

DUNGEONS & DRAGONS[®]

POTERI PSIONICI[™]

Opzioni per Ardenti, Monaci, Psicombattenti e Psion



GIOCO DI RUOLO - SUPPLEMENTO

Robert J. Schwalb • Ari Marmell

DUNGEONS & DRAGONS[®]

POTERI PSIONICI[™]



GIOCO DI RUOLO - SUPPLEMENTO

Robert J. Schwalb • Ari Marmell



INTRODUZIONE

Un personaggio psionico è il detentore di grandi poteri mentali, ottenuti tramite un addestramento affinato e rigoroso o ispirati da impulsi selvaggi e incontrollabili. I monaci e gli psion sono combattenti disciplinati, mentre gli ardenti e gli psicombattenti sono irruenti e incontrollati, ma tutti difendono il mondo dalle minacce più oscure brandendo la più potente di tutte le armi: il potere della mente.

I personaggi psionici possono attingere al potere inaspettato della loro coscienza e impiegarlo con efficacia grazie alle tecniche di combattimento che hanno padroneggiato o agli effetti magici che possono creare. Quei personaggi che studiano le tradizioni psioniche tramandate dalle generazioni passate possono trascendere i limiti del corpo e con il tempo riuscire a cogliere il significato dell'intero creato con un singolo pensiero.

La storia dei poteri psionici nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS® ha inizio nel 1976, quando il supplemento *Eldritch Wizardry*, in uscita in aggiunta alla scatola base originale di DUNGEONS & DRAGONS, presentava un sistema di poteri psionici che prometteva di "vivacizzare le sessioni stagnanti". Il gioco *ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS* trasformò i poteri psionici codificandoli e ampliandoli in un sottosistema distinto e facoltativo di regole, ma fu soltanto il *Manuale Completo delle Arti Psioniche* della 2ª Edizione che i poteri psionici divennero parte integrante del gioco.

I personaggi psionici giunsero sotto i riflettori nella popolare ambientazione di *DARK SUN*®, creata per la 2ª edizione, che esercitò un'influenza duratura su questa unica e possente forma di magia. Nella 3ª edizione del gioco di DUNGEONS & DRAGONS, queste fondamenta furono ricostruite e ampliate fino a costruire un sistema completo di regole e classi psioniche.

La 4ª Edizione ha introdotto la fonte di potere psionica e quattro classi psioniche presentate nel *Manuale del Giocatore*®

3. Quel libro ha posto le basi di ciò che i personaggi psionici sono in grado di fare. Ora *Poteri Psionici*™ è la chiave con cui i personaggi psionici possono aprire lo scrigno di tutti i segreti della mente nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS.

COME USARE QUESTO LIBRO

Proprio come i precedenti *Poteri Primevi*™, *Poteri Divini*™ e *Poteri Arcani*™, *Poteri Psionici* si occupa delle quattro classi psioniche esistenti ed è incentrato su di esse: lo scaltro ardente, l'irruento psicombattente, il disciplinato monaco e il determinato psion. Ogni capitolo presenta un nuovo privilegio di classe, nuovi poteri e nuovi cammini leggendari, e fornisce inoltre abbondante materiale di background per intensificare l'esperienza di interpretare un personaggio psionico. Il Capitolo 5, "Opzioni psioniche", contiene oltre 100 nuovi talenti, informazioni sulle filosofie e gli ordini psionici, dettagli relativi ai background e alle dinastie psioniche, sei nuovi destini epici e nuovi oggetti magici particolarmente adatti ai personaggi psionici.

Poteri Psionici può essere usato in vari modi. Un giocatore può anche decidere di creare un personaggio nuovo di zecca usando gli sviluppi e i poteri presentati in questo libro, per dare un'impronta diversa alle classi psioniche standard. Oppure può usare i nuovi poteri per personalizzare un personaggio già esistente, sfruttando le regole del riaddestramento presentate nel *Manuale del Giocatore*. I nuovi talenti presentati in questo volume sono egualmente utili sia per quei personaggi che usano gli sviluppi del *Manuale del Giocatore* 3, sia per quelli che usano i nuovi sviluppi presentati in questo libro. I nuovi cammini leggendari e dinastie psioniche offrono spunti inediti per lo sviluppo del personaggio, mentre i nuovi destini epici possono definire l'atmosfera e gli obiettivi della sua intera carriera di avventuriero.

INDICE

1: ARDENTE..... 4	4: PSION..... 80	Talenti di rango leggendario ... 135
Interpretare un ardente 6	Interpretare uno psion 82	Talenti di rango epico 139
Nuovo sviluppo..... 10	Nuovo sviluppo..... 85	Talenti multiclasse..... 141
Nuovi poteri..... 11	Nuovi poteri..... 86	Talenti di dinastia 142
Nuovi cammini leggendari..... 22	Nuovi cammini leggendari..... 100	Destini epici 145
2: MONACO..... 28	5: OPZIONI PSIONICHE..... 106	Anima cosmica..... 145
Interpretare un monaco 30	Il potere psionico nel mondo 108	Crociato di topazio 146
Nuovo sviluppo..... 34	Ordini e filosofie..... 110	Demiurgo..... 147
Nuovi poteri..... 35	L'origine del potere psionico 118	Gran maestro dei fiori..... 148
Nuovi cammini leggendari..... 48	Background psionici 120	Maestro dei momenti 149
3: PSICOMBATTENTE..... 54	Dinastie psioniche..... 124	Ottavo sigillo 150
Interpretare uno psicombattente... 56	Elan 124	Equipaggiamento: focus ki superiori 151
Nuovo sviluppo..... 60	Stirpe abietta 127	Oggetti magici..... 152
Nuovi poteri..... 61	Nuovi talenti 130	Focus ki..... 152
Nuovi cammini leggendari..... 75	Talenti di aumento..... 130	Oggetti aumentabili 154
	Talenti di rango eroico 130	

ARDENTE

“La mia gioia è la tua angoscia. Il mio coraggio è la tua paura. Il cammino che mi conduce alla vittoria passa attraverso la tua mente.”

PER UN ardente, le emozioni sono più di semplici sensazioni. L'emozione è un'arma che egli può brandire e uno strumento con cui può rimodellare il mondo. Egli trae potere dalla sua esperienza, ottiene vantaggio dalla sua gioia, dal suo coraggio e perfino dalla sua paura. Si appella ai suoi poteri psionici concentrandosi sul proprio stato mentale, intessendo con le emozioni una complessa ragnatela o infiammando le sue passioni con la pura forza di volontà. Così come incanala questo potere, allo stesso modo diventa anche un condotto delle emozioni altrui. Percependo le emozioni di nemici e alleati indistintamente, l'ardente manipola quelle che si adattano ai suoi piani con un esperto tocco mentale.

Coloro che si ergono al suo fianco sono rafforzati dal potere che fluisce in lui. I suoi nemici sentono invece il loro coraggio vacillare, i loro piani confondersi e le loro speranze infrangersi di fronte alla forza della sua determinazione mentale. Ma il potere psionico che un ardente detiene comporta un prezzo. Dubbi, paure, pensieri oscuri e rabbia possono offuscare la sua concentrazione.

Quale che sia il modo in cui l'ardente padroneggia le energie delle emozioni e della mente, questo capitolo contiene numerose informazioni con cui sostenere e sviluppare il personaggio.

- ◆ **Interpretare un ardente:** Il posto dell'ardente nel mondo, e una serie di informazioni che possono arricchire l'esperienza di gioco.
- ◆ **Nuovo sviluppo e privilegio di classe:** L'ardente impetuoso rigetta i legacci della paura e del dolore attraverso la pura forza di volontà, superando i dubbi e le esitazioni per trarre vantaggio sul campo di battaglia. Manto di Impulsività gli consente di trasformare la collera di un nemico in rinnovata determinazione per se stesso e i suoi alleati.
- ◆ **Nuovi poteri:** L'ardente può percepire la paura dei suoi nemici e usarla come arma, o spingere i suoi alleati ad attingere a riserve di energia impensate. Questo capitolo supporta tutti gli sviluppi di ardente con poteri che rafforzano i suoi alleati e gli consentono di affrontare nemici sempre più potenti.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Sei nuovi cammini leggendari da ardente consentiranno al personaggio di attingere al caos puro, di sbloccare il suo pieno potenziale e quello dei suoi alleati, e di annientare i nemici nel corpo e nella mente.





INTERPRETARE UN ARDENTE

Paura. Paura così intensa da sembrare quasi un profumo.

Oh, non si trattava soltanto di paura. Quei sicari lavoravano come spezzaossa e guardaspalle per la gilda dei ladri. E questo era il loro territorio. Anche adesso, Thalvos non riusciva a dire con certezza quali tra i vari avventori della sala comune fossero veri ubriachi, e quali stessero dando la caccia a lui e ai suoi compagni.

Ma erano lì da qualche parte. Di questo era certo. Li percepiva. E più a fondo, sotto il leggero condimento dell'esaltazione e uno strato di rabbia, il piatto principale era decisamente fatto di paura. Sapevano che Thalvos e i suoi compagni avevano già ucciso una dozzina di membri della loro gilda, e nonostante la loro sicumera, temevano di poter essere i prossimi. Sarebbe stato un peccato deluderli.

Thalvos tossì mentre sorseggiava la sua birra, spargendo la schiuma sulla sua folta barba nel tentativo di mantenere il controllo e di non mettersi a ridacchiare incontrollatamente. Avevano reso tutto così facile...

Gli bastò alzarsi dalla sedia per cogliere la loro paura con la stessa facilità con cui un bambino acchiappa i fiocchi di neve. Fece ruotare quella paura nella sua mente e la assaggiò, trasformandola. Proiettò un'ondata di energia emotiva con la stessa facilità con cui la assorbì e si chiese se i sicari avrebbero riconosciuto il loro stesso terrore, ora usato per potenziare le lame che stavano per sollevarsi contro di loro.

Bramosie e desideri; bisogni e ambizioni; amori, odi e paure. Il mondo non è guidato né dall'intelletto, né dalle credenze, ma dalle emozioni... e coloro che controllano le emozioni controllano il mondo. Forse l'ardente è un ragazzo di strada che ha imparato a leggere il pericolo nelle intenzioni altrui e a imbrigliare la fame e la paura, le due uniche armi a sua disposizione. O forse è uno studente frustrato che è riuscito a sfondare soltanto quando i suoi impulsi hanno preso il sopravvento sulla sua preparazione accademica. Potrebbe invece essere il custode di una tribù primitiva, e attingere ai poteri sviluppati in reazione ai pericoli delle terre selvagge. Forse è un vagabondo a cui è stata negata una vita normale, determinato ad alleviare le sofferenze del mondo in quanto è condannato a percepire il dolore degli altri.

Uno o più di questi sentieri potrebbero avere condotto l'ardente al punto in cui si trova ora. Un ardente è spinto e potenziato dalle emozioni, e non può cambiare ciò che è in essenza, proprio come non può impedirsi di provare emozioni.

MANTI ED EMOZIONI

L'ardente è diverso da tutte le altre classi psioniche, in quanto manipola le emozioni come fonte di potere. Anche se tutti i fruitori psionici attingono in qualche misura alla forza delle emozioni, lo fanno per lo più per ottenere un potenziamento personale. Un ardente invece usa le emozioni come un burattinaio muove i fili, per manipolare il mondo circostante.

I poteri di un ardente derivano dall'intensità delle emozioni che egli sperimenta. Percepisce le sensazioni di coloro che gli stanno intorno e le aggiunge al proprio potere personale. La sua paura lo protegge dagli attacchi;

la sua collera riversa delle scariche di forza psichica contro gli avversari; il suo amore e le sue preoccupazioni alleviano le ferite dei suoi alleati.

Gli ardenti attingono a tutti i sentimenti, ma si concentrano su un'emozione in particolare: quella del proprio "manto." Anche se i suoi poteri non si affidano esclusivamente a questa emozione, il suo manto costituisce l'emozione a cui attinge più frequentemente, ed è quella che gli consente di controllare e incanalare tutte le altre.

EMOZIONI OLTRE IL COMBATTIMENTO

Gli ardenti assorbono le emozioni di chi sta loro intorno, ma questa capacità resta del tutto inosservata in combattimento. Anche se una battaglia può suscitare potenti emozioni, crea all'incirca la stessa combinazione di concitazione, esaltazione, rabbia, paura e dolore in ogni partecipante. Se l'ardente è già impegnato in una lotta all'ultimo sangue, percepire le emozioni del suo avversario non servirà molto a cambiare le proprie.

Al di fuori della battaglia, la capacità di un ardente di assorbire le emozioni diventa più percepibile. L'ardente tende ad assumere almeno un aspetto delle varie sensazioni che lo circondano. Nel mezzo di un festino sfrenato, tende a sentirsi euforico e su di giri. A un funerale invece tenderà a provare dolore, anche se non aveva mai incontrato il defunto. Il trasporto che prova quando si trova presso un gruppo di zeloti che partecipa a un rito cerimoniale potrebbe sopraffarlo anche se non condivide affatto le convinzioni dei presenti.

Gli ardenti non sono soltanto i ricettori delle emozioni esterne: a loro volta, proiettano le loro emozioni nel mondo circostante. Quando sono arrabbiati, la gente attorno a loro si fa irascibile, mentre il loro buonumore può contagiare anche la più seria delle compagnie. Nessuno di questi fenomeni è talmente forte da provocare un improvviso cambiamento di umore. Un ardente non aggredisce un amico perché qualcun altro ce l'ha con lui, e la sua disperazione non indurrà un altro personaggio ad abbandonare un'impresa in corso. Ma tali proiezioni emotive possono creare dei sottili effetti a lungo termine.

La storia narra che la città Arkhosiana di Kanrhik cadde sotto l'assalto degli orchi mercenari assoldati da Bael Turath, ma alcuni storici attribuiscono la responsabilità della caduta a una delle famiglie nobiliari di Kanrhik, dalle sviluppate tendenze psioniche. Quando l'unica figlia del patriarca cadde in battaglia, l'intera famiglia si isolò nel lutto. Molti di loro erano ardenti, e gli storici credono che il loro dolore finì per contagiare i capi militari e i soldati di Kanrhik, impedendo loro di reagire in tempo a un assalto che altrimenti avrebbero potuto respingere. Tra coloro che hanno familiarità con i poteri psionici, un cambiamento repentino del comportamento di una popolazione ridotta viene spesso preso come indizio della presenza di un ardente.

Anche se molti ardenti rifuggono dalle emozioni forti ed evitano i grossi gruppi per non farsi sopraffare dalle sensazioni degli altri, alcuni membri di questa classe vanno invece appositamente in cerca di tali esperienze. Viaggiano nella speranza di sperimentare tutto ciò che il

mondo ha da offrire: le gioie più grandi, la furia più feroce e il dolore più nero. Così facendo, questi ardenti sperano di imparare a controllare tali emozioni, a prepararsi per le occasioni in cui i sentimenti più forti giungeranno improvvisi e a imbrigliare quell'energia per potenziare le loro discipline.

LA VITA PASSATA DI UN ARDENTE

In apparenza gli ardenti sono la più banale delle classi psioniche. Gli psion e i monaci si addestrano per diventare ciò che sono; gli psicombattenti scoprono il loro potere nella foga dei combattimenti o nei momenti di tensione fisica. Ma a differenza di costoro, chiunque può scoprire di essere un ardente. A volte gli ardenti vengono a sapere delle loro capacità tramite altri ardenti, ma nella maggior parte dei casi i loro poteri si manifestano spontaneamente. Si dice che nessun ammontare di studio possa trasformare in ardente chi è privo delle capacità empatiche e psioniche di base.

Forse un potenziale ardente vagava per la piazza del mercato quando è rimasto improvvisamente sopraffatto dalle sensazioni di coloro che gli stavano intorno. O forse è ritornato da una battuta di caccia e ha scoperto di poter leggere con grande abilità nel cuore degli altri abitanti del villaggio. O magari ha avuto un presagio del suo potere prima che esso si manifestasse pienamente, magari scoprendo che il suo umore influenzava coloro che gli stavano intorno. Magari ha approfittato della sua capacità di manipolare gli umori diventando un venditore, un intrattenitore, un truffatore o un giocatore d'azzardo. In base al tipo di persona che era potrebbe essere stato un individuo molto popolare, che rallegrava la gente attorno a lui, o detestato, in quanto la sua collera e il suo risentimento si trasmettevano a coloro che gli stavano vicino.

In ogni caso, è raro che la gente gradisca di essere manipolata. Molti ardenti hanno mosso i primi passi sulla strada dell'avventuriero quando coloro che gli stavano intorno si sono resi conto dei loro poteri e li hanno aggrediti, costringendoli ad abbandonare le vite che avevano vissuto fino ad allora.

INTERPRETARE UN ARDENTE

Com'è facile intuire, un ardente è un individuo altamente emotivo. Egli reagisce con passione alla presenza degli altri, a volte anche in modo eccessivo. Se qualcosa è divertente, l'ardente la trova esilarante; ciò che è temibile, per lui è terrificante; ciò che è semplicemente fastidioso lo manda su tutte le furie. Questi estremi sono dovuti in parte al fatto che un ardente percepisce gli echi delle emozioni altrui, e in parte perché le sue stesse emozioni fluiscono con grande intensità. E del resto è giusto che sia così, visto che è dalle emozioni che egli trae il suo potere.

Un giocatore può interpretare questo conflitto interno attribuendo al suo personaggio una personalità assai marcata. Il personaggio potrebbe cercare di sfoggiare una maschera di stoicismo tutto il tempo, lottando per reprimere (o quanto meno per nascondere) queste emozioni. Un ardente di questo tipo non parla spesso, e si sforza in ogni modo di evitare le decisioni avventate.

Oppure, un ardente potrebbe anche decidere di lasciarsi trasportare dal flusso delle emozioni circostanti. Un ardente di questo tipo ride di cuore e combatte con

passione. Ma chi decide di interpretare un ardente appariscente deve fare attenzione a non occupare di continuo e a viva forza il centro del palcoscenico. È pur sempre un personaggio, non una caricatura, e fingere di mettersi a piangere perché una taverna è a corto di vino elfico non è un momento drammatico: è sciocco, e può indurre tutti gli altri a estraniarsi dal gioco.

Un metodo da prendere in considerazione può essere quello di interpretare le emozioni del personaggio in modo appropriato ai poteri che usa. Quando un ardente impone delle penalità dovute a degli attacchi di paura, può diventare spietato, intimidatorio e palesemente collerico. Oppure può diventare a sua volta timoroso, in quanto la sua manipolazione di quell'emozione lo induce a esitare nell'avvicinarsi ai nemici, o lo costringe a "farsi coraggio" prima di correre dei rischi. Quando guarisce i propri alleati, può lasciare che la sua preoccupazione per le loro condizioni trapeli dalla sua voce e dalle sue azioni, magari agendo momentaneamente come difensore e frapponendosi tra loro e il nemico. I poteri di un ardente traggono energia dalle sue emozioni (anzi, all'atto pratico sono le sue emozioni), quindi se il personaggio si comporta in modo appropriato, collaborerà a rafforzare questo rapporto nella mente degli altri giocatori e nella propria.

Molti ardenti sono premurosi nei confronti degli altri. Sono individui comprensivi e cortesi, sempre pronti a rallegrare il prossimo con una battuta o a offrire una spalla su cui piangere. Ma con il passare del tempo, certi ardenti possono anche diventare cinici nei confronti delle emozioni altrui. Si isolano dagli altri e si disinteressano a ciò che prova la gente attorno a loro. Proiettano le proprie emozioni sugli altri personaggi, magari spinti dal desiderio di manipolarli, o dal semplice rancore. Un ardente è sempre in bilico tra questi due estremi, e la scelta finale del cammino da intraprendere spetta soltanto a lui.

EMOZIONI AMBIENTALI

Così come è possibile modificare lo stato emotivo di un ardente basandosi sui poteri che usa, è possibile fare altrettanto basandosi sulla gente che lo circonda. Se uno dei suoi compagni è di cattivo umore, anche l'ardente potrebbe diventarlo, pur non avendone alcun vero motivo. Se il suo gruppo partecipa a un ballo, l'ardente potrebbe lasciarsi coinvolgere dalla gioia e dall'euforia anche quando sarebbe obbligato a mantenere un contegno decoroso. Ancora una volta, non è il caso di portare certe emozioni all'estremo: questo dovrebbe essere un tratto caratteriale, non un modo per strappare l'attenzione agli altri giocatori o per rovinare i loro piani. Se applicato con moderazione, tuttavia, questo metodo può costituire sia un'interessante sfida di interpretazione che un valido aggancio con cui rendere memorabile il proprio personaggio.

AGIRE D'IMPULSO

Un ardente ritiene poco utili le pianificazioni troppo elaborate. Preferisce agire nel modo che gli viene d'impulso in qualsiasi situazione, lasciando che siano il suo istinto e i suoi sentimenti a guidarlo. Un ardente perde spesso la pazienza quando gli altri cercano di fare dei piani per ogni possibile sviluppo degli eventi.

Questo non significa che un ardente sia del tutto incapace di seguire una strategia, e nemmeno che sia un idiota. Egli non si butta alla cieca in un pericolo evidente e non esegue azioni palesemente nocive nei confronti del suo gruppo o della sua causa semplicemente perché è di umore irritabile. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, basa le proprie decisioni su ciò che ritiene giusto secondo il suo cuore, piuttosto che sui laboriosi calcoli di ogni possibile esito.

SEGUIRE IL CAPO

Il *Manuale del Giocatore 3* definisce gli ardenti come "guide istintive". Anche se il giocatore potrebbe deliberatamente partire con l'intenzione di rivestire un ruolo di guida, la maggior parte degli ardenti non compie questa scelta consciamente. Come in tante altre cose, probabilmente un ardente finisce per occupare questa posizione seguendo i propri istinti e impulsi.

Anche chi svolge il ruolo di guida potrebbe evitare di assumere un ruolo di autorità attiva. Potrebbe invece usare i propri poteri per sostenere i suoi alleati e lasciare che sia qualcun altro a prendere le decisioni. Quando i suoi compagni lo seguono, in genere lo fanno perché egli è il primo ad agire e sanno istintivamente che le sue decisioni sono quelle giuste (o almeno, questo è quanto crede in quel momento; retroattivamente, potrebbe ammettere che le cose stavano diversamente). Un ardente non insiste mai affinché gli altri seguano le sue indicazioni. Tuttavia, essendo un individuo che si lascia trasportare interamente dalle proprie emozioni, potrebbe rimanere sorpreso o deluso in quelle occasioni in cui gli altri non lo seguono.

Un ardente potrebbe anche ritrovarsi a occupare una posizione di autorità soltanto in certe circostanze specifiche. Ad esempio, chi interpreta un ardente dai nervi d'acciaio, tatticamente impeccabile, scoprirà che i suoi compagni sono lieti di eseguire i suoi ordini in battaglia, ma esitano a lasciarlo parlare (o a rimanergli troppo vicini) durante i negoziati diplomatici.

MANIFESTAZIONI

Le discipline di un ardente si manifestano visivamente come un'aura colorata che gli turba attorno, di tonalità

e intensità variabili in base alle sue emozioni. Chi è interessato a distinguere in modo particolare il proprio personaggio o a fare un po' di sano esercizio creativo può prendere in considerazione l'opzione di modificare le manifestazioni del proprio ardente.

Se il personaggio è un individuo tetro e disperato, la sua corona potrebbe contenere delle tonalità di grigio turbinante e di fitto nero, mescolate ai colori che rappresentano i suoi sentimenti attuali. In alternativa, la sua corona potrebbe assumere forme riconoscibili. Se l'ardente è uno zelante seguace religioso, la sua corona potrebbe manifestarsi come una sagoma alata che ricorda un angelo. La corona di un ardente bellicoso e sanguinario potrebbe invece apparire come un'arma forgiata di luce.

La corona di un ardente può anche cambiare in base al potere utilizzato. I poteri difensivi potrebbero manifestarsi in una forma che assomiglia a un'armatura o a uno scudo. I poteri di teletrasporto potrebbero manifestarsi come una fugace immagine a forma di cavallo impennato o di ali spiegate.

ARDENTI NEL MONDO

In un mondo abituato a ogni genere di magia, gli ardenti sono spesso oggetto di malintesi. Dal momento che i loro poteri si manifestano spontaneamente e che rappresentano una forma relativamente nuova di potere psionico, sugli ardenti si fanno meno cose che non sui monaci o sugli psion. (Inoltre, nei cupi anni successivi alla caduta di Nerath, coloro che conoscono davvero gli ardenti hanno serie difficoltà a divulgare le loro conoscenze.)

Molte persone (compresi coloro che conoscono bene le arti arcane) non riconoscono ancora gli ardenti come individui dotati di una variante pienamente sviluppata di poteri psionici, e vedono in loro soltanto dei soggetti peculiari, dotati di una vaga infarinatura di potere. Nelle regioni più isolate, essi sono ancora oggetto di residui di superstizione che sono quasi del tutto svaniti nelle aree più civilizzate. Per questo motivo, gli ardenti non hanno ancora lasciato il segno in modo significativo nel mondo attuale.



THOMAS DENMARK

EMOZIONI CRESCENTI

Gli ardenti rappresentano la tradizione psionica più giovane, o quanto meno quella scoperta più di recente. Sebbene la storia sia piena di individui che avrebbero potuto benissimo essere degli ardenti, i primi ardenti confermati sono comparsi soltanto nei secoli più recenti. Il generale Bael Turathi Insalanda guidò le armate dei tiefling contro le forze di Arkhosia per anni, ritorcendo le paure dei nemici contro di essi. Sebbene anche varie dinastie di dragonidi Arkhosiani abbiano prodotto degli ardenti, Insalanda è la prima figura storica su cui gli studiosi sono d'accordo nell'affermare che si trattava di un ardente di cospicua potenza.

Da Insalanda in poi, la popolazione degli ardenti si è fatta più numerosa, a detta di alcuni a velocità superiore a quella di qualsiasi altra categoria di fruitori psionici. Ma gli studiosi non riescono ad accordarsi su cosa avrebbe provocato la comparsa degli ardenti, o sul perché le loro fila si sarebbero ingrossate così rapidamente. Esistono sostenitori di varie teorie, come ad esempio la convinzione che l'energia psionica sia una reazione o una conseguenza delle incursioni degli esseri aberranti; secondo i sostenitori di questa teoria, la comparsa degli ardenti sarebbe una prova del fatto che l'influenza del Reame Remoto si è fatta più forte. Coloro che sposano le teorie religiose credono che tale incremento sia il frutto del conflitto tra Ioun e Vecna, che ha generato una crescita incontrollata dell'energia psionica. Coloro che citano la teoria dei piani frenici (pagina 91) suggeriscono che i piani fisici e mentali siano in procinto di allinearsi (Vedi "L'origine del potere psionico," pagina 118, per ulteriori dettagli su queste teorie.) Tuttavia, ogni dissertazione resta nel migliore dei casi un'ipotesi, in quanto nessuna fazione dispone di prove certe. Tutti riconoscono tuttavia che la diffusione degli ardenti sta a indicare che l'energia psionica sta diventando una forza prevalente nel mondo.

ARDENTI E STREGONERIA

Un tema ricorrente nei primi anni della comparsa degli ardenti nel mondo era quello della diffidenza e delle persecuzioni a cui essi dovevano fare fronte. Sebbene i grandi imperi considerassero gli ardenti alla stregua di qualsiasi altro fruitore di energia occulta, le comunità più piccole spesso rispolveravano le antiche accuse di stregoneria che fino ad allora erano state quasi del tutto dimenticate in un'era in cui gli incantesimi erano cosa comune.

Dopotutto, i popolani avevano soltanto una vaga idea di che aspetto dovesse avere la magia arcana o divina. Quando tra di loro appariva un individuo solitario che manifestava una strana corona di luce e dei poteri insoliti, un certo livello di diffidenza e di paura era inevitabile. La natura del potere degli ardenti amplificò questa diffidenza iniziale, spesso con esiti terribili. La capacità di un ardente di amplificare le emozioni ambientali significava che i sospetti della gente e la paura dell'ardente stesso potevano fomentarsi a vicenda, crescendo come una marea oscura e generando un circolo vizioso di terrore e di ira incontrollata. In molte comunità, gli ardenti venivano perseguitati o uccisi. In altre, gli ardenti stessi usavano i loro poteri per diventare dei tiranni di poco conto.

Sebbene tale credenza non sia troppo diffusa, alcuni storici attribuiscono agli ardenti la caduta di Nerath, almeno parzialmente. Costoro affermano che i tumulti sociali che devastarono le province più remote dell'impero furono provocati da questo genere di reazioni emotive incontrollate, focalizzate su una popolazione di ardenti piccola ma in rapida crescita.

Molti dei primi ardenti furono costretti a rifugiarsi in organizzazioni e fedi clandestine, tra cui vari culti diabolici. Quei popolani che già attribuivano l'energia degli ardenti a un'influenza malvagia non fecero altro che spingere rapidamente questi personaggi tra le braccia di coloro che erano disposti ad accettarli, e molti adoratori dei diavoli erano pronti ad approfittare degli strani nuovi poteri degli ardenti. Il fatto che molti dei primi ardenti comparvero tra i seguaci di Asmodeus a Bael Turath contribuì a sua volta a rafforzare questa associazione.

GLI ARDENTI OGGI

Negli anni più recenti, con l'incremento degli ardenti, la gente dei reami umanoidi ha imparato ad accettarli meglio. Alcune comunità isolate nutrono ancora una certa diffidenza, ma nella maggior parte delle regioni, un ardente può aspettarsi un benvenuto simile a quello riservato a qualsiasi altro fruitore psionico.

Detto questo, va specificato che gli ardenti restano ancora i più incompresi tra tutte le classi psioniche. È raro che gli ardenti formino gruppi più grossi di un'occasionale cabala, e sono privi anche delle gilde e dei collegi di grandi dimensioni che rendono i maghi e gli psion facilmente identificabili agli occhi della popolazione. In molte regioni gli ardenti agiscono liberamente, anche se non certo grazie a un'accettazione crescente. Questo è piuttosto dovuto al fatto che il popolano medio non ha nemmeno idea dell'esistenza di personaggi del genere.

Anche gli altri fruitori psionici a volte guardano gli ardenti con diffidenza, non tanto per denigrare le loro capacità, quanto per mettere in discussione il loro livello di disciplina. I monaci e gli psion, che si addestrano duramente per padroneggiare i loro poteri considerano l'emotività e l'impulsività degli ardenti una variabile impazzita, che li priva dell'autocontrollo necessario per padroneggiare i poteri che si diletano a maneggiare. Gli psion in particolare, che tengono in gran conto l'intelletto e i processi logici rispetto all'istinto, si cimentano spesso in accaniti dibattiti e vivaci discussioni filosofiche con gli ardenti.

Gli psicombattenti sono più tolleranti nei confronti delle capacità degli ardenti, dal momento che anch'essi agiscono principalmente a livello istintivo. Tuttavia, la necessità di concentrarsi sugli aspetti fisici spinge molti psicombattenti a isolarsi dalle emozioni, cosa che gli ardenti non riescono a capire.

Questi tipi di conflitti tra classi affiorano raramente all'interno dei gruppi di avventurieri, dove i fatti e la lealtà dimostrata ai compagni contano più delle parole. Tuttavia, mano a mano che i numeri degli ardenti continuano a salire e la gente diventa sempre più consapevole delle loro capacità, questi atteggiamenti generali tendono lentamente ma solidamente ad attestarsi su una posizione di riluttante concessione di rispetto.

NUOVO SVILUPPO

Questa sezione presenta un nuovo sviluppo dell'ardente da utilizzare in aggiunta agli sviluppi presentati nel *Manuale del Giocatore 3*. Questo sviluppo comprende un nuovo manto che un giocatore può scegliere al momento di creare il proprio personaggio ardente.

ARDEnte IMPETUOSO

Se la paura, il dolore e l'odio inducono alla follia e alla sconfitta, l'unico metodo sicuro per proteggersi dai loro effetti nocivi è espellerli del tutto dalla propria mente. Le cosiddette creature intelligenti sono vulnerabili a tali emozioni quando si ammantano di altisonanti ragionamenti e si nascondono dietro alle loro certezze per ripararsi dagli aspetti più sgradevoli del mondo. Un ardente impetuoso rigetta queste nozioni e va in cerca della sua vera natura.

Passando al setaccio tutte le esperienze e le lezioni imparategli dal suo popolo e dalla sua cultura, egli ha scoperto il ferreo nucleo che costituisce il cuore della sua essenza. Riparandosi dietro le sue solide pareti, egli mette a tacere tutti i dubbi e le titubanze, e può agire senza alcun timore o esitazione. Anche se i risultati che ottiene non sono immediatamente benefici, egli evita di farsi la morale a posteriori. Alcuni lo chiamano avventato, ma un ardente impetuoso in realtà è fedele alla sua vera natura: un combattente duro, che non cerca pretesti per i suoi modi aggressivi.

Il campo di battaglia è la sua dimora, ed egli è pronto a distruggere coloro che vorrebbero diffondere l'oscurità nel mondo. Quando l'ardente impegna tutte le sue forze in questo modo, i suoi occhi si incupiscono, il suo volto diventa impassibile e il suo corpo diventa una vera e propria macchina di distruzione. La paura che un tempo avrebbe potuto attanagliarlo ora si manifesta nei suoi avversari,



frantumando la loro determinazione e abbattendoli come spighe di grano sotto i colpi di una falce.

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Quando il personaggio sceglie il suo Manto Ardente, può scegliere Manto di Impulsività al posto di un'altra opzione come quelle presentate nel *Manuale del Giocatore 3*.

Impulso Ardente: Quando l'ardente usa il suo potere *impulso ardente*, il bersaglio ottiene anche un bonus di +2 alla velocità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Manto di Impulsività: Quando un alleato entro 5 quadretti dal personaggio è bersagliato da un attacco di opportunità, quell'alleato ottiene un bonus di potere ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio fino alla fine del proprio turno.

Inoltre, ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Tenacia e di Intimidire.

Il personaggio ottiene infine il potere *sfogo ardente*.

Sfogo Ardente

Privilegio dell'ardente

Il dolore dell'ardente si riversa attorno a lui come un'ondata, investendo i suoi alleati e infondendo nuova ferocia nei loro attacchi.

Incontro ♦ Psionico

Nessuna azione

Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il personaggio è reso sanguinante da un attacco

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di +2 ai suoi tiri dei danni fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Livello 11: Bonus di +4.

Livello 21: Bonus di +6.

OPZIONI SUGGERITE

Gli ardenti impetuosi disdegnano la prudenza o la pianificazione meticolosa: lasciano che siano le loro doti innate e il fato a guidare le loro azioni. Il ruolo secondario di un ardente impetuoso è quello di assalitore. I poteri che dovrebbe scegliere sono quelli che infliggono danni ingenti, migliorano gli attacchi dei suoi alleati o privano i nemici delle loro capacità di proteggersi. Qualsiasi potere che contribuisca a rimuovere rapidamente la minaccia di un nemico è un ottimo rinforzo alle tattiche preferite dell'ardente impetuoso. Per mitigare i pericoli schierati contro di lui, un ardente impetuoso dovrà investire in quei talenti e poteri che lo aiutano a reggere più a lungo in combattimento.

Il Carisma dovrebbe essere il suo punteggio di caratteristica più alto. Subito dopo viene la Destrezza, che gli consentirà di agire prima all'interno del round e manterrà alta la sua difesa di Riflessi. Può inoltre rimpolpare i suoi punti ferita e le sue difese scegliendo Costituzione come terzo miglior punteggio di caratteristica.

Privilegio di classe suggerito: Manto di Impulsività*

Talento suggerito: Sfogo Svelto*

Abilità suggerite: Atletica, Guarire, Intimidire, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: rovina impetuosa*, separare le nebbie*

Potere giornaliero suggerito: flusso della battaglia*

* Nuova opzione presentata in questo libro

NUOVI POTERI

I nuovi poteri presentati in questo capitolo ampliano la gamma a disposizione degli ardenti. Molti di questi nuovi poteri sono particolarmente adatti allo sviluppo dell'Ardente Impetuoso, ma gli ardenti di tutti i tipi troveranno delle opzioni utili in questa sezione.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Onda di Fatica

Ardente Attacco 1

Un'ondata di sonnolenza accompagna il colpo dell'ardente, fiaccando la capacità del nemico di contrattaccare efficacemente.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai danni degli attacchi di opportunità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni creatura che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i nemici subiscono una penalità ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio finché gli sono adiacenti, e qualsiasi creatura che inizi il proprio turno in posizione adiacente al personaggio è rallentata fino alla fine del proprio turno.

Rovina Impetuosa

Ardente Attacco 1

Il colpo dell'ardente fiacca l'irruenza del nemico, impedendogli di reagire nella foga del combattimento.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Charme, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio non può effettuare attacchi di opportunità contro nessuna creatura diversa dal personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio non può effettuare attacchi di opportunità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

BAGLIORE DELLA CORONA

Regola facoltativa: A discrezione del Dungeon Master, la corona che si manifesta quando l'ardente usa i suoi poteri potrebbe proiettare una luce visibile. Ogni volta che l'ardente usa un potere a incontro o giornaliero, la corona proietta anche luce fioca nel raggio di 4 quadretti fino all'inizio del suo turno successivo. Durante questo tempo, chiunque si trovi nell'area può vedere normalmente, ma l'ardente subisce una penalità di -5 alle prove di Furtività.

Separare le Nebbie

Ardente Attacco 1

L'attacco dell'ardente apre la strada a un alleato, che potrà scatenare tutta la sua furia contro il nemico già colpito.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio non può beneficiare di occultamento o invisibilità fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Il prossimo alleato situato entro 5 quadretti dal personaggio che manca il bersaglio con un attacco prima dell'inizio del turno successivo del personaggio può ripetere il tiro per colpire.

Vincolo Karmico

Ardente Attacco 1

Con questo colpo, l'ardente si assicura che il nemico raccolga ciò che ha seminato, instaurando un legame tra esso e la prossima creatura che attaccherà.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, quando il bersaglio infligge danni con un attacco, esso subisce danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio dal prossimo attacco da cui viene colpito prima della fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e fino all'inizio del turno successivo del personaggio, se il bersaglio supera un tiro salvezza durante il suo turno, un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un tiro salvezza con un bonus di potere pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Se il bersaglio colpisce con un attacco prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, esso subisce danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio da ogni attacco da cui viene colpito prima della fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Assaggio di Morte

Ardente Attacco 1

L'attacco dell'ardente lascia il nemico sopraffatto da una visione della sua stessa morte, compromettendo la sua efficacia in combattimento.

Giornaliero ♦ Arma, Illusione, Psicico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Il bersaglio ha una visione della sua morte (tiro salvezza termina). Finché è sotto questo effetto, il bersaglio non può ottenere vantaggio in combattimento, non può attaccare ai fianchi con i suoi alleati e concede vantaggio in combattimento.

Effetto secondario: Il bersaglio subisce 10 danni psichici.

Emozioni Ricorrenti

Ardente Attacco 1

Nel tentativo di riscuotersi dall'assalto emotivo dell'ardente, il nemico danneggia altri nemici e infonde nuovo vigore negli alleati dell'ardente.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio effettua un tiro salvezza contro questo effetto, un nemico che egli è in grado di vedere subisce danni psichici pari al modificatore di Saggezza o Costituzione del personaggio, e un alleato che il personaggio è in grado di vedere recupera lo stesso numero di punti ferita.

Flusso della Battaglia

Ardente Attacco 1

L'attacco dell'ardente trae forza da un avversario e la infonde nei movimenti dell'ardente e dei suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e un alleato che il personaggio è in grado di vedere scatta di 2 quadretti come azione gratuita. Inoltre, ogni volta che il bersaglio esegue un'azione di movimento, il personaggio o un alleato che questi è in grado di vedere scatta di 2 quadretti come reazione immediata (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e un alleato che il personaggio è in grado di vedere scatta di 2 quadretti come azione gratuita.

Furia Persistente

Ardente Attacco 1

L'ardente scansa il nemico con un urto violento, avviluppandolo in un alone di furia persistente che conferisce potere agli alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni psichici e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è sotto l'effetto della furia persistente (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è sotto questo effetto, gli alleati ottengono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e un bonus di potere +2 ai tiri dei danni finché sono adiacenti al bersaglio.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Attutare il Dolore

Ardente Utilità 2

L'ardente reagisce all'attacco di un nemico attenuando la capacità di provare dolore di un suo alleato.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata

Distanza 5

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio subisce danni da un attacco

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: I danni che il bersaglio subirebbe sono ridotti del modificatore di Saggezza del personaggio. Il bersaglio ottiene inoltre un bonus di potere +2 ai tiri salvezza fino alla fine del proprio turno successivo.

Carica Psionica

Ardente Utilità 2

Quando un alleato entra in azione, l'ardente incanala in lui la propria potenza psionica, per concedergli maggiore forza e velocità.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore

Distanza 10

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Quando il bersaglio carica prima della fine del suo turno successivo, ottiene un bonus di potere +2 alla velocità e un bonus di potere ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione o di Saggezza del personaggio, da applicare all'attacco in carica.

Richiudere le Ferite

Ardente Utilità 2

La carne si richiude, le ferite si rinsaldano e le forze fanno ritorno per qualche istante.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore

Distanza 5

Bersaglio: Un alleato sanguinante

Effetto: Il bersaglio ottiene punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Vincolo di Guarigione

Ardente Utilità 2

L'ardente rafforza il legame tra due alleati, affinché quando uno prospera, anche l'altro possa trarne beneficio.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Reazione immediata **Distanza 5**

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio spende un impulso curativo

Bersaglio: Un alleato diverso da quello che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

IL RUOLO DELL'EMOZIONE

Chi ha scelto di interpretare il proprio ardente come un personaggio impulsivo o spinto dalle emozioni potrebbe prendere in considerazione di alterare il suo modo di combattere per adattarsi a questa scelta. Ad esempio, quando il personaggio è sorpreso, quando si sente particolarmente minacciato o quando è reso sanguinante per la prima volta, potrebbe reagire con l'uso di un potere giornaliero o di un punto azione (o entrambe le cose), anche se queste opzioni non sono molto sensate dal punto di vista tattico.

Chi invece desidera cimentarsi in qualcosa di diverso può riflettere su questa opzione: cosa significa sentire letteralmente morire qualcuno? Quella dell'avventuriero è una vita violenta. Certe creature come le aberrazioni e i demoni sono aliene e intrinsecamente malvagie, al punto che la loro morte non sconvolge affatto il personaggio; lo stesso vale per i costrutti e la maggior parte dei non morti, che non proiettano molto

in termini di emozioni. Ma che succede nel caso di un drago? O di un orco? O peggio ancora, di un mercenario umano o nanico? Cosa significa per l'ardente percepire le loro emozioni nel momento della morte? Lo inducono a passare alcuni momenti o alcune ore in uno stato di disperazione dopo il combattimento? Oppure lo spingono a gettarsi a capofitto nella prossima avventura, nella speranza di dimenticare in tal modo gli eventi dell'ultima?

Dal momento che le regole del gioco rendono relativamente facile sconfiggere un avversario senza ucciderlo, l'ardente potrebbe rifiutarsi di uccidere i suoi nemici (sempre facendo le debite eccezioni per le creature particolarmente infami), a prescindere dalle difficoltà che questo potrebbe comportare. Prima però, sarebbe opportuno assicurarsi che gli altri giocatori che siedono al tavolo siano d'accordo con questa scelta. Non tutti amano discutere in continuazione su cosa bisogna fare dei prigionieri.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 3° LIVELLO

Castigo Destabilizzante

Ardente Attacco 3

L'attacco del nemico scatena un feroce castigo psionico da parte dell'ardente, che riesce ad alterare la disposizione del campo di battaglia a suo favore.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Reazione immediata Arma in mischia

Attivazione: Un nemico bersaglio il personaggio con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto fino a un quadretto a sè adiacente.

Effetto: Il personaggio perde la sua azione standard nel suo turno successivo.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e un alleato adiacente al personaggio può scattare in un qualsiasi quadretto non occupato adiacente alla nuova posizione del bersaglio come azione gratuita.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza. Poi fa scorrere di 1 quadretto ogni nemico ora adiacente al bersaglio.

Effetto: Il personaggio non perde la sua azione standard nel suo turno successivo.

Offuscare la Mente

Ardente Attacco 3

L'attacco dell'ardente offusca la mente di un avversario e consente a un alleato di sgusciare via senza temere rappresaglie.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio può scattare come azione gratuita.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato lontano più di 1 quadretto dal bersaglio beneficia di occultamento contro di esso.

Prigione Protetta

Ardente Attacco 3

L'ardente blocca la mente del bersaglio, facendogli credere di essere circondato da alte mura su tutti i lati ogni volta che cerca di muoversi.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e al suo turno successivo il bersaglio non può usare un'azione di movimento per camminare o correre.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e se il bersaglio scatta prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, ogni alleato adiacente a quest'ultimo ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Se il bersaglio si muove o scatta volontariamente prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio può effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come interruzione immediata.

Tecnica Avvizzente

Ardente Attacco 3

L'attacco dell'ardente flagella la mente e l'istinto del nemico, compromettendo i suoi attacchi più potenti.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire di qualsiasi attacco che non sia un attacco basilare.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Se il bersaglio effettua un attacco che non è un attacco basilare prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può fare scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Costituzione come reazione immediata.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio infligge danni dimezzati con qualsiasi attacco che non sia un attacco basilare.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Carica Meteorica

Ardente Attacco 5

L'attacco dell'ardente infonde negli alleati un impulso emotivo e dà il via a una serie di cariche furiose contro gli avversari.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato che inizi il suo turno entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni degli attacchi in carica pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia. Se lo fa, ottiene un bonus di potere +1 al tiro per colpire.

Fendente Rallentante

Ardente Attacco 5

Quando il colpo dell'ardente va a segno, un lampo di luce parte da lui e risucchia tutto lo slancio del movimento del nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è immobilizzato anziché rallentato (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: Un alleato che il personaggio è in grado di vedere scatta come azione gratuita.

Invito alla Sconfitta

Ardente Attacco 5

L'ardente solleva la sua arma e costringe i nemici ad avvicinarsi a lui, attirandoli verso una sconfitta sicura.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: Il personaggio tira il bersaglio di 5 quadretti.

Qualsiasi bersaglio tirato fino a un quadretto adiacente al personaggio è indebolito (tiro salvezza termina).

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i nemici sono indeboliti finché si trovano adiacenti al personaggio. Inoltre, fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che subisca danni quando si trova adiacente al personaggio subisce anche danni psichici pari al modificatore di Carisma di quest'ultimo.

Mantenere minore: L'effetto permane

Spettro del Dubbio

Ardente Attacco 5

L'attacco dell'ardente pianta il seme del dubbio nell'inconscio del nemico. Quando il seme attecchisce, contamina anche gli altri avversari, privandoli della loro determinazione a combattere.

Giornaliero ♦ Arma, Paura, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Carisma contro Volontà

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici.

Ogni volta che il bersaglio primario effettua un attacco, subisce 10 danni psichici (tiro salvezza termina).

Mancato: Ogni volta che il bersaglio primario effettua un attacco, subisce 5 danni psichici (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: Il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario come azione gratuita.

Bersaglio secondario: Una creatura entro 3 quadretti dal bersaglio primario

Attacco secondario: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio secondario è frastornato (tiro salvezza termina).

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Calcolo Rapido

Ardente Utilità 6

L'ardente valuta rapidamente la minaccia che gli si para dinanzi e aiuta gli alleati a prepararsi adeguatamente allo scontro.

Giornaliero ♦ Psionico

Nessuna azione Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti e il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese finché non esegue la sua prima azione nel corso dell'incontro.

Cogliere l'Opportunità

Ardente Utilità 6

Quando un avversario sguscia oltre l'ardente o un suo alleato, fornisce nuove opportunità di attacco.

Incontro ♦ Psionico

Nessuna azione Emanazione ravvicinata 3

Attivazione: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione manca con un attacco di opportunità

Bersaglio: La creatura che attiva il potere

Effetto: La creatura che ha attivato il potere ripete l'attacco di opportunità contro lo stesso bersaglio o un bersaglio diverso.

Furia Crescente

Ardente Utilità 6

Il dolore dell'ardente protegge gli alleati dalle minacce che incombono su tutti i lati.

Incontro ♦ Psionico

Nessuna azione Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene punti ferita temporanei pari a 3 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Impeto Condiviso

Ardente Utilità 6

L'ardente collega due alleati tramite l'energia psionica, consentendo a ognuno di sincronizzare i propri movimenti con quelli dell'altro.

Incontro ♦ Psionico

Reazione immediata Distanza 5

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio si muove o scatta

Bersaglio: Un alleato diverso da quello che attivato il potere

Effetto: Il bersaglio scatta di un numero di quadretti pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 7° LIVELLO

Assalto Apripista

Ardente Attacco 7

L'attacco dell'ardente apre una strada attraverso il campo di battaglia, consentendo a un alleato di avanzare fulmineamente per attaccare.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla velocità fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Aumento 1 (Guarigione)

Colpito: Come sopra, e l'alleato recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Costituzione del personaggio, purché colpisca con un attacco in carica prima della fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 2 (Guarigione)

Colpito: 1[A] modificatore di Carisma danni. Un alleato che il personaggio è in grado di vedere carica con un bonus di potere al tiro per colpire pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Se l'alleato colpisce con questo attacco, ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del personaggio e può usare un impulso curativo.

Attrazione Fatale

Ardente Attacco 7

Con il suo attacco, l'ardente impedisce a un nemico di ignorare la sua presenza sul campo di battaglia.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Aumento 1 (Psichico)

Colpito: Come sopra, e la prima volta che il bersaglio colpisce un qualsiasi alleato del personaggio, subisce danni psichici pari al modificatore di Saggezza di quest'ultimo.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio concede vantaggio in combattimento agli alleati adiacenti a quest'ultimo.

Forza Rubata Ardente Attacco 7

L'attacco dell'ardente lascia un avversario piegato in due dal dolore e assorbe la sua forza mentre questi tenta di reagire.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, il bersaglio tira due volte quando effettua un tiro dei danni e deve usare il risultato più basso.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Gli attacchi basilari del bersaglio infliggono danni dimezzati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Manovre Accelerate Ardente Attacco 7

L'ardente apre la sua mente alle intenzioni dei nemici, usando quella conoscenza per dirigere i suoi alleati fino a una posizione vantaggiosa.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, un alleato adiacente al personaggio può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni.

Aumento 1

Effetto: Prima dell'attacco, un alleato adiacente al personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato che inizi il proprio turno entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla velocità e può scattare di 2 quadretti come azione di movimento.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Anomalia Spaziale Ardente Attacco 9

I pensieri concentrati dell'ardente aprono un varco nella realtà, attirando il nemico in una posizione da cui gli alleati potranno attaccarlo.

Giornaliero ♦ Psionico, Teletrasporto

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Un nemico

Effetto: Il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti.

Uno o due alleati adiacenti al bersaglio alla fine del teletrasporto possono effettuare un attacco basilare in mischia ciascuno contro il bersaglio come azione gratuita. Ogni alleato che colpisca il bersaglio ottiene anche un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Sorgente Emotiva Ardente Attacco 9

L'attacco dell'ardente priva un avversario della sua resilienza e consente agli alleati di rivendicare tale resilienza per loro.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina). Inoltre, ogni alleato che colpisca il bersaglio può scegliere di ottenere un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma del personaggio o di effettuare un tiro salvezza con un bonus di potere +4. Questo effetto dura fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché il bersaglio non cessa di subire danni continuati da questo potere.

Spronare la Battaglia Ardente Attacco 9

Quando l'ardente attacca, una luce mistica avvolge gli alleati attorno a lui, accelerando i loro movimenti in battaglia.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 1 quadretto.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Dopo l'attacco, ogni alleato adiacente al personaggio può scattare di 1 quadretto o muoversi della sua velocità come azione gratuita.

Verme Cerebrale Ardente Attacco 9

L'attacco dell'ardente si pianta nella mente dell'avversario come un parassita, minando la sua capacità di attaccare.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio è sotto l'effetto del verme cerebrale del personaggio (tiro salvezza termina). Quando il bersaglio è sotto questo effetto, la prima volta che effettua un tiro per colpire a ogni suo turno, deve scegliere se subire 10 danni psichici o effettuare il tiro per colpire due volte e usare il risultato più basso.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio subisce 10 danni la prossima volta che effettua un tiro per colpire prima della fine del turno successivo del personaggio.

LA CORTE DEI DOLORI

La più famigerata tra le poche comunità di ardenti sparpagliate per il mondo è la cosiddetta Corte dei Dolori. Questa compagnia, composta da una dozzina di ardenti, vive in una dimora comune in mezzo alle terre selvagge, anche se i suoi membri viaggiano in lungo e in largo per la regione, fino a toccare i principali insediamenti locali. La corte offre i suoi servizi a chiunque sia in grado di pagare e si specializza nella manipolazione delle autorità e dei governi delle comunità.

Anziché usare metodi palesi, di breve durata e di facile individuazione come i poteri di dominazione, gli ardenti della Corte dei Dolori si radunano invece di nascosto e in gran numero nei pressi dei palazzi governativi e si concentrano all'unisono su certe

emozioni. Il raduno di così tanti ardenti nello stesso posto e le sensazioni che essi proiettano esercitano un impatto nascosto ma rilevante sulla mentalità e sullo stato emotivo di tutti i presenti nelle vicinanze. L'effetto non è in grado di costringere un duca, un barone o un sindaco locale a prendere una determinata decisione; può però rendere tali individui particolarmente suscettibili ai negoziati, alle intimidazioni o agli inganni, e rende loro più difficile prendere delle decisioni assennate dal punto di vista tattico.

Anche se gli ardenti della Corte dei Dolori si fanno pagare bene per i loro servizi, non sembrano avere alcun uso evidente per i fondi che raccolgono. Di conseguenza, i veri obiettivi di questo ordine rimangono un mistero.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Convocazione Vitale

Ardente Utilità 10

Quando un alleato è nei guai, l'ardente invia velocemente un aiuto nella sua direzione.

Incontro ♦ Psionico, Teletrasporto

Reazione immediata Distanza 5

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio è reso sanguinante o scende a 0 punti ferita o meno

Bersaglio: Un alleato diverso da quello che attiva il potere

Effetto: Il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto adiacente all'alleato che attiva il potere.

Dono Psicico

Ardente Utilità 10

Quando l'attacco di un alleato colpisce, l'ardente incanala l'euforia della vittoria e la restituisce in forma di resilienza incrementata.

Incontro ♦ Psionico

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio colpisce con un attacco in mischia

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Dote in Prestito

Ardente Utilità 10

L'ardente trae forza dal successo di un alleato e condivide quella forza con gli altri alleati.

Incontro ♦ Psionico

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un alleato che il personaggio è in grado di vedere supera una prova di abilità

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione a eccezione di quello che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 alla prossima prova di abilità che effettua prima della fine del turno successivo del personaggio.

Forza di Volontà

Ardente Utilità 10

L'ardente si riprende da un'afflizione con tale vigore che anche gli alleati vicini vengono protetti dal suo potere.

Incontro ♦ Psionico

Nessuna azione Emanazione ravvicinata 3

Attivazione: Il personaggio supera un tiro salvezza

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene a bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 13° LIVELLO

Condotto di Essenza

Ardente Attacco 13

Incalzando gli attacchi, l'ardente priva un avversario della sua determinazione e la conferisce a un alleato.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e un alleato che il personaggio è in grado di vedere ottiene punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e l'alleato può usare recuperare energie come azione gratuita.

Aumento 4 (Guarigione, Psicico)

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni più 1d8 danni psichici. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può spendere un impulso curativo e recuperare un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Costituzione di quest'ultimo.

Emozioni Conflittuali

Ardente Attacco 13

L'attacco dell'ardente impedisce al nemico di distinguere gli amici dai nemici e gli infligge spasmi di dolore se si avvicina troppo a un'altra creatura.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psicico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Il bersaglio subisce danni psichici pari al modificatore di Saggezza del personaggio se conclude il proprio turno adiacente a uno dei suoi alleati.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma il bersaglio subisce i danni psichici se termina il proprio turno adiacente a qualsiasi creatura.

Aumento 4

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che termini il proprio turno adiacente al personaggio subisce 5 danni psichici e concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Probabilità Averse

Ardente Attacco 13

Il colpo rapido dell'ardente infonde maggiore forza nei suoi alleati.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Ogni alleato adiacente al personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Aumento 1 (Psichico)

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, gli alleati infliggono danni psichici extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio con i loro attacchi in mischia finché rimangono adiacenti a quest'ultimo.

Aumento 4

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli alleati ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire finché restano adiacenti al personaggio, mentre i nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire finché si trovano adiacenti al personaggio.

Sovvertire la Sconfitta

Ardente Attacco 13

L'energia psichica che l'ardente sottrae a un avversario trionfante rafforza quegli alleati le cui forze stavano scemando.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Guarigione, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Se il bersaglio rende sanguinante un alleato o colpisce un alleato sanguinante con un attacco prima della fine del turno successivo del personaggio, quell'alleato recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato sanguinante adiacente al bersaglio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Aumento 4

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, quando un nemico che il personaggio è in grado di vedere infligge danni con un attacco, un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Accompagnamento Aggressivo Ardente Attacco 15

L'ardente sfreccia attraverso il campo di battaglia e scatena un attacco devastante all'unisono con un alleato, poi concede a quell'alleato un incremento di furia da riversare contro il nemico comune.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico, Teletrasporto
Interruzione immediata **Distanza 10**

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio effettua un attacco in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si teletrasporta in un quadretto non occupato adiacente all'alleato che attiva il potere.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'alleato che attiva il potere ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio per l'attacco che attiva il potere, e infligge 2d6 danni psichici extra con quell'attacco.

Riscatto Sanguinario Ardente Attacco 15

Quando l'ardente mena un colpo sferzante con la sua arma, un alleato si sente rinvigorito.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Psionico
Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Un nemico, o due nemici se il personaggio è sanguinante

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Quando il personaggio effettua questo attacco, un alleato che è in grado di vederlo può usare un impulso curativo. Se il personaggio è sanguinante, l'alleato recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Seme del Tradimento Ardente Attacco 15

La mente dell'ardente tocca quella del nemico, inoculando un germoglio di tradimento che gli consentirà di controllarlo tramite i suoi stessi attacchi.

Giornaliero ♦ Arma, Charme, Psionico
Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio colpisce con un attacco in mischia, il personaggio può usare una reazione immediata per costringere il bersaglio a effettuare un attacco basilare in mischia contro un bersaglio scelto dal personaggio.

Sforzo Coordinato Ardente Attacco 15

L'ardente collega la sua mente a quelle dei suoi alleati, concedendo a tutti l'opportunità di agire all'unisono prima che gli avversari possano reagire.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato che egli è in grado di vedere entro l'emanazione, fino a un massimo di cinque bersagli

Effetto: Il personaggio applica uno degli effetti seguenti a ogni bersaglio. Ogni effetto può essere usato soltanto una volta.

♦ Il bersaglio vola di un numero di quadretti pari al modificatore di Carisma del personaggio come azione gratuita. Il bersaglio deve atterrare alla fine di questo movimento.

♦ Il bersaglio scatta della sua velocità come azione gratuita.

♦ Il bersaglio spende un impulso curativo.

♦ Il bersaglio può effettuare un attacco basilare come azione gratuita.

♦ Il bersaglio può caricare come azione gratuita.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Causa Comune Ardente Utilità 16

Quando un alleato si riprende, l'ardente può incanalare un temporaneo impeto di resilienza e distribuirlo agli altri alleati.

Giornaliero ♦ Psionico

Reazione immediata **Emanazione ad area 5 entro 10 quadretti**

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio spende un impulso curativo

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene punti ferita temporanei pari a 10 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Legame Resiliente Ardente Utilità 16

Il legame che l'ardente stringe con un alleato consentirà a tutti e due di giungere fino in fondo alla battaglia.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Azione minore **Distanza 5**

Bersaglio: Il personaggio e un alleato

Effetto: Ogni bersaglio ottiene rigenerazione 5 fino alla fine dell'incontro. Se un bersaglio inizia il proprio turno a più di 5 quadretti di distanza dall'altro bersaglio, questa rigenerazione non funziona per il bersaglio nel corso di quel turno.

Mente Distaccata Ardente Utilità 16

L'ardente sfiora la mente del soggetto e gli fornisce un temporaneo momento di respiro da una condizione debilitante.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore **Distanza 5**

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Il personaggio sceglie un effetto presente sul bersaglio e a cui un tiro salvezza può porre termine. Il bersaglio non è influenzato da quell'effetto fino alla fine del proprio turno successivo, ma non può effettuare un tiro salvezza contro l'effetto alla fine di quel turno. Il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 al tiro salvezza successivo che effettua per porre termine a quell'effetto.

Pericolo Scongiurato Ardente Utilità 16

Con un pensiero, l'ardente impartisce a un alleato sotto attacco una forma spettrale che lo protegge da ulteriori danni.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata **Distanza 10**

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio è colpito da un attacco

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio è evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 17° LIVELLO

Alluvione Emotiva

Ardente Attacco 17

L'attacco dell'ardente sprigiona un flusso emotivo che conferisce vigore ai suoi alleati.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Forza, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni da forza e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Un alleato adiacente al personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni da forza e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti. Ogni alleato adiacente al personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Aumento 4

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni da forza.

Effetto: Ogni alleato adiacente al personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Costituzione del personaggio + 5 per ogni nemico colpito dal personaggio con questo attacco.

Flusso delle Probabilità

Ardente Attacco 17

Il colpo dell'ardente altera le leggi delle probabilità, negando la buona sorte ai suoi nemici.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e ogni colpo critico messo a segno dal bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio è considerato un colpo normale.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che metta a segno un colpo critico contro un alleato entro 5 quadretti dal personaggio deve ripetere quel tiro per colpire.

Aumento 4

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni. I colpi critici messi a segno contro qualsiasi alleato situato entro 5 quadretti dal personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo sono considerati colpi normali. Inoltre, quando un nemico entro 5 quadretti dal personaggio supera un tiro salvezza, ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un tiro salvezza con un bonus pari al modificatore di Saggezza di quest'ultimo.

Impeto Violento

Ardente Attacco 17

L'ardente sferra contro il nemico un colpo talmente violento da lasciarlo vulnerabile agli attacchi che seguono.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio subisce danni da un attacco in mischia, subisce danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, ogni volta che il bersaglio è colpito da un attacco, il personaggio ottiene un bonus di +4 al tiro dei danni del primo attacco che effettua contro il bersaglio durante il proprio turno successivo. Questo bonus è cumulativo.

Aumento 4

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio riceve vulnerabilità 2 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio. Questa vulnerabilità aumenta di 2 ogni volta che un attacco colpisce o manca il bersaglio.

Nitidezza Accecante

Ardente Attacco 17

L'avversario è sopraffatto dall'attacco dell'ardente e ha grosse difficoltà a cogliere le opportunità che si presentano nel corso del combattimento.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio non può effettuare attacchi di opportunità fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non può effettuare attacchi di opportunità e subisce una penalità pari al modificatore di Saggezza del personaggio a qualsiasi tiro per colpire effettuato come azione immediata.

Aumento 4

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Colpo della Transizione Reattiva

Ardente Attacco 19

Quando l'ardente colpisce un avversario, la sua percezione ampliata gli consente di balzare al fianco di un alleato in pericolo.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Stabile, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume la posizione della transizione reattiva. Finché il potere rimane stabile, ogni volta che un alleato entro 5 quadretti dal personaggio diventa sanguinante a causa di un attacco o scende a 0 punti ferita o meno, il personaggio si teletrasporta in un quadretto non occupato adiacente a quell'alleato e può effettuare un attacco basilare in mischia come reazione immediata.

Corridoio del Dolore

Ardente Attacco 19

La potenza del colpo devastante sferrato stordisce un avversario, che viene sballottato nella posizione ideale da cui gli alleati dell'ardente possono attaccarlo.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio subisce danni da un attacco, il personaggio lo teletrasporta di 5 quadretti fino a una destinazione adiacente ad almeno uno dei suoi alleati.

Lacerazione Mentale

Ardente Attacco 19

L'attacco dell'ardente genera un campo di energia psionica che priva i nemici della volontà di agire.

Giornaliero ♦ Psicico, Psionico, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni nemico che termina il proprio turno entro la zona è frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.

Mantenere minore: La zona permane.

Nitidezza del Dolore

Ardente Attacco 19

Il dolore che il nemico prova a causa dell'assalto dell'ardente viene usato da quest'ultimo per rafforzare gli attacchi dei suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Psicico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni e 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Ogni volta che il bersaglio effettua un tiro salvezza per porre termine ai danni psichici continuati di questo attacco, un alleato situato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del proprio turno successivo.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO
Inconscio Risvegliato

Ardente Utilità 22

L'ardente stimola l'istinto di combattimento innato del suo alleato per rovesciare le sorti della battaglia.

Giornaliero ♦ Psicico, Psionico

Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Quando il bersaglio è reso sanguinante ottiene un bonus di +1 alla velocità, un bonus di potere +5 alle prove di Atletica e Tenacia e infligge 5 danni psichici extra con gli attacchi in mischia fino alla fine dell'incontro.

Pronta Guarigione

Ardente Utilità 22

Il legame psionico che l'ardente condivide con un alleato caduto in combattimento consente a tale alleato di riprendersi e di tornare a combattere rapidamente.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Reazione immediata Distanza 10

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio scende a 0 punti ferita o meno

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse speso un impulso curativo, e può rialzarsi e scattare di un numero di quadretti pari al modificatore di Carisma del personaggio come azione gratuita.

Recupero Empatico

Ardente Utilità 22

La delusione di un alleato consente all'ardente di recuperare l'energia che ha consumato.

Giornaliero ♦ Psionico

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio manca con un potere di attacco a incontro

Effetto: Il personaggio recupera 2 punti potere.

Rinforzi Improvvisi

Ardente Utilità 22

L'ardente vede un alleato in pericolo e invia un alleato in attesa ad aiutarlo.

Giornaliero ♦ Psionico, Teletrasporto

Reazione immediata Distanza 10

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio colpisce un alleato con un attacco in mischia

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio si teletrasporta in un quadretto non occupato adiacente al nemico che attiva il potere e ottiene vantaggio in combattimento contro quel nemico fino alla fine del turno successivo del bersaglio.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 23° LIVELLO
Colpo Concertato

Ardente Attacco 23

L'attacco irruento che l'ardente sferra con la sua arma ispira gli alleati a seguire il suo esempio.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Ogni alleato adiacente al personaggio ottiene un bonus di potere ai tiri per colpire degli attacchi basilari pari al modificatore di Costituzione del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 2

Colpito: Come sopra, e ogni alleato applica il bonus di potere anche ai tiri per colpire dei poteri a volontà non aumentati.

Aumento 6

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Uno o due alleati situati entro 5 quadretti dal personaggio possono effettuare un attacco basilare a testa come azione gratuita, applicando un bonus di potere al tiro per colpire pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Ogni alleato effettua il suo attacco contro un bersaglio diverso che non sia il bersaglio di questo potere.

Urlo Rovinoso

Ardente Attacco 23

L'attacco che l'ardente sferra con l'arma scatena un tonante urlo psichico che fa tremare gli avversari.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni da tuono e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Il bersaglio è assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni da tuono e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Ogni nemico adiacente al bersaglio alla fine dello scorrimento subisce danni da tuono pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Aumento 6

Mischia 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni da tuono e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti. Alla fine dello scorrimento, ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 10 danni da tuono, mentre ogni alleato adiacente al bersaglio o al personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Saggezza di quest'ultimo.

Urto Risanante

Ardente Attacco 23

L'esultanza dell'ardente per avere messo a segno un attacco infonde in un alleato vicino un flusso di nuovo vigore.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Guarigione, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato sanguinante adiacente al personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Un alleato sanguinante adiacente al personaggio può usare un impulso curativo e recuperare un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Saggezza di quest'ultimo.

Aumento 6

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato che colpisce un nemico con un attacco quando è adiacente al personaggio può usare un impulso curativo e recuperare un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Emozioni Invertite

Ardente Attacco 25

L'attacco dell'ardente corrompe le emozioni del bersaglio, infliggendo dolore in caso di trionfo ed esagerando la gravità dei suoi fallimenti.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è sotto l'effetto delle emozioni invertite (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è sotto questo effetto, la prima volta in ogni suo turno in cui colpisce con un attacco in mischia o a distanza, un nemico scelto dal personaggio e adiacente al bersaglio subisce 10 danni psichici. Quando il bersaglio manca con un attacco, concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Portento dell'Abbondanza

Ardente Attacco 25

Quando l'avversario scelto dall'ardente cade, sia l'ardente che i suoi alleati possono curarsi assorbendo la sua forza.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Quando il bersaglio scende a 0 punti ferita, il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da esso recuperano un ammontare di punti ferita come se ognuno di essi avesse speso un impulso curativo.

Sfogo di Sofferenza

Ardente Attacco 25

L'ardente incanala il suo potere psionico attraverso l'avversario, trasformando il dolore di quest'ultimo nella guarigione di un altro.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 5[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Finché il bersaglio non scende a 0 punti ferita, quando un alleato diventa sanguinante a causa di un attacco e il personaggio si trova entro 5 quadretti dal bersaglio, un altro alleato adiacente al personaggio o al bersaglio può usare un impulso curativo.

PER IL DUNGEON MASTER: INTENTI SINISTRI

Pur costituendo un fondamentale aspetto tematico della classe dell'ardente, la capacità di percepire e proiettare emozioni non ha un grosso impatto sulle meccaniche di gioco. Molti poteri dell'ardente vi fanno riferimento, ma essa rimane innanzi tutto un elemento di atmosfera e di interpretazione.

Il DM può usare questo legame alle emozioni come strumento narrativo o come aggancio per le avventure. Questo capitolo offre già vari esempi su come la presenza di un gruppo di ardenti possa influenzare una comunità nei tempi lunghi. Su scala più piccola, il DM può usare un personaggio ardente come mezzo per presentare al gruppo degli spunti narrativi. Si prenda ad esempio una situazione in cui gli avventurieri si trovano nel bel mezzo di un banchetto dell'alta società al castello del duca e si godono la

fešta, quando improvvisamente l'ardente percepisce un picco inaspettato di furia omicida. Che cosa significa? C'è in ballo un tentativo di omicidio? La vita del duca è in pericolo? E soprattutto, chi tra le centinaia di invitati era la fonte di quella sensazione?

Se opta per questa strada, il DM dovrà spiegare bene al giocatore che si tratta di qualcosa che il personaggio non può controllare e su cui non può fare affidamento regolarmente. Un ardente non è una macchina della verità ambulante e il personaggio non può girovagare da una persona all'altra nella speranza di percepire l'emozione che sta cercando. Se un giocatore vuole che il suo personaggio ardente percepisca le emozioni deliberatamente, dovrà usare l'abilità Intuizione e aumentarla tramite talenti e scelte di background.

Visione Vittoriosa

Ardente Attacco 25

L'ardente incanala l'emozione della vittoria nei suoi alleati, donando loro la determinazione necessaria per assalire gli avversari.

Giornaliero ♦ **Psichico, Psionico**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Uno o due alleati entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può effettuare un attacco basilare contro un nemico come azione gratuita. Se l'attacco colpisce, il nemico subisce 5 danni psichici extra ed è anche frastornato (tiro salvezza termina). Se l'attacco manca, il nemico subisce 15 danni psichici e il bersaglio fa scorrere il nemico di 1 quadretto.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 27° LIVELLO
Assalto Inconsapevole

Ardente Attacco 27

L'ardente assume il controllo degli impulsi di un avversario svenuto, costringendolo ad attaccare secondo la sua volontà.

A volontà ♦ **Aumentabile, Charme, Psichico, Psionico**

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro una creatura scelta dal personaggio, beneficiando di un bonus di potere +2 bonus al tiro per colpire. Se l'attacco del bersaglio colpisce, infligge danni psichici extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio e il bersaglio subisce 10 danni psichici.

Aumento 2

Effetto: Come sopra, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti prima che effettui il suo attacco.

Aumento 6 (Arma)

Arma in mischia

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Il bersaglio carica un nemico scelto dal personaggio come azione gratuita. Se questo attacco colpisce, il bersaglio subisce 10 danni psichici e la creatura che ha caricato subisce 10 danni psichici extra.

Il Cielo Cade

Ardente Attacco 27

L'attacco dell'ardente infonde nel nemico una momentanea sensazione di vertigine che lo rende nauseato.

A volontà ♦ **Arma, Aumentabile, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. La volta successiva in cui il bersaglio subisce danni prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, cade a terra prono.

Aumento 6

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni. Il bersaglio deve scegliere se rimanere immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio o se concedere vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fallimento Tattico

Ardente Attacco 27

Quando l'ardente colpisce, impedisce all'avversario di reagire usando i suoi attacchi più potenti.

A volontà ♦ **Arma, Aumentabile, Psichico, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce danni psichici pari al modificatore di Saggezza del personaggio ogni volta che effettua un attacco che non sia un attacco basilare.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio provoca attacchi di opportunità quando effettua qualsiasi attacco che non sia un attacco basilare.

Aumento 6

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni. Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché non subisce danni da un attacco.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO
Convocazione Esplosiva

Ardente Attacco 29

L'ardente accorre al fianco di un alleato sotto attacco, scatenando una potente scarica di energia psichica contro i suoi avversari.

Giornaliero ♦ **Arma, Psichico, Psionico, Teletrasporto**

Reazione immediata **Propagazione ravvicinata 5**

Attivazione: Un alleato che il personaggio è in grado di vedere è colpito da un attacco

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si teletrasporta in un quadretto non occupato adiacente all'alleato che attiva il potere.

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni psichici e il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Illusione Letale

Ardente Attacco 29

L'attacco letale dell'ardente convince un avversario che è destinato a fallire, rendendolo inefficace in combattimento.

Giornaliero ♦ **Arma, Psichico, Psionico, Recuperabile**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è sotto l'effetto dell'illusione letale (tiro salvezza termina). Finché è sotto questo effetto, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, alle difese e ai tiri salvezza. Inoltre, la prima volta che il bersaglio manca con un attacco durante ogni suo turno, subisce 10 danni psichici.

Vulnerabilità Rivelata

Ardente Attacco 29

Una corona rossastra risplende attorno all'ardente, evidenziando la vulnerabilità dei nemici vicini e infondendo potere nei suoi alleati.

Giornaliero ♦ **Arma, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, i nemici sanguinanti concedono vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio finché tali alleati si trovano a lui adiacenti; inoltre, questi alleati ottengono un bonus di potere ai tiri dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio per gli attacchi contro i nemici adiacenti a quest'ultimo.

NUOVI CAMMINI LEGGENDARI

ADEPTO ANARCHICO

"Io vedo l'ordine nell'incertezza e tocco il caos nascosto nella legge. Mi ergo in entrambi i mondi come padrone dell'ordine e del disordine."

Prerequisito: Ardente

Mano a mano che le doti psioniche dell'ardente giungono a maturazione, egli scopre di riuscire a concentrarsi meglio sulla duplice natura delle discipline che ha padroneggiato. Concentrando i propri pensieri sui margini di imprevedibilità del suo addestramento, egli scopre il caos latente che scorre nella sua magia. Attraverso tentativi ripetuti, impara a padroneggiare il caos latente nei suoi poteri e a scatenarlo contro i suoi nemici. Attingere al potere del caos può essere pericoloso, ma un adepto anarchico è pronto a fronteggiare qualsiasi rischio.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ADEPTO ANARCHICO

Azione Caotica (11° livello): Quando un adepto anarchico spende un punto azione per effettuare un attacco, può scegliere di conferire il potere del caos a un alleato adiacente a sé o a qualsiasi bersaglio dell'attacco. Si tira un d6 per determinare l'effetto.

d6 Effetto dell'azione caotica

- 1 Nessun effetto
- 2 L'alleato scatta come azione gratuita.
- 3 L'alleato ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.
- 4 L'alleato ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma del personaggio.
- 5 L'alleato ottiene un bonus ai tiri dei danni da applicare al suo prossimo attacco pari al modificatore di Carisma del personaggio.
- 6 L'alleato può effettuare un attacco basilare come azione gratuita.

Impulso Anarchico (11° livello): Quando un adepto anarchico usa *impulso ardente*, tira un d6. Se ottiene un numero pari, il bersaglio di *impulso ardente* può anche teletrasportarsi di 2 quadretti come azione gratuita. Se ottiene un numero dispari, aggiunge il risultato del dado ai punti ferita che il bersaglio recupera.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un adepto anarchico ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Nitidezza nella Confusione (16° livello): Un adepto anarchico non concede vantaggio in combattimento per il fatto di essere frastornato o stordito. Inoltre, ogni volta che l'adepto anarchico è frastornato, può effettuare un'azione minore in aggiunta alla singola azione concessa da quella condizione.

DISCIPLINE DELL'ADEPTO ANARCHICO

Colpo Anarchico

Adepto Anarchico Attacco 11

Il caos allo stato puro fluisce all'interno dell'arma quando l'adepto anarchico colpisce, infliggendo al suo avversario una temporanea follia combattiva.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Charme, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni. Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto ed effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un nemico di sua scelta. L'attacco beneficia di un bonus di potere +2 al tiro per colpire.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti e effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un nemico di sua scelta. L'attacco beneficia di un bonus di potere +2 al tiro per colpire e al tiro dei danni.

Caos Sfrenato

Adepto Anarchico Utilità 12

Quando l'adepto anarchico viene messo sotto pressione in combattimento, incanala il caos per contaminare tutti coloro che gli stanno attorno.

Giornaliero ♦ Psionico, Zona

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 2

Attivazione: Il personaggio è reso sanguinante da un attacco

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona si muove con il personaggio e rimane centrata su di lui. Quando una qualsiasi creatura entro la zona effettua un tiro per colpire, una prova di abilità, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, il personaggio tira un d4. Se ottiene un numero dispari, sottrae il risultato al tiro del dado che ha attivato il potere. Se ottiene un numero pari, aggiunge il risultato a quel tiro.

Mantenere minore: La zona permane.

Breccia Caotica

Adepto Anarchico Attacco 20

L'adepto anarchico scaglia una creatura attraverso una breccia caotica non appena concluso il suo attacco, isolandola temporaneamente dal campo di battaglia e controllando i suoi movimenti dopo che ha fatto ritorno.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Teletrasporto

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio sceglie una creatura colpita dall'attacco, poi scaglia quella creatura attraverso una breccia caotica. Quella creatura è rimossa dal gioco. All'inizio del turno successivo del personaggio, la creatura ricompare in uno spazio non occupato entro 5 quadretti dal personaggio che non sia terreno ostacolante. Inoltre, il bersaglio è soggetto a una distorsione caotica (tiro salvezza termina). Finché la distorsione non termina, quando il bersaglio termina il suo turno entro 5 quadretti dal personaggio, il personaggio può teletrasportarlo di 5 quadretti in un altro quadretto entro 5 quadretti da sé come azione gratuita.

CAMPIONE INCANDESCENTE

“Nemmeno gli dèi sono in grado di controllare la bellezza perfetta e il potere illimitato contenuto nell'anima mortale.”

Prerequisito: Qualsiasi classe psionica

I mortali saranno anche delle creazioni difettose, che tendono a sbagliare e a giudicare erroneamente. Ma tutti i mortali sono stati benedetti con un dono speciale: un'anima. L'energia psionica ha rivelato al campione incandescente il potere della sua anima, e attraverso lunghi studi ed esami introspettivi, egli ha imparato a districarsi tra i sentieri labirintici della sua anima.

Questa energia si diffonde attorno al campione incandescente e lo avvolge in un alone radioso. Sebbene il campione possa attenuare la sua luce interiore, sia lui che i suoi compagni trovano la sua presenza confortante. Con il tempo, la luce risponde ai suoi comandi e brucia i nemici mentre rafforza gli alleati, o consente addirittura all'anima del campione incandescente di eclissare il suo corpo.

Più il campione incandescente accede al potere della propria anima, più capisce che questa essenza deve essere protetta. Coloro che ambiscono a sfruttare le anime e a corromperle per i loro fini oscuri, e coloro che vorrebbero fagocitare le anime altrui nel corso dei loro viaggi al di fuori del corpo devono essere distrutti e i loro prigionieri liberati. A tale scopo, il campione incandescente giura di ergersi contro gli innumerevoli malvagi che vorrebbero usare o abusare delle anime.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAMPIONE INCANDESCENTE

Azione Luminosa (11° livello): Quando un campione incandescente spende un punto azione per eseguire un'azione extra, emette luce intensa entro 10 quadretti fino alla fine del proprio turno successivo. I nemici a lui adiacenti quando emette questa luce ricevono un valore di vulnerabilità ai danni radiosi pari al modificatore di Costituzione del campione incandescente.

Fulgore Sovraccarico (11° livello): Ogni volta che un campione incandescente colpisce un nemico con un potere

psionico di attacco a volontà, può spendere 1 punto potere per far sì che il potere infligga 1d6 danni radiosi extra.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un campione incandescente ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Presenza Incandescente (16° livello): Un campione incandescente emette luce intensa nel raggio di 3 quadretti. Come azione gratuita, il campione può ridurre la luce a luce fioca o spegnerla del tutto. Può riattivarla come azione gratuita.

Quando il campione incandescente mette a segno un colpo critico mentre proietta luce intensa grazie a questo privilegio di classe, gli alleati entro la luce ottengono un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Costituzione del campione incandescente.

DISCIPLINE DEL CAMPIONE INCANDESCENTE

Colpo Incandescente Campione Incandescente Attacco 11

Quando il campione incandescente colpisce, una luce intensa si riversa dalla sua arma, assorbendo ogni colore dall'area circostante e accecando il suo avversario.

Incontro ♦ **Arma, Aumentabile, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Ogni nemico entro 3 quadretti dal personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Portamento Insostenibile Campione Incandescente Utilità 12

La perfezione dell'anima del campione incandescente arde con tale intensità che i suoi nemici terrorizzati non riescono nemmeno a guardarlo.

Giornaliero ♦ **Metamorfosi, Paura, Psionico**

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che effettui un attacco che include il personaggio tra i bersagli subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire di quell'attacco.

Incandescenza Perfetta Campione Incandescente Attacco 20

Quando il campione incandescente attacca, la perfezione della sua anima si riversa all'esterno, trasformandolo in un essere di puro fulgore.

Giornaliero ♦ **Arma, Metamorfosi, Psionico, Radioso**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni radiosi e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio è evanescente e acquisisce volo 8 (fluttuare). Grazie al suo privilegio Presenza Incandescente, il personaggio emette luce entro un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma (con un minimo di 3).



RALPH BEISNER

CATALIZZATORE

"Io sono la chiave che può sbloccare il tuo potenziale dimenticato."

Prerequisito: Ardente

Sebbene le conoscenze e l'addestramento siano grandi virtù, certe volte tali esperienze fungono anche da barriere. La conoscenza può generare compiacimento e impedire a un individuo di vedere un sentiero migliore. Mano a mano che un individuo si specializza, il tempo che passa a sviluppare una comprensione più approfondita della specialità scelta è tempo che non utilizza per ampliare le sue conoscenze in altre aree. Troppa concentrazione può limitare eccessivamente la sua visione.

Anziché vincolarsi a un obiettivo e a una convinzione, un catalizzatore amplia la sua mente e rifiuta ogni presupposizione. Così facendo, scopre nuove possibilità da esplorare. Le lezioni che apprende lo aiutano a superare sfide e avversità di ogni genere, e gli permettono di adattarsi a ogni situazione che dovrà affrontare.

La liberazione di cui gode il catalizzatore può anche estendersi ai suoi compagni. Toccando le loro menti, il catalizzatore stimola il loro vero io, liberandoli dai vincoli delle aspettative che li affliggono. Nessun dubbio o paura li trattiene più. Ora essi sono liberi di lottare con maggior vigore e di spingersi oltre i limiti entro cui le loro esperienze li avevano costretti. Il catalizzatore li libera, e con un semplice tocco mentale dà il via a una trasformazione che li aiuterà a trasformarsi in ciò che erano destinati a diventare.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CATALIZZATORE

Azione Spronante (11° livello): Quando un catalizzatore spende un punto azione per effettuare un attacco



e colpisce con il suo primo tiro per colpire, un alleato a lui adiacente può scattare come azione gratuita e un alleato diverso entro 5 quadretti da lui può effettuare un attacco basilare come azione gratuita.

Maestria di Adattamento (11° livello): Dopo ogni riposo esteso, un catalizzatore sceglie un'abilità in cui non possiede addestramento. Fino all'inizio del suo riposo esteso successivo, si considera dotato di addestramento in quell'abilità.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un catalizzatore ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Critico Dirompente (16° livello): Quando un catalizzatore mette a segno un colpo critico usando un potere da ardente, ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus di +5 ai tiri dei danni fino all'inizio del turno successivo del catalizzatore.

DISCIPLINE DEL CATALIZZATORE

Impulso Violento

Catalizzatore Attacco 11

Il catalizzatore sopprime temporaneamente i limiti che gravano sulle menti dei suoi alleati, consentendo loro di attuare un violento assalto coordinato.

Incontro ♦ Aumentabile, Psionico, Psionico

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Uno, due o tre alleati entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può effettuare un attacco basilare come azione gratuita, ciascuno contro una creatura diversa. Se soltanto un bersaglio colpisce, il suo attacco infligge 2d6 danni psichici extra. Se soltanto due bersagli colpiscono, ognuno dei loro attacchi infligge 1d6 danni psichici extra.

Aumento 2

Effetto: Come sopra, e ogni bersaglio infligge 3 danni psichici extra con il suo attacco basilare.

Mente Serena

Catalizzatore Utilità 12

Il catalizzatore sgombra da ogni dubbio la mente di un alleato, in modo che nulla possa impedirgli di raggiungere il successo.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Azione standard **Distanza 5**

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio possiede resistenza 10 ai danni psichici, ottiene un bonus di potere +2 alle prove di abilità senza addestramento e un bonus di potere +2 ai tiri degli attacchi di opportunità. Come azione minore, il bersaglio può porre fine a questo effetto e recuperare punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

Scatenare il Potere Interiore

Catalizzatore Attacco 20

La forma dell'alleato scelto dal catalizzatore risplende di luce intensa, che si stabilizza in un alone luminoso che potenzia le sue gesta in combattimento.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Psionico

Azione standard **Distanza 5**

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio assume la forma del potere scatenato fino alla fine dell'incontro. Finché è in questa forma, il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 alla velocità, ai tiri per colpire degli attacchi di opportunità e a tutte le difese.

Quando il bersaglio colpisce con un potere di attacco a volontà non aumentato, può scegliere di porre termine a questo effetto come azione gratuita. Così facendo, l'attacco infligge 3d8 danni extra e il bersaglio dell'attacco resta frastornato (tiro salvezza termina).

INVASORE FRENICO

"I tuoi segreti ora sono miei, e intendo usarli come meglio credo."

Prerequisito: Ardente

Un invasore frenico sente tutto. Ogni pensiero, ogni idea e ogni conversazione interiore giungono ai ricettori della sua mente in un brusio confuso. Al fine di mantenere la propria sanità mentale, ha dovuto imparare a ridurre quella cacofonia a un ronzio attutito; tuttavia, sa anche che quei pensieri possono tornare utili, e così cerca di concentrarsi su una piccola parte di essi, filtrandoli dal resto del brusio per captare le voci più potenti e trarne vantaggio.

Un invasore frenico è un combattente del pensiero, capace di insinuarsi in qualsiasi mente senziente e di saccheggiarne i segreti. Gli serve soltanto un momento per passare al setaccio quel groviglio confuso di pensieri e trovare ciò che gli serve, specialmente sul campo di battaglia. La mente di un nemico gli rivela i suoi intenti e lo aiuta ad anticipare i suoi colpi. L'invasore frenico riesce a percepire quando un altro nemico gli si avvicina, e cambia posizione quanto basta per reagire meglio all'attacco. I pensieri che sottrae guidano con maggior precisione i suoi attacchi e lo proteggono dai danni, consentendogli di resistere quanto basta in combattimento per distruggere i nemici che si oppongono a lui.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'INVASORE FRENICO

Azione Riflessiva (11° livello): Ogni volta che un invasore frenico subisce danni da un attacco in mischia, può spendere un punto azione per usare un potere a volontà da ardente non aumentato come reazione immediata.

Mente Aperta (11° livello): Un invasore frenico ottiene telepatia 5. Se è già dotato di questa facoltà, la gittata della sua telepatia aumenta di 5.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un invasore frenico ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Sensi Condivisi (11° livello): Un invasore frenico non può essere assordato o accecato fintanto che è adiacente ad almeno una creatura che non sia assordata o accecata.

Mente Cauta (16° livello): Un invasore frenico ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire degli attacchi di opportunità e degli attacchi ad azione immediata.

DISCIPLINE DELL'INVASORE FRENICO

Colpo Frenico

Invasore Frenico Attacco 11

L'invasore frenico si fa strada lottando oltre gli attacchi del nemico per sferrare un colpo spietato contro il suo corpo e la sua mente.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Reazione immediata **Arma in mischia**

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 1 quadretto.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Amaro Tradimento Mentale Invasore Frenico Utilità 12

Usando la massima concentrazione, l'invasore frenico rafforza i suoi alleati sfruttando l'energia fornitagli dalle incertezze dei nemici.

Giornaliero ♦ Psionico, Zona

Azione minore

Emanazione ravvicinata 3

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non pone termine all'effetto come azione gratuita durante il proprio turno. La zona si muove con il personaggio e rimane centrata su di lui. Finché si trovano entro la zona, i nemici concedono vantaggio in combattimento al personaggio e gli alleati ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese. Finché la zona non termina, il personaggio è rallentato.

Intruso del Pensiero

Invasore Frenico Attacco 20

L'invasore frenico spalanca le barriere mentali dell'avversario, scompiglia la sua mente e legge ogni suo movimento durante il combattimento.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni.

Effetto: Il bersaglio è sotto l'effetto dell'intruso del pensiero. Finché è sotto questo effetto, il bersaglio subisce 5 danni psichici continuati e i suoi attacchi provocano attacchi di opportunità da parte del personaggio.

Ogni tiro salvezza fallito: Un alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita.

SIFONE

"Ciò che temi, ciò che odi, ciò che spero e ciò che sogni ora mi appartengono, e saranno divorati. Il mio banchetto avrà fine quando di te rimarrà soltanto un guscio vuoto."

Prerequisito: Ardente

Non tutti i vampiri sono non morti che bevono il sangue dei viventi o prosciugano le anime con un tocco. Alcuni si cibano delle emozioni più intense, come la paura, l'amore, la rabbia e la felicità. Si tratta di creature insidiose, parassiti che si ingozzano senza attirare l'attenzione su di loro. Che un sifone sia consapevole o meno delle proprie capacità, l'effetto che esse sortiscono sui suoi poteri è palpabile: la vittima cade preda di una strana sonnolenza, si sente intorpidita e fiaccata.

Un sifone usa i poteri psionici per assorbire l'energia del pensiero dalle sue vittime, bevendo a fondo dalle loro emozioni e sentimenti per incrementare i propri poteri. La sua mente è un vortice, che coglie i pensieri altrui e li usa per rifornire le proprie risorse e risanare le proprie ferite. Quando stabilisce un legame con un'altra creatura, può attingere alla sua energia finché la preda non resta sfinita e incapace di reagire. Il sifone può tenere in serbo l'energia per sé o trasferirla ai suoi alleati in modo che possano dividerne i benefici.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL SIFONE

Azione Intorpidita (11° livello): Quando un sifone spende un punto azione per effettuare un attacco e l'attacco colpisce, ogni nemico entro 3 quadretti da lui è rallentato fino alla fine del turno successivo del sifone.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un sifone ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Vampiro Psichico (11° livello): Quando un sifone usa un potere a volontà da ardente non aumentato per colpire un nemico rallentato, frastornato, stordito o soggetto a

danni psichici continuati, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Saggezza.

Impulso Drenante (16° livello): Quando un nemico entro 5 quadretti da un sifone scende a 0 punti ferita o diventa frastornato, stordito o indebolito, se il sifone usa *impulso ardente* prima della fine del proprio turno successivo, il bersaglio del potere recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Saggezza del sifone.

DISCIPLINE DEL SIFONE

Distrazione Insidiosa

Sifone Attacco 11

Attaccando con la sua arma, il sifone riesce a conficcare le sue zanne psichiche nella mente dell'avversario, compromettendo la sua capacità di pensare e agire.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio è frastornato e rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio è frastornato e immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Banchetto di Morte

Sifone Utilità 12

Il sifone attinge all'energia psichica di una creatura morente per concedere a se stesso e ai suoi alleati uno slancio di vigore.

Incontro ♦ Psionico

Reazione immediata Personale

Attivazione: Una creatura entro 10 quadretti dal personaggio e che questi sia in grado di vedere scende a 0 punti ferita o meno

Effetto: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Carisma. Ogni alleato a lui adiacente ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Sanguisuga di Emozioni

Sifone Attacco 20

L'arma del sifone sguscia oltre le difese dell'avversario e apre un condotto fino alla sua mente. Fintanto che il condotto rimane aperto, il sifone riesce a banchettare con le sventure del suo avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni psichici.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è sotto l'effetto della sanguisuga di emozioni del personaggio (tiro salvezza termina). Finché è sotto questo effetto, il bersaglio è rallentato e indebolito. Inoltre, all'inizio del turno del bersaglio, se il personaggio dispone di linea di visuale fino a esso, sia il personaggio che ogni alleato a lui adiacente recuperano un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Saggezza del personaggio.



VISIONARIO RISVEGLIATO

"Molte strade conducono verso il futuro, ma seguendo quella che io percorro, potrai trovare la vittoria che cerchi."

Prerequisito: Ardente

Nel corso dei secoli, le incursioni provenienti dal Reame Remoto hanno lasciato profonde cicatrici sul mondo, al punto che ormai la trama del reame mortale è disseminata di fenditure e linee di faglia. Il potere psionico rende il visionario risvegliato particolarmente sensibile ai danni causati dall'invasione degli esseri aberranti e gli conferisce le doti cui ha bisogno per sfruttare quei danni a proprio vantaggio.

I ricordi gli giungono nei sogni e tramite visioni a occhi aperti, istruendolo nell'uso di tecniche di combattimento dimenticate con cui potrà lottare al meglio contro le invasioni dall'Oltre. Queste rivelazioni gli conferiscono anche un punto di vista speciale sul mondo, consentendogli di cercare sentieri nascosti attraverso il tempo e lo spazio. Tramite queste cicatrici invisibili lasciate dalle battaglie dei tempi antichi, il visionario risvegliato si muove da un posto all'altro in un batter d'occhio e può aprire dei portali con cui sparpagliare i suoi nemici per tutto il campo di battaglia. Maggiore è la distruzione causata dalla minaccia del Reame Remoto, maggiore è la potenza a disposizione del visionario risvegliato. Ma soprattutto, queste conoscenze rivelano anche al visionario risvegliato che la minaccia aberrante un giorno sarà sconfitta.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL VISIONARIO RISVEGLIATO

Azione Dimensionale (11° livello): Quando un visionario risvegliato spende un punto azione per effettuare un attacco, può teletrasportarsi di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza prima o dopo l'attacco.



THOMAS DENMARK

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un visionario risvegliato ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Visione Snervante (11° livello): Ogni volta che un visionario risvegliato colpisce un nemico con un potere a volontà da ardente non aumentato, marchia quel nemico fino alla fine del proprio turno successivo.

Modifica Istantanea (16° livello): Ogni volta che un nemico marchiato da un visionario risvegliato termina il proprio turno in un quadretto adiacente al visionario, questi può teletrasportare quel nemico in qualsiasi altro quadretto non occupato a sé adiacente come azione gratuita.

DISCIPLINE DEL VISIONARIO RISVEGLIATO

Portali Spalancati Visionario Risvegliato Attacco 11

L'attacco del visionario vincola il nemico a una miriade di varchi che solo lui è in grado di vedere. Se il nemico cerca di scappare, il visionario ne altera il percorso per controllare la sua destinazione.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Psionico, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo. Se il bersaglio si muove al suo turno successivo, il personaggio può teletrasportarlo di 2 quadretti come azione gratuita alla fine di quel turno.

Aumento 2

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo. Se il bersaglio si muove al suo turno successivo, il personaggio può teletrasportarlo di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza come azione gratuita alla fine di quel turno.

Orizzonti Limpidi Visionario Risvegliato Utilità 12

Il visionario e un alleato si scambiano di posto attraverso portali nascosti per confondere i suoi nemici.

Incontro ♦ Psionico, Teletrasporto

Azione di movimento **Gittata 10**

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio teletrasporta se stesso e il bersaglio scambiandosi di posizione con esso. Ogni nemico adiacente al personaggio alla fine del teletrasporto concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Paesaggio Distorcente Visionario Risvegliato Attacco 20

Il visionario altera la realtà e sposta se stesso, i suoi alleati e il suo nemico attraverso il campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Teletrasporto

Azione standard **Arma in mischia**

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio teletrasporta se stesso e un alleato situato entro 5 quadretti da sé, scambiandosi di posto con esso.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni e il personaggio marchia il bersaglio (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il personaggio teletrasporta il bersaglio e un alleato entro 5 quadretti da lui, scambiando le loro posizioni.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

MONACO

“Per non essere gravata da alcun limite, un’esistenza deve raggiungere la massima armonia tra il corpo, la mente e lo spirito.”

UN MONACO si erge tra il mondo materiale del corpo e il reame illuminato dello spirito, e in lui i due mondi si toccano. Un monaco si è addestrato per utilizzare dei metodi di combattimento speciali, tramandati di generazione in generazione. Alcuni monaci passano la vita intera ad affinare la loro arte, rinchiusi in un monastero isolato, lontani dalle distrazioni del mondo. Altri hanno imparato il loro particolare stile di combattimento nei vicoli più bui delle città, mettendo alla prova la loro resistenza e il loro ingegno in una disperata lotta per la sopravvivenza. Altri ancora hanno scoperto il loro potere grazie a un antico manoscritto, un padrone misterioso o il ricordo improvviso di una tradizione perduta che giaceva nascosto nella loro mente.

Sebbene qualsiasi combattente ben addestrato possa abbattere un avversario con la forza di un pugno, un monaco infonde nei suoi attacchi il proprio potere psionico, l’energia interiore che egli chiama *ki*. Questa energia gli consente di sferrare attacchi micidiali quanto qualsiasi incantesimo o prodezza marziale, e inoltre potenzia le sue capacità fisiche, permettendogli di muoversi rapidamente, compiere balzi sorprendenti e addirittura volare. Questo capitolo contiene nuove opzioni con cui un monaco può ampliare i suoi poteri e potenziare la sua presenza sul campo di battaglia e oltre.

- ◆ **Interpretare un monaco:** Una dissertazione sul ruolo dei monaci nel mondo e al tavolo di gioco, oltre ad alcuni suggerimenti per infondere vita al proprio personaggio.
- ◆ **Nuovo sviluppo e privilegio di classe:** La tradizione dell’Anima di Ferro consente al monaco di incanalare il potere del proprio *ki* attraverso un’arma, che diventa una vera e propria estensione del suo corpo e della sua anima. Nelle sue mani, anche un banale pugnale può eguagliare la potenza dello spadone di un guerriero, e un semplice bastone ferrato può trasformarsi in un turbinante strumento di distruzione.
- ◆ **Nuovi poteri:** Un monaco si affida al potere psionico per guidare i suoi attacchi e abbattere le difese dei suoi nemici. Le nuove discipline di questo capitolo consentono ai monaci dell’Anima di Ferro di progredire nel loro addestramento armato, ma offrono a tutti i personaggi monaci nuove opzioni con cui dare filo da torcere ai loro avversari.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Sei nuovi cammini leggendari offrono ai personaggi monaci numerose possibilità di avanzamento e una vasta gamma di stili di combattimento esoterici e letali.

KEREM BEYIT





INTERPRETARE UN MONACO

"Trovato quello che cercavate, stranieri?"

La figura si avvicinò ai due anonimi viaggiatori all'interno di quella che per il resto sembrava una biblioteca deserta. L'uomo sembrava quasi un orso, aveva una folta barba nera e il suo sorriso rivelava che gli mancava qualche dente. Li avevano messi in guardia a proposito dello sceriffo locale, ma avevano sperato di completare le ricerche prima di imbattersi in lui.

"Direi di sì," disse pacatamente Lenaris. "Il tempio di Ioun è una vera e propria fonte di conoscenza."

"Ma non è una fonte gratuita," ribatté lo sceriffo. "Gli stranieri devono pagare una tassa."

"Nessuno ci ha detto niente riguardo a una tassa," protestò Inelda.

"Ve lo dico io adesso." Lo sceriffo scansò il mantello per mostrare la spada che teneva alla cintura, come per far capire che aveva già notato che i due viaggiatori erano disarmati. Lenaris infilò la mano nel borsello per estrarne una manciata di monete d'argento. Il combattente brizzolato lo ringraziò con una smorfia beffarda e si allontanò.

Inelda gli scoccò un'occhiataccia, ma Lenaris si limitò a scrolare le spalle. "Un combattimento quaggiù potrebbe distruggere dei testi introvabili. Te l'ho già detto, Inelda, il tuo temperamento ti è di ostacolo. Con più disciplina potresti..."

Fu interrotto dalla voce collerica dello sceriffo a poca distanza, che insultava il vecchio sacerdote che fungeva da bibliotecario del tempio. Il corpulento guerriero teneva in mano un fragile tomo, e lo alzò come se fosse pronto a gettarlo via.

Lenaris scomparve improvvisamente dal suo posto, svanendo con la stessa velocità con cui il libro svanì dalle dita dello sceriffo. Il volto brizzolato dell'uomo fece in tempo soltanto ad assumere un'espressione sorpresa prima di essere raggiunto dal piede di Lenaris, che lo colpì con la forza di un ariete di sfondamento.

Inelda sorrise quando il rumore del pestaggio si affievolì. "Mi stavi parlando del valore della disciplina..." disse a Lenaris, non appena questi tornò al tavolo.

"Ho dimostrato notevole disciplina," rispose Lenaris a bassa voce. "Ho smesso di colpirlo non appena è caduto a terra."

Ogni giorno è un nuovo passo lungo un cammino che dura tutta la vita e che conduce al pieno risveglio spirituale, la fusione finale tra corpo, mente e anima. Se perseguita con disciplina e dedizione, l'odissea si conclude con successo, appagamento e illuminazione. Gli alleati più percettivi possono a loro volta imparare qualcosa su loro stessi osservando il monaco che segue il suo cammino. Per i nemici del monaco, ogni giorno porta la rivelazione fondamentale e sconvolgente che mettersi contro di lui è una scelta assai poco saggia.

Un monaco cerca di raggiungere la padronanza del suo intero essere. Altri credono che il corpo, la mente e l'anima siano cose separate, ma un monaco sa che l'io nella sua interezza, scevro da qualsiasi divisione, è la verità suprema. Le debolezze e i fraintendimenti dei mortali sono ciò che separano i vari aspetti di una persona. Solo attraverso una ferrea disciplina il monaco può frantumare le false barriere e raggiungere la vera unità.

L'obiettivo finale di un monaco non è mai messo in discussione. La distanza percorsa e i progressi o i regressi compiuti sono meno definiti. Anche il metodo con cui il

monaco si dedica alla sua evoluzione spirituale verso l'illuminazione può variare. C'è chi cerca un ordine monastico per sviluppare il controllo che gli manca, e chi invece è già fedele alla disciplina ma è privo di un obiettivo da raggiungere. Gli stili di combattimento sono mezzi che servono per raggiungere l'unità, sono un fine in sé o sono semplicemente alcuni tra i tanti passi di cui è composto il cammino verso l'integrità?

CORPO, MENTE E ANIMA

La disciplina è il valore centrale della vita di un monaco. Un monaco non può dichiararsi veramente padrone di se stesso se non è in grado di esercitare autocontrollo. Attraverso la comprensione totale a livello mentale, fisico e spirituale, egli abbatte i falsi confini che separano i vari aspetti del suo corpo. Capisce che i suoi poteri hanno origine dalla sua volontà, dai muscoli e dal sangue del suo corpo, e dalla scintilla della sua anima. Perciò si sforza di integrare tutta la propria essenza in un'unica entità indistinta.

La prestanta fisica sviluppata da molti ordini monastici è leggendaria; la profonda natura spirituale di coloro che scelgono il cammino del monaco è invece meno nota. Sebbene non tutti i monaci siano religiosi, sono comunque in profonda sintonia con l'essenza vitale del loro essere.

Gli aspetti mentali dello stile di vita monastico si manifestano psionicamente. Il potere di un monaco scaturisce dall'interno, e non da una qualche fonte esterna. Per buona parte, è il risultato di un supremo sforzo di volontà. Esistono scuole monastiche di grande zelo religioso, situate all'interno o nei pressi delle comunità più devote. In alternativa, esistono anche scuole dove l'aspetto cerimoniale è minimizzato, i cui insegnamenti sono presentati come derivati interamente dagli antichi stili marziali. Che provengano da un rigoroso addestramento, da una concentrazione ineguagliata o da una vocazione divina, le arti e le pratiche monastiche si rivelano in ultima analisi sempre dei poteri di natura psionica.

LA VITA PASSATA DI UN MONACO

Molti individui che prima o poi finiscono per addestrarsi come monaci spesso sentivano già in passato che nelle loro vite c'era qualcosa che mancava. Un potenziale monaco potrebbe avere scoperto di avere dei problemi di disciplina, che lo portavano costantemente ad agire spinto dalla rabbia o dai capricci. Un altro forse era afflitto da un vuoto spirituale che le pratiche religiose tradizionali non riuscivano a colmare. La sua vita potrebbe essergli apparsa priva di direzione, di significato o di uno scopo. L'aspirante monaco potrebbe essersi cimentato in numerose professioni soltanto per scoprire che raggiungere un livello di eccellenza o di appagamento tramite quelle professioni gli era impossibile. Una qualsiasi di queste frustrazioni potrebbe averlo spinto a bussare alle porte di un monastero.

Certi monaci mostrano delle tracce di poteri psionici anche prima di fare il loro ingresso in un ordine monastico. Il personaggio potrebbe avere sperimentato delle visioni, dei fugaci picchi di massima consapevolezza o delle straordinarie doti fisiche nei momenti in cui si sentiva

sufficientemente coinvolto. Potrebbe avere esibito i poteri rudimentali di una delle classi psioniche meno disciplinate, come quelli di un ardente o di uno psicombattente. Qualunque sia stata la sua reazione iniziale a quegli sviluppi, è stata la disciplina a dargli conforto. L'aspirante monaco ha scoperto che le sue doti reagivano meglio se stimolate dalla concentrazione e dalle regole ferree. Potrebbe avere intrapreso il cammino del monaco spinto dall'istinto, o averlo tentato soltanto dopo avere provato altre strade; fatto sta che nel corso dell'addestramento ha scoperto il controllo. Gli studi hanno dato significato alla sua vita, hanno appagato quel bisogno inappagato e hanno definito la sua esistenza in un modo che gli ha procurato una certa misura di pace.

La sua attrazione verso la disciplina può essere motivata dai fattori più disparati. Forse il monaco cercava il potere corporeo che l'addestramento monastico può fornire, magari per ottenere vendetta contro un nemico, per combattere contro il male o per superare quelli che percepiva come dei limiti. Sa bene che l'integrazione spirituale e filosofica è necessaria, ma la sua passione risiede negli stili di combattimento e nel superamento dei limiti fisici estremi tramite l'addestramento.

Per certi monaci, invece, la fede e l'intelletto sono l'ispirazione di partenza. Forse il personaggio cercava la pace dell'anima attraverso la disciplina, o provava il bisogno di sfidare la sua mente al fine di superare i rigori e le tentazioni della carne. Oppure potrebbe essersi imbattuto nell'addestramento monastico per caso. Molti monasteri sono situati in regioni pericolose, dove costituiscono l'unico riparo disponibile per gli esploratori e gli avventurieri. Il personaggio potrebbe avere arrancato fino a un rifugio del genere dopo essere rimasto ferito o in cerca di riparo, per poi rimanere affascinato dalle tradizioni che ha scoperto in quel luogo.

Alcuni monasteri, scuole e ordini sono particolarmente famosi. Se il personaggio era abbastanza fortunato da vivere nei pressi di uno di questi imponenti bastioni, potrebbe avere cercato l'ammissione al loro interno spinto dal desiderio di servire e tramandare le loro tradizioni. Oppure potrebbe essersi sforzato in tutti i modi di cercare un mentore o un sensei. Le ricerche effettuate sui testi storici e religiosi potrebbero averlo spinto verso una scuola nascosta nei vicoli più bui della città. Che il suo addestramento monastico sia frutto di una rapida accettazione, di una sfiancante costanza o di qualcosa di intermedio, esso è comunque diventato una parte integrante del suo essere.

INTERPRETARE UN MONACO

Disciplina, disciplina, disciplina. L'addestramento di un monaco, i suoi poteri, la sua spiritualità e la sua vita sono tutti incentrati sulla disciplina o ne sono arricchiti. Il monaco ha rafforzato la sua forza di volontà fino al punto in cui c'è ben poco che possa fargli cambiare rotta una volta che ha deciso quale percorso seguire. Ma soprattutto, questa dedizione alla disciplina è la massima espressione dell'aspetto che sta al cuore di ogni monaco.

La disciplina, tuttavia, non equivale all'assenza di passioni. La concentrazione non fa di un monaco un automa privo di emozioni, incapace di amare, avere paura e nutrire ambizioni. I monaci sono creature del mondo, e nessun aspetto del loro addestramento potrà cambiare questa

verità. Anche i monaci perdono il controllo delle loro azioni. Commettono errori. E provano dei desideri che vanno al di là dell'illuminazione.

In ultima analisi, il controllo completo è più un'aspirazione che una realtà. Un monaco lotta per diventare padrone di se stesso, accettando il fatto che non sempre potrà riuscirci. Preferisce pianificare e prevedere piuttosto che semplicemente reagire. Cerca di evitare le tentazioni esterne. Non è necessariamente schiavo delle tradizioni, ma comunque le rispetta.

Dal momento che un monaco crede che il corpo, la mente e l'anima dovrebbero essere un tutt'uno, nessuna impresa è considerata estranea ai suoi interessi. Il monaco cerca di migliorarsi in molti modi diversi. Gli piace apprendere nuove abilità, sperimentare nuove sensazioni, studiare nuovi argomenti e culture e praticare nuove forme d'arte. Non diventerà mai un esperto in tutte le cose, perché un obiettivo del genere entrerebbe in contrasto con la sua concentrazione. Tuttavia, ogni miglioramento e sviluppo personale è comunque un passo verso l'illuminazione.

A prescindere dalla strada che ha ancora davanti a sé, un monaco ha comunque identificato il suo cammino e iniziato il suo viaggio lungo di esso. Quanto meno, egli è soddisfatto della direzione che ha intrapreso. La comprensione che ha sviluppato di sé lo separa dalle anime perdute che vagano senza meta. Un monaco può offrirsi di condividere quel poco di illuminazione che ha già raggiunto, aiutando i suoi amici a scoprire il loro potenziale. Anziché proclamare lezioni di virtù, un monaco preferisce insegnare dando l'esempio.

Alcuni monaci credono che sia loro dovere proteggere coloro che non riescono a contrastare i pericoli del mondo. Altri si sentono giustificati a lasciare la marmaglia della società mortale immersa nelle sue beghe e preferiscono concentrarsi esclusivamente sui loro obiettivi personali. Altri ancora decidono che in virtù della loro abilità e disciplina, la ricchezza e il potere spettano a loro di diritto, e li pretendono. Quale che sia il sentiero scelto dal personaggio, le sue capacità e la sua determinazione fanno di lui una forza con cui il mondo deve necessariamente fare i conti.

SPIRITUALITÀ E RELIGIONE

La vera illuminazione abbraccia vari aspetti dell'essere, quali il cuore l'essenza e lo spirito, che non sono né fisici né mentali. Per questa ragione, molte tradizioni monastiche abbracciano un elemento spirituale. Si concentrano sull'anima come parte integrante dell'intero individuo. Con l'aiuto del Dungeon Master, il giocatore che interpreta un monaco può specificare se la spiritualità del suo personaggio deriva da una religione organizzata, separata dai paramenti di una divinità o un pantheon particolare, o se li incorpora entrambi.

Certi monasteri si considerano delle vere e proprie sette religiose. Se il personaggio appartiene a uno di questi ordini, le sessioni di preghiera e le cerimonie sacre saranno parte integrante del suo addestramento e dei suoi riti giornalieri. Un monaco del genere attribuisce i suoi poteri agli dei, forse indirettamente, affermando che le doti psioniche sono un dono del cielo, o tramite la convinzione che le sue capacità sono di origine divina e non psionica.

Tuttavia, la spiritualità non implica necessariamente la devozione religiosa. Anche nel caso di un monaco



religioso, la sua fede può essere definita a tratti generici come quella di qualsiasi membro di una classe non divina. Il monaco in questione potrebbe adorare una o più divinità a livello personale, ma quel culto potrebbe non avere alcun ruolo integrante nelle sue discipline. In quel caso, egli considererà le sue capacità come dei doni personali la cui esternazione finale dipende esclusivamente da lui.

SPIRITO DELLA SCUOLA

A meno che qualcosa di anormale non abbia minato il rapporto del monaco con il suo ordine, egli mostra un profondo rispetto e un forte sostegno per la sua scuola, monastero o tradizione monastica. Sa riconoscere rapidamente gli studenti addestrati negli stessi stili e li considera suoi fratelli e sorelle, fino a quando non se ne dimostrano indegni.

La fedeltà di un monaco potrebbe manifestarsi come una silenziosa certezza, una convinzione della superiorità della sua tradizione dovuta al semplice fatto che la sua pratica la rende tale. In questo caso, la sua fedeltà alla tradizione sarebbe una questione di modesto orgoglio che si manifesta soltanto in circostanze ben determinate. In alternativa, un monaco potrebbe anche credere che la predominanza della sua scuola dovrebbe risultare evidente a tutti, e specialmente ai monaci delle scuole rivali. Il monaco potrebbe essere deciso a diffondere la parola dell'illuminazione così come la percepisce dal suo punto di vista. Potrebbe incoraggiare le discussioni razionali al riguardo, esprimendo con veemenza le sue convinzioni. Potrebbe mostrarsi arrogante o accanito, e vantarsi della sua tradizione a ogni occasione. Certi monaci potrebbero perfino seguire tutte e tre gli approcci (modestia, discussione e vanteria) in occasioni diverse. Ma a prescindere dal suo approccio, lo spirito della sua scuola è sempre presente in lui.

La tradizione monastica e le lezioni impartite dai maestri costituiscono non solo un insieme di conoscenze assortite, ma anche un cammino spirituale: uno stile di vita e una via che conduce all'illuminazione. La dedizione di un monaco a questa tradizione è fondamentale quanto la fede o la cultura possono esserlo per altri personaggi. Soltanto qualcosa di drammatico e di profondamente inquietante può scuotere questa devozione.

DISCIPLINE COMPLETE E STILI DI COMBATTIMENTO

Molte discipline da monaco sono discipline complete: poteri che integrano sia il movimento che l'attacco. Esse definiscono lo stile di combattimento, l'addestramento e l'approccio al combattimento di un monaco. Ogni potere di disciplina completa rappresenta una tecnica di combattimento tramandata al monaco dai maestri del suo ordine. Esso porta il peso della tradizione e incarna lezioni profonde che il monaco deve interiorizzare prima di raggiungere l'illuminazione. Queste discipline definiscono gli esercizi fisici e mentali che un monaco deve praticare in continuazione per rimanere al massimo della forma.

Nessuna disciplina completa in sé può comprendere un intero stile di combattimento monastico. La particolare combinazione di tecniche insegnate da una determinata scuola costituisce la spina dorsale delle tradizioni di quel gruppo. Osservando un altro monaco in combattimento e

notando la combinazione delle tecniche che usa, un altro monaco può riuscire a identificare la sua tradizione.

Un giocatore può prendere in considerazione la possibilità di apportare qualche alterazione estetica alle discipline del suo monaco, per stabilire un tema unificante ed evidenziare il sostrato tradizionale che accomuna tutte queste tecniche. Ad esempio, un ordine che comprenda *ali della gru* tra i suoi poteri potrebbe insegnare ai suoi studenti a girare su se stessi durante il balzo concesso da quel potere, attaccando con un calcio rotante. Un altro stile potrebbe usare questo potere per eseguire un calcio volante diretto in avanti. Se i monaci di questi due ordini dovessero imparare *toro scatenato*, lo studente del primo ordine potrebbe avvicinarsi all'avversario a cerchi sempre più stretti passando attraverso i loro spazi, mentre il secondo praticante potrebbe spingerli da parte. Fornire ai propri poteri di disciplina completa un elemento descrittivo in comune arricchisce lo stile di combattimento di un monaco e lo rende vivido.

MONACI NEL MONDO

Sebbene gli studiosi, i sapienti e i capi religiosi comprendano la natura olistica dell'addestramento di un monaco, la maggior parte della gente comune considera comunque i monaci delle figure religiose. Vedono nello stile di vita ascetico del monaco una filosofia spirituale, frutto di un rigido fervore religioso. Questa opinione è rafforzata dalla natura dichiaratamente religiosa di molte tradizioni monastiche.

Questa gente si aspetta che il monaco faccia parte di una gerarchia ecclesiastica formale e che sfoggi dei simboli sacri o altri paramenti religiosi. Se la tradizione di un monaco non prevede questi tratti, il monaco in questione potrebbe essere visto con sospetto. La gente del luogo potrebbe chiedersi se l'assenza di simboli religiosi non sia indice dell'affiliazione del monaco a una divinità sacrilega o disapprovata.

Se la tradizione del monaco dà importanza agli insegnamenti che conducono all'illuminazione o che correggono la natura fuorviante dei punti di vista più comuni, il monaco potrebbe scoprire che le sue spiegazioni riguardanti la trinità del corpo, della mente e dell'anima non fanno che confondere o infastidire la gente. Quei monaci la cui spiritualità non comprende una dimensione religiosa evitano queste complicazioni sociali e si muovono con discrezione. Preferiscono agire piuttosto che parlare, e parlano soltanto quando una situazione richiama alla loro mente una parabola o un'omelia che potrebbe risultare istruttiva. Questo approccio spinge molta gente a considerare i monaci non religiosi come delle figure imperscrutabili.

Sebbene non riescano mai a capirli del tutto, i popolani concedono ai monaci e ai loro monasteri una certa misura di rispetto. I monaci sono visti come l'incarnazione della disciplina: estremamente istruiti e fisicamente straordinari. Inoltre, la maggior parte della gente ha sentito parlare del valore dei monaci in combattimento (o vi ha assistito con i suoi occhi), quindi tutti si sforzano di non inimicarsi coloro che seguono il sentiero del monaco. Ovviamente esistono delle eccezioni, specialmente presso gli ordini religiosi o le organizzazioni militanti che considerano le tradizioni monastiche una sfida al loro potere personale.

Anche i monasteri e le scuole hanno i loro rivali e nemici personali, ma perfino i nemici giurati di un particolare ordine monastico riconoscono e rispettano le capacità dei membri dell'altra tradizione.

La maggior parte della gente comune presume che tutti i monaci facciano parte di una setta più grande: un monastero, un ordine, una scuola o un tempio. Questa impressione potrebbe essere accurata in molti casi, ma qualsiasi monaco potrebbe anche vivere, addestrarsi e viaggiare da solo. Potrebbe avere abbandonato il suo ordine o essere stato addestrato da un maestro solitario. La gente che incontra queste figure solitarie spesso si rifiuta di credere che non appartengano a una grande fazione di qualche tipo.

LA TRADIZIONE ARCAICA

Le leggende e i miti storici noti agli studiosi dei tempi antichi lasciano intendere che le tradizioni monastiche comparvero per la prima volta negli ultimi anni della Guerra dell'Alba. Tali tradizioni nacquero come sette all'interno di fedi più grandi, legate alle città più antiche. Alcuni combattenti, inorriditi dalla distruzione seminata dai soldati primordiali e dalle creature aberranti, fondarono delle scuole in cui furono sviluppate delle tecniche atte a combattere quegli avversari. Gli stili di arti marziali altamente specializzati, definiti da tecniche specifiche di combattimento, non erano un concetto nuovo, ma questi praticanti rafforzavano la loro potenza fisica con la concentrazione mentale e spirituale che forniva loro il vantaggio necessario per trionfare contro gli avversari ultraterreni.

Per molte generazioni, le tradizioni monastiche continuarono a fare parte delle fedi che le avevano generate. Questi ordini religiosi, insieme a quelli nuovi fondati su principi analoghi, continuano a esistere ancora oggi. Alcuni di questi monaci sacri, tuttavia, iniziarono a chiedersi se il cammino verso l'illuminazione passasse necessariamente attraverso il dominio di una specifica divinità. Con il tempo si convinsero che i doveri verso il clero li distraevano dai loro studi personali. Questi monaci ritenevano che l'approccio religioso fosse troppo sbilanciato verso lo spirito e non mostrasse rispetto sufficiente per il corpo e la mente.

Alcuni templi tentarono di impedire ai loro monaci di andarsene, bollandoli come eretici e traditori. Altre fedi scossero la testa di fronte alla stoltezza e alla superbia di quegli asceti. Qualche rara congregazione diede la sua benedizione a questa scelta, promettendo ai monaci la reintegrazione, se in futuro avessero cambiato idea. A prescindere dalla reazione di queste gerarchie, i monaci dalle velleità indipendenti se ne andarono per la loro strada, dando origine a nuove tradizioni basate su cammini puramente spirituali, ma non religiosi. L'abitudine di fondare monasteri nei luoghi più remoti prese piede in questo periodo, in quanto i nuovi ordini cercavano di sottrarsi all'influenza (ostile o benintenzionata che fosse) delle loro vecchie fedi.

Le tradizioni monastiche si diffusero nel mondo con sorprendente rapidità. Anche se l'addestramento era troppo esigente per diventare molto popolare, i candidati in cerca di uno scopo, di disciplina e di potenziamento personale non mancavano. Alcuni degli aspiranti monaci si dimostravano ricettivi al pensiero di un potere da coltivare

interiormente, piuttosto che da ottenere tramite gli dèi o indecifrabili formule mistiche. Anche la semplicità delle pratiche di addestramento fu un fattore determinante quanto la diffusione delle scuole monastiche. Bastava un minimo di autosufficienza nel nutrirsi, vestirsi e procurarsi un riparo, e i monaci potevano prosperare e praticare le loro arti. Con il tempo, molti ordini adottarono le virtù di austerità e ascetismo per rafforzare il concetto della dedizione necessaria per condurre uno stile di vita monastico.

Alcune delle tradizioni monastiche più antiche esistono ancora oggi, in forme simili a quelle che avevano in origine, ma alcune leggende narrano che nel cuore delle Montagne delle Radici Nuvolesse, in una vallata resa inaccessibile per dieci mesi all'anno dalle intemperie e dalle magie ambientali, si cela un monastero i cui abitanti praticano il Pugno della Terra Piangente. Secondo alcuni studiosi, questo stile sarebbe una delle tradizioni monastiche più antiche in assoluto, secondo soltanto al Respiro del Sole e della Luna (pagina 40), uno stile noto soltanto grazie agli estratti che gli ordini contemporanei presero a prestito da esso.

I MONACI OGGI

Dopo la loro espansione iniziale, la diffusione delle tradizioni monastiche si è fatta a tratti più intensa o più lenta. Durante le epoche di relativa pace e stabilità nascono nuovi ordini e quelli più antichi si espandono. È possibile incontrare i monaci itineranti in tutte le terre, intenti a diffondere i loro insegnamenti di illuminazione. I candidati interessati all'addestramento monastico possono viaggiare liberamente fino alle scuole che hanno scelto.

Durante le epoche buie come quella attuale, i monaci si rintanano nelle loro roccheforti e hanno difficoltà a sopravvivere proprio come chiunque altro. I monaci avventurieri viaggiano ancora attraverso i pericolosi tratti di terre selvagge che separano l'uno dall'altro i bastioni del mondo civilizzato, ma per questi viaggiatori a volte possono passare interi mesi o addirittura anni senza che incontrino altri loro confratelli.

A prescindere dalle tradizioni individuali, i monaci restano delle figure diffuse ma pressoché inosservate in tutto il mondo. Esistono vari ordini nelle terre civilizzate, ma ogni singola scuola può solitamente vantare solo una manciata di membri, o nel migliore dei casi qualche dozzina. In questi tempi bui viaggiare è difficile e le comunicazioni, anche tra gli avamposti più rilevanti della stessa tradizione, sono infrequenti.

Nei primi anni che seguirono la caduta di Nerath, l'afflusso di nuovi accoliti ai monasteri era lento. Negli anni recenti il numero di questuanti è però aumentato, grazie alla maggiore diffusione delle doti psioniche. Il numero totale dei monaci del mondo resta ancora basso, ma a quanto pare non rimarrà tale ancora a lungo.

Le attuali difficoltà di reperire nuovi membri non sminuiscono l'influenza dei singoli monasteri. Anche se molte delle scuole e degli ordini monastici non sono grosse comunità, spesso esercitano comunque una certa influenza sulle immediate vicinanze, in qualità di centri di istruzione, stabilità e sicurezza. Molti profughi e altri bisognosi si radunano nei pressi di un monastero nella speranza di migliorare se stessi e di sfuggire ai pericoli sempre maggiori delle terre dove un tempo regnava la civiltà.

NUOVO SVILUPPO

La scuola dell'Anima di Ferro è una nuova tradizione monastica che va ad aggiungersi a quelle presentate nel *Manuale del Giocatore 3*. I monaci dell'anima di ferro sono letali quanto i loro colleghi nel combattimento senza armi, ma hanno imparato a includere le armi nell'uso dei loro poteri, ottenendo risultati devastanti.

ANIMA DI FERRO

L'uso di armi semplici sta alla base della tradizione dell'Anima di Ferro, fondata molto tempo fa dai contadini oppressi a cui era vietato l'uso delle armi militari dai tiranni che li governavano. Chi aderisce all'Anima di Ferro impara a padroneggiare gli utensili comuni, trasformandoli in potenti strumenti di guerra. Con il tempo, i combattenti monastici hanno affinato queste tecniche primitive e le hanno incorporate in una serie di potenti discipline psioniche.

I devoti dell'Anima di Ferro spesso provengono dai ceti popolari più bassi e imparano a difendersi con qualsiasi arma trovino a portata di mano. Le scuole dell'Anima di Ferro sono situate all'interno delle comunità più consolidate, a fianco dei templi dedicati alle divinità e ai concetti filosofici più pacifici.

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Quando un monaco sceglie la sua Tradizione Monastica, può scegliere la tradizione dell'Anima di Ferro al posto di un'altra opzione come quelle presentate nel *Manuale del Giocatore 3*.

Arsenale Mentale: Quando impugna un'arma diversa da una del gruppo senza armi, il personaggio ottiene un bonus di scudo +1 alla CA.

Raffica di Colpi: Un monaco dell'anima di ferro ottiene il potere *raffica di colpi dell'anima di ferro*.

Raffica di Colpi Privilegio di classe del monaco dell'Anima di Ferro

Il monaco fa seguire a un attacco iniziale un secondo rapido colpo che disorienta il nemico, privandolo di alcune delle sue opzioni in combattimento.

A volontà ♦ Psionico

Azione gratuita (Speciale)

Mischia 1

Attivazione: Il personaggio colpisce con un attacco durante il suo turno

Bersaglio: Una creatura

Livello 11: Una o due creature

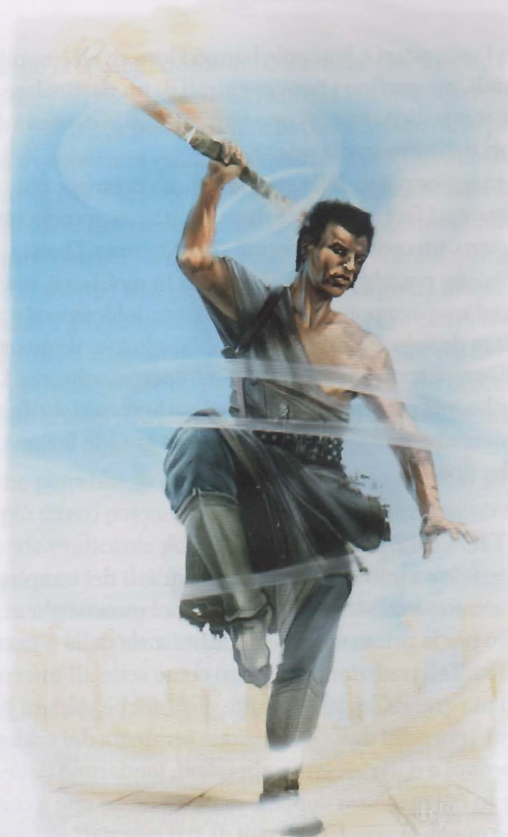
Livello 21: Ogni nemico adiacente al personaggio

Effetto: Il bersaglio subisce danni pari a 2 + il modificatore di Costituzione del personaggio e non può scattare fino all'inizio del turno successivo di quest'ultimo. Se il bersaglio non era un bersaglio dell'attacco che ha attivato il potere, non può effettuare neanche gli attacchi di opportunità fino alla fine del turno del personaggio.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere soltanto una volta per round.

OPZIONI SUGGERITE

Un'anima di ferro è un combattente astuto, capace di adattare il suo stile di combattimento a qualsiasi minaccia che debba affrontare. Balza in battaglia e si fa strada attraverso



i suoi avversari con attacchi di una velocità sconcertante, sferrati per distrarre e confondere. Prima che i suoi avversari possano reagire, il monaco dell'anima di ferro assume una posizione di guardia e devia qualsiasi contrattacco grazie alle sue armi.

Un monaco dell'anima di ferro si è addestrato nelle tecniche di combattimento che trasformano le sue mani e piedi in armi micidiali. Si distingue dai suoi colleghi del Respiro Concentrato e del Pugno di Pietra in virtù della dedizione che dimostra nell'addestramento armato. Sceglie le armi della gente comune, come la mazza, il bastone, la lancia e il pugnale. Il suo addestramento speciale gli consente quindi di considerare quelle armi come estensioni del suo corpo, rendendole di gran lunga più letali di quanto potrebbero essere nelle mani di qualsiasi altro combattente. Grazie ai propri poteri psionici, infonde nei suoi colpi velocità e precisione.

Come gli altri monaci, un monaco dell'anima di ferro dovrà assegnare il suo punteggio più alto a Destrezza, in quando i suoi attacchi dipendono da quella caratteristica. Le sue origini presso la gente comune significano che la tradizione dell'Anima di Ferro si basa sulla robustezza, quindi Costituzione dovrà essere il secondo miglior punteggio di caratteristica del monaco. Al di là delle discipline complete specifiche che si basano sulla Costituzione, i punti ferita e gli impulsi curativi aggiuntivi sono sempre utili per continuare a combattere più a lungo. Saggezza potrebbe essere una buona scelta come terzo miglior punteggio di Caratteristica, al fine di incrementare la percezione del monaco sul campo di battaglia e la sua Volontà.

Privilegio di classe suggerito: Anima di Ferro*

Talento suggerito: Acqua Ferma*

Abilità suggerite: Acrobazia, Intuizione, Percezione, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: tana del leone*, vento d'acciaio*

Potere a incontro suggerito: ortiche pungenti*

Potere giornaliero suggerito: cascata d'acciaio*

* Nuova opzione presentata in questo libro.

NUOVI POTERI

Alcuni dei nuovi poteri presentati in questa sezione includono la voce "Anima di Ferro", che fornisce opzioni aggiuntive riservate ai monaci della tradizione dell'Anima di Ferro. Sia questi che gli altri poteri presentati di seguito offrono tuttavia delle opzioni utili per qualsiasi personaggio monaco.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Tana del Leone

Monaco Attacco 1

Il monaco sferra un affondo, si fa da parte, poi assume una posizione di attacco da cui può punire ogni nemico che si avvicina troppo.

A volontà ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Destrezza danni. Fino all'inizio del proprio turno successivo, come azione gratuita, il personaggio può infliggere danni pari al proprio modificatore di Costituzione a qualsiasi nemico che entri in un quadretto a lui adiacente.

Livello 21: 2d6 + modificatore di Destrezza danni.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto e ottiene un bonus di potere +1 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Vento d'Acciaio

Monaco Attacco 1

Il monaco sfreccia attraverso il campo di battaglia, poi scatena un assalto multiplo contro quegli avversari che pensavano di essere fuori dalla sua portata.

A volontà ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Propagazione ravvicinata 2**

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro la propagazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Destrezza danni.

Livello 21: 2d8 + modificatore di Destrezza danni.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio non è più marchiato. Si muove della sua velocità + 2.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Colpo dell'Artiglio d'Aquila

Monaco Attacco 1

Il monaco compie un balzo talmente aggraziato che sembra rimanere sospeso in aria per qualche istante. Quando atterra, sferra un colpo devastante.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura o un oggetto incustodito

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio subisce una penalità alla CA pari al modificatore di Forza del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Contro un oggetto incustodito, questo attacco infligge 2d8 danni extra.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio vola della sua velocità. Se non atterra alla fine di questo movimento, cade.

Fiume Straripante

Monaco Attacco 1

L'attacco soverchiante del monaco fa perdere l'equilibrio all'avversario e ostacola i suoi movimenti, consentendo al monaco di sgusciare via come un fugace getto d'acqua.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando una mazza o un bastone, il bersaglio subisce danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti.

Foglie Disperse

Monaco Attacco 1

Il monaco spinge due nemici all'indietro con dei rapidi colpi, poi sfrutta lo slancio dei suoi attacchi per disperdere gli altri avversari.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio spinge il bersaglio primario di 1 quadretto. Poi scatta di 1 quadretto ed effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario

Attacco secondario: Destrezza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio secondario di 1 quadretto. Poi spinge ogni nemico adiacente al bersaglio secondario di 1 quadretto allontanandolo da quest'ultimo.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Atletica per saltare con un bonus di potere +5. Si considera dotato di rincorsa e la distanza del salto non è limitata dalla sua velocità.

COLUI CHE CAMMINA

Alcune leggende delle più antiche tradizioni monastiche parlano di Colui Che Cammina. Questo monaco, una figura di potenza e disciplina sovrumane, è giunto alla soglia dell'illuminazione. Colui Che Cammina segue gli insegnamenti che sono stati tramandati dal Respiro del Sole e della Luna e da altre antiche tradizioni. Queste pratiche, sempre secondo le leggende, hanno conferito a Colui Che Cammina una longevità che sfiora l'immortalità. Questo monaco vaga per il mondo, in cerca di un singolo studente a cui possa trasmettere la sua saggezza. Lo studente assumerà allora il titolo di Colui Che Cammina, e il vecchio detentore del titolo raggiungerà finalmente la piena illuminazione e potrà lasciarsi alle spalle il reame dei mortali.

Diversi monaci privi di scrupoli hanno tentato di spacciarsi per Colui Che Cammina, accumulando denaro e influenza a spese dei creduloni ansiosi di farsi addestrare. Anche se la leggenda dovesse avere un fondamento di verità, l'identità di Colui Che Cammina resta oggetto di molte ipotesi ma di pochissimi fatti.

Ortiche Pungenti

Monaco Attacco 1

Dopo l'attacco, il monaco assume una posizione difensiva ottimale, che gli permette di punire qualsiasi nemico che abbia l'audacia di colpirlo.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni. Fino all'inizio del proprio turno successivo, come azione gratuita, il personaggio infligge danni pari al proprio modificatore di Costituzione a qualsiasi nemico a lui adiacente che lo colpisca con un attacco in mischia.

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando una lama leggera o una lancia, il bersaglio è anche impossibilitato a effettuare attacchi di opportunità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si scambia di posto con una creatura adiacente.

Vento Beffardo

Monaco Attacco 1

L'attacco del monaco evoca un vento beffardo che trascina i suoi avversari attraverso il campo di battaglia.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni. Fino all'inizio del proprio turno successivo, come azione gratuita, il personaggio fa scorrere un nemico qualsiasi che termini il proprio turno in un quadretto a lui adiacente di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Fino all'inizio del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese contro gli attacchi di opportunità. Poi si muove della sua velocità.

RITUALI DI OGNI GIORNO

I monaci si sforzano di non compiere mai alcuna azione per caso o distrattamente. Ogni loro sforzo è metodico e preciso, e richiede la loro piena attenzione. Tale concentrazione risulta evidente soprattutto durante l'addestramento o lo studio, ma non si limita a queste attività. Quando un monaco cura il giardino, cucina, fa un disegno, costruisce un carro o calcola il bilancio annuale delle entrate di un monastero, fa uso sempre dello stesso grado di concentrazione. La massima secondo cui "ogni cosa che vale la pena di fare, vale la pena di farla bene" è parte integrante del credo di un monaco. Per un monaco, ogni cosa nella vita, dall'insignificante al magnifico, assume l'aspetto di un rituale.

In certi casi, concentrarsi sulle azioni più semplici aiuta il monaco a meditare e a sgombrare la mente (vedi pagina 44). In generale, tuttavia, i monaci considerano la piena dedizione a un'impresa un vero e proprio stile di vita. La concentrazione è un modo per raggiungere la disciplina perfetta. Non è possibile raggiungere il vero controllo di se stessi se si divide la propria attenzione tra più cose. Lavorare alla comprensione perfetta di un'impresa, anche se si tratta dei semplici doveri di ogni giorno, avvicina il monaco all'illuminazione. Con questo approccio, ogni attività richiesta dai bisogni di tutti i giorni diventa un piccolo traguardo spirituale.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Cascata d'Acciaio

Monaco Attacco 1

Il monaco scatena un'ondata di potere psionico che apre una strada tra i suoi avversari come una lama d'acciaio.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio scatta di 4 quadretti verso un quadretto qualsiasi adiacente alla propagazione.

Palmo Stordente

Monaco Attacco 1

Grazie alla sua energia psionica, il monaco riesce a mantenere la concentrazione in combattimento e a sprigionarla in un colpo stordente che tramortisce un avversario.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento, Stabile

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio non può essere frastornato o stordito e può effettuare l'attacco seguente.

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: Modificatore di Destrezza danni e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: 2d8 + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Il potere non è più stabile.

Pioggia Sferzante

Monaco Attacco 1

Il colpo selvaggio del monaco attira un nemico verso di lui e lo pone in una posizione aggressiva che gli permette di castigare qualsiasi avversario che si avvicini troppo.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento, Stabile

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti fino a un quadretto a sé adiacente.

Effetto: Il personaggio assume la posizione della pioggia sferzante. Ogni volta che un nemico che il personaggio è in grado di vedere entra un quadretto a lui adiacente ed egli è in grado di effettuare attacchi di opportunità, infligge 5 danni a quel nemico e lo fa scorrere di 2 quadretti fino a un qualsiasi quadretto non occupato a lui adiacente. Il personaggio è rallentato finché il potere rimane stabile. Il personaggio può porre fine al potere stabile con un'azione gratuita.

Urlo Cacofonico

Monaco Attacco 1

Il monaco evoca un muro di suono che investe gli avversari con la violenza di un ariete da sfondamento.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento, Tuono

Azione standard **Propagazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni da tuono e il personaggio spinge il bersaglio verso il più vicino quadretto non occupato fuori dalla propagazione. Il bersaglio è assordato fino alla fine dell'incontro.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Caduta del Vento

Monaco Utilità 2

Il monaco ha meditato sulla natura dell'aria attorno a lui e sa come controllarla per attutire parte della sua caduta.

A volontà ♦ Psionico

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio cade

Effetto: Il personaggio riduce i danni da caduta subiti di 5 + metà del suo livello.

Furia Combattiva

Monaco Utilità 2

Grazie alla sua disciplina e al suo controllo, il monaco riesce a incanalare la forza della sua collera in ogni colpo che sfera.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, gli attacchi in mischia senza armi infliggono danni extra pari al modificatore di Forza del personaggio.

Volo Rapido

Monaco Utilità 2

Incanalando energia psionica attraverso i palmi puntati contro il terreno, il monaco trasforma un semplice balzo in un tratto di volo con cui attraversa tutto il campo di battaglia.

Incontro ♦ Psionico

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio vola di un numero di quadretti pari alla sua velocità + il suo modificatore di Saggezza. Se non atterra alla fine di questo movimento, cade.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Assalto del Draco Balzante

Monaco Attacco 3

Il monaco può balzare oltre un avversario senza temere ritorsioni, per poi sferrare un attacco di tale impeto da spingere il nemico nel punto in cui il monaco voleva portarlo.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando una lama leggera o una lancia, fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Costituzione.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Bersaglio: Una creatura adiacente al personaggio

Effetto: Il personaggio salta in un quadretto qualsiasi adiacente al bersaglio. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Colpo Risonante

Monaco Attacco 3

Il colpo del monaco scatena nell'avversario una violenta vibrazione che trasforma ogni colpo successivo in una distruttiva esplosione fragorosa.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento, Tuono

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni. La prossima volta che il bersaglio subisce danni prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, subisce danni da tuono extra pari a 3 + il modificatore di Forza di quest'ultimo.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 2.

Incitazione Innegabile

Monaco Attacco 3

Il monaco convoca psionicamente un nemico fino a lui, poi la forza inamovibile della sua presenza lo scaraventa a terra.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Mischia 2

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: Il personaggio tira il bersaglio di 1 quadretto. Se il bersaglio termina quel movimento in posizione adiacente al personaggio, subisce 2d6 + modificatore di Destrezza danni e cade a terra prono. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA fino alla fine del proprio turno successivo.

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando una mazza o un bastone, il bonus di potere alla CA equivale al suo modificatore di Costituzione.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità. Non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dai nemici a lui adiacenti all'inizio di questo movimento.

Occhio Interiore Aperto

Monaco Attacco 3

Escludendo gli ostacoli del mondo visivo, il monaco incanala l'energia psichica del suo occhio interiore per sferrare un attacco letale.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psichico, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Effetto: Il personaggio è accecato e ottiene vista cieca 5 fino all'inizio del suo turno successivo.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Destrezza danni più 1d8 danni psichici.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si scambia di posizione con una creatura a lui adiacente.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Impulso Temporalesco

Monaco Attacco 5

Il monaco scaglia nel cuore del combattimento una sfera di energia tonante, che esplode addosso a un avversario e butta a terra le creature vicine.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento, Tuono

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni da tuono e ogni creatura adiacente al bersaglio cade a terra prona.

Mancato: Danni dimezzati.

Pugno Distorcente

Monaco Attacco 5

Il monaco incanala energia psionica per potenziare i suoi attacchi e poi scarica questa energia attraverso un colpo che disorienta l'avversario.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile, Strumento

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri dei danni in mischia e può effettuare l'attacco seguente.

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il potere cessa di essere stabile.

Pugno Risonante

Monaco Attacco 5

Il colpo del monaco riverbera all'interno del nemico, rievocando in esso il dolore subito ogni volta che deve affrontare un nuovo attacco.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio riceve un valore di vulnerabilità a tutti i danni pari al modificatore di Forza del personaggio (tiro salvezza termina).

Ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio con un attacco, tale bersaglio subisce una penalità di -2 al suo prossimo tiro salvezza contro l'effetto di questo potere.

Mancato: 2d6 + modificatore di Destrezza danni.

Raggelare il Sangue Vitale

Monaco Attacco 5

Le mani e i piedi del monaco si ricoprono di brina, consentendogli di vincolare l'avversario in un gelido abbraccio con il suo prossimo attacco.

Giornaliero ♦ Freddo, Psionico, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni da freddo e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: Finché il bersaglio è immobilizzato o rallentato da questo potere, qualsiasi nemico che termini il proprio turno in posizione adiacente al bersaglio subisce danni da freddo pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Forma Aerea

Monaco Utilità 6

Il monaco medita sul vento e assume alcuni tratti della sua natura informe e inarrestabile.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla velocità, è evanescente quando si muove e può muoversi attraverso gli spazi dei nemici.

Movenze dell'Argento Vivo

Monaco Utilità 6

Il monaco sfreccia in un batter d'occhio attraverso il campo di battaglia.

Incontro ♦ Psionico

Azione gratuita (Speciale) Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere soltanto come prima o ultima azione del suo turno.

Passo Abbondante

Monaco Utilità 6

Sfruttando l'impeto di un colpo andato a vuoto del nemico, il monaco sguscia attraverso lo spazio e riappare nel punto in cui l'avversario meno se lo aspetta.

Incontro ♦ Psionico, Teletrasporto

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico adiacente manca il personaggio con un attacco

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il personaggio si teletrasporta in un quadretto qualsiasi adiacente al bersaglio. Il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio per il prossimo tiro per colpire che quest'ultimo effettuerà entro la fine del proprio del turno successivo.

Tenacia del Cuore di Ferro

Monaco Utilità 6

Il dolore delle ferite subite consente al monaco di cancellare dalla propria mente tutte le distrazioni e di fortificare il suo spirito combattivo.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.

Effetto: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al doppio del proprio modificatore di Costituzione.

TRADIZIONI E TABÙ

Gli insegnamenti monastici prevedono talvolta delle restrizioni che hanno poco senso per un estraneo. Questi requisiti potrebbero essere concepiti per aiutare gli adepti a prepararsi mentalmente all'illuminazione, per aiutarli a mantenere la disciplina o per mostrare il dovuto rispetto a una particolare fede, convinzione o divinità.

Per determinare gli eventuali insegnamenti e tabù che la propria tradizione monastica prevede, un giocatore può selezionare alcuni degli esempi sottostanti o usarli come modelli per inventarne altri.

- ♦ Non mangiare certi cibi, oppure evitare di mangiare certi cibi durante determinati periodi.
- ♦ Non possedere più ricchezze di quante sia possibile trasportare sulla propria persona.
- ♦ Praticare alcuni canti, kata (esercizi marziali) o cerimonie in certi momenti della giornata o in certi giorni dell'anno.

- ♦ Non indossare mai (o indossare sempre) abiti di un certo colore, stile, o tessuto.
- ♦ Non sferrare mai un colpo contro un certo tipo di creatura. Alcune tradizioni ammettono delle eccezioni nei casi di autodifesa.
- ♦ Insegnare i dettami della propria tradizione a chiunque esprima sincero interesse.
- ♦ Osservare tutte le cerimonie religiose di un dio in particolare come farebbe un sacerdote.
- ♦ Mai sferrare il primo colpo in battaglia.
- ♦ Praticare (o evitare di praticare) certe forme di belle arti (come ad esempio la musica, la pittura o la calligrafia).
- ♦ Non parlare mai in certi momenti della giornata, a meno che il proprio silenzio non rischi di nuocere agli altri.
- ♦ Prestare aiuto a qualunque membro della propria tradizione che ne faccia richiesta, anche se ciò va a discapito dei propri obiettivi immediati.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Becchime alle Colombe

Monaco Attacco 7

Il monaco accorre nel fitto del combattimento svincolato da ogni intralcio, poi usa una serie di rapidi colpi per punire gli avversari e disperderli come uno stormo di uccelli.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio primario: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco primario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 2.

Bersaglio secondario: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione, a eccezione del bersaglio primario

Attacco secondario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: Modificatore di Destrezza danni e il personaggio spinge il bersaglio secondario di 2 quadretti.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 2.

Durante questo movimento ignora il terreno difficile.

Passo della Frana Montana

Monaco Attacco 7

La terra trema attorno al monaco quando questi sferra contro un nemico un micidiale calcio che lo scaraventa a terra e lo tiene bloccato giù.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempa

Colpito: 2d6 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Se il bersaglio si rialza prima della fine del turno successivo del personaggio, quell'azione provoca un attacco di opportunità da parte del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto. I quadretti adiacenti al personaggio diventano terreno difficile fino all'inizio del suo turno successivo.

LA NATURA DEL KI

Anche se i monaci non sono gli unici maestri dell'energia psionica nota come ki, la comprensione più comune di questo tipo di energia ha origine presso le più antiche tradizioni monastiche. Si crede che il termine "ki" derivi dai primi deva, che cercavano di sviluppare un termine in Comune per un concetto che all'epoca esisteva soltanto nel linguaggio Supernal. Il termine è l'unione di due concetti distinti.

♦ La separazione dell'io in corpo, mente e anima è artificiale e interferisce con il flusso adeguato dell'energia spirituale.

♦ Chi persegue l'unità di corpo, mente e anima può attingere a una profonda sorgente di potere interiore.

Tutte le tradizioni monastiche insegnano che il corpo, la mente e l'anima sono una cosa sola. I monaci devono tentare di mettere da parte i loro preconcetti di aspetti separati dell'io e visualizzare uno stato in cui il corpo, la mente e l'anima sono saldamente ancorati tra loro. Esplorando questo concetto metafisico e meditando su di esso, i monaci sperano di incrementare la loro comprensione della natura del ki.

Scarica della Tempesta Lampeggiante

Monaco Attacco 7

Il monaco guizza attraverso il campo di battaglia avvolto da una cortina di fulmini, poi si avventa contro un avversario ricacciandolo all'indietro e rovinando il suo contrattacco.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Fulmine, Psionico, Strumento, Teletrasporto**

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni da fulmine, il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando un bastone o una mazza, la penalità del bersaglio ai tiri per colpire contro di lui è pari invece al suo modificatore di Costituzione.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si teletrasporta della sua velocità.

Unità d'Acciaio

Monaco Attacco 7

Gli alleati che incalzano un avversario donano al monaco parte della loro forza, incrementando l'efficacia dei suoi attacchi.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando una lama leggera o una lancia, ottiene un bonus di potere +2 al tiro per colpire.

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni più 2 danni per ogni alleato adiacente al bersaglio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si scambia di posizione con un alleato a lui adiacente.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Assalto della Tigre Volante

Monaco Attacco 9

Il calcio volante del monaco investe il nemico e lo spinge all'indietro, mentre il contraccolpo consente al monaco di allontanarsi agilmente.

Giornaliero ♦ **Psionico, Strumento**

Azione standard **Contatto in mischia**

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio vola della sua velocità. Deve atterrare alla fine di questo movimento.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto.

Mossa Finale

Monaco Attacco 9

L'attacco devastante del monaco può abbattere un nemico gravemente ferito tramite una micidiale mossa finale. Se quel nemico cade, gli altri avversari perdono la loro determinazione.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Destrezza danni, il bersaglio è rallentato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina entrambi). Se il bersaglio possiede 10 punti ferita o meno dopo che questo attacco è stato risolto, il personaggio lo riduce a 0 punti ferita.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Se questo attacco riduce il bersaglio a 0 punti ferita, ogni nemico entro 5 quadretti dal personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro quest'ultimo (tiro salvezza termina).

Nitidezza Straordinaria

Monaco Attacco 9

Il monaco entra in sintonia con i pensieri del suo avversario, e così facendo infonde maggiore accuratezza al suo attacco.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza + 2 contro Riflessi. Il personaggio può mettere a segno un colpo critico con questo attacco tramite un risultato di 19-20 nel tiro del dado.

Colpito: 2d12 + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Il personaggio ripete l'attacco usando Destrezza - 2 anziché Destrezza + 2. Rimane poi frastornato fino all'inizio del suo turno successivo. Se manca, non può ripetere ulteriormente l'attacco.

Pugno Immolante

Monaco Attacco 9

I pugni serrati del monaco si infiammano e bruciano il nemico quando lo colpiscono, fino a culminare in un attacco esplosivo che avvolge gli avversari in un sudario di fiamme.

Giornaliero ♦ Fuoco, Psionico, Stabile, Strumento

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene resistenza 5 al fuoco. Inoltre, ogni volta che il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia, quel nemico subisce 5 danni da fuoco extra. Il personaggio può anche effettuare l'attacco seguente.

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Destrezza danni più 1d12 danni da fuoco, e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 5 danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il potere cessa di essere stabile.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Anima Adamantina

Monaco Utilità 10

Il monaco coordina il corpo, la mente e l'anima per proteggersi dall'energia degli attacchi nemici.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco che infligge almeno un tipo specifico di danno

Effetto: Fino alla fine del proprio turno successivo, il personaggio ottiene resistenza pari a 3 + il suo modificatore di Saggezza a tutti i tipi di danni inferti dall'attacco che attiva il potere.

Conferma Spirituale

Monaco Utilità 10

L'attacco andato a segno è una conferma della disciplina e della concentrazione del monaco, e gli conferisce la forza di continuare a combattere.

Incontro ♦ Guarigione, Psionico

Azione gratuita

Personale

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia

Effetto: Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari a 5 + il suo modificatore di Saggezza.

Ossa Adamantine

Monaco Utilità 10

L'energia ki rafforza il monaco dall'interno, e fuoriuscendo riduce l'efficacia degli attacchi dei nemici.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

Resilienza del Cuore di Ferro

Monaco Utilità 10

Il monaco visualizza l'ideale della determinazione e vi si aggrappa per resistere al peggio di ciò che i nemici possono gettarli contro.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Azione minore

Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio effettua tiri salvezza all'inizio del suo turno oltre che alla fine del suo turno. Subisce una penalità di -3 ai tiri salvezza concessi da questo potere.

IL RESPIRO DEL SOLE E DELLA LUNA

Rimangono pochissimi documenti storici risalenti ai giorni della Guerra dell'Alba. Eppure, alcuni studiosi ritengono che il Respiro del Sole e della Luna sia la tradizione monastica formale più antica tra quelle conosciute. I dettagli degli insegnamenti di questa tradizione sono andati perduti con il passare del tempo, ma essa conserva comunque un posto di grande onore e venerazione presso i monaci.

L'influenza del Respiro del Sole e della Luna è presente in tutti gli ordini contemporanei. Si crede che i seguaci di questa tradizione siano stati i primi praticanti a radunare varie tecniche disparate e a ordinarle in una serie di discipline tematiche coerenti. Furono anche i primi a enunciare l'ideale dell'unità tra corpo, mente e anima. Iniziarono a studiare il

ki, anche se per farlo usavano i termini del Supernal. Infine, stabilirono i capisaldi dello stile di vita monastico completamente immersivo praticato nelle comunità più isolate. Le discipline sviluppate dai monaci del Respiro del Sole e della Luna vengono insegnate ancora oggi, in una forma o nell'altra.

Numerose tradizioni monastiche contemporanee affermano di discendere direttamente da questo ordine antico, anche se nessuno presenta prove certe a sostegno di tali affermazioni. Molti monasteri usano i titoli delle cariche che il Respiro utilizzava nei tempi antichi. Titoli come "Maestro del Vento del Nord," "Maestro dell'Autunno" e "Gran Maestro dei Fiori" rivelano che l'influenza del Respiro del Sole e della Luna è ancora forte.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Cascata Tonante

Monaco Attacco 13

Il monaco si tuffa a capofitto nel combattimento con tale irruenza da diventare più difficile da colpire.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio spinge il bersaglio primario di 3 quadretti.

Effetto: Il personaggio scatta di 3 quadretti ed effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 1.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco secondario: Destrezza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio secondario è frastornato fino

all'inizio del turno successivo del personaggio.

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando una mazza o un bastone, il bersaglio secondario subisce anche danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità.

Ogni volta che un nemico lo manca con un attacco di opportunità provocato da questo movimento, il personaggio ottiene un bonus cumulativo di potere +1 a tutte le difese fino all'inizio del proprio turno successivo.

Pugno Rimbombante

Monaco Attacco 13

L'energia che risuona dal colpo possente del monaco confonde l'avversario del monaco e fornisce ai suoi alleati un varco da sfruttare.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Forza, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura o un oggetto incustodito

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni da forza e l'attacco sferrato da qualsiasi alleato contro il bersaglio infligge danni extra pari a 2 + il modificatore di Forza del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Contro un oggetto incustodito, questo attacco infligge 2d10 danni da forza extra.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti e ottiene resistenza 3 a tutti i danni fino all'inizio del suo turno successivo.

Scia della Tempesta

Monaco Attacco 13

Il monaco osserva il flusso del combattimento per anticipare meglio gli attacchi quando si muove, poi rafforza il suo colpo con un urlo che fa indietreggiare i nemici.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio spinge il bersaglio e ogni nemico a sé adiacente di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 2. Durante questo movimento, ottiene un bonus a tutte le difese pari al proprio modificatore di Saggezza.

Volo della Freccia

Monaco Attacco 13

Il monaco vola come una freccia oltre gli altri combattenti e si prepara a sferrare un attacco che immobilizza il nemico nel punto in cui si trova.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando una lama leggera o una lancia, ogni volta che il bersaglio subisce danni prima della fine del turno successivo del personaggio, questi può fare scorrere il bersaglio di 1 quadretto fino a un quadretto a sé adiacente come azione gratuita.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio vola della sua velocità. Se non atterra alla fine di questo movimento, cade.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Assalto Accelerato

Monaco Attacco 15

Con mira meticolosa e movimenti precisi, il monaco usa un attacco devastante per approntarne un altro.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il prossimo potere di attacco a volontà da monaco che il personaggio usa prima della fine del proprio turno successivo infligge 1d10 danni extra e infligge metà danni a una creatura che manca.

Colpo delle Acque Ferme

Monaco Attacco 15

Il dolore fisico e mentale inferto dal colpo del monaco respinge un avversario, poi il monaco assume una posizione di attesa che invita i nemici ad attaccarlo a loro rischio e pericolo.

Giornaliero ♦ Strumento, Psichico, Psionico

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni più 2d10 danni psichici e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Effetto: Il personaggio concede vantaggio in combattimento al bersaglio fino all'inizio del proprio turno successivo. Finché concede vantaggio in combattimento al bersaglio a causa di questo potere, il personaggio può effettuare l'attacco seguente.

Interruzione immediata **Contatto in mischia**

Attivazione: Un nemico adiacente colpisce il personaggio con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Destrezza + 2 contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Speroni del Falcone

Monaco Attacco 15

Il monaco sferra un affondo psionico contro gli avversari che gli stanno attorno, lasciandoli piegati in due dal dolore e incapaci di difendersi come si deve.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio subisce 10 danni continuati e una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Prima o dopo l'attacco, il personaggio vola della sua velocità. Se non atterra alla fine di questo movimento, cade.

Tornado di Mithral

Monaco Attacco 15

Sferrando attacchi gemelli, il monaco volteggia attraverso il campo di battaglia e i suoi nemici sono frastornati dal suo turbine di colpi.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.

Bersaglio primario: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco primario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio primario è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio primario è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità. Ogni nemico che lo manca con un attacco di opportunità provocato da questo movimento subisce 5 danni. Quando termina questo movimento, il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 1.

Bersaglio secondario: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione e che non sia il bersaglio primario

Attacco secondario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio secondario è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Urlo Rimbombante

Monaco Attacco 15

Amplificata dal potere psionico, la voce del monaco tuona sul campo di battaglia, disperdendo e disorientando le creature davanti a lui.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Destrezza contro Tempa

Colpito: 2d6 + modificatore di Destrezza danni, il bersaglio subisce 10 danni da tuono continuati ed è assordato (tiro salvezza termina entrambi). Inoltre, il personaggio spinge il bersaglio nel quadretto non occupato più vicino al di fuori della propagazione.

Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati, il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto e il bersaglio subisce 5 danni da tuono continuati (tiro salvezza termina).

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Catene Spezzate

Monaco Utilità 16

Grazie al potere della sua mente, il monaco libera il suo corpo da ogni costrizione.

Incontro ♦ Psionico

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio inizia il suo turno immobilizzato, rallentato o trattenuto

Effetto: La condizione che ha attivato il potere termina.

Consapevolezza Alterata

Monaco Utilità 16

Mettendo a segno un attacco, il monaco riesce a toccare la mente di un avversario e a svanire in tal modo dalla sua vista.

Incontro ♦ Illusione, Psionico

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico colpito dal personaggio

Effetto: Il personaggio è invisibile nei confronti del bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Determinazione Incrollabile

Monaco Utilità 16

Grazie alla sua concentrazione e disciplina, il monaco riesce a rimanere in piedi anche quando si trova sulla soglia della morte.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio scende a 0 punti ferita o meno

Effetto: Finché il potere rimane stabile e il personaggio è morente ma non è morto, la condizione di morente lo rende rallentato e indebolito anziché svenuto.

Perla del Dubbio Nero

Monaco Utilità 16

Quando l'attacco del nemico manca il bersaglio, il monaco instilla il seme amaro del dubbio nella sua mente per ostacolare la sua lotta contro di lui.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico adiacente manca il personaggio con un attacco

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese contro gli attacchi del nemico che attiva il potere. Inoltre, ogni volta che il nemico che attiva il potere manca il personaggio con un attacco, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire da applicare a ogni attacco che include il nemico che ha attivato il potere, purché sferri tali attacchi prima della fine del proprio turno successivo.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Colpo del Balzo di Drago

Monaco Attacco 17

Il monaco balza in aria per oltrepassare il nemico con un salto. Quando atterra, fa partire un colpo letale che spinge il nemico all'indietro.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando una lama leggera o una lancia, ottiene un bonus di potere +2 al tiro per colpire.

Colpito: 3d8 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio può usare la sua tecnica di movimento come azione gratuita. Poi spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio salta fino a un quadretto qualsiasi adiacente al bersaglio. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Finta Apertura

Monaco Attacco 17

Il monaco finge di scoprirsi nei confronti del nemico per attirarlo più vicino, poi lo assale con un colpo brutale che lo lascia tramortito.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Mischia 3**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: Il personaggio tira il bersaglio di 2 quadretti. Se tira il bersaglio in un quadretto a sé adiacente, il bersaglio subisce $3d6 +$ modificatore di Destrezza danni e concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando una mazza o un bastone, il bersaglio subisce danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 2.

Non provoca attacchi di opportunità quando si muove allontanandosi dai nemici a lui adiacenti all'inizio di questo movimento.

Peso di una Piuma

Monaco Attacco 17

Un colpo potente fa perdere l'equilibrio al nemico del monaco, in modo che qualsiasi attacco lo scaraventi a terra.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: $2d12 +$ modificatore di Destrezza danni, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. La prossima volta che il bersaglio subisce danni prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, subisce danni extra pari al modificatore di Forza del personaggio e cade a terra prono.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 2. Può usare la tecnica di attacco in qualsiasi punto durante questo movimento.

TROVARE IL SENTIERO

Gli accoliti monastici devono affrontare sfide significative quando vanno in cerca di un ordine o di una scuola desiderabile, prima di arrivare alle porte di un monastero. Anche se alcune scuole e le loro ubicazioni sono famose, almeno a livello locale esistono altre tradizioni di natura più segreta o geograficamente isolate. Alcune regioni sono invece del tutto prive di ordini monastici. In questi casi, un candidato deve condurre ricerche in lungo e in largo, sia in termini di viaggio che in termini introspettivi. Alla fine, tali sforzi potrebbero andare sprecati, se il potenziale maestro dovesse giudicare inadatto l'aspirante monaco.

Nonostante questi ostacoli, a volte rintracciare un monastero o una scuola può essere più facile di quanto si creda. I candidati che dimostrano disciplina a sufficienza possono sentirsi attratti da un luogo o da un edificio in particolare, imbattendosi nel monastero con una tale accuratezza che non può essere bollata come una semplice coincidenza. Molti studiosi ipotizzano che i personaggi destinati a diventare monaci formino inconsciamente un legame psionico o spirituale che li guiderà sottilmente verso una tradizione adeguata e un maestro ben disposto.



Sguardo dell'Occhio Interiore

Monaco Attacco 17

I sensi del monaco si spingono oltre la vista grazie al potere del suo occhio interiore, che gli consente di proiettare un assalto mentale contro un nemico lontano.

Incontro ♦ **Disciplina Completa, Psichico, Psionico, Strumento**

Tecnica di attacco

Azione standard **Mischia 5**

Effetto: Il personaggio è accecato e ottiene vista cieca 10 fino all'inizio del proprio turno successivo.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: $3d8 +$ modificatore di Destrezza danni psichici.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Mischia 1**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto e si scambia di posizione con il bersaglio, oppure si scambia di posizione con il bersaglio e scatta di 1 quadretto.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Colpo delle Fontane Gemelle

Monaco Attacco 19

Quando il monaco volteggia oltre i suoi avversari, il suo attacco evoca una nebbia color rosso sangue che li avvolge e semina la paura tra i nemici restanti.

Giornaliero ♦ **Paura, Psionico, Strumento**

Azione standard **Contatto in mischia**

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità + 2 ed effettua il seguente attacco contro una o due creature durante il movimento.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: $2d10 +$ modificatore di Destrezza danni e 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Finché questi danni continuati non hanno termine, lo spazio del bersaglio e ogni quadretto a esso adiacente sono leggermente oscurati. Qualsiasi nemico che non sia immune alla paura subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire finché può vedere i quadretti leggermente oscurati da questo potere.

Colpo del Pugno Sonoro

Monaco Attacco 19

Il rapido attacco del monaco scaraventa l'avversario contro altri nemici, che vengono a loro volta investiti dal rimbombo esplosivo di un tuono.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento, Tuono

Azione standard **Contatto in mischia**

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta della sua velocità.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni, il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti e lo butta a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ad area centrata sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione che non sia il bersaglio primario

Attacco secondario: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni da tuono e il personaggio spinge il bersaglio secondario di 3 quadretti dal bersaglio primario.

Mancato: Danni dimezzati.

Rappresaglia Schiacciante

Monaco Attacco 19

L'attacco fallito del nemico consente al monaco di insinuarsi rapidamente fino a sferrare un violento contrattacco.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Reazione immediata **Contatto in mischia**

Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 2 quadretti.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Ritirata della Lepre Spaventata

Monaco Attacco 19

Il colpo energico del monaco insinua il terrore nel suo avversario, spingendolo a gettare a terra gli altri nemici quando il monaco mantiene il controllo dei suoi flebili tentativi di sfuggire alla presa.

Giornaliero ♦ Paura, Psionico, Strumento

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Finché questo effetto non termina, ogni volta che il bersaglio inizia il suo turno il personaggio può spingerlo di 2 quadretti come azione gratuita. Ogni nemico adiacente al bersaglio alla fine della spinta cade a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio della sua velocità.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Corpo Vuoto

Monaco Utilità 22

Il personaggio abbandona i limiti del corpo per abbracciare il suo puro spirito. In questa forma, nulla può trattenerlo.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Azione minore **Personale**

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio è evanescente e intangibile.

Falcata dei Mille Mondi

Monaco Utilità 22

Elevando la sua coscienza al di sopra dei suoi limiti fisici, il monaco è in grado di raggiungere il lato opposto del campo di battaglia con un singolo passo.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile, Teletrasporto

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio può teletrasportarsi della sua velocità come azione gratuita.

Speciale: Il personaggio può eseguire questa azione gratuita solo come prima azione del suo turno.

MEDITAZIONE

I monaci e gli psion meditano in molti modi diversi per mantenere la disciplina e per rinvigorire il corpo e la mente. Ai fini dell'interpretazione, un giocatore potrebbe decidere con esattezza cosa prevedono queste pratiche e descrivere con precisione cosa fa il suo personaggio nei periodi di riposo o negli interludi. È possibile adottare uno di questi suggerimenti o inventarne altri.

Arte: Alcuni fruitori psionici si dedicano a varie forme di intrattenimento o di belle arti (ad esempio pittura, cucito, calligrafia o musica) come metodo per concentrarsi e per calmare le emozioni.

Canti e litanie: Alcune frasi specifiche, ripetute in continuazione, costituiscono la base di molte forme di meditazione. Ad esempio, la seguente litania è usata dalla tradizione dell'Anima Tortuosa:

Non c'è dolore; c'è solo un monito.

Non c'è paura; c'è soltanto cautela.

Non c'è ritirata; c'è solo ritardo.

Non c'è sconfitta; c'è solo la morte.

Non c'è nessun io; c'è solo ciò che posso fare.

Concentrarsi sulle piccole cose: I monaci e gli psion spesso dedicano tutta la loro attenzione a qualche stimolo di piccola entità, in modo da consentire ai loro pensieri di vagare liberamente. Alcuni esempi possono comprendere concentrarsi sulla fiamma tremolante di una candela, fare scorrere le dita sui nodi di un laccio di cuoio o focalizzarsi sul ritmo del proprio respiro o del battito cardiaco.

Kata: Eseguendo in continuazione dei kata (sequenze meticolosamente predisposte di movimenti marziali), un fruitore psionico sgombra la sua mente e rafforza i legami tra la mente, il corpo e lo spirito.

Parata Suprema

Monaco Utilità 22

L'arma del monaco si fa sfocata quando il monaco la fa roteare attorno a sé per creare una barriera impenetrabile.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio aggiunge alla sua CA e ai Riflessi il bonus di competenza di qualsiasi arma in mischia che impugni.

Sparizione Meditativa

Monaco Utilità 22

Il personaggio proietta la sua volontà per sopraffare i sensi dei nemici, cancellando la sua presenza dalle loro menti.

Giornaliero ♦ Illusione, Psionico

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio è invisibile nei confronti del bersaglio finché non effettua un attacco contro di esso.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Caduta della Terra Infranta

Monaco Attacco 23

Questo colpo micidiale può abbattere un avversario e concedere al monaco il potere di scaraventare a terra anche gli altri nemici vicini.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio primario.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 1.

Bersaglio secondario: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco secondario: Destrezza contro Tempra

Colpito: Il personaggio butta a terra prono il bersaglio secondario.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio scatta di 3 quadretti e può ignorare il movimento forzato fino alla fine del proprio turno successivo.

Cateratta di Ferro

Monaco Attacco 23

Il monaco cattura la forza spirituale dei suoi alleati e la concentra in un attacco la cui furia ferrea stritola il nemico.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando una lancia o una lama leggera, ottiene un bonus di potere +2 al tiro per colpire.

Colpito: 4d8 + modificatore di Destrezza danni più 4 danni per ogni alleato adiacente al bersaglio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio si scambia di posizione con il bersaglio, poi scatta di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Costituzione. Se il bersaglio è un alleato, tale bersaglio può scattare dello stesso numero di quadretti come azione gratuita.

Scagliare il Fulmine

Monaco Attacco 23

Il monaco si sposta nell'aria con un lampo e atterra con un tonfo esplosivo; il suo attacco in mischia evoca il potere del fulmine, che il monaco scaglia contro un nemico lontano.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Fulmine, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio effettua un attacco secondario come attacco a distanza 10. Questo attacco non provoca attacchi di opportunità.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario

Attacco secondario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d12 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e il bersaglio secondario è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio vola della sua velocità + 2. Se non atterra alla fine di questo movimento, cade. I nemici adiacenti al personaggio quando questi atterra subiscono danni da fulmine pari al modificatore di Costituzione di quest'ultimo.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Colpo della Nitidezza Perfetta

Monaco Attacco 25

Il monaco sferra il suo attacco con un equilibrio e una forma talmente perfetti che la mente del suo avversario si isola dal mondo esterno per avere osato sfidare il monaco.

Giornaliero ♦ Strumento, Psichico, Psionico

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 4d8 + modificatore di Destrezza danni più 2d12 danni psichici.

Mancato: Il personaggio ripete l'attacco contro lo stesso bersaglio o contro un bersaglio diverso. Se manca, l'attacco non viene ripetuto di nuovo.

Colpo del Pugno del Drago

Monaco Attacco 25

A conclusione del suo balzo prodigioso, il monaco sferra un colpo che schianta il nemico a terra e fa indietreggiare tutti gli altri avversari.

Giornaliero ♦ Paura, Psionico, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio vola della sua velocità + 2. Se non atterra alla fine di questo movimento, cade.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 4d12 + modificatore di Destrezza danni, il bersaglio cade a terra prono e non può rialzarsi (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio cade a terra prono.

Effetto: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, qualsiasi creatura che il personaggio sia in grado di vedere subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire di ogni attacco che includa il personaggio tra i bersagli.

Giudizio del Fato

Monaco Attacco 25

Un nemico colpisce il monaco, che reagisce sferrando un contrattacco selvaggio. Se l'avversario attacca di nuovo, viene punito dal riverbero persistente della furia del monaco.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Reazione immediata Contatto in mischia

Attivazione: Un nemico adiacente colpisce il personaggio con un attacco

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio subisce 10 danni la prima volta che effettua un attacco durante ogni turno (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio subisce 5 danni la prima volta che effettua un attacco durante ogni turno (tiro salvezza termina).

Manto del Ghiacciaio

Monaco Attacco 25

Attorno al monaco si forma una foschia ghiacciata baluginante, che aggiunge un flusso di freddo ai suoi attacchi e raggela ogni avversario che osi avvicinarsi troppo.

Giornaliero ♦ Freddo, Psionico, Stabile, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Destrezza danni più 2d12 danni da freddo.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio può assumere la posizione del manto del ghiacciaio. Finché il potere rimane stabile, i suoi attacchi in mischia infliggono 5 danni da freddo extra. Inoltre, qualsiasi nemico che entri in un quadretto adiacente al personaggio subisce danni da freddo pari a 5 + il modificatore di Forza del personaggio.

Quattro Suoni Nascosti

Monaco Attacco 25

Il monaco concentra la sua mente sui quattro suoni nascosti del mondo naturale. Quando pronuncia ogni suono, scatena una potente scarica di energia elementale.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile, Strumento; Variabile

Azione standard Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio può effettuare l'attacco seguente.

Azione minore (1/round) Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio sceglie un tipo di danno: acido, freddo, fulmine o fuoco. L'attacco infligge danni di questo tipo a ciascun bersaglio. Il personaggio può scegliere ogni tipo di danno soltanto una volta in un incontro.

Effetto: La quarta volta che il personaggio usa questo attacco in un incontro, il potere cessa di essere stabile.

DISCIPLINE A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Frantumare la Montagna

Monaco Attacco 27

Un velo incrollabile di concentrazione cinge il corpo del monaco quando il suo colpo, in grado di frantumare la pietra, devasta un avversario.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura o un oggetto incustodito

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d12 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari a 3 + il proprio modificatore di Forza. Se questo attacco rende il bersaglio sanguinante, tale bersaglio subisce 1d12 danni extra. Se il bersaglio è un oggetto incustodito, questo attacco infligge 2d12 danni extra.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio scatta di 4 quadretti e ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del proprio turno successivo.

Peso dell'Ancora

Monaco Attacco 27

L'attacco del monaco colpisce con la forza del ferro, immobilizzando un nemico sul posto mentre il monaco sfreccia attraverso il campo di battaglia.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando un lama leggera o una lancia, ottiene un bonus di potere +2 al tiro per colpire.

Colpito: 4d8 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 6.

Separare le Acque

Monaco Attacco 27

Gli avversari che cercano di fermare il monaco sono spinti da parte quando il monaco si fa avanti in combattimento, pronto a scatenare un colpo che stordisce un nemico bloccandolo dove si trova.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 1d12 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Anima di Ferro: Se il personaggio effettua l'attacco usando una mazza o un bastone, il bersaglio cade anche a terra prono.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 6.

Ogni nemico che lo manca con un attacco di opportunità provocato da questo movimento subisce danni pari al modificatore di Costituzione del personaggio e cade a terra prono.

Dalla Terra al Cielo

Monaco Attacco 27

La grazia e la concentrazione scorrono potenti negli attacchi del monaco, respingendo i suoi nemici e sollevando il monaco verso la salvezza al di sopra della mischia.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio vola della sua velocità + 2. Il personaggio ottiene un bonus di potere a tutte le difese pari al modificatore di Saggezza del personaggio durante il movimento. Se non atterra alla fine di questo movimento, cade.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Colpo della Stella Cadente

Monaco Attacco 29

Il monaco sfreccia in aria, lasciando dietro di sé una scia di fuoco e di luce. Quando atterra, l'impatto fa barcollare i nemici, li acceca e li ustiona.

Giornaliero ♦ Fuoco, Psionico, Radioso, Strumento, Teletrasporto, Tuono, Zona

Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si teletrasporta della sua velocità e appare fino a 15 metri di altezza nell'aria al di sopra del suo spazio di destinazione. Poi cade senza subire danni.

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni da fuoco, radiosi e da tuono, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che termini il proprio turno entro la zona subisce danni da fuoco pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Stretta Possente del Titano

Monaco Attacco 29

Il monaco assale il nemico con un attacco devastante, poi lo stringe in un abbraccio d'acciaio da cui non c'è via di scampo.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Tempra

Colpito: 5d12 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio afferra il bersaglio. Il bersaglio subisce una penalità alle prove per sfuggire alla presa pari al modificatore di Forza del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio afferra il bersaglio

Effetto: Finché la presa non termina, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario contro il bersaglio.

Azione standard **Contatto in mischia**

Attacco secondario: Destrezza + 2 contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Forza danni. Il bersaglio non può tentare di sfuggire alla presa fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Uragano Adamantino

Monaco Attacco 29

Il monaco si muove e attacca con tale velocità da apparire sfocato, facendo scempio dei nemici attorno a lui con una forza distruttiva pari a quella delle armi più possenti.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.

Bersaglio primario: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco primario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio primario subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio primario sta già subendo danni continuati, quei danni continuati aumentano di 10.

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 2.

Ogni nemico che lo manca con un attacco di opportunità provocato da questo movimento subisce 10 danni e cade a terra prono. Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 1.

Bersaglio secondario: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione a eccezione dei bersagli primari

Attacco secondario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio secondario subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio secondario sta già subendo danni continuati, quei danni continuati aumentano di 10.

TASSE, DECIME E LADROCINI

Molti monasteri isolati conducono un'esistenza totalmente separata dalle terre civilizzate, indipendente da qualsiasi supervisore, affiliazione o gruppo di potere. In certe occasioni, un piccolo insediamento nasce nei pressi di un monastero sotto ogni altro aspetto lontano da ogni centro civilizzato; gli abitanti dell'insediamento cercano presso i monaci un minimo di protezione dai pericoli delle terre selvagge. Con il tempo potrebbe svilupparsi un rapporto formale tra l'ordine e la comunità. I monaci potrebbero diventare proprietari terrieri e riscuotere terre o decime. Oppure potrebbero agire da signori del luogo, promulgare le leggi e fungere sia da capi religiosi che secolari per la popolazione locale.

Molti di questi accordi prevedono uno scambio paritario di benefici e responsabilità, ma in certi casi il rapporto si fa estremizzato.

Una scuola totalmente dedicata alla disciplina potrebbe subordinare le sue attività alle esigenze dell'insediamento locale, magari con l'intenzione di raggiungere l'illuminazione attraverso il servizio. Un altro ordine potrebbe invece esercitare un dominio crudele, imponendo tasse esose e arricchendosi sulla pelle dei suoi sudditi. Un monastero del genere, di allineamento malvagio, potrebbe anche inviare i suoi studenti in giro per la regione, a compiere atti di banditismo, ad assalire i viaggiatori e a depredare le comunità vicine.

NUOVI CAMMINI LEGGENDARI

ADEPTO DELLA FURIA DEL BASILISCO

"Guarda nei miei occhi e vedrai la fine che ti attende."

Prerequisito: Monaco

Il basilisco è famoso per la sua bravura come cacciatore e il suo sguardo spietato. Ispirato sia dai movimenti sinuosi del basilisco che dall'effetto immobilizzante del suo sguardo, un gruppo di monaci ha sviluppato delle discipline che imitano la terribile reputazione di quella creatura.

Lo studio della furia del basilisco apre la mente di questi adepti alle emozioni presenti in loro e attorno a loro. Per raggiungere questo stato, un adepto della furia del basilisco svuota il suo corpo da ogni pensiero e attinge alle sensazioni altrui attraverso i propri occhi. Quegli avversari che incrociano il suo sguardo di ossidiana sentono svanire ogni speranza. In loro rimangono soltanto apatia, stasi e morte.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ADEPTO DELLA FURIA DEL BASILISCO

Azione Funesta (11° livello): Un adepto della furia del basilisco può spendere un punto azione per rallentare ogni nemico situato entro 5 quadretti da lui e che sia in grado di vederlo, fino all'inizio del proprio turno successivo. Ogni nemico che subisce danni mentre è rallentato in questo modo diventa rallentato (tiro salvezza termina).

Dono del Basilisco (11° livello): Un adepto della furia del basilisco ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che immobilizzano, trattengono o rallentano. Quando l'adepto è soggetto a un effetto che lo pietrifica, può effettuare un tiro salvezza contro quell'effetto. Se lo supera, l'effetto su di lui ha termine.

Furia del Basilisco (16° livello): Quando un adepto della furia del basilisco mette a segno un colpo critico contro un nemico che usa un potere di attacco da monaco o da adepto della furia del basilisco, quel nemico è pietrificato (tiro salvezza termina).

DISCIPLINE DELL'ADEPTO DELLA FURIA DEL BASILISCO

Occhi del Basilisco Adepto della Furia del Basilisco Attacco 11

L'adepto della furia del basilisco respinge il nemico, poi lo blocca sul posto con un semplice sguardo.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempora

Colpito: 2d12 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti. Il bersaglio è quindi marchiato e immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio è già rallentato o immobilizzato, è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 2, ignorando il terreno difficile. Ogni nemico che lo manca con un attacco di opportunità provocato da questo movimento è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Difesa Naturale Adepto della Furia del Basilisco Utilità 12 del Basilisco

Usando il potere della sua mente, l'adepto della furia del basilisco trasforma il proprio corpo in pietra.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Un attacco rende il personaggio svenuto o stordito

Effetto: Il personaggio è invece pietrificato per lo stesso periodo di tempo in cui sarebbe svenuto o stordito a causa dell'attacco che attiva il potere. Può usare un impulso curativo. Se lo fa, ottiene un bonus di potere +2 ai tiri salvezza fino a quando non è più pietrificato.

Colpo Adepto della Furia del Basilisco Attacco 20 Frantumapietra

L'attacco dell'adepto paralizza un avversario, rendendolo vulnerabile al colpo successivo e minacciando di trasformarlo in una statua di pietra vivente.

Giornaliero ♦ Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard

Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni psichici e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è invece pietrificato (tiro salvezza termina). Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro questo effetto.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Una volta durante l'incontro, quando il bersaglio è immobilizzato o pietrificato da questo potere, il personaggio può effettuare il seguente attacco contro di esso.

Azione standard **Mischia 1**

Attacco secondario: Destrezza + 2 contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Destrezza danni, il bersaglio cade a terra prono e non può rialzarsi (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è pietrificato, questo attacco ignora la resistenza concessa da quella condizione e infligge 4d8 danni extra.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

LAMA LIBRATA

"La mia spada è più di un'arma... è il mio stesso spirito."

Prerequisiti: Monaco, Acrobazia come abilità con addestramento

La battaglia non è soltanto uno scontro fisico: è uno spettacolo, una danza di parate e di affondi, di fendenti e di contrattacchi. La vera maestria della lama prevede dei movimenti spettacolari e volanti, che trasformino la lotta in un'arte aerea.

Ciò che distingue la lama librata dai combattenti costretti a terra è la sua mescolanza di disciplina e scherma accurata. Il suo addestramento e il suo potere psionico le conferiscono una mobilità straordinaria; la sua concentrazione rende la sua lama ancora più affilata.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA LAMA LIBRATA

Addestramento della Lama Librata (11° livello):

Una lama librata ottiene competenza in tutte le lame pesanti semplici e militari pesanti. Può utilizzare una lama pesante con qualsiasi potere da monaco utilizzabile con una lama leggera.

Azione della Parata Concentrata (11° livello):

Quando una lama librata spende un punto azione per effettuare un attacco e quell'attacco va a segno, ottiene un bonus a tutte le difese pari al suo modificatore di Costituzione, che dura finché non effettua un attacco o fino alla fine dell'incontro.

Stile della Lama Librata (11° livello): Una lama librata ottiene un bonus di +3 alle prove di Acrobazia. Inoltre, quando dovrebbe effettuare una prova di Atletica per scalare o saltare, può invece effettuare una prova di Acrobazia.

Lama Ki (16° livello): Una lama librata incanala l'energia psionica attraverso la sua lama pesante. Dopo ogni riposo esteso, sceglie un tipo di danno tra i seguenti: freddo, fulmine o fuoco. I suoi attacchi in mischia che usano una lama pesante infliggono danni extra di quel tipo pari al suo modificatore di Costituzione. Inoltre, quando la lama librata mette a segno un colpo critico usando una lama pesante, l'attacco infligge 2d10 danni extra di quel tipo.

DISCIPLINE DELLA LAMA LIBRATA

Balzo della Spada in Caduta Lama Librata Attacco 11

La lama librata attraversa la scena del combattimento con un balzo. Quando attacca, la sua arma ferisce gravemente un nemico e fende anche tutti gli avversari vicini.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Requisito: Il personaggio deve effettuare questo attacco usando una lama pesante.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Destrezza danni e ogni nemico adiacente al personaggio subisce danni pari al modificatore di Costituzione di quest'ultimo.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Acrobazia per saltare con un bonus di potere +10. Si considera dotato di rincorsa e la distanza del salto non è limitata dalla sua velocità.

Livello 21: Il personaggio effettua la prova di Acrobazia con un bonus di potere +20.



Carica dalle Nuvole

Lama Librata Utilità 12

La lama librata si innalza al di sopra del combattimento ed evita gli attacchi dei nemici al suo passaggio.

Incontro ♦ Psionico

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio vola della sua velocità. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Se il personaggio non atterra alla fine di questo movimento, cade.

Tempesta di Lame Cadenti

Lama Librata Attacco 20

La lama librata è mantenuta in aria dal suo potere psionico, ma tocca terra tre volte per tempestare di colpi i suoi avversari e disperderli.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Requisito: Il personaggio deve effettuare questo attacco usando una lama pesante.

Effetto: Fino alla fine del proprio turno, il personaggio non provoca attacchi di opportunità tramite il movimento. Prima dell'attacco, il personaggio vola di 3 quadretti. Se non atterra alla fine di questo movimento, cade.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Il personaggio vola di 3 quadretti. Se non atterra alla fine di questo movimento, cade. Poi effettua un attacco secondario come attacco di contatto in mischia.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario

Attacco secondario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Il personaggio vola di 3 quadretti. Se non atterra alla fine di questo movimento, cade. Poi effettua un attacco terziario come emanazione ravvicinata 1.

Bersaglio terziario: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco terziario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 15 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio terziario di 2 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

MAESTRO DELL'ARTIGLIO DELLA TIGRE

"Io sono il cacciatore. Tu la preda."

Prerequisito: Monaco

Lo stile dell'artiglio della tigre è un sentiero antico e onorato. I suoi praticanti hanno incorporato le tecniche di varie tradizioni diverse, ma lo stile conserva un elemento centrale: l'artiglio della tigre. Il praticante mantiene le dita della mano in posizione adunca per simulare un artiglio. Attraverso una ferrea disciplina, il monaco trasforma ogni dito in un rigido artiglio capace di squarciare e dilaniare ogni cosa.

Padroneggiando le manovre dell'artiglio della tigre, l'adepto incrementa la sua forza e la sua resistenza, e i suoi colpi riescono a fare a pezzi praticamente ogni nemico. Egli è in grado di balzare addosso agli avversari con velocità sorprendente. Quando diventa un vero maestro, sviluppa le caratteristiche della tigre celestiale. Una ruvida pelliccia arancione striata di bianco ricopre il suo corpo. Le sue mani diventano zampe artigliate e il muso di una tigre si sostituisce al suo volto. Gli occhi diventano grandi globi verdi e la bocca si riempie di zanne acuminate: ora il monaco è l'incarnazione stessa dello stile dell'artiglio della tigre.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAESTRO DELL'ARTIGLIO DELLA TIGRE

Azione dell'Assalto (11° livello): Quando un maestro dell'artiglio della tigre spende un punto azione per effettuare un attacco in carica, si muove della sua velocità + 2 come parte della carica, il movimento della sua carica non provoca attacchi di opportunità e il maestro può ripetere un tiro per colpire effettuato come parte della carica.

Stile dell'Artiglio della Tigre (11° livello): Quando un maestro dell'artiglio della tigre effettua un tiro per colpire, può accettare di subire una penalità di -2 al tiro. Se l'attacco colpisce e il maestro attiva il suo potere di Raffica di Colpi, quel potere infligge 4 danni extra.

Tenacia della Tigre (16° livello): Quando un maestro dell'artiglio della tigre usa l'azione di recuperare energie,

recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al proprio modificatore di Forza. Inoltre, il bonus a tutte le difese concesso dall'azione di recuperare energie è pari a 2 + il modificatore di Forza del maestro.

DISCIPLINE DEL MAESTRO DELL'ARTIGLIO DELLA TIGRE

Artigliata della Tigre

Maestro dell'Artiglio della Tigre Attacco 11

Il maestro dell'artiglio della tigre sfreccia attraverso il campo di battaglia, e con i suoi artigli dilania l'avversario e lo lascia agonizzante.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio si muove di più di 2 quadretti al suo turno successivo, subisce 5 danni.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 2, ignorando il terreno difficile. Ogni nemico che lo colpisca con un attacco di opportunità provocato da questo movimento subisce danni pari al modificatore di Forza del personaggio, e il personaggio marchia quel nemico fino all'inizio del proprio turno successivo.

Frenesia della Tigre

Maestro dell'Artiglio della Tigre Utilità 12

Il dolore schiarisce la mente del maestro dell'artiglio della tigre, consentendogli di colpire con facilità gli avversari che si avvicinano troppo.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Reazione immediata **Personale**

Attivazione: Il personaggio è reso sanguinante da un attacco

Effetto: Finché il potere rimane stabile, qualsiasi nemico che concluda il suo turno in posizione adiacente al personaggio subisce danni pari al modificatore di Forza di quest'ultimo.

Risveglio della Tigre Celestiale

Maestro dell'Artiglio della Tigre Attacco 20

Quando il maestro dell'artiglio della tigre balza addosso al nemico, il suo corpo si trasforma in una tigre celestiale, una forza implacabile di furia ultraterrena.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Psionico, Strumento

Azione standard **Contatto in mischia**

Requisito: Il personaggio deve caricare e usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

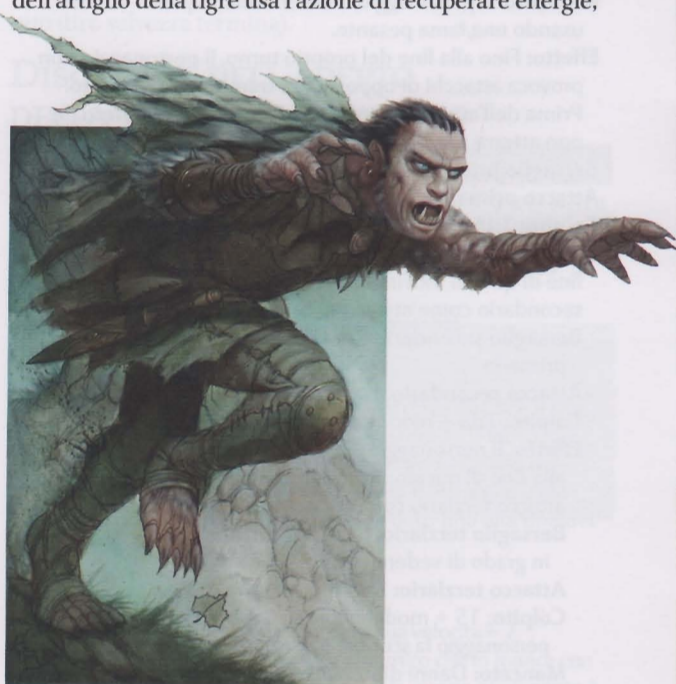
Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi. Il personaggio effettua l'attacco due volte.

Colpito: 4d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Se colpisce con entrambi gli attacchi, il bersaglio subisce 2d10 danni extra.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume la forma della tigre celestiale fino alla fine dell'incontro. Finché rimane in questa forma, è immune agli effetti di paura, il suo potere di Raffica di Colpi infligge danni extra pari al suo modificatore di Forza ed egli ottiene un bonus di potere +2 alla velocità.



MAESTRO DEI QUATTRO VENTI

"Io sono potente come i venti e costante come le stagioni."

Prerequisito: Monaco

I fedeli dei quattro venti si sforzano di eseguire ogni loro azione in uno stato di pace e di tranquillità. Tuttavia, riconoscono che a volte la violenza è necessaria per raggiungere un'armonia superiore. Così come i venti distruttivi possono spazzare via ogni cosa che si erge contro di loro, un monaco dei quattro venti si rivela una forza soverchiante.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL MAESTRO DEI QUATTRO VENTI

Azione Ventosa (11° livello): Quando un maestro dei quattro venti spende un punto azione per effettuare un attacco e l'attacco colpisce, scatta della sua velocità dopo aver risolto l'attacco.

Mistero dei Quattro Venti (11° livello): Dopo ogni riposo esteso, un maestro dei quattro venti sceglie uno dei misteri seguenti. Il beneficio di quel mistero dura finché il maestro non sceglie un altro mistero.

Mistero del Vento dell'Est: Il maestro dei quattro venti ottiene resistenza al fulmine pari a metà del suo livello. Inoltre, ogni volta che scatta, può muoversi di 2 quadretti prima o dopo lo scatto.

Mistero del Vento del Nord: Il maestro dei quattro venti ottiene resistenza al freddo pari a metà del suo livello e un bonus di +5 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura.

Mistero del Vento dell'Ovest: Il maestro dei quattro venti ottiene resistenza al tuono pari a metà del suo livello. Inoltre, ogni volta che usa un impulso curativo, può scattare di 2 quadretti come azione gratuita.

Mistero del Vento del Sud: Il maestro dei quattro venti ottiene resistenza alla forza pari a metà del suo livello e un bonus di +4 alle prove di iniziativa.

DISCIPLINE DEL MAESTRO DEI QUATTRO VENTI

Assalto dei Quattro Venti Maestro dei Quattro Venti Attacco 11

I venti psichici possono trasportare il maestro dei quattro venti fino ai suoi avversari, soffiando con violenza quando il maestro colpisce i nemici per disperderli.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 1d8 + modificatore di Destrezza danni. Il personaggio solleva il bersaglio di 3 metri in aria, dove rimane immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio scende a terra senza rischi nell'ultimo spazio che occupava o nello spazio non occupato più vicino.

Effetto secondario: Il personaggio fa scorrere di 5 quadretti ogni creatura entro 5 quadretti dal bersaglio.

Tecnica di movimento

Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio vola della sua velocità + 2. Se non atterra alla fine di questo movimento, fluttua fino all'inizio del proprio turno successivo e poi atterra senza pericoli nello spazio sottostante o nello spazio non occupato più vicino.

Misteri Rivelati (16° livello): Dopo ogni riposo breve o esteso, un maestro dei quattro venti può scegliere due misteri e beneficiare di entrambi contemporaneamente. I benefici dei misteri durano finché il maestro non sceglie altri due misteri.

Inoltre, ogni volta che il maestro scatta, può invece volare della stessa distanza. Se non atterra alla fine di questo movimento, cade.

Soffio dei Quattro Venti Maestro dei Quattro Venti Utilità 12

Il maestro dei quattro venti percepisce un pericolo imminente e si appella ai quattro venti affinché lo portino in salvo.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco

Effetto: Il personaggio diventa evanescente fino all'inizio del suo turno successivo. Dopo che l'attacco che attiva il potere è stato risolto, il personaggio vola della sua velocità + 2. Se non atterra alla fine di questo movimento, fluttua fino all'inizio del proprio turno successivo e poi atterra senza pericoli nello spazio sottostante o nello spazio non occupato più vicino.

Tempesta dei Quattro Venti Maestro dei Quattro Venti Attacco 20

Il maestro dei quattro venti si solleva in aria e sferra un micidiale attacco, poi si appella ai quattro venti che lo sostengono in volo affinché flagellino il suo avversario.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento; Variabile

Azione standard

Contatto in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio vola di un numero di quadretti pari alla sua velocità + 2. Se non atterra alla fine di questo movimento, fluttua fino all'inizio del proprio turno successivo e poi atterra senza pericoli nello spazio sottostante o nello spazio non occupato più vicino.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 4d10 + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è sotto l'effetto della tempesta dei quattro venti (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è sotto questo effetto, ogni volta che inizia il proprio turno si tira un d4 per determinare l'effetto.

1. Il bersaglio subisce 10 danni da fulmine e il personaggio lo spinge di 4 quadretti.
2. Il bersaglio subisce 10 danni da freddo ed è rallentato fino alla fine del suo turno.
3. Il bersaglio subisce 10 danni da forza e il personaggio lo tira di 4 quadretti.
4. Il bersaglio subisce 10 danni da tuono e il personaggio lo fa scorrere di 4 quadretti.

MANO INOSSERVATA

"Io sono la lama che nessuno vede, l'assassino nell'ombra, la resa dei conti finale."

Prerequisiti: Monaco, Furtività come abilità con addestramento

Un clan segreto di monaci misteriosi si dedica a missioni di assassinio, spionaggio e sabotaggio. Questi monaci sono mercenari che vengono ingaggiati dai potenti e dai vendicativi. I membri della Mano Inosservata sono legati a vita al loro ordine: i misteri del clan sono troppo delicati per consentire a un qualsiasi membro di ritirarsi o di dare le dimissioni.

La segretezza e la sottigliezza stanno al cuore dell'addestramento della Mano Inosservata. Fintanto che il nemico non riesce a identificare gli obiettivi del monaco della Mano Inosservata, si trova in svantaggio. Il monaco può mettere in atto questo sotterfugio travestendosi, nascondendosi nelle ombre o creando dei diversivi. Quando riesce a padroneggiare i misteri più profondi, diventa in grado di manipolare l'oscurità, di attraversare lunghe distanze con un balzo e di penetrare nelle menti dei suoi nemici.

Agire come assassino addestrato non è poi così diverso da agire come combattente di altro tipo, ma un monaco della Mano Inosservata deve assicurarsi che le sue tattiche e le sue tecniche non mettano in allarme i suoi compagni. Allo stesso tempo, deve mantenere rapporti amichevoli con il clan della Mano Inosservata, altrimenti rischia l'ostracismo, ritorsioni di vario tipo... o punizioni peggiori.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA MANO INOSSERVATA

Azione Inosservata (11° livello): Quando una mano inosservata spende un punto azione, diventa invisibile fino alla fine del proprio turno successivo.



Braccia della Via Inosservata (11° livello): Una mano inosservata ottiene competenza nella balestra a mano. Quando usa il suo potere di Raffica di Colpi, può bersagliare una creatura aggiuntiva entro 10 quadretti da lei con quel potere tirando con la balestra a mano caricata che impugna. Questo attacco non provoca attacchi di opportunità.

Sgusciare tra le Ombre (16° livello): Ogni volta che una mano inosservata scatta e beneficia di occultamento, scatta di 2 quadretti extra.

DISCIPLINE DELLA MANO INOSSERVATA

Assalto del

Mano Inosservata Attacco 11

Cacciatore Inosservato

Sfrecciando dalle ombre, la mano inosservata colpisce violentemente il suo nemico, e grazie a suoi poteri ne distorce la mente e ne offusca i sensi.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard

Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Destrezza danni e il personaggio è invisibile nei confronti del bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il personaggio usa un'arma diversa dal suo colpo senza armi del monaco per questo attacco, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio beneficia di occultamento fino alla fine del suo turno successivo e scatta della sua velocità. Alla fine di questo movimento, può effettuare una prova di Furtività per nascondersi.

Scrutatore Inosservato

Mano Inosservata Utilità 12

La mano inosservata si cancella dalla mente di un avversario e pedina i suoi movimenti senza essere vista.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore

Distanza visuale

Bersaglio: Una creatura da cui il personaggio è nascosto

Effetto: Il personaggio è invisibile agli occhi del bersaglio finché non lo attacca o fino alla fine dell'incontro. Finché questa invisibilità rimane, quando il bersaglio si muove, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza come reazione immediata.

Imboscata Inosservata

Mano Inosservata Attacco 20

La mano inosservata sguscia attraverso lo spazio per abbattere un avversario con un attacco menomante, poi fa un passo indietro per svanire nelle ombre.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento, Teletrasporto

Azione standard

Contatto in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si teletrasporta della sua velocità.

Bersaglio: Una creatura da cui il personaggio è nascosto

Attacco: Destrezza contro Riflessi. Se il personaggio usa un'arma diversa dal suo colpo senza armi del monaco per questo attacco, ottiene vantaggio in combattimento per questo attacco.

Colpito: 3d6 + modificatore di Destrezza danni, il bersaglio è stordito e riceve vulnerabilità 10 agli attacchi del personaggio (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Dopo l'attacco, il personaggio si teletrasporta della sua velocità. Se si teletrasporta in un quadretto che gli concede occultamento o copertura, può effettuare una prova di Furtività per nascondersi.

SEGUACE DELLA PERFEZIONE TRASCENDENTE

"Io sono ben più di questo involucro imperfetto."

Prerequisito: Monaco

I mistici della perfezione trascendente credono che il corpo mortale sia un involucro difettoso che impedisce loro di raggiungere una forma superiore. Si sforzano di superare i limiti del corpo e di sviluppare tutto il loro potenziale. Inoltre, cosa altrettanto importante, credono di dovere curare la ragione e l'illuminazione, e di dovere aiutare gli altri a trascendere il corpo per abbracciare uno stato di esistenza armonioso.

Seguendo il cammino trascendente, il monaco impara a superare i suoi limiti fisici risolvendo gli enigmi dei maestri del passato. Ogni rompicapo che risolve apre la sua mente a possibilità sempre più grandi. Prima il monaco impara a plasmare le sue parole per incoraggiare certi comportamenti e alterare le percezioni, per muoversi senza interferenze o per negare il movimento a coloro che gli si oppongono; poi impara a richiudere le ferite e a sconfiggere le affezioni con un semplice tocco. Una volta padroneggiata le tecniche della perfezione trascendente, può negare gli attacchi dei nemici innalzando la sua coscienza al di sopra del dolore e della disperazione.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL SEGUACE DELLA PERFEZIONE TRASCENDENTE

Azione Illuminata (11° livello): Quando un seguace della perfezione trascendente spende un punto azione per eseguire un'azione extra, scatta della sua velocità e diventa evanescente fino alla fine del proprio turno successivo. Ignora inoltre il terreno difficile e può muoversi attraverso l'acqua e le altre superfici liquide. Se termina il proprio turno su una superficie del genere, affonda.

Enigma della Conversazione (11° livello): Un seguace della perfezione trascendente ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia, Intimidire, Intuizione e Raggirare. Acquisisce inoltre una di queste abilità come abilità con addestramento. Infine, ogni volta che usa il suo potere di Raffica di Colpi, un alleato adiacente a lui o al bersaglio di quel potere può scattare come azione gratuita.

Enigma della Consapevolezza (16° livello): Un seguace della perfezione trascendente vede le creature e gli oggetti invisibili entro 1 quadretto da sé. Inoltre, i nemici non ottengono vantaggio in combattimento quando lo at-



MIKE SCHLEY

taccano ai fianchi, a meno che il seguace non sia adiacente a tre o più nemici.

DISCIPLINE DEL SEGUACE DELLA PERFEZIONE TRASCENDENTE

Enigma Seguace della Perfezione Trascendente Attacco 11 del Movimento

Risolvendo l'enigma del movimento, il seguace della perfezione trascendente riesce a controllare il movimento dell'avversario e a impedire che i suoi nemici facciano altrettanto con lui.

Incontro ♦ Disciplina Completa, Psicico, Psionico, Strumento

Tecnica di attacco

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Destrezza danni psichici e il bersaglio può diventare immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio o essere fatto scorrere di un numero di quadretti pari alla sua velocità.

Tecnica di movimento

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio sceglie uno degli effetti seguenti: si muove del doppio della sua velocità e ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese contro gli attacchi di opportunità provocati da questo movimento, oppure ignora il movimento forzato fino alla fine del proprio turno successivo.

Enigma Seguace della Perfezione Trascendente Utilità 12 della Salute

Grazie alla sua conoscenza, il seguace della perfezione trascendente può purificare il proprio corpo dalle ferite e dalle debilitazioni.

Incontro ♦ Guarigione, Psionico

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Il bersaglio spende un impulso curativo ed effettua un tiro salvezza. Se il tiro salvezza è contro un effetto di veleno, il personaggio ottiene un bonus di potere +5.

Enigma Seguace della Perfezione Trascendente Attacco 20 dell'Invulnerabilità

Un impulso di potere psichico dilania i nemici del seguace della perfezione trascendente, sfruttando le debolezze della loro carne e potenziando la sua resilienza.

Giornaliero ♦ Psicico, Psionico, Stabile, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Destrezza danni psichici e il bersaglio riceve vulnerabilità 5 a tutti i danni (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume la posizione dell'enigma dell'invulnerabilità. Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni.

Psicombattente

“La magia e l'acciaio sono le armi degli sciocchi. Nessun attacco penetrerà mai l'armatura della mia mente.”

UNO PSICOMBATTENTE è un combattente invincibile, capace di respingere gli attacchi nemici con un semplice pensiero. È il campione instancabile che si erge nel cuore della battaglia mentre i nemici attorno a lui cadono sotto l'assalto dei suoi poteri mentali. È il berserker selvaggio che incanala il suo dolore in un contrattacco con cui devasta anche il più forte degli avversari. Lo psicombattente è un milite del pensiero e dell'azione, la cui tempra fisica e mentale non teme confronti con nessun nemico.

Il suo valore in combattimento sarebbe già più che sufficiente a fare di lui un formidabile avversario, ma è la sua padronanza delle arti psioniche a fornirgli il vantaggio vincente in combattimento. Egli può appellarsi al suo potere interiore per entrare nella mente di un avversario e scoprirne i segreti. Può anticipare ed evitare gli attacchi dei nemici per poi punirli fulmineamente con un assalto che devasta sia il corpo che la mente. Il potere psionico non è un semplice accessorio al suo armamentario: costituisce le fondamenta delle sue abilità in combattimento.

L'addestramento e il punto di vista di ogni singolo psicombattente è diverso da tutti gli altri. Molti psicombattenti rifiutano lo studio formale e prendono a prestito le forme di combattimento di nemici e alleati in egual misura, unendo vari stili diversi per formare un'unica tecnica devastante. Quale che sia il cammino scelto dallo psicombattente, questo capitolo offre nuove opzioni che gli consentiranno di seminare discordia e distruzione tra i suoi avversari.

- ◆ **Interpretare uno psicombattente:** Una panoramica sul posto che lo psicombattente occupa al tavolo e nel mondo di gioco.
- ◆ **Nuovo sviluppo e privilegio di classe:** Lo psicombattente corridore plasma il tempo e lo spazio nella foga del combattimento. Il suo privilegio di classe di corridore persistente gli consente di attraversare il campo di battaglia in un batter d'occhio, di eludere gli attacchi e di convogliare il combattimento contro i nemici più vulnerabili.
- ◆ **Nuovi poteri:** Un'ampia gamma di nuove discipline da psicombattente consente ai personaggi di questa classe di attingere al potere psionico per modellare i loro attacchi e perfino il campo di battaglia.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** I cinque nuovi cammini leggendari presentati in questo capitolo forniscono agli psicombattenti l'opzione di affinare la velocità dei loro assalti, di acquisire la forza della pietra secolare e di usare la mente per imbrigliare il potere della tempesta.



Una mezza dozzina di figure in armatura leggera giacevano a terra sull'erba riarsa dal sole, gemendo di dolore mentre si stringevano un braccio contuso o la testa rintronata. Sotto lo sguardo vigile del Capitano Halmont, un'altra mezza dozzina continuava a combattere dall'altra parte del campo. Cinque di loro resero grazie a Kord e a Erathis per il fatto di combattere con lame di legno da addestramento. La sesta cercò di celare la sua delusione.

Imarra sfrecciava tra i nemici come un pensiero sovversivo, i suoi piedi sembravano a malapena sfiorare il terreno. La sua spada lunga di legno fece scricchiolare le costole di un soldato quando si voltò di scatto, ma non fu soltanto la forza del colpo a spingerlo indietro. Imarra sentì il potere che scorreva attraverso le sue membra, percepì la scia lasciata dalla sua stessa euforia. Era quasi una sensazione di estasi.

Una delle guardie alzò la spada, ma ancora prima di riuscire a sferrare il colpo, Imarra gli era sgusciata alle spalle e la sua arma ora premeva alla base della schiena della guardia. L'uomo rabbrivì al tocco... non al tocco della lama, ma a quello della sua mente. Crollò a terra farfugliando frasi senza senso e altri due si gettarono contro Imarra, ma la donna sembrò scomparire per un istante, per poi ricomparire alle loro spalle. Altri due rapidi scatti, un balzo che sembrava quasi frutto di un paio di ali, un affondo talmente rapido che nessuno riuscì a vederlo, e poi fu l'unica a rimanere in piedi sul campo di battaglia.

Gettando con disinvoltura la lama malconcia sulla testa dell'ultima guardia sconfitta, raggiunse con un balzo il tavolo ai margini del campo di battaglia, fermandosi sotto lo sguardo cupo del Capitano Halmont.

"Nemmeno il mio soldato migliore sarebbe riuscito a fare questo," mormorò l'ufficiale.

Imarra si chinò per raccogliere il fodero che aveva appoggiato a fianco del capitano. Sorrise e si diresse verso la caserma. "Veramente, il vostro soldato migliore lo ha appena fatto."

Gli altri combattenti si addestrano a lottare credendo che la morte sia la gloria suprema. Non hanno paura perché non hanno niente da perdere. Ma per uno psicombattente è diverso. Si tuffa a capofitto nella battaglia perché crede (anzi, perché sa) di avere già vinto. Deve soltanto farlo capire ai nemici.

Il combattimento scorre nella sua anima con la stessa intensità con cui il sangue scorre nelle sue vene e l'audacia pulsa al centro dei suoi pensieri. Uno psicombattente può essere un soldato professionista che ha scoperto una fonte inesauribile di potere interiore, un brigante che ha capito di essere destinato a qualcosa di più grande o una guardia cittadina i cui giuramenti le hanno consentito di attingere a una forza superiore a quella puramente muscolare quando impugna la sua lama. Eppure, quali che siano le differenze a livello di origini e di obiettivi, egli riconosce sempre negli altri psicombattenti degli spiriti affini. Anche loro, come lui, vivono letteralmente per combattere, e tutti credono che la vera forza che conta sia quella interiore.

RAGIONE E SENTIMENTO

Gli psicombattenti sono famosi per la loro aria di superiorità. A detta di molti, si tratta di una reputazione ampiamente meritata. Gli psicombattenti sfoggiano una determinazione frutto di molte vittorie; la loro bravura e la loro abilità consentono loro di trionfare contro nemici di ogni genere. Ma il loro valore in combattimento è soltanto una parte della storia.

La forza di volontà è ciò che sta al nucleo della forza di ogni psicombattente, ma tale volontà può manifestarsi in molti modi diversi. Alcuni psicombattenti sfoggiano una palese arroganza. Altri mantengono una calma ma incrollabile convinzione di essere pronti a ogni sfida. Gli psicombattenti più irruenti mostrano un'incapacità di riconoscere la sconfitta che rasenta la follia. Gli psicombattenti sono senza dubbio degli avventurieri resistenti. Nel momento in cui la tenacia di un barbaro o di un guerriero comincia a vacillare, l'energia psionica consente a uno psicombattente di reggere allo scontro fino alla fine.

Quando pensa alla personalità del suo personaggio, un giocatore dovrebbe chiedersi come la sua determinazione si manifesta nel comportamento e nell'aspetto. Il suo psicombattente è un militare egocentrico, ansioso di mettere alla prova la sua lama contro ogni avversario disposto a misurarsi con lui? Oppure è un fulgido crociato, pronto a gettarsi anima e corpo a sostegno di una causa che ritiene giusta? E che succede quando scopre che quella causa non è poi così giusta come credeva, o quando finisce per affrontare più nemici di quanto non possa reggere? Impara dai suoi errori, oppure maschera il proprio fallimento con spavalderie ancora più sfacciate?

Per quanto la determinazione possa risultare importante per il personaggio, la sua potenza fisica non va mai trascurata. Molti psicombattenti considerano la loro forza e la loro resistenza come dei canali in cui fare scorrere la loro energia psionica. Il corpo di uno psicombattente è un involucro per il potere psionico. Tutti gli psicombattenti dedicano del tempo all'addestramento necessario per mantenersi in buona forma fisica, per assicurarsi che i loro corpi siano in grado di reggere alle sfide che affronteranno.

L'ARTE DELLA GUERRA

La ricerca della perfezione è una parte integrante della personalità di uno psicombattente, e influenza tutti gli altri aspetti della sua vita. Tuttavia, anche se gli psicombattenti si considerano l'apice dell'arte militare, sono pochi quelli talmente egocentrici da considerarsi dei maestri in ogni impresa in cui si cimentano. Molti psicombattenti difficilmente affermeranno di essere dei maestri di architettura, storia, musica o altre specializzazioni analoghe... anche se molti senza dubbio sarebbero convinti di poter padroneggiare qualsiasi materia se vi dedicassero tempo e attenzione a sufficienza.

Di solito è solo nel combattimento che la determinazione e la dedizione di uno psicombattente si manifestano in pieno. Gli psicombattenti sono totalmente convinti della loro superiorità marziale e si affidano ai loro talenti

e alle loro tattiche per superare ogni sfida. Se uno psicombattente subisce una sconfitta, si tratta sempre e soltanto di un contrattempo temporaneo, facilmente superabile con maggiore concentrazione e ulteriore addestramento.

Cosa c'è nel combattimento che ispira uno psicombattente appena risvegliatosi a sviluppare le sue capacità speciali? Perché la sua audacia non gli conferisce il potere di distinguersi in altri campi con altrettanta facilità? Innanzi tutto, poche circostanze diverse dal combattimento suscitano l'impetuosa e intensa attività mentale che può attivare le capacità psioniche latenti di uno psicombattente. Una volta che quella capacità è stata affinata nella foga della battaglia, non si torna indietro. La furia del combattimento si lega inscindibilmente ai suoi poteri psionici, e così la sua mente continua a plasmare e affinare quei poteri sul campo di battaglia.

LA VITA PASSATA DI UNO PSICOMBATTENTE

La vita di uno psicombattente è densa di conflitti. Anche prima che le loro doti psioniche si manifestino, molti psicombattenti conducono una vita bellicosa. Uno psicombattente potrebbe essere stato un soldato o una guardia al servizio di un nobile o di un tempio. Potrebbe essere stato un gladiatore o un lottatore comune. I suoi poteri psionici rimanevano nascosti appena sotto la superficie della sua mente cosciente, e lo psicombattente non riusciva a sfruttare la loro forza.

Non è detto che il suo potenziale si sia rivelato in battaglia. Qualsiasi sforzo fisico potrebbe averlo risvegliato, dal brivido della caccia all'esplorazione di un reame o di un complesso di rovine sconosciuto. Anche un semplice furto o una prova di atletica potrebbero essere stati sufficienti a sbloccare i suoi poteri latenti.

Alcuni psicombattenti imparano a imbrigliare il loro potenziale pensando al combattimento o desiderandolo ardentemente. Uno psicombattente potrebbe essere un tattico geniale o il consigliere di un nobile o di un re, e non avere mai impugnato una spada prima che il suo potere si manifestasse, accendendo in lui la sete di gloria. In alternativa, uno psicombattente potrebbe provenire da un passato che non ha nulla a che fare con le arti della guerra, e avere sognato per molti anni di imitare gli eroi leggendari del suo popolo. Il desiderio di seguire le orme di un campione della sua fede o della sua nazione potrebbe averlo ispirato per molti anni, per poi rivelargli cosa era veramente in grado di fare.

INTERPRETARE UNO PSICOMBATTENTE

Essendo l'audacia la forza che alimenta buona parte dei suoi poteri, uno psicombattente dovrebbe presumere che l'audacia sia anche il tratto determinante della sua personalità. Tra i due estremi della semplice sicurezza nelle proprie capacità e di una smisurata arroganza giace una vasta gamma di personalità che uno psicombattente può adottare. Anche se la sua abilità e il suo potere non si manifestano in modo egocentrico, lo psicombattente è sempre il primo a scendere in battaglia e ad assicurarsi che i suoi nemici sappiano a cosa stanno

per andare incontro. Egli affronta ogni sfida senza mai preoccuparsi del risultato. Ogni vittoria è meritata e guadagnata; ogni sconfitta è soltanto un contrattempo temporaneo.

Alla fine, tuttavia, anche lo psicombattente più arrogante capisce quando è il momento di indietreggiare... specialmente se così facendo potrà mantenere unito il gruppo. Sa di essere destinato a grandi cose, e questo gli consente di agire energicamente senza provocare guai e senza urtare i sentimenti dei suoi compagni.

Sebbene gli psicombattenti abbiano fama di essere avventati, sono pochi quelli talmente sicuri di sé da rischiare il suicidio. La fede di uno psicombattente in se stesso e nelle sue capacità sta alla base della sua forza, ma egli sa che combatte per uno scopo ben preciso, e che tale scopo non sarà raggiunto attraverso una morte priva di senso. Alcuni avversari hanno avuto più tempo di lui per affinare le loro capacità. Alcuni mostri sono troppo potenti per essere affrontati senza le risorse adatte. Anche se uno psicombattente non abbandona mai uno scontro, sa ammettere che certi conflitti richiedono una ritirata tattica sensata.

Anche gli psicombattenti meno egocentrici sono spesso desiderosi di attenzione. Assumono un ruolo di comando e guidano i loro compagni in situazioni in cui le loro capacità si dimostreranno utili. Sarà comunque necessario fare attenzione a non rubare troppo tempo e spazio agli altri giocatori seduti al tavolo di gioco.

Interpretare un eroe assetato di gloria senza diventarlo effettivamente richiede un certo sforzo. Quando lo psicombattente insiste per coprirsi di gloria per questioni interpretative, il giocatore farà bene a chiarire agli altri giocatori che è soltanto una questione di interpretazione. È necessario mantenere una linea di confine ben definita tra le reazioni dei personaggi nel mondo di gioco e quelle dei giocatori al tavolo. Chi interpreta uno psicombattente deve assicurare agli altri giocatori che non la prenderà come un'offesa personale quando gli altri personaggi non assecondano i desideri dello psicombattente, e specificare che le obiezioni che egli presenta sono soltanto frutto dell'interpretazione del personaggio.

A conti fatti, le capacità di comando dello psicombattente si basano non solo sulla sua piena consapevolezza di ciò che può fare, ma anche sulla capacità di alimentare la stessa fiducia nei suoi alleati. Si assume la responsabilità delle sue azioni e delle sue scelte, e usa i suoi poteri e la sua intuizione per guidare i compagni verso il successo. Ma l'audacia si può trasformare facilmente in superbia, scortesia o arroganza. È sufficiente indirizzare questi tratti negativi contro le creature e i personaggi contro cui uno psicombattente lotta, e non verso coloro che lottano al suo fianco.

SCOPRIRE IL PROPRIO POTERE

Se la campagna di gioco inizia al 1° livello, o se un giocatore sviluppa un personaggio esistente diventando uno psicombattente multiclasse, è possibile recitare il momento in cui le sue capacità vengono alla luce, previo il permesso del Dungeon Master. Molti psicombattenti non capiscono subito che il loro potenziale appena affiorato è di natura psionica. Quando questi poteri sorprendenti si manifestano per la prima volta, il personaggio potrebbe attribuire i loro effetti alla sua potenza fisica, a un intervento divino o a una fortuna sfacciata.

Soltanto con il tempo uno psicombattente capisce che queste capacità sono innate e riconosce il legame tra i suoi poteri e la sua forza di volontà. Ma una piena comprensione del cambiamento avvenuto in lui richiede tempo e introspezione. Interpretando questo processo, il giocatore potrà sperimentare la sorpresa iniziale del suo personaggio e la sua confusione, seguita dalla graduale comprensione e dalla crescita della fiducia nelle proprie forze mano a mano che accetta il potere psionico che va forgiandosi nella sua mente.

ISTINTO E INTENZIONI

Le capacità di uno psicombattente si sviluppano più o meno spontaneamente, così come il suo stile di combattimento. Uno psicombattente può anche essersi sottoposto a un addestramento di tipo formale prima di sviluppare i propri poteri psionici, ma come psicombattente, i suoi progressi sono basati più sull'istinto e sull'esperienza che non sulla disciplina.

Uno psicombattente è un fermo sostenitore del talento naturale. L'istruzione formale può incrementare il valore di un grande combattente, ma non può creare una dote innata in qualcuno che ne è privo. Un personaggio attratto istintivamente dalla battaglia si dimostrerà sempre superiore a coloro che impugnano la spada per necessità e non per scelta.

Questo atteggiamento a volte lo mette ai ferri corti con certe tradizioni marziali, specialmente quelle dei monaci. La mentalità di molti monaci ruota attorno al concetto di ferrea disciplina e addestramento rigoroso. Uno psicombattente crede invece in uno sviluppo intuitivo delle proprie capacità che ottiene soltanto reagendo ai veri combattimenti nel modo dettato dall'istinto. Tuttavia, tali divergenze filosofiche raramente si estendono anche ai membri del suo gruppo. Quando gli psicombattenti e i monaci combattono fianco a fianco, ognuno si sforza di dimostrare all'altro le virtù del sentiero che ha scelto.

LA PRIMA LINEA

Uno psicombattente è prima di ogni altra cosa un difensore. Egli si erge nel cuore della mischia, assorbendo danni e infliggendoli in egual misura. Per alcuni psicombattenti, questo approccio è una scelta deliberata. Tali personaggi si sentono obbligati a proteggere i compagni meno robusti (o, nelle menti degli arroganti, meno efficaci). D'altro canto, molti psicombattenti assumono il ruolo di difensore quasi per caso, seguendo il loro istinto e i loro impulsi.

Uno psicombattente prova il bisogno bruciante di trovarsi al centro dell'azione. Spesso guida la carica e attira su di sé il fuoco nemico non tanto in base a una precisa tattica, ma perché deve fare capire al nemico che non ha paura. Immergendosi nella battaglia a cui tanto ambisce, egli mostra la sua superiorità all'odiato nemico e offre ai suoi compagni la possibilità di combattere con maggiore efficacia alle sue spalle.

ASPETTI

Tra i molti poteri a disposizione degli psicombattenti, sono pochi quelli che risultano più indicativi degli aspetti nel loro approccio al combattimento. Quando uno psicombattente assume un aspetto, fissa uno stato idealizzato di se stesso all'interno della propria mente e usa l'energia psionica per rimodellare la sua forma fino

a renderla identica a quella visione. A volte il risultato è impalpabile e consiste soltanto in alcune alterazioni marginali del suo stato fisico o mentale; altre volte si verifica una profonda trasformazione in una creatura mostruosa, che fa fuggire gli avversari in preda al terrore.

Sebbene qualsiasi psicombattente nello stato mentale corretto possa adottare uno o più aspetti, c'è anche chi decide di non farlo. Tra gli psicombattenti che scelgono di usare questi poteri, molti si concentrano su uno o due aspetti, assegnando le loro risorse aggiuntive ad altre aree che possano rafforzare la loro presenza sul campo di battaglia. C'è anche qualche psicombattente che rifiuta in toto la scelta degli aspetti e preferisce affrontare il nemico senza ricorrere a questi "imbrogli da mutaforma".

Questi diversi atteggiamenti nei confronti delle discipline degli aspetti hanno origine nell'identità più recondita dello psicombattente. Come tutti i poteri di questa classe, la trasformazione imposta da un aspetto è il frutto di un particolare stato mentale. Di conseguenza, la percezione che lo psicombattente ha di sé è fondamentale per affinare il potere psionico necessario a consentire a un aspetto di trasformare sia il corpo che la mente.

Uno psicombattente che fa uso di aspetti dovrà scegliere poteri di aspetto che rivelano la percezione che egli ha di se stesso. Uno psicombattente sprezzante che si considera al di sopra dei suoi nemici potrebbe assumere l'aspetto di *armonia elevata*, che rappresenta la sua forma idealizzata così come l'immagina la sua mente. Uno psicombattente brutale e silenzioso potrebbe assumere l'aspetto della *pietra vivente* per riflettere la sua personalità rigida e la sua dedizione incrollabile. Uno psicombattente che si sforza di raggiungere la perfezione potrebbe facilmente adottare una serie di forme diverse, essendo sempre in cerca di un ideale che però non riesce mai a trovare.

Queste considerazioni hanno pochi effetti sulla selezione dei poteri a livello di meccaniche di gioco. I poteri di aspetto restano tuttavia un elemento portante a livello di interpretazione. Al momento di scegliere i poteri di aspetto, il giocatore dovrebbe pensare a cosa ogni aspetto rivela del suo personaggio e cosa esemplifica della sua personalità.

GLI PSICOMBATTENTI NEL MONDO

Nessun membro di nessuna classe dei personaggi è un individuo ordinario nel mondo di gioco, ma gli psicombattenti sono particolarmente rari... o almeno questo è quanto sembra. Il problema nel riconoscere gli psicombattenti sta nel fatto che è difficile distinguerli dai guerrieri e dai membri delle altre classi incentrate sul combattimento. Con la scelta delle discipline giuste, uno psicombattente potrebbe combattere in un modo e in uno stile pressoché indistinguibile da quello di un guerriero o di un paladino. Soltanto coloro che imparano a conoscere bene uno psicombattente percepiscono gli indizi sottili che rivelano la vera natura del suo potere.

Inoltre, il numero degli psicombattenti (anzi, il numero di tutti i personaggi portati per le arti psioniche) tende ad aumentare e diminuire in proporzione alla gravità della minaccia del Reame Remoto contro il mondo. Un'imminente invasione aberrante potrebbe improvvisamente attivare i potenziali poteri degli psicombattenti nei cavalieri del regno, nei tagliagole di strada e in tutto

ciò che si pone tra questi due estremi. Se la minaccia del Reame Remoto dovesse svanire, gli psicombattenti potrebbero addirittura scomparire dal mondo e diventare figure dei miti e delle leggende.

CONOSCENZE DEI GUERRIERI MENTALI

Le storie scolpite negli antichi templi o trascritte sulle pergamene più vecchie parlano dei primi psicombattenti. Questi eroi coraggiosi imbrigliavano la loro possente volontà e i loro doni psionici per combattere gli orrori che si riversavano oltre i varchi che collegano questo mondo al Reame Remoto. Combattendo da soli, questi antichi protettori si ergevano come baluardi contro le ombre che quel mondo proiettava sul reame mortale. Insieme agli dèi e ai loro servitori, essi contribuirono a respingere le orde aberranti durante quelle guerre ormai dimenticate.

Attraverso i secoli, gli psicombattenti sono comparsi e scomparsi più volte. A ogni generazione si fa avanti qualcuno pronto a combattere contro una nuova minaccia e ad arginare l'avanzata degli aberranti per proteggere il mondo dal pericolo. L'assenza di una causa e di usanze comuni tra gli psicombattenti significa che ogni nuova generazione di questi eroi conosce ben poco dei sacrifici e delle leggende relative a coloro che li hanno preceduti. Quelle poche informazioni reperibili sono spesso apocriefe o fuorvianti, e tendono a mitizzare le gesta soltanto degli eroi più irruenti. Di conseguenza, gli psicombattenti sono costretti a trovare da soli la strada giusta nel mondo; solo in qualche rara occasione scoprono altri che condividono il dono e l'audacia che costituisce il loro diritto di nascita.

GLI PSICOMBATTENTI OGGI

A causa della loro natura individualistica e della loro formazione spontanea, è raro che gli psicombattenti aderiscano a scuole formali o ad alleanze dichiarate. In certe occasioni, dei piccoli gruppi di psicombattenti formano delle compagnie mercenarie o degli ordini cavallereschi, ma nella maggior parte dei casi, uno psicombattente lotta in qualità di campione solitario.

Uno psicombattente può credere che il suo valore in battaglia sia smaccatamente superiore alle abilità e all'addestramento altrui. Ma anche se gli psicombattenti forgiavano le loro abilità di combattimento in modo del tutto particolare, restano pronti a mostrare il dovuto rispetto per le doti degli altri combattenti. Guerrieri e paladini, ranger e guardiani, barbari e monaci combattono tutti usando degli stili da cui uno psicombattente può imparare molto. Di conseguenza, la maggior parte degli psicombattenti presta attenzione e rispetto a coloro che combattono al loro fianco, osservandone le tecniche ed estrapolando da esse nuove manovre che potranno aumentare o perfezionare le proprie tattiche.

Per quegli psicombattenti che abbracciano fino in fondo la disciplina interiore del loro potere, l'approccio formale all'addestramento preferito dai monaci, dagli psion e dalle altre classi può risultare sgradevole. Specialmente le manovre attentamente misurate e lo stato mentale ultraterreno degli psion risultano alieni agli occhi di molti psicombattenti, che non riescono a immaginare come sia possibile limitare i propri poteri in modo tanto formale.

Soltanto gli psicombattenti più arroganti ignorano le loro controparti più disciplinate nel campo delle arti

psioniche senza apprendere da loro tutto ciò che possono. Così come possono apprendere molto dalle tecniche di battaglia degli altri combattenti, possono anche osservare gli altri personaggi psionici alla ricerca di talenti e altri punti in comune. Sebbene le discipline di uno psicombattente siano marcatamente differenti da quelle di uno psion, il potere grezzo che utilizzano entrambi proviene dalla stessa fonte.

Il rapporto di uno psicombattente con i suoi compagni dipende in parte dal background storico e culturale dei personaggi in questione, ma tutti gli psicombattenti riconoscono di avere un posto e uno scopo ben preciso all'interno di un gruppo più grande. Uno psicombattente può apparire estroverso, irruento ed estremamente sicuro di sé, ma a tale sicurezza si accompagna un coraggio ineguagliato. Come i loro antenati, gli psicombattenti sono i primi a scendere in battaglia e si sforzano di arginare il nemico prima che possa seminare il caos nel mondo attorno a loro. Uno psicombattente è un eroe incrollabile e determinato che costituisce una potente aggiunta a qualsiasi gruppo di avventurieri.



NUOVO SVILUPPO

Questa sezione aggiunge una nuova opzione agli sviluppi da psicombattente presentati nel *Manuale del Giocatore 3* e nell'*Ambientazione di DARK SUN®*. Questo sviluppo comprende anche un nuovo potere selezionabile per il privilegio di classe Studio Psionico dello psicombattente.

PSICOMBATTENTE CORRIDORE

Il tempo e lo spazio non sono costanti. Il mondo attorno allo psicombattente è mutevole e ampiamente alterabile dai suoi poteri in base alle necessità. Anche le modifiche più marginali alla trama della realtà generano cambiamenti spettacolari nella foga del combattimento, consentendo allo psicombattente di spostarsi in un batter d'occhio o di rallentare il tentativo di un nemico di alzare l'arma per parare il colpo che lo psicombattente ha appena vibrato contro di lui. Uno psicombattente corridore manipola l'energia psionica per alterare il fato e le circostanze, sfrecciando nell'immediato futuro o spostandosi nel passato per plasmare l'esito del momento imminente.

Uno psicombattente corridore non è afflitto da alcun vincolo durante il combattimento. Può guizzare attraverso il campo di battaglia per assalire i suoi nemici e poi dileguarsi prima che questi possano contrattaccare. Incalza i suoi avversari con tale velocità che essi lo perdono rapidamente di vista. Mano a mano che la sua padronanza cresce, lo psicombattente corridore riesce perfino a plasmare il tempo durante la battaglia: colpisce, scompare e poi colpisce di nuovo. I suoi nemici disperati possono solo tentare di indovinare da quale direzione arriverà il prossimo attacco.

Anche se molti psicombattenti concentrano i loro sforzi su un unico nemico alla volta, lo psicombattente corridore preferisce colpire più avversari contemporaneamente, scombinando le loro tattiche e seminando frustrazione al fine di avvantaggiare se stesso e i suoi alleati.

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Quando il personaggio sceglie il suo Studio Psionico, può scegliere Corridore Persistente invece di un'altra opzione come quelle presentate nel *Manuale del Giocatore 3*.

Corridore Persistente: Il personaggio ottiene il potere *corridore persistente*, che rappresenta la facilità con cui riesce a distanziare i suoi avversari.

Corridore Persistente Privilegio dello psicombattente

Lo psicombattente scivola oltre i vincoli dello spazio e riesce a colpire anche un avversario lontano.

Incontro ♦ Arma, Psionico, Teletrasporto

Reazione immediata Arma in mischia

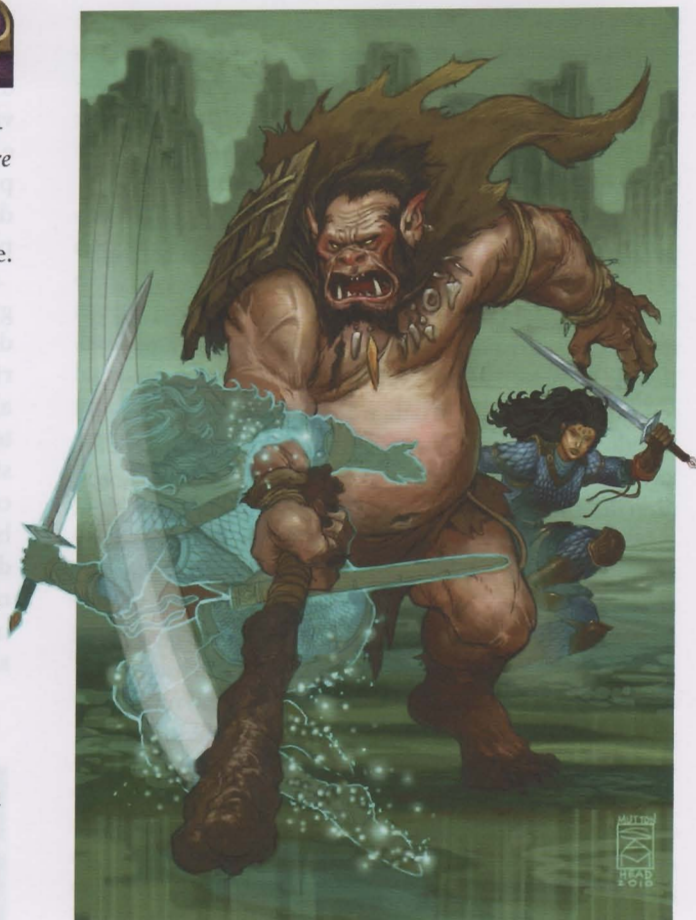
Attivazione: Un nemico colpisce o manca il personaggio con un attacco per la prima volta durante un incontro

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Speciale: Il personaggio può attaccare il bersaglio con questo attacco in mischia anche se il bersaglio è al di fuori della sua portata in mischia.

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio si teletrasporta in un quadretto adiacente al nemico.



OPZIONI SUGGERITE

Uno psicombattente corridore si muove con facilità lungo il campo di battaglia, che si tratti di andare ad affrontare il nemico o di arretrare per attirarlo più vicino a sé. Dovrà scegliere quei poteri che facilitano il movimento, dando la precedenza soprattutto ai poteri di teletrasporto. Il suo ruolo secondario è quello di controllore, che può essere rafforzato da quei poteri ad area che manipolano o intralciano gli avversari. La scelta dei suoi talenti dovrebbe mirare a migliorare le sue difese e la sua mobilità.

Costituzione dovrà essere il più alto punteggio di caratteristica di uno psicombattente corridore. Destrezza verrà per secondo, in quanto gli consente di intervenire in un combattimento più rapidamente e di evitare le armature pesanti, potendo così muoversi a piena velocità durante gli scontri. Un elevato punteggio di Saggezza gli permetterà inoltre di migliorare la sua percezione del campo di battaglia, mentre Carisma resta importante per le molte discipline da psicombattente che si affidano a quella caratteristica.

Privilegio di classe suggerito: Corridore Persistente

Talento suggerito: Passo del Corridore*

Abilità suggerite: Atletica, Intuizione, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: concentrazione rinnovata*, avanzata sfuggente tra i mondi*

Potere giornaliero suggerito: colpo accelerante*

* Nuova opzione presentata in questo libro.

NUOVI POTERI

I nuovi poteri presentati in questo capitolo ampliano le opzioni disponibili per i personaggi psicombattenti. Molti mirano a rafforzare i temi presentati nello sviluppo dello Psicombattente Corridore, ma questi poteri sono comunque altrettanto adatti per gli altri psicombattenti.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Avanzata Sfuggente tra i Mondi

Psicombattente Attacco 1

Lo psicombattente sguscia senza difficoltà attraverso il campo di battaglia per raggiungere una posizione vantaggiosa.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio scatta di 1 quadretto fino a un quadretto adiacente al bersaglio.

Aumento 1 (Teletrasporto)

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio si teletrasporta di 1 quadretto fino a un quadretto adiacente al bersaglio.

Aumento 2 (Teletrasporto)

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio si teletrasporta fino a un quadretto adiacente al bersaglio.

GLI PSICOMBATTENTI E LA MINACCIA ABERRANTE

Come descritto nel *Manuale del Giocatore 3*, la prevalenza dei fruitori psionici nel mondo corrisponde all'intensità della minaccia del Reame Remoto. Là dove le breccie nella realtà consentono alla natura aliena del Reame Remoto di riversarsi nel mondo, quella natura corrompe e altera la vita mortale a sua immagine e somiglianza. Il mondo naturale si ritrae da questo contatto e infonde negli esseri senzienti la capacità di manipolare l'energia psionica. Il modo in cui questi eventi influenzano la storia passata del personaggio va deciso dal giocatore.

Consultandosi con il Dungeon Master, egli potrebbe decidere che il destino del personaggio è quello di cercare e distruggere la minaccia aberrante, fornendo un tema ricorrente che potrebbe essere portato avanti nell'arco di tutta la campagna. In alternativa, uno psicombattente potrebbe giungere al compimento della sua carriera senza avere mai affrontato una creatura aberrante in battaglia. Anche uno psicombattente pienamente consapevole della minaccia aberrante può scegliere di evitare la prima linea di quel conflitto, concentrando le sue imprese sull'eliminazione della corruzione o sul sostegno delle difese del mondo minacciato. Dopotutto, salvare una civiltà dalla minaccia aberrante può servire a ben poco se le fondamenta pericolanti di quella civiltà stanno già crollando.

Colpo del Cobra Spietato Psicombattente Attacco 1

Nella mente dell'avversario, l'arma dello psicombattente assume la forma di un serpente sibilante, i cui colpi ostacolano gli attacchi di quel nemico contro lo psicombattente.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: modificatore di Costituzione danni psichici e il personaggio marca il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo. Se il personaggio bersaglia soltanto una creatura con questo potere, l'attacco infligge 1[A] danni extra.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il personaggio marca anche un nemico adiacente al bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio può vedere entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni psichici, il bersaglio è marchiato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Concentrazione Rinnovata Psicombattente Attacco 1

Grazie al potere della sua mente, lo psicombattente si scrolla di dosso quegli effetti che gli impedirebbero di raggiungere gli avversari.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio non è più marchiato o rallentato e non può essere marchiato o rallentato fino alla fine del proprio turno successivo.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio e gli alleati entro 5 quadretti da lui non sono più marchiati o rallentati e non possono essere marchiati o rallentati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio non è più immobilizzato, marchiato o rallentato e non può essere immobilizzato, marchiato o rallentato fino alla fine del proprio turno successivo.

Difesa Conduttiva Psicombattente Attacco 1

L'attacco dello psicombattente avviluppa un nemico in un sudario di fulmini crepitanti, minacciando di punirlo ogni volta che tenta di colpire un alleato dello psicombattente.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Fulmine, Psionico

Azione standard Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni da fulmine. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce danni da fulmine pari al modificatore di Costituzione del personaggio ogni volta che colpisce un alleato di quest'ultimo.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e fino all'inizio del turno successivo del personaggio il bersaglio subisce i danni da fulmine anche quando scatta in un quadretto adiacente a un alleato del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni da fulmine. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce danni da fulmine pari al modificatore di Costituzione del personaggio ogni volta che colpisce un alleato di quest'ultimo.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Aspetto del Ghiaccio Amaro Psicombattente Attacco 1

L'arma dello psicombattente si riveste di una patina di gelo prima di colpire il nemico. Una volta sferrato l'attacco, lo psicombattente è pervaso da un freddo aspro che lo protegge e rallenta i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Aumentabile, Freddo, Metamorfosi, Psionico

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro Tempa

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni da freddo, il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio assume l'aspetto del ghiaccio amaro fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, ottiene resistenza 5 al freddo e può usare il seguente aumento con i suoi poteri di attacco a volontà aumentabili. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 1

Effetto: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno adiacente al personaggio è rallentato fino alla fine del proprio turno.

Colpo Accelerante Psicombattente Attacco 1

Quando lo psicombattente si avventa contro un avversario, l'impeto del suo attacco si protrae per tutto il resto del combattimento.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta della sua velocità. Durante questo movimento può muoversi attraverso gli spazi dei nemici.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA. Il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento per questo attacco.

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni. Il movimento del personaggio non provoca attacchi di opportunità da parte del bersaglio fino alla fine dell'incontro.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla velocità. Inoltre, quando scatta, può scattare di 1 quadretto extra.

Fortezza Vivente

Psicombattente Attacco 1

Quando lo psicombattente sferra un fendente contro l'avversario, un sudario di roccia e di ghiaia si solleva dal terreno per proteggerlo.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e gli alleati a lui adiacenti beneficiano di copertura. Come azione minore, il personaggio può porre termine a questo effetto e ottenere resistenza 5 a tutti i danni fino all'inizio del proprio turno successivo.

Grazia Sottratta

Psicombattente Attacco 1

A ogni movimento, l'avversario è scosso da uno spasmo di dolore fisico a seguito dell'attacco dello psicombattente, la cui mobilità ne è invece potenziata.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico, Stabile

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio subisce 5 danni psichici se si muove di più di metà della sua velocità (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio assume la posizione della grazia sottratta. Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +4 alla CA e ai Riflessi contro gli attacchi di opportunità e un bonus di potere +2 ai tiri degli attacchi di opportunità.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Eludere Esplosione

Psicombattente Utilità 2

Un presagio di distruzione consente allo psicombattente di sfuggire ai peggiori effetti di un attacco.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Un attacco ravvicinato o ad area colpisce il personaggio e infligge danni

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto. Se lo scatto lo pone al di fuori dell'area dell'attacco che attiva il potere, il personaggio subisce danni dimezzati dall'attacco.

METODI DI DIFESA

Uno psicombattente si fa strada senza esitare fino al cuore della mischia, respingendo gli attacchi grazie a un'armatura pesante e a uno scudo e aprendosi un varco tramite i potenti colpi che sferra con la sua arma. Un altro psicombattente scivola come il vento sul campo di battaglia, muovendosi a tale velocità che nessun nemico riesce a seguire i suoi spostamenti. Un altro ancora scatena la sua furia cieca comparando e scomparando a intervalli casuali, sfidando gli avversari ad attaccarlo se ci riescono.

Ogni psicombattente ha un approccio al combattimento diverso da quello degli altri, ma tutti gli appartenenti a questa classe hanno in comune il loro ruolo primario di difensore e i tre poteri su cui quel ruolo è basato.

Comando dello psicombattente consente al personaggio di marchiare i nemici situati entro 3 quadretti da lui. Dal momento che si tratta di un'azione minore, questo potere può essere usato unitamente a un'azione standard di attacco. Inoltre, è difficile che un avversario riesca a scrol-

larsi di dosso il marchio, dal momento che esso permane fino alla fine dell'incontro o finché lo psicombattente non sceglie di marchiare un nemico diverso. Anche se lo psicombattente diventa frastornato o stordito, l'avversario che egli ha marchiato è comunque ostacolato quando tenta di attaccare gli alleati dell'eroe.

Passo sfocato consente allo psicombattente di mantenere sotto pressione un nemico marchiato, avversando i suoi tentativi di allontanarsi scattando. Un nemico marchiato che scatta per allontanarsi dallo psicombattente per bersagliare un alleato dell'eroe scoprirà di non potergli sfuggire comunque.

Quando lo psicombattente mantiene un nemico marchiato tramite **passo sfocato**, **aculeo mentale** diventa un potere cruciale, in quanto costringe l'avversario ad attaccare lo psicombattente o a subire un contraccollo provocato dal suo stesso attacco. Questo potere è efficace soprattutto contro i bruti, gli appostati e le altre creature che infliggono danni elevati a un singolo bersaglio.

Ferocia Selvaggia

Psicombattente Utilità 2

Lo psicombattente evoca la sua bestia interiore e acquisisce il potere di scaraventare all'indietro gli avversari più imprudenti.

Giornaliero ♦ **Psionico, Stabile**

Azione minore **Personale**

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, qualsiasi creatura che il personaggio colpisca con un attacco di opportunità viene anche buttata a terra prona.

Una volta durante l'incontro, il personaggio può eseguire l'azione seguente finché il potere rimane stabile.

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio infligge danni a un alleato con un attacco che non include il personaggio tra i bersagli.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco basilare in mischia o un attacco in carica contro il nemico che attiva il potere. Se lo colpisce, il nemico viene anche buttato a terra prono.

Resilienza della Quercia

Psicombattente Utilità 2

Quando lo psicombattente visualizza nella sua mente la forza della quercia, il suo corpo acquisisce la resistenza di quell'antico albero.

Giornaliero ♦ **Psionico**

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 3 a tutti i danni fino alla fine dell'incontro.

Scorrimento Dimensionale

Psicombattente Utilità 2

Lo psicombattente piega lo spazio attorno a sé per posizionare meglio sia se stesso che un alleato sul campo di battaglia.

Incontro ♦ **Psionico, Teletrasporto**

Azione di movimento **Distanza 5**

Bersaglio: Il personaggio e un alleato

Effetto: Il personaggio fa scorrere un bersaglio di 1 quadretto e teletrasporta l'altro bersaglio di 3 quadretti.

IL CAMPIONE IMPERITURO

Alcuni psicombattenti credono che il potere psionico da cui hanno origine le loro potenti discipline di combattimento sia ben più di una semplice fonte inanimata di forza e di energia. Narra la leggenda che durante la Guerra dell'Alba un potente campione degli dèi riuscì tramite pura forza di volontà a sopravvivere alla sua stessa morte. Questo campione, il cui nome è andato perduto nel tempo, disperse la propria essenza in tutto il mondo mortale, e i suoi frammenti si rifugiarono nelle anime di coloro che potenzialmente erano degni di seguire il suo esempio di coraggio e grandezza. Attraverso questo atto di sacrificio immortale, i primi psicombattenti ottennero i loro poteri.

Gli psicombattenti che credono a questa leggenda ritengono che tutti i membri della loro classe portino dentro di loro una scintilla di questo antico campione. Tali personaggi lottano per raggiungere la perfezione personale e la gloria in nome di una causa superiore, nella speranza che un giorno possano dimostrarsi sufficientemente meritevoli da fungere da vero e proprio ricettacolo per il loro antenato perduto. In quel giorno, il Campione Imperituro tornerà a manifestarsi, rinato nella mente e nel corpo del suo nuovo ospite.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 3° LIVELLO

Danza del Corridore

Psicombattente Attacco 3

Quando mette a segno un attacco, lo psicombattente acquisisce maggiore potenza e scivola tra le pieghe dello spazio in reazione all'assalto di un nemico.

A volontà ♦ **Arma, Aumentabile, Psionico, Teletrasporto**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] danni. Prima dell'inizio del proprio turno successivo, se il personaggio subisce danni da un qualsiasi nemico che non gli è adiacente, può teletrasportarsi di 2 quadretti come reazione immediata.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Prima dell'inizio del proprio turno successivo, se il personaggio subisce danni da un qualsiasi nemico che non gli è adiacente, può teletrasportarsi di 2 quadretti come reazione immediata.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Ogni volta che subisce danni prima dell'inizio del proprio turno successivo, il personaggio può teletrasportarsi di 3 quadretti come azione gratuita.

Esca Calamitante

Psicombattente Attacco 3

Quando lo psicombattente solleva la sua arma, un nemico viene attratto verso di lui contro la sua volontà.

A volontà ♦ **Arma, Aumentabile, Psionico**

Azione standard **Mischia 2**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: modificatore di Costituzione danni e il personaggio tira il bersaglio di 1 quadretto. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio può muoversi soltanto nei quadretti adiacenti a quest'ultimo.

Aumento 1

Mischia 5

Colpito: Come sopra, ma il personaggio tira il bersaglio di 4 quadretti.

Aumento 2

Mischia 5

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni, il personaggio tira il bersaglio di 4 quadretti e lo butta a terra prono. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio può muoversi soltanto nei quadretti adiacenti a quest'ultimo.

Inerzia Oscillante

Psicombattente Attacco 3

Lo psicombattente sferra un letale attacco che gli permette di allontanarsi dal bersaglio e di prepararsi a colpire l'avversario successivo.

A volontà ♦ **Arma, Aumentabile, Psionico**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti fino a un quadretto adiacente a qualsiasi nemico diverso dal bersaglio.

Aumento 1

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità fino a un quadretto adiacente a qualsiasi nemico diverso dal bersaglio.

Aumento 2

Effetto: Il personaggio effettua un attacco in carica contro una creatura diversa dal bersaglio. Il movimento effettuato come parte della carica non provoca attacchi di opportunità.

Stendere la Rete

Psicombattente Attacco 3

Lo psicombattente altera il tessuto dello spazio, attirando un nemico verso una posizione più vantaggiosa.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico, Teletrasporto
Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio teletrasporta il bersaglio fino a un quadretto a sé adiacente.

Aumento 1

Arma in mischia portata + 1

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto a sé adiacente. Se il bersaglio si muove di più di 2 quadretti nel suo turno successivo, il personaggio può teletrasportarlo in un quadretto a sé adiacente come reazione immediata.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Aspetto dell'Orrore Indicibile

Psicombattente Attacco 5

Sferrato questo attacco, lo psicombattente si trasforma in una creatura da incubo il cui aspetto semina ondate di paura tra i nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Metamorfosi, Psichico, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni più 1d12 danni psichici.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume l'aspetto dell'orrore indicibile fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Intimidire e può usare il seguente aumento con i suoi poteri di attacco a volontà aumentabili da psicombattente. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 1 (Paura)

Effetto: Ogni bersaglio dell'attacco a volontà subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Contraccollo Empatico

Psicombattente Attacco 5

Il contrattacco dello psicombattente scaraventa gli avversari lontano da lui e gli fornisce temporaneamente nuovo vigore.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico

Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 3**

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni psichici e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: Il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari a metà del proprio livello + il suo modificatore di Costituzione.

Faccia a Faccia Fatale

Psicombattente Attacco 5

Lo psicombattente altera il fato per prendere il posto di un'altra creatura sul campo di battaglia, sferrare un attacco brutale contro un nemico ignaro e poi tornare alla sua posizione iniziale.

Giornaliero ♦ Psionico, Teletrasporto

Azione standard **Distanza 5**

Bersaglio primario: Una creatura

Effetto: Il personaggio teletrasporta se stesso e il bersaglio primario, scambiandosi di posizione con esso. Effettua poi un attacco secondario come attacco da arma in mischia.

Bersaglio secondario: Una creatura

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio secondario fino alla fine del proprio turno successivo.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio marchia il bersaglio secondario fino alla fine del proprio turno successivo.

Effetto: Il personaggio teletrasporta se stesso e il bersaglio primario, scambiandosi di posizione con esso.

Ubicazione Incostante

Psicombattente Attacco 5

L'attacco dello psicombattente apre delle increspature nello spazio e gli consente di sgusciare da un luogo all'altro per rimanere sempre un passo avanti ai suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Stabile, Teletrasporto

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume la posizione dell'ubicazione incostante. Finché il potere rimane stabile, può teletrasportarsi di 2 quadretti come azione gratuita.

Speciale: Il personaggio può eseguire questa azione gratuita soltanto come prima o ultima azione del proprio turno.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Ostilità Implacabile

Psicombattente Utilità 6

Ancora prima che il suo avversario cada a terra, lo psicombattente sguscia via in cerca di un'altra vittima.

A volontà ♦ Psionico

Azione gratuita (Speciale) **Personale**

Attivazione: Il personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita durante il proprio turno

Effetto: Il personaggio scatta di 1 quadretto.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere una volta durante ogni suo turno.

Segno Premonitore

Psicombattente Utilità 6

Un presagio di pericolo appare fugacemente nella mente dello psicombattente, consentendogli di attaccare un avversario che pensava di averlo colto di sorpresa.

Giornaliero ♦ Psionico

Nessuna azione **Personale**

Attivazione: Il personaggio è sorpreso

Effetto: Il personaggio non è più sorpreso. Inoltre, il personaggio scatta di metà della sua velocità e marchia una creatura a lui adiacente alla fine dello scatto fino alla fine del proprio turno successivo.

LA MENTE NASCOSTA

Coloro che conoscono le arti psioniche a volte parlano dell'Altro, il Dormiente, la Mente Nascosta: una coscienza che si nasconde dietro tutte le altre menti senzienti. Alcuni studiosi psion ritengono che la Mente Nascosta sia una coscienza collettiva, l'amalgama di tutte le menti senzienti del mondo che in qualche modo ha sviluppato una certa autoconsapevolezza. Secondo loro, la Mente Nascosta sarebbe la fonte di tutto il potere psionico del mondo. Quando un personaggio

detiene questo potere, attinge direttamente alle conoscenze invisibili del Dormiente. Considerata la vasta gamma di modi in cui è possibile utilizzare il potere psionico, questa nozione viene spesso bollata come una semplice fantasia. Eppure, diversi psicombattenti e monaci affermano di avere sperimentato ricordi che non sono i loro, ricordi di eventi che non hanno mai vissuto. Se tali ricordi non hanno origine dalla Mente Nascosta, da dove provengono?

Trasformazione Energetica Psicombattente Utilità 6

La forza dell'attacco di un avversario è deviata attraverso lo psicombattente sotto forma di una intensa luce bianca.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco.

Effetto: Il personaggio subisce metà danni dall'attacco che attiva il potere. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio emana luce intensa che riempie il suo spazio e tutti i quadretti entro 5 quadretti da lui.

Trionfo Mentale Psicombattente Utilità 6

Grazie al potere della sua mente, lo psicombattente può scrollarsi di dosso anche i peggiori effetti fisici.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio non può essere rallentato, immobilizzato o trattenuto fino alla fine dell'incontro.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 7° LIVELLO
Arma Fluente Psicombattente Attacco 7

Quando lo psicombattente agita la sua arma, essa vibra e si allunga per colpire un avversario lontano.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia portata + 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Aumento 1

Arma in mischia portata + 3

Aumento 2

Arma in mischia portata + 3

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio tira il bersaglio di 4 quadretti.

Iniziare l'Inseguimento Psicombattente Attacco 7

L'attacco dello psicombattente costringe un nemico a mantenere la propria attenzione fissa su di lui, mentre continua a girargli intorno.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo. Se il bersaglio attiva il potere *passo sfocato* del personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio scatta di 1 quadretto extra con quel potere.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Effetto: Se il bersaglio attiva il potere *passo sfocato* del personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio scatta di un numero di quadretti extra pari al suo modificatore di Saggezza con quel potere.

Aumento 2 (Teletrasporto)

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Effetto: Se il bersaglio attiva il potere *passo sfocato* del personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio può teletrasportarsi di 5 quadretti con quel potere anziché scattare.

PER IL DUNGEON MASTER: LA BRIGATA DI FERRO

Nell'epoca contemporanea, le terre selvagge che circondano gli ultimi bastioni del mondo civilizzato sono caotiche e pericolose. Soltanto le organizzazioni e i gruppi più grandi riescono a sviluppare una reputazione che si diffonde oltre l'area locale. Uno di questi gruppi è la Brigata di Ferro, una scuola di combattimento e una compagnia mercenaria nota in lungo e in largo per le abilità marziali e il valore tattico dei suoi membri e dei suoi studenti.

Gli istruttori della Brigata di Ferro viaggiano in tutti quei territori che un tempo costituivano i reami di Nerath alla ricerca di giovani combattenti che hanno il potenziale per raggiungere vette di grandezza. Gli aspiranti studenti devono affrontare i pericoli delle terre selvagge e seguire la pista di dicerie e indizi che conduce fino al Palazzo di Ferro della Brigata, nella città di Kaddastrei. Laggiù sperano di essere giudicati degni di ammissione e di potere imparare i segreti del combattimento dai più grandi istruttori del mondo.

All'insaputa di tutti al di fuori dei suoi capi, la Brigata di Ferro ha mire sinistre e segrete. Tutti i maestri e i fondatori della Brigata sono un realtà degli psicombattenti e tutti gli sforzi dell'organizzazione sono mirati a individuare altri psicombattenti sparpagliati per il mondo. La reputazione della scuola attrae combattenti di tutte le razze e le culture, e i suoi programmi di addestramento serrato e la sua politica mercenaria sono concepiti per accendere la scintilla dei poteri da psicombattente in coloro che sono dotati del potenziale latente appropriato.

I capi della Brigata di Ferro sperano un giorno di controllare un manipolo di psicombattenti più numeroso di qualsiasi gruppo di questi fruitori psionici che sia mai esistito in precedenza. I maestri della Brigata invieranno allora il grosso delle forze contro gli eserciti minori e fonderanno una dittatura militare psionica, un nuovo impero che prenderà il posto dello scomparso impero di Nerath.

L'attuale comandante supremo della Brigata di Ferro è Mavthos Dorn, un psicombattente umano ai massimi livelli del rango leggendario. È il nipote del fondatore della Brigata, ma né lui né la sua cerchia interna si rendono conto che il vero potere all'interno dell'organizzazione è detenuto dalla warlock/psicombattente ibrida Parnyelle, una deva. Convinta che il suo ruolo nei sordidi complotti della Brigata minacci di corromperla e di trasformarla in rakshasa nella sua prossima vita, Parnyelle usa i suoi poteri arcani e psionici per esercitare una sottile influenza su Dorn e rimodellare la Brigata secondo i suoi fini personali.

È improbabile che i personaggi psicombattenti già affermati si addestrino presso la Brigata di Ferro, dal momento che gli istruttori di basso rango dell'ordine sono all'oscuro dei suoi obiettivi segreti. Un nuovo personaggio psicombattente, ancora inconsapevole delle sue capacità psioniche, potrebbe tuttavia attirare l'attenzione dei maestri di livello più alto della Brigata. In alternativa, le voci che parlano degli scopi segreti della Brigata potrebbero fungere da punto di partenza per una serie di avventure o un'intera campagna.

Sosia Corporeo

Psicombattente Attacco 7

Lo psicombattente piega temporaneamente lo spazio e riesce a comparire in due posti contemporaneamente, diventando una duplice minaccia per i suoi nemici.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] danni e il personaggio sceglie un quadretto adiacente al bersaglio. Il personaggio occupa quel quadretto in aggiunta al suo normale quadretto fino all'inizio del proprio turno successivo. Finché il personaggio occupa più di un quadretto tramite questo potere, può scegliere da quale quadretto attaccare. Può attaccare ai fianchi da uno qualsiasi dei quadretti o perfino attaccare ai fianchi in squadra con se stesso. Il personaggio può essere bersagliato in entrambi i quadretti, ma gli attacchi ravvicinati e ad area che influenzano entrambi i quadretti lo bersagliano una volta sola.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e quando l'effetto ha termine, il personaggio sceglie se occupare il quadretto originale o il quadretto del suo sosia.

Aumento 2

Colpito: 2[A] danni e il personaggio sceglie qualsiasi quadretto entro 5 quadretti da sé. Il personaggio occupa quel quadretto in aggiunta al suo normale quadretto fino all'inizio del proprio turno successivo. Finché il personaggio occupa più di un quadretto tramite questo potere, può scegliere da quale quadretto attaccare. Può attaccare ai fianchi da uno qualsiasi dei quadretti o perfino attaccare ai fianchi in squadra con se stesso. Il personaggio può essere bersagliato in entrambi i quadretti, ma gli attacchi ravvicinati e ad area che influenzano entrambi i quadretti lo bersagliano una volta sola. Quando l'effetto ha termine, il personaggio sceglie se occupare il quadretto originale o il quadretto del suo sosia.

POTERI PSIONICI? QUALI POTERI PSIONICI?

Potrebbe essere interessante interpretare il proprio psicombattente come un personaggio che non ha idea di ciò che può fare o di come ha sviluppato questo potere. Anzi, certi psicombattenti che sviluppano le loro tecniche tramite ripetuti tentativi potrebbero perfino non rendersi conto di stare usando poteri psionici, almeno all'inizio. In molti casi, uno psicombattente del genere potrebbe convincersi che le sue discipline siano semplicemente prodezze marziali molto avanzate, frutto di un serrato addestramento o di abilità innate latenti. Lo psicombattente potrebbe considerarsi un guerriero, e sbuffare al pensiero di avere sviluppato in qualche modo dei poteri psionici. Potrebbe perfino offendersi se qualcuno formula quelle ipotesi, in quanto ciò implicherebbe che egli è arrivato dove è arrivato attraverso degli incidenti inspiegabili anziché tramite puro talento e addestramento costante.

Nessuno psicombattente può tuttavia aggrapparsi all'infinito a questo punto di vista. Quando inizierà a teletrasportarsi o a scaraventare avversari attraverso il campo di battaglia quando sono i suoi alleati a colpirli, risulterà fin troppo ovvio che le sue discipline non obbediscono più alle leggi della natura. Ma fino ad allora, questo approccio può fornire un ottimo aggancio su cui incentrare la propria interpretazione.

Ubiquità Violenta

Psicombattente Attacco 7

L'attacco dello psicombattente sbilancia l'avversario e genera una violenta distorsione della realtà che fa scambiare di posto lo psicombattente con un suo alleato o con l'avversario.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio teletrasporta se stesso e un altro soggetto a scelta tra il bersaglio e un alleato a lui adiacente, scambiandosi di posizione con esso.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo. Poi teletrasporta se stesso e un alleato entro 3 quadretti da lui, scambiandosi di posizione.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo. Poi teletrasporta se stesso e un alleato entro 5 quadretti da lui, scambiandosi di posizione.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Carica del Leone

Psicombattente Attacco 9

Lo psicombattente effettua due fulminei attacchi in carica contro due avversari e poi posa gli occhi su un terzo bersaglio.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve caricare e usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + 1d6 + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Se uno degli attacchi colpisce, il personaggio può ripetere l'attacco contro una terza creatura con un bonus di +2 al tiro per colpire.

DISCIPLINE ADATTABILI

Gli psicombattenti osservano i combattenti delle altre classi, studiano le loro tecniche e affinano nuovi metodi a cui ispirarsi per combattere contro i loro nemici. Sebbene certi psicombattenti ritengano che le loro tecniche siano superiori a quelle di qualsiasi altra classe non psionica, sono pochi quelli talmente miopi da credere di non avere niente da imparare osservando gli altri. L'uso delle regole dei multiclasse o dei personaggi ibridi nel gioco è il metodo più comune tramite cui uno psicombattente può adottare direttamente le tattiche e le tecniche di un'altra classe. Ma con l'approvazione del Dungeon Master, un personaggio può seguire anche un approccio di taglio più narrativo.

I poteri di qualsiasi classe possono essere affinati modificando i loro elementi descrittivi in modo da imitare dei poteri simili appartenenti a un'altra classe. Uno psicombattente potrebbe notare un guerriero che usa con successo *marea di ferro*. Il potere *avanzata sfuggente tra i mondi* dello psicombattente ha un sapore simile. Di conseguenza, lo psicombattente potrebbe applicare il riaddestramento a questo potere e incorporarvi alcuni elementi trovati nel potere da guerriero, come ad esempio usare uno scudo e spingere il bersaglio come parte dell'attacco. Il giocatore e il Dungeon Master possono affinare ulteriormente gli effetti del potere definendo cosa accade quando il personaggio usa i suoi punti potere per aumentare l'attacco.

La Forza del Mio Nemico Psicombattente Attacco 9

Quando l'attacco dello psicombattente indebolisce un avversario, le forze esigue del nemico sconfitto rinnovano la sua furia in battaglia.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempa

Colpito: Modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Finché il bersaglio è indebolito da questo attacco, gli attacchi in mischia del personaggio infliggono 2d6 danni extra.

Teletrasporto Funesto Psicombattente Attacco 9

Un colpo devastante scaraventa l'avversario dello psicombattente attraverso il campo di battaglia e lo lascia frastornato.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Teletrasporto

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti. Il bersaglio è quindi frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tempo Infranto Psicombattente Attacco 9

L'attacco da arma dello psicombattente interferisce con il flusso del tempo attorno a lui, consentendogli di disturbare i tentativi degli avversari di attaccare i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Zona

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio crea una zona come emanazione ravvicinata 2 che permane fino alla fine del proprio turno successivo. Finché il personaggio si trova entro la zona, può effettuare il seguente attacco secondario.

Azione di opportunità **Arma in mischia**

Attivazione: Un nemico entro la zona effettua un attacco che non include il personaggio tra i bersagli

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta in un qualsiasi quadretto non occupato adiacente al nemico che attiva il potere e situato entro la zona.

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio secondario fino alla fine del proprio turno successivo.

Mantenere minore: La zona permane.

ALL'AVANGUARDIA

Quando un personaggio avanza di livello come psicombattente, dovrebbe scegliere quei talenti e oggetti in grado di potenziare la sua capacità di collocarsi al centro del combattimento, non tanto perché il suo ruolo è quello di difensore, ma perché è così che gli piace combattere. I talenti che migliorano la mobilità, come ad esempio Carica Poderosa o Corridore Veloce, hanno un sapore da psicombattente superiore a talenti come Arma Focalizzata. Analogamente, gli oggetti magici che incrementano la sua velocità o gli impediscono di essere immobilizzato in combattimento sono tematicamente più appropriati degli oggetti che potenziano le sue difese. Gli psicombattenti sono impazienti di tuffarsi nel cuore della mischia e la scelta dei talenti e degli oggetti magici della lista dei desideri possono riflettere questa tendenza.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Arma Ottimale Psicombattente Utilità 10

Lo psicombattente incanala il potere psionico nella sua arma, sfruttandola per ottenere un brutale vantaggio in battaglia.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore **Contatto in mischia**

Bersaglio: Un'arma

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, l'arma ottiene la proprietà brutale 1. Inoltre, i colpi critici messi a segno con l'arma infliggono 1d10 danni extra.

Gravità Soggettiva Psicombattente Utilità 10

Alterando la realtà, lo psicombattente può ignorare gli effetti della gravità quando si muove.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio può muoversi su qualsiasi superficie orizzontale o verticale senza dover scalare. Il personaggio può muoversi sulle pareti e sui soffitti come se fossero pavimenti. Cade se il potere cessa di essere stabile quando si trova su una superficie su cui normalmente non potrebbe trovarsi in piedi.

Sensi Straordinari Psicombattente Utilità 10

Gli avversari cercano invano di nascondersi dai sensi acuti dello psicombattente.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine del proprio turno successivo, il personaggio è in grado di vedere le creature e gli oggetti invisibili e ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Intuizione e Percezione.

Visione Onnipresente Psicombattente Utilità 10

L'intero corpo dello psicombattente diventa un'estensione dei suoi occhi.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, i nemici non possono ottenere vantaggio in combattimento attaccando ai fianchi il personaggio e il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Percezione.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 13° LIVELLO

Colpo di Commiato Psicombattente Attacco 13

Lo psicombattente passa attraverso i suoi nemici come un'ombra, sferzando un colpo violento con la sua arma quando sguscia oltre di loro.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Effetto: Il personaggio scatta di 2 quadretti ed effettua il seguente attacco contro un nemico adiacente al personaggio in un punto qualsiasi di questo movimento.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Aumento 1

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Una o due creature

Colpito: 1[A] danni.

Aumento 4

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità e può muoversi attraverso gli spazi dei nemici durante questo movimento. Effettua il seguente attacco contro un nemico a lui adiacente in un punto qualsiasi di questo movimento.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Concentrazione Incrollabile

Psicombattente Attacco 13

Quando attacca, lo psicombattente si concentra sulla sua mente e sul suo corpo per proteggersi dai contrattacchi.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a una difesa di sua scelta fino all'inizio del proprio turno successivo.

Aumento 1

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.

Aumento 4

Emanazione ravvicinata 1

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio ottiene un bonus di potere a tutte le difese pari al suo modificatore di Saggezza fino alla fine del proprio turno successivo.

Schiocco Intellettivo

Psicombattente Attacco 13

Lo psicombattente incanala la sua furia psichica nell'arma al fine di distrarre e ostacolare il suo avversario.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: Modificatore di Costituzione danni psichici e il bersaglio è frastornato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra e il personaggio non è più frastornato o marchiato.

Aumento 4

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni psichici e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui può effettuare un tiro salvezza contro un effetto che frastorna o stordisce.

Scudo Cinetico

Psicombattente Attacco 13

L'attacco dello psicombattente evoca uno scudo psionico che protegge gli alleati vicini.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Forza, Psionico

Interruzione immediata Arma in mischia

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio o un alleato con un attacco

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni da forza e ogni alleato adiacente al personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio non ha diritto alla propria normale azione standard nel suo turno successivo.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma il bonus di potere è di +4.

Aumento 4

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni da forza e ogni alleato adiacente al personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio ha diritto alla propria normale azione standard nel suo turno successivo.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Aspetto della

Psicombattente Attacco 15

Tempesta Furiosa

Una serie di fulmini guizza attorno alla creatura colpita per poi rifluire nello psicombattente, conferendogli il potere della furia della tempesta.

Giornaliero ♦ Arma, Fulmine, Metamorfosi, Psionico

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e 5 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume l'aspetto della tempesta furiosa fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, può usare l'aumento seguente con i suoi poteri di attacco a volontà aumentabili da psicombattente. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce ad essi.

Aumento 1 (Tuono)

Effetto: Quando il personaggio colpisce con un attacco a volontà, fa scorrere di 1 quadretto un nemico da lui marchiato. Quel nemico subisce poi danni da tuono pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

IL POTERE DELLA MENTE

Molti tipi di danni hanno un effetto ben evidente. I danni da fuoco bruciano, i danni da freddo congelano e i danni da forza generano un urto che indebolisce l'avversario. Ma cosa sono esattamente i danni psichici? Molti poteri che infliggono questo tipo di danni bersagliano anche la mente di un avversario oltre ad avere altri affetti, ma i danni veri e propri cosa rappresentano nel mondo di gioco?

I danni psichici possono essere considerati come una gamma diversificata di effetti nocivi. Le illusioni che infliggono danni psichici fanno leva sul potere della suggestione. Costringendo la mente a credere che il corpo è stato danneggiato, tali poteri possono rendere quei danni reali. Questo tipo di danni psichici può ustionare la pelle o spezzare le ossa con facilità.

Nel caso degli attacchi di tipo fisico (specialmente i poteri che bersagliano la CA di un avversario), i danni psichici si manifestano come puro dolore, un dolore che non ha una fonte fisica ma che non per questo è meno letale di qualsiasi attacco da arma. Il trauma di questa agonia sconvolge il corpo e la mente di un avversario e può uccidere con la stessa efficacia di qualsiasi altro tipo di danno.

Nel caso di molti poteri, i danni psichici rappresentano lo sconvolgimento della consapevolezza che il bersaglio ha di se stesso ferito. I ricordi si fanno sfocati e inaffidabili, i pensieri si fanno complicati e il corpo cessa di reagire come si deve agli ordini della mente. Perfino la sua identità può essere strappata via quando la sua mente viene temporaneamente ma orrendamente disfatta.

**Colpo dell'Onda
Schiacciante**

Psicombattente Attacco 15

Lo psicombattente fa seguire al suo attacco da arma una scarica di energia psionica che butta a terra le creature.

Giornaliero ♦ Arma, Forza, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario come propagazione ravvicinata 5, che deve includere il bersaglio primario tra i bersagli.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco secondario: Costituzione contro Tempra

Colpito: 10 + modificatore di Costituzione danni da forza, il personaggio spinge il bersaglio secondario di 2 quadretti e lo butta a terra prono.

Esplosione Sonica

Psicombattente Attacco 15

Lo psicombattente si muove alla velocità del tuono e investe gli avversari con una scarica di energia quando passa.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Effetto: Il personaggio scatta del doppio della sua velocità ed effettua l'attacco seguente in un punto qualsiasi di questo movimento.

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni da tuono, il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti e il bersaglio è assordato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Occhio Precognitivo

Psicombattente Attacco 15

L'attacco dello psicombattente induce un nemico a concentrarsi su di lui in combattimento e gli consente di usare dei lampi di futuro per distanziarsi dagli avversari.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Stabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione + 4 contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine dell'incontro. Nessun altro marchio può sostituirsi a questo marchio a meno che il personaggio non lo permetta.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Effetto: Il personaggio assume la posizione dell'occhio precognitivo. Finché il potere rimane stabile, ogni volta che un nemico marchiato dal personaggio si muove, il personaggio può scattare di 1 quadretto come azione gratuita. Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire contro i nemici che ha marchiato.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO**Attivatore di Teletrasporto** Psicombattente Utilità 16

Lo psicombattente distorce lo spazio attorno a sé, creando una rapida via di fuga per se stesso e i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Evocazione, Psionico, Teletrasporto

Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca quattro attivatori di teletrasporto scintillanti in altrettanti quadretti non occupati entro gittata. Ogni attivatore di teletrasporto dura fino alla fine dell'incontro o finché non viene azionato. Quando il personaggio o un alleato entra in un quadretto che contiene un attivatore di teletrasporto, quel personaggio può azionare l'attivatore come azione gratuita e teletrasportarsi di 5 quadretti.

Barriera Inerziale

Psicombattente Utilità 16

Un attacco sferrato contro lo psicombattente attiva una barriera psionica che protegge dai danni sia lo psicombattente che i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Psionico, Zona

Interruzione immediata

**Emanazione
ravvicinata 3**

Attivazione: Il personaggio o un alleato a lui adiacente è colpito da un attacco

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio e i suoi alleati ottengono resistenza 5 a tutti i danni finché si trovano entro la zona. Ogni nemico che inizia o termina il proprio turno entro la zona è spinto di 1 quadretto dal centro della zona. La zona si considera terreno difficile per i nemici.

Mantenere minore: La zona permane.

Movimento Istantaneo

Psicombattente Utilità 16

Lo psicombattente sfreccia attraverso il campo di battaglia per raggiungere una posizione da cui attaccare o per fuggire dalla ritorsione di un nemico.

Incontro ♦ Psionico

Azione gratuita (Speciale)

Personale

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere soltanto come prima o ultima azione del suo turno.

Recupero Risoluto

Psicombattente Utilità 16

Lo psicombattente si riscuote da un effetto debilitante e acquisisce nuovo vigore nel bel mezzo del combattimento.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Costituzione + metà del proprio livello e rimuove un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine. Poi scatta di 1 quadretto.

TROVARE SCUSE

La sicurezza innata (o l'arroganza, direbbero alcuni) che sta al centro dei poteri di uno psicombattente può essere uno spunto per notevoli occasioni di recitazione. Se il gruppo è costretto a ritirarsi da una battaglia, o se lo psicombattente cade in battaglia e deve essere salvato dai suoi alleati, può iniziare a cercare delle giustificazioni, in quanto non è possibile che la sconfitta sia colpa sua. Lo psicombattente evidenzia le circostanze in cui il nemico ha avuto palesemente fortuna, in cui il terreno e l'ambiente hanno giocato contro di lui o in cui i suoi stessi alleati gli hanno messo i bastoni tra le ruote con dei brutti tiri o delle pessime scelte tattiche.

Questo tipo di caratterizzazione è un percorso sul filo del rasoio. Il giocatore deve specificare chiaramente che quello che parla è il suo personaggio che difende il suo ego cercando delle scuse da presentare agli altri personaggi: non è lui a criticare i suoi amici giocatori per la loro sfortuna o le loro tattiche. Analogamente, è bene che questo approccio non venga impiegato troppo spesso o calcolato con intensità eccessiva. Se usati con giudizio (specialmente in quelle sessioni in cui è prevista una certa dose di umorismo), però, questi maldestri tentativi di difesa possono arricchire di molto l'interpretazione del ruolo.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 17° LIVELLO

Aprire il Sentiero

Psicombattente Attacco 17

Lo spazio si increspa attorno allo psicombattente, consentendogli di attaccare un avversario oltre la sua portata e di scivolare poi a fianco di quel nemico.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico, Teletrasporto

Azione standard **Arma in mischia portata + 2**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] danni e il personaggio si teletrasporta in un quadretto adiacente al bersaglio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] danni e il personaggio teletrasporta un alleato a sé adiacente in un quadretto adiacente al bersaglio.

Aumento 4

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio si teletrasporta in un quadretto adiacente al bersaglio.

Colpo Danzante

Psicombattente Attacco 17

Una volta sferrato l'attacco, lo psicombattente distanzia agevolmente quegli avversari che tentano di accerchiarlo.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Quando il personaggio usa il suo potere *passo sfocato* prima della fine del proprio turno successivo, può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma invece di scattare di 1 quadretto.

Aumento 1

Colpito: Come sopra e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Aumento 4 (Forza, Psicico)

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni.

Quando il personaggio usa il suo potere *passo sfocato* prima della fine del proprio turno successivo, può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma invece di scattare di 1 quadretto, e la creatura che attiva il *passo sfocato* del personaggio subisce 5 danni da forza e psichici.

COSTITUZIONE PER GLI ATTACCHI?

Gli attacchi dello psicombattente sono basati sulla Costituzione per lo stesso motivo secondo cui un paladino usa il Carisma per punire i suoi nemici: entrambe le classi si basano sulla forza interiore. Quando uno psicombattente attacca, usa l'energia psionica per trasformare la forza del suo corpo in energia aggressiva. Più lo psicombattente è in salute e robusto, più potenti saranno i suoi attacchi. Uno psicombattente devasta i suoi nemici tramite la forza bruta guidata dal potere della mente. In termini di gioco, questa forza interiore conferisce allo psicombattente la capacità di guarire più rapidamente, di attingere a riserve di resistenza fisica superiori e di riprendersi da pressoché qualsiasi indisposizione che potrebbe affliggerlo.

Nube di Lame Danzanti

Psicombattente Attacco 17

Un campo di lame spettrali riempie l'aria attorno allo psicombattente, potenziando il colpo punitivo destinato a un avversario che ha osato ferire i suoi alleati.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio infligge con il suo potere *aculeo mentale* danni extra pari al proprio modificatore di Costituzione fino alla fine del suo turno successivo.

Aumento 1

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio marchia ogni nemico a lui adiacente fino all'inizio del proprio turno successivo.

Aumento 4 (Zona)

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco primario: Costituzione contro CA

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Finché si trova entro la zona, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario.

Interruzione immediata **Arma in mischia**

Attivazione: Un nemico esce volontariamente dalla zona

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 4 quadretti fino a un quadretto non occupato adiacente al nemico che attiva il potere.

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: Il bersaglio secondario è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Pozzo Gravitazionale

Psicombattente Attacco 17

L'attacco dello psicombattente blocca un avversario nella sua posizione attuale, impedendogli di allontanarsi da lui.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: 1[A] danni e il bersaglio non può muoversi o essere tirato, spinto o fatto scorrere di più di 2 quadretti dal suo spazio attuale fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 4

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni, e il bersaglio non può muoversi o essere tirato, spinto o fatto scorrere di più di 2 quadretti dal suo spazio attuale fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Aspetto dell'Orrore Squamoso

Psicombattente Attacco 19

Lo psicombattente respinge i nemici all'indietro con il suo attacco e suscita in essi il terrore assumendo la forma di una orribile bestia ricoperta di squame.

Giornaliero ♦ Arma, Paura, Metamorfosi, Psichico, Psionico
Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Ogni bersaglio subisce 6 danni psichici. Poi il personaggio assume l'aspetto dell'orrore squamoso fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, il personaggio può usare l'aumento seguente con i suoi poteri di attacco a volontà aumentabili da psicombattente. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 2

Effetto: Il personaggio sceglie una creatura colpita dall'attacco a volontà. Quella creatura si muove della sua velocità allontanandosi dal personaggio e seguendo il percorso più sicuro possibile come azione gratuita.

Imboscata Dimensionale

Psicombattente Attacco 19

Lo psicombattente piega lo spazio attorno a sé e riesce a colpire un avversario lontano, poi compare al suo fianco per colpirlo di nuovo e lo spinge via da sé.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia portata + 3

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 5 + modificatore di Costituzione danni psichici e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: Il personaggio si teletrasporta in un quadretto adiacente allo spazio che il bersaglio occupava prima dello scorrimento. Poi effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marca il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio marca il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.

Regressione Temporale

Psicombattente Attacco 19

Lo psicombattente scivola indietro nel tempo per sfuggire al combattimento attorno a lui, scegliendo di ricomparire in una posizione più vantaggiosa.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA. Il personaggio effettua l'attacco due volte.

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: All'inizio del proprio turno successivo, il personaggio è rimosso dal gioco. All'inizio del suo turno seguente, il personaggio ricompare in uno spazio non occupato entro 5 quadretti dallo spazio che occupava l'ultima volta.

Vincolo Focalizzante

Psicombattente Attacco 19

Lo psicombattente provoca la collera di un nemico concentrandosi sulla sua ira e scatenando un faccia a faccia da cui soltanto uno dei due uscirà vivo.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni più 3d10 danni psichici, e il personaggio marca il bersaglio fino alla fine dell'incontro. Nessun altro marchio può sostituirsi a questo a meno che il personaggio non lo permetta.

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio marca il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Effetto: Finché il marchio imposto da questo potere non termina, si considera il personaggio come se fosse marchiato dal bersaglio, e ogni volta che il personaggio o il bersaglio si muove, l'altro può muoversi dello stesso numero di quadretti come azione gratuita o scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Ali del Pensiero Elevato

Psicombattente Utilità 22

Con la forza del pensiero, lo psicombattente si solleva dal campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene la capacità di volo 6 (limite di altitudine 3). Se conclude il proprio turno in volo, scende fino a terra senza subire danni da caduta.

Impatto Attenuato

Psicombattente Utilità 22

Lo psicombattente percepisce l'attacco che sta per colpirlo ancora prima di vederlo, e trasforma il suo corpo per proteggerlo dai danni.

Giornaliero ♦ Psionico

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco

Effetto: Il personaggio è evanescente fino alla fine del proprio turno successivo.

Mentalità Temeraria

Psicombattente Utilità 22

Grazie alla forza della sua mente, lo psicombattente si riscuote dalla paura e dai tentativi degli avversari di attirarlo verso lo scontro.

Giornaliero ♦ Psionico, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio non è più marchiato e assume la posizione della mentalità temeraria. Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +4 alla Volontà, un bonus di potere +5 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura e non può essere marchiato.

Rifugio Mentale

Psicombattente Utilità 22

Aprendo un portale all'interno della sua stessa mente, lo psicombattente si trascina momentaneamente fuori dal mondo, e quando vi fa ritorno è rin vigorito.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio è rimosso dal gioco. Alla fine del suo turno successivo, recupera un ammontare di punti ferita pari al proprio valore di sanguinante oppure recupera l'uso di un potere a incontro che ha già usato in questo incontro. Poi ricompare in un qualsiasi spazio non occupato entro 5 quadretti dallo spazio che occupava l'ultima volta.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 23° LIVELLO

Presenza Ferrea

Psicombattente Attacco 23

Un colpo micidiale ingrandisce la presenza dello psicombattente nella mente del nemico e lo costringe a concentrarsi sulla minaccia da lui rappresentata.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il potere *comando dello psicombattente* del personaggio bersaglia due creature entro l'emanazione.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Aumento 6

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine dell'incontro, finché non usa di nuovo questo potere o finché non usa il suo potere *comando dello psicombattente*.

Realtà Mescolata

Psicombattente Attacco 23

La forza dell'attacco dello psicombattente distorce la realtà, spostando sia lui che il nemico in posizioni diverse in un batter d'occhio.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico, Teletrasporto

Azione standard **Arma in mischia portata + 1**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio teletrasporta se stesso e il bersaglio, scambiandosi di posto con esso.

Aumento 2

Arma in mischia portata + 3

Aumento 6

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio teletrasporta il bersaglio di 3 quadretti e poi si teletrasporta di 3 quadretti.

UNA REPUTAZIONE INDISCIPLINATA

Gli psicombattenti e gli ardenti sono spesso bollati come combattenti che cadono facilmente preda delle emozioni e dell'istinto. Ma per ogni regola esistono delle eccezioni degne di nota. Per ogni psicombattente che incarna lo stereotipo del combattente sfrontato ne esiste un altro che agisce come combattente assennato e che affronta gli avversari in modo ragionato e astuto. In qualche angolo del mondo della campagna, gli psicombattenti potrebbero addestrarsi in scuole speciali molto simili a quelle tipiche delle altre classi incentrate sul combattimento. Oppure potrebbero esistere degli ordini sacri di psicombattenti votati a seguire un cammino simile a quello dei paladini o dei vendicatori.

Visione Doppia

Psicombattente Attacco 23

L'attacco dello psicombattente lascia un avversario piegato in due dal dolore e gli consente di incanalare potere psionico sufficiente a scagliare se stesso o il nemico attraverso tutto il campo di battaglia.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio concede vantaggio in combattimento finché si trova entro 5 quadretti dal personaggio.

Aumento 2 (Teletrasporto)

Colpito: Come sopra, e quando un alleato colpisce il bersaglio, il personaggio può teletrasportarsi di 3 quadretti come azione gratuita.

Aumento 6 (Teletrasporto)

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando il personaggio o un suo alleato qualsiasi colpisce il bersaglio, il personaggio può teletrasportare se stesso o il bersaglio di 3 quadretti come azione gratuita.

Vortice Stritolante

Psicombattente Attacco 23

Il potere dell'attacco dello psicombattente si manifesta come un vortice di forza che flagella un altro avversario.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Forza, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e un nemico adiacente al bersaglio subisce danni da forza pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e un nemico marchiato dal personaggio subisce danni da forza pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Aumento 6 (Zona)

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Lo spazio del personaggio e ogni quadretto a lui adiacente diventano una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando una creatura entro la zona subisce danni da un attacco, ogni nemico entro la zona subisce danni da forza pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Furia Sublime

Psicombattente Attacco 25

L'attacco dello psicombattente scatena una frenesia battagliera che gli consente di decimare i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Stabile

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 6[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume la posizione della furia sublime. Finché il potere rimane stabile, il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, e i suoi attacchi in mischia a volontà da psicombattente non aumentati infliggono 2d6 danni extra. Inoltre, ogni volta che riduce a 0 punti ferita una creatura che non sia un gregario, il personaggio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Offensiva Psicombattente Attacco 25

Fiammeggiante

Lo psicombattente diventa una scia infuocata che sfreccia attraverso il campo di battaglia, devastando gli avversari con fiammate di fuoco psionico.

Giornaliero ♦ Arma, Fuoco, Psionico
Azione standard Arma in mischia

Effetto: Il personaggio scatta del triplo della sua velocità ed effettua il seguente attacco contro una, due o tre creature durante il movimento.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 40 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il personaggio colpisce lo stesso bersaglio con questo attacco, i danni continuati aumentano di 5.

Mancato: 20 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Reiterazione Temporale Psicombattente Attacco 25

Il colpo dello psicombattente trascina un nemico verso di lui, poi lo costringe a tornare nella sua posizione precedente e a rivivere di nuovo l'attacco subito.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Teletrasporto
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto a sé adiacente.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Come azione gratuita, all'inizio o alla fine del turno successivo del bersaglio, il personaggio teletrasporta il bersaglio nello spazio che esso occupava quando era stato bersagliato dal personaggio con questo potere. Il personaggio effettua allora un attacco secondario contro il bersaglio, anche se non si trova più entro portata in mischia.

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Vigore Rubato Psicombattente Attacco 25

L'arma dello psicombattente indebolisce un avversario, e la forza a esso sottratta diventa nuovo vigore per lo psicombattente.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Psionico
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 4[A] + modificatore di Costituzione danni. Inoltre, il bersaglio è indebolito e il personaggio recupera 10 punti ferita all'inizio di ogni turno del bersaglio (tiro salvezza termina entrambi). Finché il bersaglio è adiacente al personaggio, subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro questo effetto.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio. All'inizio del turno successivo del bersaglio, il personaggio recupera 10 punti ferita.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 27° LIVELLO

Fantasma Sfuggente Psicombattente Attacco 27

Lo psicombattente colpisce, poi si teletrasporta via per negare ai suoi nemici un facile contrattacco.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico, Teletrasporto
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio si teletrasporta di 1 quadretto.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio si teletrasporta di 2 quadretti.

Aumento 6

Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni.

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.

Mente Prigioniera Psicombattente Attacco 27

L'attacco dello psicombattente acceca la mente del suo nemico, limitando i suoi movimenti tattici.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni; inoltre il bersaglio è marchiato e non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 6

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di potere +3 ai tiri per colpire degli attacchi di opportunità contro il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Promessa Brandita Psicombattente Attacco 27

Lo psicombattente si scatena contro gli avversari vicini, nella speranza di suscitare la loro collera e di attirare i loro attacchi verso di sé.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro Volontà

Colpito: Modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio e un altro nemico entro 2 quadretti da esso fino alla fine del proprio turno successivo.

Aumento 6

Emanazione ravvicinata 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Scudo di Ossidiana Psicombattente Attacco 27

Uno scudo fatto di ombre incalza gli avversari dello psicombattente e ostacola i loro movimenti.

A volontà ♦ Arma, Aumentabile, Necrotico, Psichico, Psionico

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Costituzione contro Tempra

Colpito: 1[A] danni necrotici e psichici.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni necrotici e psichici e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Aumento 6

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni necrotici e psichici. Inoltre, se il bersaglio si muove di più di 2 quadretti allontanandosi dal personaggio nel suo turno successivo, subisce 10 danni necrotici e psichici.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Assalto del Vento Psicombattente Attacco 29 Assassino

Lo psicombattente svanisce davanti agli occhi dei suoi nemici, trasformandosi in un vento invisibile che semina la morte sul campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio diventa invisibile e poi scatta di un numero di quadretti pari alla sua velocità. Rimane invisibile fino all'inizio del proprio turno successivo.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 5[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +4 alla velocità e rimane invisibile mentre si muove.

MAESTRI PERDUTI

Anche se in misura diversa, tutti i personaggi psionici mescolano le doti intellettuali e quelle fisiche sul campo di battaglia. Sebbene siano molto rari, si dice che esistano certi individui capaci di incanalare il loro volere anche nelle imprese di natura non bellicosa grazie ai loro poteri psionici. Circolano storie che parlano di leggendari artigiani che un tempo forgiavano armi e armature di qualità ineguagliata. Si dice che altri abbiano creato oggetti magici senza bisogno di usare rituali... o addirittura senza avere l'intenzione di farlo. Si dice che le opere d'arte e le esibizioni dei maestri perduti abbiano la capacità soprannaturale di commuovere lo spettatore. Poteri e capacità molto simili a quelli delle classi psioniche potrebbero avere giocato un ruolo fondamentale nello sviluppo delle doti speciali di questi artigiani. Ma in questi tempi bui e tormentati, le arti e le opere artigianali sono diventate tristemente secondarie rispetto alle priorità della lotta per la sopravvivenza.

Colpo della Grazia Psicombattente Attacco 29 Guizzante

Lo psicombattente sfreccia attraverso il campo di battaglia, evitando i suoi nemici e impartendo ai suoi attacchi una grazia letale.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico, Stabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Costituzione contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è già frastornato, l'attacco infligge 5 danni extra.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio scatta di 3 quadretti dopo ogni attacco. Dopo avere effettuato l'ultimo attacco, il personaggio assume la posizione della grazia sfrecciante. Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA e ai Riflessi e può eseguire l'azione seguente.

Azione gratuita Personale

Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco

Effetto: Il personaggio scatta di 4 quadretti e il nemico che attiva il potere concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Colpo Onnisciente Psicombattente Attacco 29

Quando l'avversario che ha scelto si prepara per attaccare, lo psicombattente sabotò il suo attacco sferrando a sua volta un assalto micidiale.

Giornaliero ♦ Arma, Psionico

Interruzione immediata Arma in mischia

Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio bersaglia il personaggio con un attacco in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 4 quadretti.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Costituzione contro CA. Il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento per questo attacco.

Colpito: 4[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Effetto: Se al personaggio non rimane più nessun punto potere, recupera 2 punti potere.

Maledizione Psicombattente Attacco 29 delle Molte Porte

Con il suo attacco, lo psicombattente vincola a sé il bersaglio, infliggendogli dolori lancinanti e scaraventandolo attraverso il campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Arma, Psichico, Psionico, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è soggetto alla maledizione delle molte porte (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è sotto l'effetto di questa maledizione, ogni volta che subisce danni da un attacco, il personaggio può teletrasportarlo in un quadretto adiacente a se stesso o a un alleato che egli sia in grado di vedere come azione gratuita. Quando il personaggio teletrasporta il bersaglio in questo modo, quest'ultimo subisce 10 danni psichici.

CASTIGATORE TALARIC

"La mia mente si è risvegliata e ha scoperto una causa superiore alla mia stessa vita."

Prerequisito: Psicombattente

Da quando il Codice Talaric fu compilato per la prima volta per stilare le tecniche di combattimento usate contro gli orrori del Reame Remoto, alcuni frammenti di quel tomo perduto furono dispersi in lungo e in largo. Anche se la società di combattenti che aveva stilato il codice non esiste più, le loro opere sono sopravvissute tramite i campioni che si sono imbattuti in quegli antichi scritti e ne hanno padroneggiato i segreti.

Nel corso dei suoi viaggi, il castigatore Talaric si è imbattuto in alcuni frammenti del codice perduto. In principio, il pieno significato di quei rimasugli di conoscenze gli sfuggiva. Con il tempo, tuttavia, è riuscito a fare i collegamenti necessari per padroneggiare le lezioni che essi contenevano. Anche se altri potrebbero trarre delle conclusioni diverse, il castigatore ha imparato che la vita è una costante lotta tra il mondo naturale e il Reame Remoto. Ogni volta che la follia dell'Oltre preme per irrompere nella realtà ordinata, il mondo naturale reagisce con violenza. E grazie alle sue doti speciali, il castigatore Talaric è giunto a incarnare la giusta collera del mondo.

Grazie agli insegnamenti del Codice Talaric, il castigatore ha esaminato a fondo se stesso alla ricerca di ogni difetto e vulnerabilità. Quando scopre una breccia nelle sue difese, convoglia le proprie risorse fisiche a rafforzare quella difesa contro gli attacchi. Il suo studio esteso lo ha anche ricompensato con una nitidezza e una concentrazione sempre crescente in combattimento, qualità che gli permettono di devastare i suoi avversari. Neutralizzando gli avversari quando colpiscono, egli

riesce a reggere ai loro colpi anche quando tutti gli altri combattenti cadrebbero.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CASTIGATORE TALARIC

Aura Difensiva (11° livello): Ogni volta che un castigatore talaric colpisce con un potere di attacco psionico a volontà non aumentato e gli rimane almeno 1 punto potere, ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino all'inizio del proprio turno successivo.

Azione Superiore (11° livello): Quando un castigatore Talaric spende un punto azione per effettuare un attacco, ottiene un bonus di potere +4 al tiro per colpire e recupera un ammontare di punti ferita pari al doppio del suo modificatore di Costituzione.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un castigatore Talaric ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Comando del Castigatore (16° livello): Ogni volta che un castigatore Talaric usa un impulso curativo e recupera dei punti ferita, ogni alleato entro 2 quadretti da lui può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

DISCIPLINE DEL CASTIGATORE TALARIC

Mannaia di Ferro

Castigatore Talaric Attacco 11

Il castigatore Talaric infonde tutta la sua furia nella propria arma, sferrando un colpo violento con cui sbaraglia gli avversari.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti.

Aumento 2

Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro la propagazione

Corpo Tenace

Castigatore Talaric Utilità 12

Quando il combattimento pretende uno scotto dal castigatore Talaric, questi protegge il proprio corpo da ulteriori danni tramite il potere della sua mente.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psionico

Azione minore **Personale**

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro e finché è sanguinante, il personaggio ottiene rigenerazione 5 e resistenza 5 a tutti i danni.

Forza Soverchiante

Castigatore Talaric Attacco 20

Il castigatore Talaric incanala la violenza intrinseca del mondo in un colpo che raggela il suo nemico nel punto dove si trova.

Giornaliero ♦ Arma, Forza, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Costituzione danni da forza e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: Il bersaglio subisce 10 danni da forza. **Mancato:** Danni dimezzati.



CHRIS SEAMAN

CUSTODE DELLA PIETRA NERA

"Ho scrutato nell'oscurità che offusca la mia anima, ed essa mi ha giudicato degno."

Prerequisito: Psicombattente

I sogni bizzarri sono un fenomeno comune tra coloro che manipolano l'energia psionica. I sogni del personaggio, tuttavia, sono diversi. Nei suoi sogni compare spesso un monolito nero custodito all'interno di una caverna rivestita di ghiaccio. Questa visione lo tormenta fin da quando egli riesca a ricordare, ma fino a ora tutti i suoi sforzi per scoprirne il significato sono stati vani.

Il monolito di pietra nera ha scelto il personaggio come suo campione. In un'altra epoca, i nobili campioni di una terra lontana combatterono per arginare una breccia apertasi sul Reame Remoto. Sigillarono il varco usando potenti interdizioni psioniche e innalzando una pietra elementale in cui infusero la loro stessa coscienza. A ogni nuova generazione, le interdizioni che essi forgiarono devono essere rafforzate da nuovi campioni. Il custode della pietra nera è vincolato al fato dei custodi che sono venuti prima di lui.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CUSTODE DELLA PIETRA NERA

Azione della Pietra Nera (11° livello): Quando un custode della pietra nera spende un punto azione per usare un potere di attacco, ottiene un valore di resistenza a tutti i danni pari a 3 + il suo modificatore di Saggezza fino alla fine del suo turno successivo.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un custode della pietra nera ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Visione Monolitica (11° livello): Ogni volta che un custode della pietra nera usa il suo potere *aculeo mentale*, tira anche di 3 quadretti il bersaglio di quel potere. Il bersaglio è poi rallentato fino alla fine del suo turno successivo.

Catene della Pietra Nera (16° livello): Ogni volta che un custode della pietra nera riduce un nemico a 0 punti ferita, ogni nemico da lui marchiato è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del custode.

DISCIPLINE DEL CUSTODE DELLA PIETRA NERA

Maledizione Custode della Pietra Nera Attacco 11 della Pietra Nera

L'attacco che il custode sferra con l'arma scaglia una letale maledizione sul suo avversario, che sembra trasformarsi in una statua di pietra nera screpolata e rimane immobilizzato.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è pietrificato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Benedizione Monolitica

Custode della Pietra Nera Utilità 12

Il potere del monolito conferisce al custode la resilienza della pietra secolare.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore

Personale

Effetto: Fino alla fine del proprio turno successivo, il personaggio ottiene percezione tellurica 5 e resistenza 10 a tutti i danni.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Aspetto del

Custode della Pietra Nera Attacco 20

Carceriere della Pietra Nera

L'attacco del custode sconvolge la mente del nemico e vincola il suo corpo nella pietra, grazie al sinistro potere del monolito di pietra nera incanalato dal custode.

Giornaliero ♦ Arma, Metamorfosi, Psichico, Psionico

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Primo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è trattenuto finché non supera un tiro salvezza contro i danni continuati.

Secondo tiro salvezza fallito: Il bersaglio è pietrificato anziché trattenuto e subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro i danni continuati. I danni continuati inferti da questo potere ignorano la resistenza conferita dalla condizione di pietrificato.

Mancato: Danni dimezzati e 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio spinge di 1 quadretto ogni creatura a sé adiacente. Assume poi l'aspetto del carceriere della pietra nera fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, può usare il seguente aumento con i suoi poteri di attacco a volontà aumentabili da psicombattente. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 2

Effetto: Il personaggio ottiene un valore di resistenza a tutti i danni pari al suo modificatore di Costituzione fino alla fine del suo turno successivo. Inoltre, una creatura colpita dal potere a volontà del personaggio è trattenuta fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

DEMONIO ARGENTOVIVO

"Prendimi se ci riesci!"

Prerequisito: Psicombattente

La mente di un demonio argentovivo rifiuta ogni nozione di possibile e impossibile sul campo di battaglia. L'energia psionica scorre attraverso di lui e infonde in lui un bisogno irrefrenabile di muoversi. Il demonio argentovivo scivola oltre i suoi nemici, li sorpassa sfrecciando prima che abbiano la possibilità di sferrare un colpo. Quando si muove, i suoi attacchi sgusciano oltre le difese dei nemici con effetti micidiali. Il demonio argentovivo induce un avversario a seguirlo, poi devasta il suo corpo e la sua mente condannandolo a un inseguimento inutile.

Egli è l'incarnazione stessa dell'argento vivo, si muove con tale velocità e grazia che i suoi nemici non hanno alcuna speranza di poterlo immobilizzare. Che combatta da solo o in compagnia di altri individui pronti a sfrecciare attraverso la confusione della battaglia, i suoi nemici lo chiamano demonio argentovivo e sono costretti a chiedersi da quale parte giungerà il suo prossimo attacco.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL DEMONIO ARGENTOVIVO

Azione dell'Argentovivo (11° livello): Quando un demonio argentovivo spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma prima o dopo l'azione extra.

Danza dell'Argentovivo (11° livello): Un demonio argentovivo ottiene un bonus di +4 a tutte le difese contro gli attacchi di opportunità. Inoltre, ogni volta che un nemico lo manca con un attacco di opportunità, beneficia di vantaggio in combattimento contro quel nemico fino alla fine del proprio turno successivo.



Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un demonio argentovivo ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Movimento Svincolato (16° livello): Un demonio argentovivo può scattare di 3 quadretti come azione di movimento. Quando lo fa, non si considera più rallentato.

DISCIPLINE DEL DEMONIO ARGENTOVIVO

Danza Senza Confini **Demonio Argentovivo Attacco 11**

Il demonio argentovivo diventa una macchia d'argento sfocata quando sfreccia oltre i suoi nemici, colpendoli con tale velocità da non lasciare loro nemmeno il tempo di reagire.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Effetto: Il personaggio beneficia di occultamento fino alla fine del proprio turno successivo e scatta di un numero di quadretti pari alla sua velocità + il suo modificatore di Carisma. Durante questo movimento effettua l'attacco seguente contro una o due creature.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni.

Aumento 2

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Assorbire Slancio **Demonio Argentovivo Utilità 12**

Il tentativo di un nemico di confinare il demonio argentovivo sul campo di battaglia non fa altro che incrementare la sua mobilità.

Giornaliero ♦ Psionico

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: L'attacco di un nemico tira, spinge o fa scorrere il personaggio

Effetto: Il personaggio nega il movimento forzato e ottiene un bonus di potere +4 alla velocità fino alla fine dell'incontro.

Aspetto del **Demonio Argentovivo Attacco 20** Ramango di Argentovivo

L'avversario subisce danni a ogni attacco fallito che sferra contro il demonio argentovivo, che nel frattempo raggiunge un livello di mobilità ineguagliato in battaglia.

Giornaliero ♦ Arma, Metamorfosi, Psicico, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta della sua velocità.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Costituzione danni. Inoltre, il bersaglio è marchiato e subisce 5 danni psichici ogni volta che manca con un attacco (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Dopo l'attacco, il personaggio scatta della sua velocità. Assume poi l'aspetto del ramango di argentovivo fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, ottiene un bonus di potere +2 alla velocità e può usare il seguente aumento con i suoi poteri di attacco a volontà aumentabili da psicombattente. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 1

Effetto: Dopo l'attacco a volontà, il personaggio scatta di metà della sua velocità. Inoltre, una creatura colpita dall'attacco subisce danni extra pari al modificatore di Carisma del personaggio.

DISCEPOLO DELLA TEMPESTA

"Io sono il potere della tempesta senza fine che infuria su tutti i piani. Credi di potermi fermare?"

Prerequisito: Psicombattente

La filosofia di vita e di battaglia di un discepolo della tempesta è definita dalla sua fede nella tempesta infinita. In ogni angolo del mondo e in ogni parte dei piani, l'ordine e il caos si contendono il predominio. Le violente tempeste di furia elementale sono il segno più poderoso di questa lotta. Non c'è mai un momento in cui tutto il cosmo si trova in uno stato di pace. Attraverso i suoi studi diligenti, il discepolo della tempesta attinge potere da queste sconfinite e interminabili tempeste, incanalando la loro furia distruttiva. Il discepolo della tempesta rappresenta la tempesta infinita nel corso dei suoi viaggi, accettando a braccia aperte quella violenza che è una parte costante della vita. Come il potere della tempesta, anche il discepolo della tempesta arriva ovunque.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL DISCEPOLO DELLA TEMPESTA

Azione del Cammino del Fulmine (11° livello):

Quando un discepolo della tempesta spende un punto azione per eseguire un'azione extra, si teletrasporta di 5 quadretti. Dopo il teletrasporto, ogni nemico a lui adiacente o da lui marchiato subisce danni da fulmine pari al modificatore di Saggezza del discepolo.

Erede della Tempesta (11° livello): Un discepolo della tempesta ottiene resistenza al fulmine e al tuono pari al proprio modificatore di Costituzione.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un discepolo della tempesta ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Scatenare la Tempesta (16° livello): Quando è sanguinante, un discepolo della tempesta può usare il seguente aumento con i suoi poteri di attacco a volontà aumentabili da psicombattente. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.



Aumento 1 (Fulmine)

Effetto: Dopo l'attacco, il personaggio si teletrasporta di 3 quadretti. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni nemico che lo colpisce con un attacco in mischia subisce danni da fulmine pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

DISCIPLINE

DEL DISCEPOLO DELLA TEMPESTA

Il Fulmine

Discepolo della Tempesta Attacco 11

Colpisce Due Volte

Il corpo del discepolo della tempesta è avvolto da fulmini viventi che gli consentono di sfrecciare da un bersaglio all'altro.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Fulmine, Psionico

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni da fulmine.

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti ed effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario

Attacco secondario: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni da fulmine.

Aumento 2

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti ed effettua un attacco secondario come sopra, poi si teletrasporta di 5 quadretti ed effettua di nuovo l'attacco secondario contro una creatura diversa.

Viandante delle Tempeste

Discepolo della Tempesta Utilità 12

I venti della tempesta immortale sospingono il discepolo della tempesta in battaglia.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio ottiene una velocità di volo pari alla propria velocità sul terreno e può fluttuare. Questo effetto dura finché un attacco non colpisce il personaggio o fino alla fine dell'incontro. Quando l'effetto termina, il personaggio scende fino al suolo senza subire danni da caduta.

Aspetto della Tempesta Infinita

Discepolo della Tempesta Attacco 20

Quando il discepolo della tempesta colpisce, evoca il potere di metamorfosi della tempesta infinita.

Giornaliero ♦ Arma, Fulmine, Metamorfosi, Psionico

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Costituzione danni da fulmine e 10 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio assume l'aspetto della tempesta infinita fino alla fine dell'incontro. Finché resta in questo aspetto, può usare il seguente aumento con i suoi poteri di attacco a volontà aumentabili da psicombattente. Questo aumento è cumulativo agli effetti che un potere a volontà potrebbe già avere e non si sostituisce a essi.

Aumento 2

Effetto: Dopo l'attacco, il personaggio diventa una incarnazione della tempesta furibonda e occupa un'area di 7 quadretti per 7 centrata sul suo spazio. Finché rimane in questa forma è evanescente, può occupare gli spazi delle altre creature e non può attaccare. Quando una creatura qualsiasi inizia il proprio turno nel nuovo spazio del personaggio, questi fa scorrere quella creatura di 2 quadretti. Inoltre, una creatura colpita dall'attacco a volontà subisce 5 danni da fulmine extra ed è frastornata fino alla fine del turno successivo del personaggio. All'inizio del proprio turno successivo, il personaggio ritorna alla sua forma normale in uno spazio qualsiasi non occupato entro l'area della tempesta furibonda.

NOMADE LIBERATO

"Io veleggio sui mari delle possibilità, diretto verso un fato di mia scelta."

Prerequisito: Psicombattente

Il mondo e i piani sono disseminati di sentieri nascosti e portali segreti. Il nomade liberato ha l'occhio acuto e la mente aperta che servono per individuare queste scorciatoie e sfruttarle. La sua comprensione delle meccaniche planari può essere istintiva, e avere origine in un insolito talento innato che gli consente di percepire e individuare questo genere di anomalie. Oppure potrebbe essere il risultato di un serrato addestramento, in cui un maestro dei nomadi liberati gli ha insegnato come aggirare i confini della realtà. Quale che sia la fonte di questa conoscenza, il nomade liberato è in grado di spostarsi con grande agilità senza essere visto.

Un nomade liberato non rimane mai fermo troppo a lungo nello stesso posto. Usa le sue doti per scivolare attraverso le fessure che si aprono sul mondo attorno a lui, per poi riapparire dove desidera. Può schivare attraversando nuovi portali per sfuggire a un nemico persistente o bloccare i suoi avversari in uno spazio impercettibile tra un piano e l'altro. La sua imprevedibilità confonde i suoi nemici, che sono costretti a dare la caccia a un fantasma mentre il nomade liberato assume il controllo del campo di battaglia attorno a loro.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL NOMADE LIBERATO

Azione Esiliante (11° livello): Quando un nomade liberato spende un punto azione per effettuare un attacco, teletrasporta di 5 quadretti un bersaglio colpito dall'attacco.

Prerogativa del Nomade (11° livello): Ogni volta che un nemico spinge un nomade liberato, questi può ignorare la spinta e teletrasportarsi di 3 quadretti.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un nomade liberato ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Viaggio del Nomade (16° livello): Ogni volta che un nomade liberato usa il suo potere *passo sfocato*, può teletrasportarsi di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Destrezza anziché scattare. Deve teletrasportarsi in un quadretto adiacente a nemico che ha attivato quel potere.

DISCIPLINE DEL NOMADE LIBERATO

Rapimento Astuto

Nomade Liberato Attacco 11

Il nomade liberato appare accanto al suo nemico e sferra un colpo con cui trasporta se stesso e l'avversario a fianco di un alleato.

Incontro ♦ Arma, Aumentabile, Psionico, Teletrasporto
Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Costituzione danni. Il personaggio sceglie un alleato che si trovi entro 10 quadretti da lui e che sia in grado di vedere. Teletrasporta se stesso e il bersaglio nei quadretti adiacenti a quell'alleato.

Aumento 2

Colpito: Come sopra, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Cento Porte

Nomade Liberato Utilità 12

L'attacco andato a vuoto di un nemico consente al nomade liberato di fuggire attraverso un portale temporaneo, che rimane aperto per qualche istante.

Giornaliero ♦ Evocazione, Psionico, Teletrasporto
Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti ed evoca un foro nella realtà, situato nell'ultimo quadretto che occupava. Ogni creatura che si trovi nello spazio dell'evocazione nel proprio turno può teletrasportarsi di 5 quadretti come azione gratuita, e l'evocazione è spinta di 1d6 quadretti lontano dal quadretto di destinazione della creatura. L'evocazione dura fino alla fine dell'incontro o finché non viene spinta in un oggetto solido.

Fulcro Instabile

Nomade Liberato Attacco 20

Il fendente sferrato dal nomade liberato attira i suoi nemici in un vuoto dimensionale e poi li risputa via, lasciandosi alle spalle un vortice di energia instabile.

Giornaliero ♦ Arma, Psicico, Psionico, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere entro l'emanazione

Attacco: Costituzione contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Costituzione danni e il bersaglio è rimosso dal gioco. All'inizio del turno successivo del personaggio, il bersaglio ricompare nell'ultimo spazio che occupava o nello spazio non occupato più vicino. Si tira un d4 per determinare un effetto imposto al bersaglio.

1. Il bersaglio è rimosso di nuovo dal gioco fino all'inizio del turno successivo del personaggio, poi ricompare nell'ultimo spazio che occupava o nello spazio non occupato più vicino.
2. Il bersaglio subisce 10 danni psichici.
3. Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
4. Il bersaglio cade a terra prono.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni creatura che inizia il suo turno entro la zona si teletrasporta di 1d8 quadretti in una direzione casuale.

Mantenere minore: La zona permane.

Psion

"I tuoi incubi obbediscono ai miei comandi, e ora nulla può salvarti."

IL POTERE della mente è un docile strumento nelle mani di uno psion, che può farne l'uso che vuole. Egli può assumere il controllo di un'altra creatura, spostare oggetti e mostri con la sola forza del pensiero o ripiassmare la sostanza del mondo materiale in forme a lui più utili. Anche se uno psion sa che il potere psionico può essere focalizzato e affinato in molti modi diversi, il suo addestramento specializzato e il suo rispetto per la magia della mente gli consentono di avere delle intuizioni che pochi altri personaggi psionici riuscirebbero a eguagliare.

Il potere di uno psion è una combinazione perfetta tra doti naturali e addestramento disciplinato. Forse uno psion è sempre stato portato per penetrare il velo del mondo materiale con la propria mente. Magari da bambino coglieva dei deboli frammenti di pensieri appartenenti a coloro che gli stavano intorno, o aveva imparato a spostare dei piccoli oggetti con un minimo di concentrazione. Ma è soltanto grazie all'assiduo addestramento a cui ha dedicato la propria vita che ha scoperto la piena portata dei suoi doni.

A prescindere dal cammino che uno psion decide di seguire, questo capitolo offre numerose opzioni utili ai membri di questa classe.

- ◆ **Interpretare uno psion:** Il rapporto dello psion con il potere psionico e il suo posto nel mondo di gioco, oltre a tutte le informazioni di cui un giocatore ha bisogno per infondere vita a un personaggio psion.
- ◆ **Nuovo sviluppo e privilegio di classe:** Gli psion modellatori usano il loro potere psionico per alterare e trasformare il mondo materiale. Il privilegio di classe Modellatore Focalizzato consente allo psion di proiettare la sua coscienza all'esterno e di creare degli oggetti comuni tramite il solo potere della propria mente.
- ◆ **Nuovi poteri:** Con i nuovi poteri presentati in questo capitolo, uno psion può lacerare la realtà, evocare creature dall'incubo, spalancare la mente di un avversario o assalire i nemici con pensieri di pura distruzione.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Cinque nuovi cammini leggendari forniscono ai personaggi psion una vasta gamma di opzioni con cui ampliare il loro potere, dalle fiamme rombanti dell'incendiario alla capacità del soggiogatore di controllare il corpo e la mente di un'altra creatura.



M. LEAN KENDREE
2010

Con la fronte imperlata di sudore e le mani serrate sull'elsa della spada, Gorna osservava la massa strisciante di creature che emergeva lentamente dall'oscurità. Una torma di bocche urlanti spalancate, volti senza occhi e zampe da insetto scivolava senza difficoltà sul pavimento roccioso. Una dozzina, due dozzine, e ne arrivavano altre ancora.

A capo di quell'orda si ergeva la creatura che erano venuti a cercare, la creatura che stupidamente avevano pensato di poter uccidere. Quando l'illithid alzò le sue mani artigliate, i suoi tentacoli brulicanti si agitarono nell'aria e la sua risata echeggiò direttamente nelle loro menti. Il suo primo assalto aveva abbattuto Rathelle, la loro migliore speranza di contrastare il potere del mind flayer. La donna ora giaceva a terra ai suoi piedi, in un ammasso sordo, senza più una traccia di vita nei suoi occhi... ma anche se Gorna avesse deciso di abbandonarla al suo destino, erano circondati. Non potevano fuggire da nessuna parte.

Quando gli orrori aberranti si strinsero attorno a loro, Gorna e gli altri innalzarono silenziose preghiere a tutti gli dèi che conoscevano. Speravano almeno che la morte giungesse in modo rapido e netto. Poi, con la rapidità del pensiero, le braccia del mind flayer si abbassarono. I suoi servitori si fermarono e si voltarono a fissare il loro padrone con occhi incerti. La creatura si voltò come se fosse pensierosa, e l'aria attorno a essa parve vibrare. Poi il potere della mente dell'illithid esplose attorno a lui, investendo i suoi stessi alleati e tramortendoli. Il mind flayer rimase irrigidito, voltando la schiena ai suoi avversari.

"Fate presto," mormorò Rathelle ancora distesa a terra, con il volto teso dalla concentrazione, e con voce strascicata per lo sforzo. "Non riuscirò a controllarlo a lungo..."

Nulla è più potente della mente. La magia arcana, gli spiriti primevi, perfino il potere divino delle divinità in persona... il potenziale racchiuso nel pensiero senziente è superiore a tutte queste cose. È una verità semplice, eppure sono pochi coloro che riescono a coglierla. Lo psion è uno di quei pochi. Uno psion si dedica alla padronanza totale dei suoi sogni e dei suoi pensieri, delle sue speranze e delle sue paure, della sua identità e del suo potenziale. Attraverso la padronanza della propria mente, egli ottiene la padronanza sul mondo.

Anche se il rigoroso sentiero dello psion generalmente attira coloro che cercano ordine e risposte nelle loro vite, le sue motivazioni raramente appartengono esclusivamente a lui. Si è incamminato su questo sentiero per via della conoscenza e del potere che potevano fornirgli? Aveva una dote naturale che non riusciva minimamente a controllare finché non si è imbattuto nelle leggende e negli insegnamenti degli psion che lo avevano preceduto? Oppure stava addestrando la sua mente per qualche altro scopo, soltanto per scoprire che i suoi sforzi attingevano a una fonte di potere che egli non credeva di possedere?

ESERCIZIO INTELLETTUALE

I pensieri di uno psion sono in grado di controllare l'ambiente... ma soltanto nella misura in cui lo psion controlla i suoi pensieri. La sua vita è incentrata sull'intelletto e la comprensione, sulla logica e la sperimentazione. Più

forte è la sua mente, più controllati sono i suoi pensieri. Più vasta la sua immaginazione e più affinata la sua concentrazione, maggiore è il potere che egli può proiettare. Gli psion accademici si dedicano alle ricerche e agli studi; gli psion avventurieri si sottopongono a varie forme di meditazione nell'intento di mantenere il loro intelletto al massimo della forma.

L'approccio rigido e metodico è quello che uno psion predilige per prendere una decisione e raggiungere i propri obiettivi. Uno psion è generalmente attratto dagli studi più rigorosi, come la matematica o l'alchimia. È importante per lui capire e padroneggiare ogni passo di una determinata impresa, che si tratti di tradurre un antico codice, mescolare una pozione, sviluppare una nuova disciplina o cucinare lo stufato. Per uno psion, la procedura è importante quanto il risultato.

SCUOLE E STUDI

L'approccio metodico che costituisce il cuore delle tecniche di uno psion si presta bene a un tipo di studio formale. Gli psion furono la prima classe psionica a formare delle tradizioni scolastiche, e i primi a formulare una teoria unificante dell'energia psionica. Un collegio psionico non deve necessariamente essere costituito da un luogo ben preciso. Può essere una combinazione di una filosofia e un metodo di studio particolare, un metodo di insegnamento più che un luogo di insegnamento.

I vari sviluppi e focalizzazioni degli psion sono una estensione di queste tradizioni scolastiche. Uno psion è un telepate, un telecineta o un modellatore? Predilige i globi e i cristalli o preferisce impugnare un bastone? Pratica la magia rituale o l'alchimia? Quale tra le tante teorie sull'origine del potere psionico appoggia? Questi tratti, con ogni probabilità, sono stati definiti dal collegio psionico presso cui il personaggio ha studiato.

LA VITA DELLA MENTE

Uno psion sa che la mente è composta in parti eguali di pensieri, ricordi ed emozioni, e che è l'aspetto più vitale dell'io. Il corpo è soltanto un involucro, uno strumento. Alcuni psion negano l'esistenza dell'anima, in quanto la considerano soltanto un insieme di ricordi e di personalità visto attraverso la lente della fede. Molti psion credono invece che l'anima rappresenti il catalizzatore che consente all'intelletto di ardere con intensità. È la mente che in ultima analisi conferisce a un individuo la consapevolezza, la memoria e la personalità.

LA VITA PASSATA DI UNO PSION

Alcuni individui sono attratti dall'arte dello psion perché sembra adatta alle loro personalità, ai loro atteggiamenti e alle loro ambizioni. Un potenziale psion potrebbe avere sentito parlare dei collegi di psion mentre era impegnato in studi di altro tipo, e potrebbe essere rimasto affascinato da questo cammino misterioso. Potrebbe avere studiato attivamente le tecniche arcane dei maghi o di qualche altra classe, e avere scoperto nel farlo che egli racchiudeva in sé un raro potenziale psionico.

Il personaggio potrebbe essersi accorto molto presto del suo potenziale, ed essersi messo in cerca di uno psion che gli facesse da istruttore piuttosto che seguire il cammino dell'autodidatta tipico degli ardenti. Se proviene da una comunità in cui i poteri psionici sono visti con sospetto o superstizione, potrebbe avere pensato di studiare magia arcana, solo per scoprire in seguito che il suo maestro lo stava preparando in segreto a un altro cammino.

A prescindere dal suo background, una cosa che quasi sicuramente il futuro psion aveva in comune con gli altri psion ancora prima di iniziare la sua istruzione era un forte senso dell'ordine e della logica. Senza una tale mentalità, è assai difficile padroneggiare le rigide discipline della classe dello psion.

INTERPRETARE UNO PSION

Uno psion vede il mondo attraverso la lente dell'ordine, ma questo non implica necessariamente una personalità o un allineamento particolare. Significa soltanto che lo psion cerca uno schema in tutto ciò che vede e si sforza di cogliere i legami tra i vari eventi.

Che si tratti dello studio delle discipline da psion o dell'alchimia, della matematica o degli studi storici e culturali, uno psion ha bisogno di comprendere come ogni passo conduce a quello seguente. Si sforza costantemente di ampliare le sue conoscenze sondando le materie più disparate e usando ciò che ha imparato per prevedere in anticipo ciò che accadrà.



MIKE SCHLEY

Uno psion crede che tutti i problemi possano essere risolti con un'applicazione adeguata di ragionamento logico e di conoscenza degli eventi precedenti. Considera irrazionale la gente che agisce puramente seguendo i propri impulsi. Ritiene tuttavia l'istinto un'altra forma di conoscenza, e rispetta coloro che reagiscono ai suoi suggerimenti in modo adeguato.

Se il personaggio è simile alla maggior parte degli psion, si sforza duramente di non lasciarsi trasportare dalle emozioni. Anche se non è tenuto a sopprimere o nascondere il proprio lato emotivo, si sforza in ogni modo di evitare che le emozioni influenzino le sue scelte e le sue decisioni. Anche quando si lascia sopraffare dalle emozioni, uno psion rimane logico e metodico nel perseguire i suoi obiettivi. Come ogni altro personaggio, cercherà vendetta contro un avversario che minacci o faccia del male ai suoi cari, ma si dimostrerà assai più micidiale nel pianificare e nel mettere in atto metodicamente la sua ritorsione.

Gli psion migliori usano i loro poteri per proteggere gli altri. Condividono le loro conoscenze, convinti che i loro poteri comportino la responsabilità di usarli saggiamente. Gli psion più sinistri si lasciano sopraffare dalla sete di potere. Iniziano a considerare gli altri esseri senzienti dei burattini da manipolare. Secondo questi psion, il più forte ha il diritto (o addirittura il dovere) di comandare i deboli. È facile perdersi lungo questo sentiero senza neanche accorgersene, e tutto l'addestramento di uno psion è accompagnato dal monito di agire con prudenza mano a mano che i suoi poteri crescono.

MANIFESTAZIONI

La corona di potere è il segno distintivo di un ardente e un monaco è identificabile dalle sue tattiche di combattimento speciali, ma nessun segno particolare accompagna la manifestazione delle discipline di uno psion. Quando manifesta una disciplina, uno psion potrebbe avere gli occhi che risplendono di luce argentata o viola. Una disciplina potrebbe essere accompagnata da un debole tintinnio o da sussurri inintelligibili percepibili soltanto dalla mente del bersaglio. In alcuni casi, il potere di uno psion si manifesta come una sensazione percepita direttamente all'interno della mente.

Il giocatore che interpreta uno psion può decidere liberamente che aspetto hanno le sue manifestazioni, e se sono coerenti o meno da potere a potere. Ad esempio, potrebbe decidere che i poteri che infliggono danni ingenti siano accompagnati da un lampo di luce nei suoi occhi, mentre un potere di charme potrebbe essere percepito nella mente del bersaglio come un afflusso di ricordi confusi.

GLI PSION NEL MONDO

Il popolano medio non vede alcuna differenza rilevante tra uno psion e un mago. Coloro che riconoscono le ovvie differenze tra le due classi in termini di tradizioni e apparenze solitamente conoscono anche la propensione dello psion a controllare le menti altrui. Di conseguenza, presso gli individui comuni che sanno distinguere le due classi l'una dall'altra, gli psion sono visti con maggiore sospetto.

Presso gli studiosi e gli avventurieri, gli psion sono ben conosciuti e trattati con un misto di rispetto e cautela. Uno psion detiene alcuni tra i più noti e rimarchevoli poteri psionici, anche se non necessariamente i più potenti. Uno psion è estremamente ferrato nel suo campo, e possiede metodi di ricerca e di scoperta a cui nemmeno gli altri incantatori possono ricorrere. E cosa assai più importante, almeno per alcuni, i ranghi degli psion continuano a infoltirsi.

LA NASCITA DELLA COMPrensIONE

Gli psion non possono vantarsi di possedere le più antiche organizzazioni psioniche ufficiali, un merito che appartiene alle più vecchie tradizioni monastiche. Ma quelle antiche tradizioni tendevano a essere di natura religiosa o spirituale, cosa che lascia agli psion il primato di avere fondato i primi ordini di natura specificamente psionica.

Il potere psionico veniva capito con difficoltà dalle prime generazioni successive alla Guerra dell'Alba, e soltanto in casi molto rari veniva riconosciuto come una forma di potere a se stante. Gli studi formali che con il tempo si sarebbero evoluti nella classe dello psion e nei suoi colleghi sembrano avere avuto origine grazie a una sacerdotessa di Ioun di nome Pharaelis.

Sebbene non fosse la prima a studiare la peculiare energia che alimentava i primi personaggi psionici, fu una dei primi a condurre un'analisi metodica e significativa. Pur comprendendo che l'energia psionica era qualcosa di diverso dalla magia divina, Pharaelis e i suoi studenti attribuirono comunque alla fede le origini di questo potere, pensando a Ioun e agli altri dèi della conoscenza e della mente come probabili responsabili. Nel corso dei suoi studi, Pharaelis sviluppò a sua volta delle capacità psioniche, anche se la magia clericale rimase il fulcro primario della sua vita e delle sue opere. Dopo la sua morte, gli accoliti che proseguirono i suoi studi fondarono i primi colleghi ufficiali degli psion.

LA MENTE È SUPERIORE ALLA MAGIA

La diffusione degli psion fu rapida all'inizio, in quanto coloro che dimostravano una dote naturale per i poteri psionici trovavano facilmente un modo di incanalare quel potere. Ma quella diffusione finì per generare dei disordini. I templi clericali e le scuole di magia più diffuse e consolidate non gradivano questa nuova sfida al loro potere. In molti casi, queste organizzazioni cercarono di ridurre lo studio del potere psionico a una branca degli studi arcani o divini. Ai margini del mondo civilizzato, gli psion spesso non riuscirono a prendere piede, oppure dovettero insegnare o apprendere le loro discipline in segreto.

Nell'epoca buia che seguì gli imperi dei tempi antichi, gli psion conobbero maggiore successo. La gente comune era pronta a dimostrare fedeltà a chiunque potesse proteggerla dagli orrori di quei tempi terribili, o a chiunque potesse insegnarle a difendersi da sola. Quando i successivi imperi ascesero al potere, le cabale e i colleghi di psion più rinomati erano già una realtà consolidata, distinta dalle fazioni arcane e divine che erano ascese e decadute assieme a essi.

Uno sviluppo significativo nella tradizione degli psion ebbe luogo nell'impero tiefling di Bael Turath. In cerca di vantaggi da sfruttare nella guerra contro i dragonidi di

Arkhosia, l'impero incoraggiò la sua gente a dedicarsi allo studio delle arti psioniche. Arkhosia, a sua volta, ribatté sviluppando le proprie tradizioni psioniche personali. Gli psion non assunsero mai a un ruolo cruciale in quella guerra, dal momento che entrambi i contendenti avevano già schierato in campo potenti magie, ma l'accettazione aperta dei poteri psionici sopravvisse e continuò a diffondersi anche dopo la caduta di entrambi gli imperi.

GLI PSION OGGI

Proprio come nelle precedenti epoche buie, il numero di psion è cresciuto anche dopo la caduta di Nerath. Mano a mano che l'influenza del Reame Remoto si fa più pressante contro i confini della realtà, i personaggi psionici diventano figure sempre più presenti nel mondo. Anche nelle aree afflitte da minacce di natura meno sinistra, la gente comune solitamente accoglie di buon grado i viandanti dotati di strani poteri... e spera intensamente che si tratti di individui in grado di proteggere la comunità.

La diffusione degli psion avventurieri è un fenomeno relativamente recente. Per la maggior parte della storia di questa classe, gli psion sono rimasti per buona parte fedeli agli studi, alle ricerche e agli esperimenti. Lavoravano da soli o riuniti in colleghi e cabale, e quando partecipavano a una battaglia, solitamente lo facevano in difesa delle loro comunità. Sebbene gli psion studiosi siano ancora più numerosi di quelli avventurieri, un numero sempre maggiore sceglie la vita dell'esploratore e sfida i pericoli delle terre selvagge al fianco dei membri delle altre classi eroiche.

Alcuni psion avventurieri cercano di contrastare la crescente minaccia degli esseri aberranti o di arginare più genericamente tutte le forme di oscurità che minacciano di sopraffare i pochi fulcri di mondo civilizzato ancora esistenti. Altri perseguono obiettivi più strettamente personali, come la ricchezza, la gloria e il potere. Altri ancora vanno all'avventura in qualità di studiosi, inoltrandosi sul campo al fine di condurre delle ricerche riguardo alle teorie sull'origine, la natura e gli scopi dei poteri psionici.

Gli psion si trovano d'accordo con gli altri personaggi più studiosi, come maghi, chierici, warlock e bardi. Anzi, nonostante un numero limitato di scuole di maghi e di colleghi psionici si considerino ancora rivali, molti altri collaborano tra loro, scambiandosi i frutti delle proprie cospicue ricerche in modo che entrambi possano beneficiarne.

Gli psion di natura più accademica sviluppano a volte un'opinione poco rispettosa degli altri personaggi psionici. Agli occhi di questi soggetti elitari, i membri delle altre classi psioniche sono dei dilettanti nel gestire il potere psionico, e non fanno altro che sciupare il loro vero potenziale. Gli psion avventurieri vedono le cose diversamente. Anche se soltanto i monaci mostrano una dedizione e una capacità di concentrazione con cui gli psion possono facilmente identificarsi, gli ardenti e gli psicombattenti sono comunque rispettati per i risultati che ottengono. Alcuni psion covano perfino una certa invidia segreta dei personaggi psicombattenti e ardenti, ammettendo che il loro approccio emotivo e istintivo alle arti psioniche rappresenta un aspetto di quel potere che sfugge al controllo degli psion.

NUOVO SVILUPPO

Lo psion modellatore si aggiunge alle opzioni di sviluppo dello psion presentate nel *Manuale del Giocatore 3*. Questa sezione include anche una nuova disciplina focalizzata particolarmente adatta ai personaggi modellatori.

PSION MODELLATORE

L'energia psionica è un mare sconfinato di potenzialità, limitato soltanto dall'immaginazione del suo fruitore. Oggetti che esistono soltanto nella sua mente possono diventare reali grazie a uno sforzo creativo e a una concentrazione adeguata, che nascano da sogni fantastici o da incubi allucinanti.

Uno psion modellatore vede il mondo come una tela in attesa del suo pennello mentale, pronta a ricevere la bellezza e il terrore concepiti dalla sua mente. Queste creazioni restano in vita soltanto finché lo psion fornisce loro l'energia mentale necessaria per mantenerle reali. Il mondo è una tela, e lo psion modellatore è l'artista della realtà stessa.

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Quando lo psion sceglie la sua Disciplina Focalizzata, può scegliere Modellatore Focalizzato al posto di un'altra opzione come quelle presentate nel *Manuale del Giocatore 3*.

Modellatore Focalizzato: Lo psion ottiene i poteri coscienza modellata e creazione minore.

Coscienza Modellata

Privilegio dello psion

Lo psion plasma un frammento della sua coscienza, rendendolo reale per ampliare le possibilità a sua disposizione sul campo di battaglia.

Incontro ♦ Evocazione, Psionico

Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**

Effetto: Il personaggio evoca un frammento della sua coscienza in un quadretto non occupato entro l'emanazione. Il frammento dura fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non lo congeda con un'azione minore. Il frammento occupa il suo quadretto e il personaggio e i suoi alleati possono muoversi attraverso di esso. Quando il personaggio effettua un'azione di movimento, può anche muovere il frammento di un numero di quadretti pari alla sua velocità. Il personaggio è in grado di vedere, sentire e usare i poteri da psion come se si trovasse nello spazio del suo frammento.

Il frammento può essere attaccato. Se subisce dei danni, scompare. Il frammento è immune agli attacchi del personaggio.

Creazione Minore

Privilegio dello psion

Lo psion crea qualcosa dal nulla.

Incontro ♦ Evocazione, Psionico

Azione standard **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio evoca un oggetto non magico e non vivente, che compare entro gittata in un quadretto non occupato, nella sua mano o in mano a un alleato. L'oggetto dura fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non lo congeda con un'azione gratuita. L'oggetto che il personaggio evoca è una singola arma o un oggetto elencato nella lista "Equipaggiamento da avventura" a pagina 222 del *Manuale del Giocatore*. A discrezione del Dungeon Master, il personaggio può creare anche altri oggetti non magici di dimensioni tali da poter essere trasportati da una creatura Media.



NUOVO SVILUPPO

OPZIONI SUGGERITE

Uno psion modellatore può plasmare il mondo come meglio desidera. Incanala l'energia psionica latente nell'ambiente e la modella per adattarla ai suoi bisogni. Può plasmare il potere psionico per scatenare attacchi letali o evocare oggetti utili estraendoli direttamente dalla sua mente. Se dispone di potere e concentrazione a sufficienza, può perfino creare delle creature che obbediranno ai suoi ordini.

Le creature evocate sono le fondamenta delle tattiche di uno psion modellatore. Tali creature possono essere create soltanto dalle sue discipline giornaliere, quindi lo psion dovrà usarle con parsimonia e scegliere delle discipline a volontà e a incontro che supportino questo tema.

Come accade per tutti gli psion, è l'Intelligenza a potenziare i suoi attacchi, quindi quello dovrà essere il suo punteggio di caratteristica migliore. Il Carisma è importante come caratteristica secondaria di un modellatore, in quanto gli consente di controllare o potenziare le sue creazioni. Dal momento che le creature evocate dipendono dai punti ferita dello psion modellatore, anche Costituzione dovrebbe essere un punteggio alto. I poteri di evocazione e convocazione consentono a uno psion modellatore di sfruttare al massimo il suo ruolo secondario di guida.

Privilegio di classe suggerito: Modellatore Focalizzato*

Talento suggerito: Duplice Scrutinio*

Abilità suggerita: Arcano, Dungeon, Percezione, Raggiare

Poteri a volontà suggeriti: scheggia di forza*, scintilla elettrostatica*

Potere giornaliero suggerito: convocare servitore del pensiero*

* Nuova opzione presentata in questo libro.

NUOVI POTERI

I poteri presentati in questa sezione offrono nuove opzioni per i personaggi psion. Molti di questi nuovi poteri sono particolarmente adatti ai modellatori, ma gli psion di tutti gli sviluppi possono trarne beneficio.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Blocco Mentale

Psion Attacco 1

L'attacco dello psion blocca la capacità di un nemico di concentrarsi, ostacolando i suoi movimenti.

A volontà ♦ Aumentabile, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e inoltre il bersaglio non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Distorsione Dimensionale

Psion Attacco 1

L'attacco dello psion provoca un cedimento e una frammentazione dello spazio, che sparpaglia le creature in varie posizioni diverse.

A volontà ♦ Aumentabile, Psionico, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni e il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto adiacente all'emanazione.

Aumento 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Aumento 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni e il personaggio teletrasporta il bersaglio in un altro quadretto all'interno o adiacente all'emanazione.

Scheggia di Forza

Psion Attacco 1

Una scheggia di pura forza appare nell'aria al comando mentale dello psion, creando un pericolo per i suoi avversari.

A volontà ♦ Aumentabile, Evocazione, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 5

Effetto: Il personaggio evoca una scheggia di forza in un quadretto non occupato entro gittata. La scheggia dura fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché non viene spesa. Ogni nemico che entri nello spazio della scheggia o vi termini il proprio turno subisce danni da forza pari al modificatore di Carisma del personaggio. Inoltre, il personaggio può effettuare il seguente attacco usando la scheggia.

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Effetto: La scheggia di forza è spesa.

Aumento 1

Effetto: Il personaggio evoca una scheggia di forza come descritto sopra, e può anche muoverla di 5 quadretti come azione di movimento.

Aumento 2

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Scintilla Elettrostatica

Psion Attacco 1

Una scintilla di fulmini irrequieti ostacola gli avversari dello psion e poi esplode con una detonazione devastante.

A volontà ♦ Aumentabile, Evocazione, Fulmine, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca una scintilla elettrostatica in un quadretto non occupato entro gittata. La scintilla rimane fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno adiacente alla scintilla è rallentata fino alla fine del suo turno. Quando la scintilla termina, il personaggio effettua l'attacco seguente.

Nessuna azione

Emanazione ravvicinata 3

(Speciale)

centrata sul quadretto occupato dalla scintilla

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Speciale: Il personaggio può effettuare questa azione gratuita soltanto come prima azione del suo turno.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e un bersaglio è tirato di 1 quadretto verso il centro dell'emanazione.

Aumento 2

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Convocare Servitore del Pensiero

Psion Attacco 1

Con il potere della mente, lo psion evoca un servitore obbediente che può combattere per lui o giungere in soccorso di un alleato.

Giornaliero ♦ Aumentabile, Convocazione, Psichico, Psionico, Strumento

Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca un servitore del pensiero Piccolo in un quadretto non occupato entro gittata. Il servitore ha velocità 8. Il personaggio può impartire al servitore i seguenti comandi speciali.

Azione standard: Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro CA; 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Attacco di Opportunità: Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro CA; 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Aumento 1

Effetto: Come sopra, e il personaggio può impartire al servitore del pensiero il seguente comando aggiuntivo.

Azione di opportunità: Si attiva quando un alleato morente adiacente al servitore inizia il suo turno; bersaglia l'alleato che attiva il potere; il servitore effettua una prova di Guarire per stabilizzare il bersaglio o per consentire al bersaglio di usare la sua azione di recuperare energie.

Dardo Vivente

Psion Attacco 1

Lo psion intrappola un nemico con un semplice pensiero, poi lo scaglia contro un altro nemico.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Intelligenza contro Tempa

Colpito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: Finché il bersaglio è immobilizzato o rallentato da questo potere, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario.

Azione minore (1/round) Distanza 10

Effetto: Prima dell'attacco secondario, il personaggio fa scorrere il bersaglio primario di 10 quadretti.

Bersaglio secondario: Una creatura adiacente al bersaglio primario in qualsiasi punto dello scorrimento.

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni e il bersaglio secondario cade a terra prono. Il bersaglio primario subisce danni dimezzati e cade a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio primario cade a terra prono.

Dissoluzione Psichica

Psion Attacco 1

Un vento psichico flagella l'avversario dello psion, facendolo a pezzi e sollevando una foschia oscura.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempa

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Quando il bersaglio subisce danni continuati da questo potere, ogni quadretto adiacente al bersaglio diventa leggermente oscurato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Proiezione Telepatica

Psion Attacco 1

Lo psion impone la propria volontà sulla mente di un nemico, manipolando l'avversario come una marionetta sotto il suo controllo.

Giornaliero ♦ Charme, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è soggetto alla proiezione telepatica del personaggio (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio soggetto alla proiezione telepatica, quando il personaggio inizia il suo turno il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un bersaglio scelto dal personaggio.

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro una creatura casuale. Se questo attacco bersaglia uno degli alleati del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -2 al tiro per colpire.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Addestramento in Prestito

Psion Utilità 2

Lo psion si proietta nella mente di un alleato per estrarne le conoscenze di cui ha bisogno.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio sceglie un'abilità in cui il bersaglio possiede addestramento e lui invece no. Fino alla fine del proprio turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di abilità relative all'abilità scelta.

Clandestino Dimensionale

Psion Utilità 2

Lo psion stabilisce un legame psichico con un alleato, portandolo con sé quando si teletrasporta.

Incontro ♦ Psionico, Teletrasporto

Azione gratuita Mischia 1

Attivazione: Il personaggio si teletrasporta o una creatura lo teletrasporta

Bersaglio: Un alleato adiacente al personaggio prima del teletrasporto

Effetto: Il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto adiacente alla sua destinazione.

Fluttuazione del Pensiero

Psion Utilità 2

Lo psion è pronto a sorreggersi con la sua mente ogni volta che rischia di cadere.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni da caduta o un attacco lo butta a terra prono

Effetto: Il personaggio riduce gli eventuali danni da caduta di un ammontare pari al proprio livello e non viene buttato a terra prono dall'attacco o dalla caduta che attiva il potere.

Sudario Mentale

Psion Utilità 2

Lo psion rallenta il suo movimento per avvolgersi in una foschia scintillante, offuscando le menti di tutte le creature nei confronti della sua presenza.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il personaggio beneficia di copertura superiore ed è rallentato.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 3° LIVELLO

Anomalia Psichica

Psion Attacco 3

Lo psion evoca una anomalia scintillante fatta di pura energia psionica, che interferisce con le menti degli avversari vicini.

A volontà ♦ Aumentabile, Evocazione, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca un'anomalia psichica in un quadretto non occupato entro gittata. L'anomalia dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può effettuare l'attacco seguente usando l'anomalia.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Un nemico inizia il suo turno in un quadretto adiacente all'anomalia

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti fino a un quadretto adiacente all'anomalia.

Aumento 1

Effetto: Come sopra, e gli alleati del personaggio possono attaccare ai fianchi insieme all'anomalia psichica.

Aumento 2

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Forma Fusa

Psion Attacco 3

L'energia della mente dello psion flagella un avversario e ostacola i suoi movimenti, e può anche legare assieme vari nemici attraverso un inviolabile vincolo psichico.

A volontà ♦ Aumentabile, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempa

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni e se il bersaglio si muove di più di 2 quadretti al suo turno successivo, subisce 5 danni.

Aumento 1 (Paura)

Colpito: Come sopra, e i nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire quando sono adiacenti al bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Intelligenza contro Tempa

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni e se il bersaglio primario si muove di più di 2 quadretti al suo turno successivo, subisce 5 danni. Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ad area 1 centrata sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 5 + modificatore di Intelligenza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio secondario non può muoversi in alcun quadretto che non sia adiacente al bersaglio primario, e il bersaglio primario non può muoversi in alcun quadretto che non sia adiacente a uno o più bersagli secondari.

Intralcio Cinetico

Psion Attacco 3

L'attacco dello psion trattiene il suo nemico, che finirà a terra se cerca di muoversi troppo.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Al proprio turno successivo, se si muove di più di metà della sua velocità, il bersaglio cade a terra prono.

Aumento 1

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Al proprio turno successivo, se si muove con qualsiasi modalità che non sia uno scatto, il bersaglio cade a terra prono.

Aumento 2

Bersaglio: Una, due o tre creature

Tumulto Schiacciante

Psion Attacco 3

L'attacco dello psion demolisce le sicurezze del suo nemico, fiaccando la sua capacità di scrollarsi di dosso gli effetti nocivi che lo affliggono.

A volontà ♦ Aumentabile, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce una penalità di -2 al prossimo tiro salvezza che effettua prima della fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio subisce anche una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Convocare Scorpione d'Ebano

Psion Attacco 5

Da alcuni sbuffi di ombra nera prende forma uno scorpione mostruoso che agisce secondo gli ordini dello psion.

Giornaliero ♦ Aumentabile, Convocazione, Strumento, Veleno, Psionico

Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca uno scorpione d'ebano Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Lo scorpione ha velocità 7 e scalata 3. Lo scorpione ha inoltre un bonus di +4 alla CA e un bonus di +2 ai Riflessi. Il personaggio può impartire allo scorpione i seguenti comandi speciali.

Azione standard: Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Intelligenza danni e lo scorpione afferra il bersaglio.

Attacco di opportunità: Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 1d6 + modificatore di Intelligenza danni e 5 danni continuati da veleno (tiro salvezza termina).

Aumento 1

Effetto: Come sopra, e qualsiasi creatura afferrata dallo scorpione d'ebano subisce una penalità di -4 alle prove per sfuggire alla presa dello scorpione.

Sfere di Forza

Psion Attacco 5

Il potere dello psion si concentra in alcune sfere protettive di forza scintillante che possono essere scagliate contro i nemici con un semplice pensiero.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Personale

Effetto: Il personaggio fa roteare quattro sfere di forza attorno a sé nel suo spazio, fino alla fine dell'incontro o finché non le spende. Finché gli rimane almeno una sfera di forza, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese e può effettuare l'attacco seguente.

Azione minore (1/round) Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio cade a terra prono.

Effetto: Il personaggio spende una sfera di forza.

Terreno Mentale Ostile

Psion Attacco 5

Quando lo psion tocca le menti dei suoi nemici, il terreno sotto i loro piedi diventa un vorace pantano di follia.

Giornaliero ♦ **Psichico, Psionico, Strumento, Zona**

Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni nemico che termina il suo turno entro la zona è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: La zona permane.

Uscita Tonante

Psion Attacco 5

Un'esplosione fragorosa fa tremare i nemici dello psion e consente a quest'ultimo di fuggire sulla scia di quel rimbombo.

Giornaliero ♦ **Psionico, Strumento, Teletrasporto, Tuono**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da tuono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Forza Esplosiva

Psion Utilità 6

L'attacco di forza dello psion libera un impulso di energia che rende le creature vicine vulnerabili agli attacchi successivi.

Incontro ♦ **Psionico**

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico entro 10 quadretti da lui con un potere di attacco a volontà di forza da psion

Bersaglio: Ogni creatura adiacente al nemico colpito

Effetto: Il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Prisma Intellettivo

Psion Utilità 6

Alcune scintille di luce turbinante formano un prisma cristallino sospeso nell'aria, che acuisce i sensi dello psion ed estende la sua presenza sul campo di battaglia.

Giornaliero ♦ **Evocazione, Psionico**

Azione minore **Distanza 5**

Effetto: Il personaggio evoca un prisma intellettivo in un quadretto non occupato entro gittata. Il prisma dura fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non lo congela con un'azione minore. Il personaggio può usare i suoi poteri di attacco come se si trovasse nello spazio del prisma. Come azione di movimento, il personaggio può muovere il prisma di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza. Finché il prisma gli è adiacente, il personaggio ottiene un bonus di +3 alle prove di Percezione.

Il prisma può essere bersagliato dagli attacchi in mischia e a distanza. Possiede un bonus di +4 a tutte le difese e punti ferita pari al valore di impulso curativo del personaggio. Se il prisma scende a 0 punti ferita è distrutto, e il personaggio resta frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.

Recupero Condiviso

Psion Utilità 6

Lo psion tocca la mente di un alleato e lascia che la ripresa di quell'alleato fornisca un temporaneo flusso di energia anche alla propria vitalità.

Incontro ♦ **Psionico**

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio recupera dei punti ferita o supera un tiro salvezza

Effetto: Il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari al doppio del proprio modificatore di Intelligenza.

Vuoto Mentale

Psion Utilità 6

Quando un nemico colpisce la mente dello psion, quell'attacco non fa che potenziare la resilienza di quest'ultimo.

Incontro ♦ **Psionico**

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Un attacco nemico bersaglia la Volontà del personaggio

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alla Volontà fino alla fine del proprio turno successivo. Se l'attacco che attiva il potere manca, l'attaccante concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 7° LIVELLO

Cuscinetto Telecinetico

Psion Attacco 7

Un'esplosione di forza protegge lo psion e allo stesso tempo investe i suoi nemici, ributtandoli all'indietro.

A volontà ♦ **Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino all'inizio del proprio turno successivo.

Aumento 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza. Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.

Frusta dell'Ego

Psion Attacco 7

L'attacco psichico dello psion schiocca con la violenza di una frusta, sommergendo l'avversario sotto una marea di sentimenti di sconfitta e inettitudine.

A volontà ♦ **Aumentabile, Paura, Psichico, Psionico, Strumento**

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: modificatore di Intelligenza danni psichici, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il bersaglio subisce anche una penalità di -2 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, a tutte le difese e ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Materia Dissipata

Psion Attacco 7

L'attacco dello psion genera un'area spettrale semitrasparente che consuma le creature che rimangono al suo interno.

A volontà ♦ **Aumentabile, Psionico, Strumento, Zona**
Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che termini il proprio turno entro la zona subisce danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 1

Effetto: Come sopra, ma ogni nemico che termini il proprio turno entro la zona subisce i danni indicati.

Aumento 2

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni.

Servitore Ectoplasmatico

Psion Attacco 7

Una pioggia di fanghiglia scintillante evocata dallo psion assume forma umanoide e obbedisce ai suoi comandi, investendo gli avversari con spruzzi di acido.

A volontà ♦ **Acido, Aumentabile, Evocazione, Psionico, Strumento**

Azione standard **Distanza 10**

Effetto: Il personaggio evoca un servitore ectoplasmatico in un quadretto non occupato entro gittata. Il servitore rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché non viene speso. Ogni nemico che entri nello spazio del servitore o vi termini il proprio turno subisce danni da acido pari al modificatore di Carisma del personaggio. Inoltre, il personaggio può effettuare l'attacco seguente usando il servitore.

Azione minore **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da acido e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il servitore ectoplasmatico è speso.

Aumento 1

Effetto: Il personaggio evoca un servitore ectoplasmatico come descritto sopra, e qualsiasi nemico che inizi il proprio turno nello spazio del servitore o in uno spazio a esso adiacente è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da acido e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Convocare Assassino Illusorio

Psion Attacco 9

Le peggiori paure dell'avversario dello psion si manifestano sotto forma di un mostro da incubo, impossibile da seminare.

Giornaliero ♦ **Aumentabile, Convocazione, Illusione, Psicico, Psionico, Strumento**

Azione minore **Distanza 10**

Effetto: Il personaggio convoca un assassino illusorio Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il personaggio sceglie un nemico adiacente all'assassino, che diventerà la sua preda fino alla fine dell'incontro. L'assassino ha velocità 8, è intangibile e ottiene un bonus di +4 alla CA e ai Riflessi contro gli attacchi di opportunità. L'assassino è evanescente nei confronti di tutti gli attacchi sferrati dalle creature che non siano la sua preda. Quando la sua preda scende a 0 punti ferita o si arriva alla fine dell'incontro, l'assassino scompare. Il personaggio può impartire all'assassino i seguenti comandi speciali.

Azione standard: Mischia 1; bersaglia una creatura scelta come preda dell'assassino; Intelligenza contro Volontà; 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Attacco di opportunità: Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Volontà; 1d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e l'assassino illusorio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Se il bersaglio è la preda dell'assassino, subisce 2d6 danni extra e non viene spinto.

Aumento 1

Effetto: Come sopra, ma il personaggio sceglie due nemici adiacenti all'assassino illusorio come sue prede. Quando entrambe le creature scelte come prede dell'assassino scendono a 0 punti ferita, l'assassino scompare.

Fulmine Malizioso

Psion Attacco 9

Un'esplosione di fulmini si consolida in quattro scintille crepitanti che attendono di scaricarsi su comando dello psion.

Giornaliero ♦ **Evocazione, Fulmine, Psionico, Strumento**

Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**

Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco primario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio evoca quattro scintille di fulmini in altrettanti quadretti non occupati entro l'emanazione. Ogni scintilla rimane fino alla fine dell'incontro o finché non viene spesa. Ogni creatura che inizia il suo turno in un quadretto adiacente a una scintilla di fulmini subisce danni da fulmine pari al modificatore di Intelligenza del personaggio. A partire dal proprio turno successivo, il personaggio può effettuare l'attacco seguente usando una scintilla di fulmini.

Azione minore (1/round) **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da fulmine e la scintilla di fulmini spinge il bersaglio secondario di 1 quadretto.

Effetto: La scintilla è spesa.

Infliggere Dolore

Psion Attacco 9

I pensieri dello psion si fanno strada fino alla mente di un avversario come aghi affilati, infliggendogli un dolore lancinante.

Giornaliero ♦ **Psichico, Psionico, Strumento**
Azione standard Emanazione ad area 2
entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici, il bersaglio è rallentato e subisce 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Rimbombo Echeggianti

Psion Attacco 9

Lo psion scatena un'esplosione devastante di tuoni, il cui eco rimbombante gli consente di disperdere i nemici sul campo di battaglia.

Giornaliero ♦ **Psionico, Strumento, Tuono**
Azione standard Emanazione ad area 1
entro 10 quadretti

Bersaglio primario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco primario: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da tuono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine del proprio turno successivo, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario.

Reazione immediata Distanza 10

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio è colpito da un attacco

Bersaglio secondario: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio secondario subisce 5 danni da tuono e il personaggio lo fa scorrere di 1 quadretto.

Mantenere minore: L'effetto permane.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO**Barricata di Forza**

Psion Utilità 10

Un muro di forza scintillante blocca gli attacchi e i movimenti.

Giornaliero ♦ **Evocazione, Forza, Psionico**
Azione standard Muro ad area 5 entro 10 quadretti

Effetto: Il personaggio evoca un muro di forza psionica solido e trasparente, che dura fino alla fine del proprio turno successivo. Il muro può essere alto fino a 3 quadretti. Il muro ostruisce le linee di effetto e il movimento. Nessuna creatura può entrare in un quadretto del muro e le creature intangibili non possono attraversarlo.

Il muro può essere attaccato e gli attacchi contro di esso lo colpiscono automaticamente. Il muro ha 50 punti ferita e un attacco su un qualsiasi quadretto infligge danni all'intero muro. Se il muro scende a 0 punti ferita, l'effetto termina e ogni creatura entro 2 quadretti dal muro subisce 10 danni da forza e cade a terra prona.

Mantenere minore: Il muro permane.

Energia Mitigata

Psion Utilità 10

Lo psion si appella a tutta la sua forza mentale per ridurre gli effetti di un attacco nemico.

Incontro ♦ **Psionico**

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco ravvicinato o ad area

Effetto: Il personaggio subisce danni dimezzati dall'attacco che attiva il potere.

Scorciatoia Dimensionale

Psion Utilità 10

Il potere psionico dello psion collega due punti nello spazio, consentendo allo psion e ai suoi alleati di scivolare da un luogo all'altro.

Giornaliero ♦ **Psionico, Teletrasporto**

Azione di movimento Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio sceglie un quadretto entro 20 quadretti da sé. Ogni bersaglio può teletrasportarsi in un quadretto entro 3 quadretti dal quadretto scelto come azione gratuita.

1 PIANI FRENICI

Molti studiosi psionici credono che l'energia psionica provenga da altri piani, che solitamente sono identificati nel Reame Remoto e nel Piano dei Sogni. Tali studiosi identificano questi piani come i piani frenici (o piani di puro pensiero), così come la Selva Fatata, la Coltre Oscura e il mondo sono i piani della materia.

Come tutti gli studiosi più affidabili, gli studiosi psionici sanno che il Piano dei Sogni nasce dalla mente delle creature senzienti del reame mortale, come una sorta di controparte fantastica del mondo. Gli studiosi frenici, tuttavia, vanno contro le tradizioni affermando che il Reame Remoto non è un luogo esterno al cosmo, bensì parte di esso: un riflesso distorto del Piano dei Sogni, così come la Coltre Oscura è un riflesso oscuro del mondo naturale. In quanto abitanti del piano della follia, le creature del Reame Remoto sarebbero incubi dotati di forma fisica.

I filosofi che condividono questa teoria credono che, così come esistono due piani-eco del mondo mortale come la Coltre Oscura e la Selva Fatata, debbano esistere anche due piani-eco del Piano dei Sogni. Quindi, se il Reame Remoto rappresenta la follia e l'emozione incontrollata distillata nella sua forma più pura ed estremizzata, deve

esserci un'altra fonte di pensiero più ordinato che faccia da contrasto a quella follia. Dovrebbe trattarsi di un reame di pura ragione, di logica, intelletto e comprensione totalmente scevro dalla confusione delle emozioni. È da questo reame che giungerebbero i doni del razio cinio e del giudizio, che mescolandosi all'influenza del Reame Remoto sul Piano dei Sogni, produrrebbero la mente senziente così come è nota nel mondo mortale.

Un numero limitato di psion e di studiosi afferma addirittura di essere entrato in comunione con le creature di questo piano di ragione perfetta. Dal momento che tali creature sono entità di puro pensiero, stando a queste affermazioni, la mente mortale non sarebbe in grado di comprendere o di contemplare la loro vera forma. Di conseguenza, queste antiche entità interagirebbero con i mortali sotto forma di cristalli fluttuanti dalle forme geometriche perfette (cubi, tetraedri, sfere e così via). Le leggende meno note parlano di un ordine di psion dedicatosi all'evocazione di creature di pura ragione all'interno di corpi artificiali. Si dice che questi ibridi appaiano come bizzarre figure geometriche fatte di ingranaggi, incarnazioni fisiche della logica e dell'ordine allo stato puro.

Teletrasporto Tracciante

Psion Utilità 10

Lo psion si teletrasporta appropriandosi delle tracce residue del potere di un'altra creatura.

Incontro ♦ Psionico, Teletrasporto

Reazione immediata Personale

Attivazione: Una creatura entro 10 quadretti dal personaggio si teletrasporta

Effetto: Il personaggio si teletrasporta dello stesso numero di quadretti della creatura che ha attivato il potere.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 13° LIVELLO

Attrazione Inspiegabile

Psion Attacco 13

Contro la sua volontà, un nemico è attratto verso un'altra creatura a seguito dell'attacco dello psion.

A volontà ♦ Aumentabile, Psichico, Psionico, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti fino a un quadretto adiacente a qualsiasi creatura.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma il personaggio fa scorrere il bersaglio e una creatura adiacente al bersaglio.

Aumento 4

Bersaglio: Una o due creature

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente a qualsiasi creatura. Se il bersaglio non termina il suo turno successivo adiacente a quella creatura, subisce danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Onda Telecinetica

Psion Attacco 13

Un'onda di energia psionica si espande per allontanare dallo psion le creature vicine.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio spinge il bersaglio di 4 quadretti.

Aumento 1 (Zona)

Effetto: La propagazione crea una zona che permane fino all'inizio del turno successivo del personaggio. La zona si considera terreno difficile.

Aumento 4 (Zona)

Propagazione ravvicinata 5

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.

Effetto: La propagazione crea una zona che permane fino all'inizio del turno successivo del personaggio. La zona si considera terreno difficile e qualsiasi creatura che termini il suo turno entro la zona subisce danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Pensiero Brillante

Psion Attacco 13

Il potere della mente dello psion si scatena in un lampo di luce bianca che investe un nemico e offusca la sua vista.

A volontà ♦ Aumentabile, Psionico, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni radiosi.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, le creature lontane più di 2 quadretti dal bersaglio beneficiano di occultamento contro il bersaglio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, ma le creature beneficiano di occultamento anche contro qualsiasi nemico adiacente al bersaglio.

Aumento 4

Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra. Il personaggio effettua l'attacco due volte.

Colpito: 1d12 + modificatore di Intelligenza danni radiosi.

Se entrambi gli attacchi vanno a segno, il bersaglio è anche accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

FEDE E RAGIONE, MENTE E ANIMA

La linea di confine che separa la mente dall'anima è oggetto di energiche discussioni tra le varie cabale, collegi e ordini psionici. Per la maggior parte della gente, l'anima è la fonte di ciò che fa di una persona un individuo diverso da tutti gli altri. Sebbene certi aspetti della personalità possano essere modificati dai ricordi e dall'esperienza, secondo questa convinzione l'anima è ciò che costituisce il nucleo di ogni creatura senziente. La natura essenziale di ogni individuo, buono o malvagio, gentile o crudele, è situata in questa scintilla di divinità che gli conferisce la vita. Quando un mortale muore, l'anima mantiene questa essenza e si reca nel dominio della Regina Corvo, e verso tutto ciò che la attende oltre di esso.

Una convinzione opposta crede invece che l'anima sia l'energia che alimenta la vita, e che tutta la personalità di un individuo provenga dalla mente: ogni persona è composta da una combinazione unica di pensieri, ricordi e emozioni. I fruitori psionici che sostengono questa filosofia credono che l'anima che rimane dopo la morte non

sia altro che energia divina, priva di qualsiasi parte dei ricordi o della personalità della creatura. Per loro, i fantasmi e gli altri non morti incorporei sono composti non solo dell'anima, ma anche di vari frammenti della mente.

Alcuni rari fruitori psionici dalla posizione più radicale (molti dei quali sono convinti psion accademici) negano totalmente l'esistenza dell'anima. Affermano che la mente è il centro della mortalità, un'entità a se stante, e chiamano a sostegno di questa teoria certi fenomeni come il rituale Parlare con i Morti, che dimostra che i ricordi e le sensazioni rimangono all'interno del corpo anche quando il cosiddetto spirito dovrebbe essersene andato. Tali fruitori psionici ritengono che le credenze tradizionali delle razze mortali siano sciocchezze superstiziose, frutto dei timori di coloro che non sono in grado di comprendere il funzionamento della mente. C'è anche chi incolpa gli dèi stessi di tali convinzioni, accusando le divinità di avere inventato il mito dell'anima al fine di mantenere soggiogati i mortali.

Scheggia del Vuoto

Psion Attacco 13

Una scheggia di nulla blocca qualsiasi creatura che si avvicini troppo a essa.

A volontà ♦ Aumentabile, Evocazione, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca una scheggia del vuoto in un quadretto non occupato entro gittata. La scheggia rimane fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Ogni creatura che termini il proprio turno nello spazio della scheggia o in uno spazio a essa adiacente è immobilizzata fino alla fine del proprio turno successivo. Quando la scheggia termina, il personaggio effettua il seguente attacco.

Nessuna azione (Speciale) Emanazione ravvicinata 3 centrata sul quadretto occupato dalla scheggia

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio cade a terra prono.

Speciale: Il personaggio può eseguire questa azione gratuita soltanto come prima azione del suo turno.

Aumento 1

Effetto: Come sopra, e quando la scheggia del vuoto viene evocata, effettua l'attacco seguente.

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: La scheggia del vuoto tira il bersaglio di 3 quadretti.

Aumento 4

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio è sia frastornato che rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO**Convocare Combattente del Pensiero**

Psion Attacco 15

Un combattente idealizzato, fatto di pura energia del pensiero, combatte a fianco dello psion.

Giornaliero ♦ Aumentabile, Convocazione, Psichico, Psionico, Strumento

Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca un combattente del pensiero Medio in un quadretto non occupato entro gittata. Il combattente ha velocità 7, un bonus di +4 alla CA e un bonus di +2 ai Riflessi. Il combattente del pensiero permane fino alla fine dell'incontro. Il personaggio può impartire al combattente i seguenti comandi speciali.

Azione standard: Prima dell'attacco, il combattente scatta di 1 quadretto; mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza + 2 contro CA; 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici, il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio e il combattente marcia il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Interruzione immediata: Si attiva quando un bersaglio marchiato dal combattente si muove o scatta; mischia 1; bersaglia la creatura che attiva il potere; Intelligenza + 2 contro CA; 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il combattente scatta di 1 quadretto.

Attacco di opportunità: Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza + 2 contro CA; 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Aumento 1

Effetto: Come sopra, e il combattente ottiene anche un bonus di potere +2 ai tiri degli attacchi di opportunità.

Azione standard: Come sopra, e il combattente marcia il bersaglio (tiro salvezza termina).

Sbarramento Vivente

Psion Attacco 15

Lo psion intrappola i suoi nemici con un pensiero, poi li scaraventa in ogni direzione, come se fossero armi viventi.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco primario: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio primario è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio primario è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: Finché almeno un bersaglio primario è immobilizzato da questo potere, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario.

Azione minore (1/round) Distanza 10

Bersaglio secondario: Uno o due bersagli primari immobilizzati o rallentati dall'attacco

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio secondario di 5 quadretti ed effettua il seguente attacco terziario contro una creatura adiacente al bersaglio secondario durante lo scorrimento. Il personaggio non può attaccare lo stesso bersaglio terziario più di una volta per round con questo potere.

Bersaglio terziario: Una creatura

Attacco terziario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni e il bersaglio secondario e terziario cadono a terra proni. Il bersaglio secondario subisce 5 danni.

Serenità Imposta

Psion Attacco 15

L'attacco dello psion infonde nell'avversario dei residui di energia psichica, suscitando in lui ondate di dolore al minimo segno di aggressione.

Giornaliero ♦ Charme, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce 10 danni psichici ogni volta che colpisce con un attacco (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il bersaglio subisce 5 danni psichici ogni volta che colpisce con un attacco (tiro salvezza termina).

Pensiero del Disfare

Psion Attacco 15

Lo psion si protende fino al nucleo della mente di un nemico e oltre per disfare la sua stessa esistenza.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 25 danni continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è sanguinante o se diventa sanguinante subendo questi danni continuati, i danni continuati aumentano di 10.

Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: 15 danni continuati (tiro salvezza termina).

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Mente Vuota

Psion Utilità 16

Un turbine di energia psichica circonda lo psion e i suoi alleati, cancellando la propria presenza dalle menti dei nemici.

Giornaliero ♦ **Illusione, Psionico, Zona**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona si muove assieme al personaggio e rimane centrata su di lui. Finché si trovano entro la zona, il personaggio e i suoi alleati sono invisibili ai nemici che si trovano a loro volta entro la zona.

Mantenere minore: La zona permane.

Realtà Soggettiva

Psion Utilità 16

Lo psion riplasma la realtà attorno a lui e si muove liberamente attraverso di essa.

Incontro ♦ **Psionico**

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio ignora gli effetti del terreno difficile, impervio, ostacolante e oscurato e ignora la copertura fino alla fine del proprio turno successivo.

Stretta Telecinetica

Psion Utilità 16

Lo psion crea rapidamente un legame psichico con un'altra creatura, che gli consente di ergersi saldamente nel punto in cui si trova.

Incontro ♦ **Psionico**

Interruzione immediata **Distanza 10**

Attivazione: Una creatura entro 10 quadretti dal personaggio viene tirata, spinta, fatta scorrere o buttata a terra prona.

Bersaglio: La creatura che attiva il potere.

Effetto: Il bersaglio non è influenzato dal movimento forzato o non viene buttato a terra prono.

Viaggiatore dei Sogni

Psion Utilità 16

Assumendo la forma di una creatura dei sogni, lo psion supera le barriere del mondo materiale.

Giornaliero ♦ **Metamorfosi, Psionico**

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio assume la forma del viaggiatore dei sogni fino alla fine dell'incontro o finché non riassume la sua forma normale come azione minore. Finché si trova in questa forma è evanescente, intangibile, ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Furtività ed è indebolito.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 17° LIVELLO

Foschia Telecinetica

Psion Attacco 17

Un alone di energia psionica avvolge lo psion e lo sottrae alla vista dei suoi nemici.

A volontà ♦ **Aumentabile, Psionico, Strumento**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione.

Attacco: Intelligenza contro Riflessi.

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: Il personaggio beneficia di occultamento fino all'inizio del suo turno successivo.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Aumento 4

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni e il personaggio è invisibile nei confronti del bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Gabbia Cerulea

Psion Attacco 17

Schegge spettrali fatte di luce blu intensa circondano l'avversario dello psion, minacciandolo ogni volta che tenta di muoversi.

A volontà ♦ **Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento**

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura.

Attacco: Intelligenza contro Riflessi.

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Se il bersaglio esce dal suo spazio prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce danni da forza pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Aumento 1

Bersaglio: Una o due creature adiacenti a uno degli alleati del personaggio entro gittata.

Aumento 4 (Zona)

Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti.

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione.

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni creatura che esce dalla zona subisce danni da forza pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Guardiano del Pensiero

Psion Attacco 17

Lo psion scandaglia i pensieri dei nemici per ostacolare le loro tattiche, poi evoca un guardiano in mezzo a loro per minacciarli.

A volontà ♦ **Aumentabile, Psichico, Psionico, Strumento**

Azione standard **Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione.

Attacco: Intelligenza contro Volontà.

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire contro il personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e ogni volta che il bersaglio attacca il personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, subisce danni psichici pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 4 (Evocazione)

Effetto: Il personaggio evoca un guardiano del pensiero in un quadretto non occupato entro l'emanazione. Il guardiano permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario usando il guardiano.

Azione di opportunità **Mischia 3**

Attivazione: Una qualsiasi creatura entro 3 quadretti dal guardiano attacca il personaggio o si muove volontariamente per allontanarsi dal guardiano.

Bersaglio secondario: La creatura che attiva il potere.

Attacco secondario: Intelligenza contro Volontà.

Colpito: 5 + modificatore di Carisma danni psichici e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Orrore Manifesto

Psion Attacco 17

Il nemico osserva lo psion, vede in lui il suo incubo peggiore e si sente costretto a fuggire o a rimanere sopraffatto dalla paura.

A volontà ♦ Aumentabile, Paura, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Se il bersaglio termina il suo turno successivo entro 3 quadretti dal personaggio, subisce danni psichici pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Aumento 1

Colpito: Come sopra, e il personaggio sceglie un alleato. Il bersaglio subisce i danni psichici se termina il proprio turno entro 3 quadretti dal personaggio o da quell'alleato.

Aumento 4

Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Se il bersaglio termina il suo turno successivo entro 3 quadretti dal personaggio, subisce danni psichici pari a 5 + il modificatore di Intelligenza del personaggio e fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Allucinazione Cerebrale

Psion Attacco 19

Un'orrenda apparizione incombe nella mente del nemico, consentendo allo psion di seguire gli attacchi dei suoi alleati contro quell'avversario scatenando una raffica di potere psionico.

Giornaliero ♦ Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 4d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Effetto: Il bersaglio è sotto l'effetto dell'allucinazione cerebrale del personaggio (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è sotto questo effetto, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario contro di esso.

Reazione immediata Distanza 10

Attivazione: Il bersaglio subisce danni dall'attacco di un alleato quando si trova entro 10 quadretti dal personaggio

Attacco secondario: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 10 + modificatore di Intelligenza danni psichici e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 5 danni psichici. Poi il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.

Convocare Parche Mentali

Psion Attacco 19

Lo psion chiama a sé delle creature d'ombra che attaccano i suoi avversari attraverso le loro peggiori paure.

Giornaliero ♦ Aumentabile, Convocazione, Strumento, Psichico, Psionico

Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca tre parche Medie in altrettanti quadretti non occupati entro gittata. Il personaggio sceglie un nemico adiacente a ogni parca, che diventa la preda di quella parca fino alla fine dell'incontro. Ogni parca deve avere come preda una creatura diversa. Una parca ha velocità 8 ed è intangibile e evanescente nei confronti di qualsiasi creatura che non sia la sua preda. Finché tutte le parche convocate da questo potere non scendono a 0 punti ferita, il personaggio non perde l'impulso curativo che deve perdere quando una creatura da lui convocata scende a 0 punti ferita. Quando una parca scende a 0 punti ferita, scompare. Quando il personaggio usa un'azione standard o un'azione minore per impartire un comando a una parca, tutte le parche convocate possono eseguire quell'azione. Il personaggio può impartire a una parca i seguenti comandi speciali.

Azione standard: Mischia 1; bersaglia la preda della parca; Intelligenza contro Volontà; 3d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Attacco di opportunità: Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Volontà; 1d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e la parca spinge il bersaglio di 1 quadretto. Se il bersaglio è la preda della parca, subisce 2d6 danni extra e non viene spinto.

Aumento 1 (Teletrasporto)

Effetto: Come sopra, e il personaggio può teletrasportare due parche qualsiasi, scambiandole di posizione, come azione minore. Inoltre, il personaggio può teletrasportare se stesso e una parca come azione di movimento, scambiandosi di posizione con essa.

MALI PIÙ ANTICHI DEL MONDO

Le leggende più vecchie narrano che il Reame Remoto fece irruzione nel cosmo per la prima volta durante i giorni più bui della Guerra dell'Alba. Pelor, Ioun e un altro dio il cui nome è andato perduto furono responsabili della scoperta e della successiva distruzione del Portale Vivente, che un tempo impediva al Reame Remoto di accedere al Mare Astrale. Da allora, l'influenza del Reame Remoto è cresciuta in modo discontinuo ma inesorabile, alternando alti e bassi in una serie di lunghi cicli che nell'epoca attuale sono giunti a un nuovo picco.

Più si scoprono cose sul rapporto che lega il Reame Remoto al mondo, più si fa complessa la storia dei tempi antichi. Gli avventurieri che si sono spinti nelle profondità del Sottosuolo e hanno esplorato le rive dei suoi mari neri e senza sole affermano di avere scoperto delle

prove secondo cui gli aboleth si sarebbero insediati in quel reame da ben prima della fine della Guerra dell'Alba. Un piccolo numero di sapienti controversi afferma che questi orrori potrebbero essere stati presenti nel mondo fin dal momento della sua creazione.

Tali studiosi mettono in discussione la teoria comunemente accettata secondo cui il mondo sarebbe stato plasmato dal nulla allo stato grezzo, affermando che qualcosa doveva già esistere nella sostanza senza forma che fu fatta da parte per fare spazio alle creazioni degli dèi e dei primordiali. Per questi studiosi, la pressione che il Reame Remoto esercita sul mondo mortale non sarebbe quella di una follia aliena che cerca di invadere e di distruggere un nuovo reame, bensì il desiderio delle creature del Reame Remoto di riappropriarsi del loro vecchio mondo.

Cubo di Forza

Psion Attacco 19

Lo psion intrappola il suo avversario entro sei pareti di energia impenetrabile, poi scaglia questo cubo di forza attraverso il campo di battaglia come un'arma.

Giornaliero ♦ Evocazione, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza.

Effetto: Il personaggio evoca un cubo di forza che circonda e trattiene il bersaglio primario nel suo spazio fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il bersaglio primario e qualsiasi altra creatura nel suo spazio non possono uscire da quello spazio in alcun modo, nemmeno usando il teletrasporto o l'intangibilità. Il cubo ostruisce le linee di effetto. Il cubo può essere attaccato e gli attacchi diretti contro di esso lo colpiscono automaticamente. Il cubo ha 50 punti ferita. Se il cubo scende a 0 punti ferita, esplode e viene distrutto, infliggendo 15 danni da forza a qualsiasi creatura all'interno del cubo o adiacente a esso. Una sola volta prima che il cubo si dissolva, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario usando il cubo.

Azione standard Distanza 5

Requisito: Il cubo deve trovarsi entro 10 quadretti dal personaggio.

Effetto: Il personaggio fa scorrere di 5 quadretti il cubo e tutte le creature intrappolate al suo interno. Ogni creatura all'interno del cubo subisce 5 danni e cade a terra prona. Il cubo subisce 10 danni.

Bersaglio secondario: Ogni creatura adiacente al cubo alla fine dello scorrimento

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio cade a terra prono.

Terreno Fluente

Psion Attacco 19

La superficie sotto i piedi dello psion scivola via al suo comando, schiantandosi contro gli avversari come un'onda letale.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni e il personaggio butta a terra prono il bersaglio. Il bersaglio è quindi trattenuto (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e il personaggio spinge il bersaglio nel più vicino quadretto non occupato fuori dalla propagazione.

DISCIPLINE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Convocare Pensieri Fugaci

Psion Utilità 22

Con prontezza di spirito, lo psion convoca dei guardiani simili a volatili che fanno sfrecciare lui e i suoi alleati al di sopra del campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Aumentabile, Convocazione, Psionico

Azione minore

Emanazione ravvicinata 1

Effetto: Il personaggio convoca tre pensieri fugaci Minuscoli in altrettanti quadretti non occupati entro l'emanazione. Ogni pensiero ha velocità 2 e volo 8 (fluttuare). Finché tutti i pensieri convocati da questo potere non sono ridotti a 0 punti ferita, il personaggio non perde l'impulso curativo che deve perdere quando una creatura da lui evocata scende a 0 punti ferita. Quando il personaggio usa un'azione minore per impartire un comando al pensiero, tutti i pensieri possono eseguire quell'azione. Il personaggio può impartire a un pensiero i seguenti comandi speciali.

Azione di movimento: Mischia 1; bersaglia il personaggio o un alleato; il pensiero e il bersaglio volano entrambi di 4 quadretti fino a dei quadretti adiacenti.

Interruzione immediata: Si attiva quando un alleato adiacente al pensiero fugace è colpito da un attacco in mischia o a distanza; l'attacco colpisce invece il pensiero fugace.

Aumento 1

Effetto: Quando un pensiero fugace scende a 0 punti ferita, un alleato entro 2 quadretti dal pensiero può volare di 4 quadretti come azione gratuita.

Pensieri di Interdizione

Psion Utilità 22

Il potere della mente dello psion forma uno scudo che protegge se stesso e i suoi alleati e al contempo rallenta i suoi nemici.

Incontro ♦ Psionico, Zona

Azione minore

Emanazione ravvicinata 3

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona si muove con il personaggio e rimane centrata su di lui. Finché si trovano entro la zona, gli alleati ottengono un bonus di potere +3 a tutte le difese. La zona si considera terreno difficile per i nemici.

Riposizionamento Energico

Psion Utilità 22

Una serie di fasce lucenti di forza circonda lo psion e i suoi alleati, spostandoli in posizioni migliori sul campo di battaglia.

Incontro ♦ Psionico

Azione di movimento

Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.

IL PUNTO DI VISTA FATATO

Presso le creature fatate che risiedono nel mondo mortale, il potere psionico è spesso visto semplicemente come un'altra forma di magia. La sovrapposizione tra il potere psionico e certe tradizionali capacità fatate come i poteri di charme e di illusione è ritenuta una semplice coincidenza. Gli elfi, gli eladrin e le altre creature del mondo legate alla Selva Fatata tendono a sviluppare le arti psioniche né più né meno come le creature di qualsiasi altra razza.

Le creature che risiedono nel profondo della Selva Fatata, tuttavia, spesso guardano ai poteri psionici con una combinazione di risentimento e sospetto. Anche se non hanno alcuna obiezione al fatto che i mortali riescano a padroneggiare la magia fatata attraverso i patti dei warlock e altre tradizioni simili, molte vedono nella crescita del potere psionico del mondo un tentativo delle razze non fatate di sottrarre il loro potere.

Alcuni studiosi mortali vedono questa sovrapposizione dal punto di vista opposto. Si dice che l'energia psionica sia esistita in fieri nel reame mortale fin dall'alba dei tempi, ma che si manifestò pienamente soltanto quando la minaccia del Reame Remoto fornì la catarsi necessaria. Tali studiosi ritengono che gli echi planari di quel potenziale furono ciò che per la prima volta concesse alle creature della Selva Fatata le loro capacità. Dal momento che tutti gli elementi del mondo naturale sono estremizzati nella Selva Fatata, le creature fatate riuscirono ad attingere a questa energia potenziale prima e in modo più naturale di tutte le razze mortali.

Alcune creature fatate si adombrano severamente dinanzi alle insinuazioni che le loro capacità innate provenivano in qualche modo dal mondo mortale. Tali creature a volte attaccano gli studiosi e i personaggi psionici che sposano questa credenza con troppa convinzione.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 23° LIVELLO

Esplorazione di Fuoco Mentale Psion Attacco 23

Un'esplosione di fuoco psionico flagella i nemici dello psion e offusca la loro vista.

A volontà ♦ Aumentabile, Fuoco, Psionico, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 1
entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco e le creature lontane più di 5 quadretti dal bersaglio sono invisibili nei suoi confronti fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco e le creature lontane più di 3 quadretti dal bersaglio sono invisibili nei suoi confronti fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 6

Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fardello Fittizio Psion Attacco 23

Lo psion stritola i nemici sotto il peso delle loro incertezze, ostacolando i loro movimenti.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 1
entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2 (Zona)

Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona si considera terreno difficile per i nemici.

Aumento 6

Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Colpito: 4d6 + modificatore di Intelligenza danni da forza. Se il bersaglio si muove di più di 1 quadretto al suo turno successivo, cade prono alla fine del movimento e subisce 5 danni.

Sciami Prismatici Psion Attacco 23

Lo psion circonda il suo avversario di scintille turbinanti di energia psionica che ostacolano i suoi attacchi.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Colpito: Come sopra, e il personaggio fa anche scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Aumento 6

Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni da forza, il bersaglio fa scorrere il bersaglio di 3 quadretti o lo butta a terra prono. Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Trappola Mentale

Psion Attacco 23

Lo psion intrappola la mente e gli istinti del suo avversario, ostacolando la sua capacità di reagire in combattimento.

A volontà ♦ Aumentabile, Psichico, Psionico, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Se il bersaglio effettua un attacco di opportunità o esegue un'azione immediata prima della fine del turno successivo del personaggio, esso subisce danni psichici pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Aumento 2

Bersaglio: Una o due creature

Colpito: Come sopra, e fino alla fine del turno successivo del personaggio il bersaglio subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire ogni volta che effettua un attacco quando non è il suo turno.

Aumento 6

Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Colpito: 2d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici. Fino alla fine del proprio turno successivo, il bersaglio non può scattare, effettuare attacchi di opportunità o eseguire azioni immediate.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Abbraccio del Reame Remoto Psion Attacco 25

Lo psion lacera il velo che separa il mondo dal Reame Remoto, chiamando a sé dei tentacoli illusori che attaccano e stringono tutte le creature entro la loro portata.

Giornaliero ♦ Psichico, Psionico, Strumento, Zona
Azione standard Emanazione ad area 3
entro 10 quadretti

Bersaglio primario: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco primario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni, il bersaglio primario è trattenuto e subisce 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, il bersaglio primario è rallentato e subisce 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché la zona non termina, il personaggio può effettuare il seguente attacco secondario usando la zona.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Una creatura inizia il proprio turno in un quadretto all'interno della zona o adiacente a essa

Bersaglio secondario: La creatura che attiva il potere

Attacco secondario: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 10 + modificatore di Intelligenza danni, la zona tira il bersaglio secondario di 1 quadretto verso la propria origine e il bersaglio secondario è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: Il personaggio subisce 5 danni psichici e la zona permane.

Convocare Terrore di Smeraldo Psion Attacco 25

Le più grandi paure degli avversari dello psion prendono vita in forma di un torreggiante terrore di smeraldo, sulla cui pelle luccicante si riflettono gli incubi delle sue vittime.

Giornaliero ♦ Aumentabile, Convocazione, Paura, Psionico, Strumento

Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca un terrore di smeraldo Grande in quattro quadretti non occupati entro gittata. Il terrore ha velocità 8 e un bonus di +4 a CA e Tempra. I nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire quando si trovano adiacenti al terrore. Il personaggio può impartire al terrore i seguenti comandi speciali.

Azione standard: Mischia 2; bersaglia una creatura; Intelligenza contro Riflessi; 2d8 + modificatore di Intelligenza danni e il terrore fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti fino a un quadretto a sé adiacente.

Azione standard: Emanazione ravvicinata 2; bersaglia ogni nemico entro l'emanazione; Intelligenza contro Riflessi; 1d8 + modificatore di Intelligenza danni, il terrore spinge il bersaglio di 3 quadretti e lo butta a terra prono.

Attacco di opportunità: Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza contro CA; 2d8 + modificatore di Intelligenza danni e il terrore fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti fino a un quadretto a sé adiacente.

Aumento 2

Effetto: Come sopra, e il terrore ottiene anche un bonus di potere +2 ai tiri dei danni. Inoltre, qualsiasi creatura che il terrore colpisca con un attacco in mischia subisce una penalità di -2 al prossimo tiro salvezza effettuato prima della fine del suo turno successivo.

Martello del Pensiero Psion Attacco 25

I pensieri dello psion diventano un'ondata di forza che martella i nemici e li butta a terra.

Giornaliero ♦ Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 4d12 + modificatore di Intelligenza danni da forza, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Ricordo dell'Agonia Psion Attacco 25

La sofferenza di un nemico consente allo psion di distorcere la sua mente fino a condurla a uno stato ancora maggiore di agonia.

Giornaliero ♦ Psicico, Psionico, Strumento

Reazione immediata Distanza 10

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio subisce danni da un attacco

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 6d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici. Se questo attacco infligge meno danni dell'attacco che attiva il potere, il bersaglio subisce danni continuati psichici pari alla differenza (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

DISCIPLINE A VOLONTÀ DI 27° LIVELLO

Collasso di Realtà Psion Attacco 27

Un globo scintillante di essenza psionica fusa brucia i nemici che si trattengono troppo vicini.

A volontà ♦ Aumentabile, Evocazione, Fuoco, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca un globo fuso in un quadretto non occupato entro gittata. Il globo dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che entri nello spazio del globo o vi inizi il proprio turno subisce danni da fuoco pari al modificatore di Intelligenza del personaggio. Inoltre, il personaggio può effettuare l'attacco seguente usando il globo.

Azione di opportunità Mischia 3

Attivazione: Un nemico inizia il suo turno entro 3 quadretti dal globo fuso

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: Modificatore di Intelligenza danni da fuoco e il personaggio muove il globo di 3 quadretti fino a un quadretto adiacente al bersaglio.

Aumento 2

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco e il personaggio muove il globo di 3 quadretti fino a un quadretto adiacente al bersaglio. Se il bersaglio non termina il suo turno successivo ad almeno 3 quadretti di distanza dal globo, subisce 5 danni da fuoco.

Aumento 6

Attivazione: Un nemico inizia il proprio turno entro 5 quadretti dal globo fuso

Colpito: 2d6 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco e il personaggio muove il globo di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente al bersaglio.

Detonazione Cinetica Psion Attacco 27

Un impulso di forza esplode nel bel mezzo del combattimento, sparpagliando vittime in tutte le direzioni.

A volontà ♦ Aumentabile, Forza, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: Modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti dal centro dell'emanazione.

Aumento 2

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti dal centro dell'emanazione.

Aumento 6

Emanazione ad area 3 entro 10 quadretti

Colpito: 2d12 + modificatore di Intelligenza danni da forza e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti dal centro dell'emanazione pari al proprio modificatore di Saggezza.

Grandine di Cristalli

Psion Attacco 27

Il potere psionico dello psion si manifesta come una nube di schegge di cristallo, che oscura i sensi e ferisce le creature che si muovono al suo interno.

A volontà ♦ Aumentabile, Psionico, Strumento, Zona
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Intelligenza danni.

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è leggermente oscurata. Qualsiasi creatura che entri nella zona o si muova all'interno della zona senza scattare durante il proprio turno subisce danni pari al modificatore di Carisma del personaggio. Quando la zona termina, ogni creatura entro la zona subisce 5 danni.

Aumento 2

Effetto: Come sopra, e il personaggio può muovere la zona di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma come azione di movimento.

Aumento 6

Effetto: Come sopra, e il personaggio può muovere la zona di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza come azione di movimento. Quando la zona termina, ogni creatura entro la zona subisce 15 danni.

Lobotomia

Psion Attacco 27

L'attacco dello psion brucia la mente del nemico e lo lascia piegato in due dal dolore.

A volontà ♦ Aumentabile, Psicico, Psionico, Strumento
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere non aumentato come attacco basilare a distanza.

Aumento 2

Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio non può effettuare azioni di movimento al suo turno successivo.

Aumento 6

Bersaglio: Una, due o tre creature

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DISCIPLINE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO**Convocare Campione del Pensiero**

Psion Attacco 29

Lo psion chiama a sé un campione ideale estrapolandolo dalle menti dei suoi alleati, che gli concedono l'accesso ai loro poteri.

Giornaliero ♦ Aumentabile, Convocazione, Psionico, Strumento
Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca un campione del pensiero Grande in quattro quadretti non occupati entro gittata. Il campione ha velocità 8 e un bonus di +4 bonus a CA e Tempra. Il personaggio può impartire al campione i seguenti comandi speciali.

Azione standard: Il campione del pensiero usa un potere di attacco a volontà di un alleato cosciente che è in grado di vedere. Usa i modificatori di caratteristica dell'alleato per questo attacco.

Attacco di opportunità: Mischia 1; bersaglia una creatura; Intelligenza + 2 contro Riflessi; 2d8 + modificatore di Intelligenza danni.

Aumento 2

Effetto: Come sopra, e il campione ottiene anche un bonus di potere +3 ai tiri dei danni. Tramite il comando speciale ad azione standard che esso riceve, può usare i poteri di attacco a volontà di qualsiasi alleato cosciente o svenuto entro 20 quadretti da lui.

Psicosi Logorante

Psion Attacco 29

Un'esplosione di energia psichica infligge un dolore talmente intenso che gli avversari menano colpi alla cieca, in preda alla follia.

Giornaliero ♦ Psicico, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1
entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni psichici e 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Quando il bersaglio subisce danni psichici continuati da questo attacco, effettua un attacco basilare in mischia contro una creatura a caso come azione gratuita. Se non può effettuare un attacco in mischia contro nessuna creatura, bersaglia se stesso con un attacco basilare in mischia.

Scagliare in Cielo

Psion Attacco 29

Lo psion scaglia i suoi nemici in aria, poi li scaraventa a terra con risultati letali.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2
entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: Il personaggio solleva il bersaglio da 1,5 a 15 metri nell'aria, dove rimane trattenuto fino all'inizio del turno successivo del personaggio. All'inizio del turno successivo di quest'ultimo, il bersaglio cade a terra nell'ultimo spazio che occupava, subisce 3d10 + modificatore di Intelligenza danni e infligge 20 danni a qualsiasi creatura sul terreno sotto di esso.

Mancato: Il personaggio solleva il bersaglio di 1,5 metri in aria, dove rimane trattenuto fino all'inizio del turno successivo del personaggio. All'inizio del turno successivo di quest'ultimo, il bersaglio cade a terra, subisce 1d10 + modificatore di Intelligenza danni e infligge 10 danni a qualsiasi creatura sul terreno sotto di esso.

Singularità Famelica

Psion Attacco 29

Un vortice oscuro appare sul campo di battaglia su ordine dello psion, ostacolando i movimenti e attirando tutte le creature verso di lui.

Giornaliero ♦ Evocazione, Psionico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 5
entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio evoca una singularità famelica nel quadretto di origine dell'emanazione. La singularità permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni creatura che termini il proprio turno entro 5 quadretti dalla singularità è tirata di 2 quadretti verso di essa. Finché la singularità non termina, quando una creatura fallisce un tiro salvezza contro la condizione di immobilizzato o rallentato imposta da questo potere, quella creatura è tirata all'interno della singularità, subisce 20 danni ed è rimossa dal gioco (tiro salvezza termina). Quando il bersaglio supera il tiro salvezza, riappare in un qualsiasi spazio non occupato di sua scelta entro 3 quadretti dalla singularità.

Mantenere minore: La singularità permane e tira il personaggio di 1 quadretto.

NUOVI CAMMINI LEGGENDARI

ALIENISTA

“Il potere che il Reame Remoto offre vale qualsiasi rischio che la mia sanità possa correre.”

Prerequisito: Psion

Alcuni dicono che l'alienista sia uno psion irruento. Altri lo considerano corrotto, affermando che il suo operato mette a rischio tutto il mondo. Il Reame Remoto è un posto pericoloso, certo, brulicante di orrori che vanno al di là di ogni immaginazione. Ma il potere che esso racchiude è troppo allettante per essere ignorato.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ALIENISTA

Azione Folle (11° livello): Alla fine di un qualsiasi suo turno in cui ha speso un punto azione, un alienista tira un d4 per invocare uno degli effetti sottostanti.

d4	Effetto dell'azione folle
1	L'alienista è frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.
2	L'ultima creatura attaccata dall'alienista può teletrasportarsi di 5 quadretti come azione gratuita.
3	Se l'alienista è cosciente, si teletrasporta di 5 quadretti. Quando lo fa, ottiene un bonus di +4 a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.
4	L'alienista ottiene 20 punti ferita temporanei.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un alienista ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Punto di Vista Alieno (11° livello): Un alienista ottiene un bonus di +1 alla Volontà e ottiene un valore di resistenza ai danni psichici pari a metà del proprio livello.

Convocazione Aliena (16° livello): Le creature convocate da un alienista sono corrotte dal Reame Remoto, ottengono un bonus di +2 a tutte le difese e infliggono 5 danni psichici extra con i loro attacchi. Concedono vantaggio in combattimento ai nemici che sono immuni alla paura.



DISCIPLINE DELL'ALIENISTA

Dono del Reame Remoto

Alienista Attacco 11

L'alienista scatena l'orrore del Reame Remoto contro il suo avversario, trasformandolo in una creatura da incubo.

Incontro ♦ Aumentabile, Metamorfosi, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 1d12 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio assume la forma di un orrore del Reame Remoto fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché rimane in questa forma, il bersaglio è rallentato, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e non può effettuare attacchi di opportunità. Ogni nemico che entra in un quadretto adiacente all'orrore o conclude il suo turno in quella posizione subisce 5 danni psichici.

Aumento 2

Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Certeza Folle

Alienista Utilità 12

La visione che l'alienista ha del Reame Remoto alimenta il suo potere psionico, ma esige un prezzo in cambio.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio recupera 2 punti potere. Fino alla fine dell'incontro subisce una penalità di -2 a tutte le difese.

Convocare Abominio del Reame Remoto

Alienista Attacco 20

Il potere dell'alienista lacera il tessuto della realtà, evocando un orrore tentacolato del Reame Remoto che semina la distruzione tra i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Convocazione, Paura, Psichico, Psionico, Strumento

Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca un abominio del Reame Remoto Grande in quattro quadretti non occupati entro gittata. L'abominio ha velocità 5. Qualsiasi nemico che non sia immune alla paura e che inizi il suo turno entro 3 quadretti dall'abominio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del nemico. Il personaggio può impartire all'abominio i seguenti comandi speciali.

Azione standard: Mischia 2; bersaglia una creatura;

Intelligenza contro Riflessi; 2d10 + modificatore di Intelligenza danni e l'abominio afferra il bersaglio.

L'abominio può afferrare fino a due creature alla volta.

Azione standard: Mischia 2; bersaglia una creatura

afferrata dall'abominio; Intelligenza contro Tempra;

5d6 + modificatore di Intelligenza danni e il bersaglio è buttato a terra prono.

Effetto istintivo: Se il personaggio non ha impartito all'abominio nessun comando alla fine del suo turno, l'abominio effettua l'attacco seguente: Emanazione ravvicinata 3; bersaglia ogni creatura entro l'emanazione; Intelligenza contro Volontà; 1d12 + modificatore di Intelligenza danni psichici e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

ANATEMA

"Perché creare quando la distruzione è tanto più divertente?"

Prerequisito: Psion

Gli altri psion plasmano la realtà come un vasaio plasma l'argilla, ma creare o impartire nuove forme all'ambiente circostante non entusiasma troppo un anatema. La sua conoscenza delle strutture degli oggetti e delle creature che popolano il mondo attorno a lui lo spingono invece a mettere alla prova e a smantellare quelle strutture.

La materia grezza della vita e delle sostanze inanimate sono i giocattoli preferiti di un anatema. A ogni legame che egli spezza, la struttura della realtà si indebolisce di una certa misura. La sua opera è marginale in confronto all'usura del tempo e al potere degli dèi, degli immortali e del Reame Remoto, ma ogni cosa è collegata, e il potere dell'anatema potrebbe essere benissimo l'elemento catalizzante che scatenerà la distruzione del mondo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ANATEMA

Azione Erosiva (11° livello): Quando un anatema spende un punto azione per effettuare un attacco, ogni bersaglio colpito da quell'attacco riceve vulnerabilità ai danni necrotici e vulnerabilità ai danni psichici pari a 3 + il modificatore di Carisma dell'anatema (tiro salvezza termina entrambi).

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un anatema ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Recupero Entropico (11° livello): Ogni volta che un anatema usa un impulso curativo e recupera dei punti ferita, ogni nemico a lui adiacente subisce danni psichici e necrotici pari al modificatore di Carisma del personaggio.

DISCIPLINE DELL'ANATEMA

Disincarnazione Dislocata Anatema Attacco 11

Il nemico dell'anatema assume una forma incoerente e instabile, che infligge dolore alle altre creature costrette a contemplarla sul campo di battaglia.

Incontro ♦ Aumentabile, Psichico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempa

Colpito: 2d12 + modificatore di Intelligenza danni e il bersaglio è evanescente fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti. Se il personaggio fa scorrere il bersaglio nello spazio di un'altra creatura, quella creatura subisce danni psichici pari al modificatore di Intelligenza del personaggio. Una creatura può subire questi danni soltanto una volta per round.

Aumento 2

Colpito: Come sopra, ma l'attacco infligge 3d12 + modificatore di Intelligenza danni e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 8 quadretti.



Devoto Aborrito (16° livello): Quando un anatema non possiede più punti potere, i suoi poteri di attacco a volontà da psion ottengono un effetto aggiuntivo quando colpiscono un nemico. Se il tiro per colpire è un numero dispari, il nemico subisce danni necrotici extra pari al modificatore di Carisma dell'anatema. Se il tiro per colpire è un numero pari, l'anatema tira il nemico di 1 quadretto.

Disgregazione Magica Anatema Utilità 12

Il desiderio di distruggere dell'anatema è tale da sbriciolare nel nulla anche la magia a un suo semplice comando.

Giornaliero ♦ Psionico, Strumento

Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Una evocazione o una zona

Attacco: Intelligenza + 4 contro la Volontà del creatore del bersaglio

Colpito: Il bersaglio è distrutto. Tutti i suoi effetti terminano, compresi quelli a cui un tiro salvezza può porre termine. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che il creatore del bersaglio attacca, può usare soltanto attacchi basilari.

Sfera dell'Oblio Anatema Attacco 20

Una sfera di energia scintillante avvolge l'avversario dell'anatema, e l'agonia del prigioniero si trasmette anche alle creature vicine.

Giornaliero ♦ Necrotico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: Il personaggio solleva il bersaglio di 4,5 metri in aria, dove resta trattenuto e subisce 15 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina entrambi). Se il bersaglio è sanguinante o diventa sanguinante mentre si trova sotto questo effetto, i danni continuati salgono a 30. Quando il bersaglio subisce danni continuati da questo potere, ogni creatura o oggetto incustodito entro 3 quadretti dal bersaglio subisce lo stesso ammontare di danni. Quando questo effetto termina, il bersaglio cade a terra.

Mancato: 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è sanguinante o diventa sanguinante mentre si trova sotto questo effetto, i danni continuati salgono a 20. Quando il bersaglio subisce danni continuati da questo potere, ogni nemico entro 3 quadretti dal bersaglio subisce lo stesso ammontare di danni.

INCENDIARIO

"Per il potere della mia mente, tu brucerai..."

Prerequisito: Psion

Le fiamme elementali e il fuoco arcano possono essere devastanti sul campo di battaglia, ma il fuoco psionico che un incendiario può manipolare è di gran lunga più micidiale. Egli può ustionare i suoi nemici o farli bruciare dall'interno. Può ammantarsi di fiamme per proteggersi dagli avversari e al contempo sferzarli con il suo tocco infuocato.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'INCENDIARIO

Azione del Fuoco Selvaggio (11° livello): Ogni volta che un incendiario spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ogni nemico a lui adiacente subisce danni da fuoco pari al modificatore di Saggezza dell'incendiario. Se l'incendiario spende questo punto azione per usare un potere di attacco da psion, sceglie un bersaglio da lui colpito con quell'attacco. Ogni creatura adiacente a quel bersaglio subisce danni da fuoco pari al modificatore di Intelligenza dell'incendiario.

Forza e Fiamma (11° livello): Ogni volta che un incendiario usa un potere psionico di attacco da forza, può decidere di infliggere danni da fuoco con quel potere anziché danni da forza.

Non Temerai il Fuoco (11° livello): Un incendiario ottiene resistenza al fuoco pari a metà del suo livello.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un incendiario ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Nube Infuocata (16° livello): Quando un incendiario mette a segno un colpo critico usando un potere psionico di attacco, ogni nemico entro 2 quadretti da lui subisce danni da fuoco pari al modificatore di Saggezza dell'incendiario, che sprigiona una nube infuocata fino alla fine dell'incontro. Finché la nube infuocata permane, l'incendiario ottiene il potere *scudiscio infuocato*, e ogni creatura che inizi il suo turno adiacente all'incendiario subisce danni da fuoco pari al modificatore di Saggezza di quest'ultimo.



Scudiscio Infuocato

Privilegio dell'incendiario

Una frusta di fuoco sferza un nemico e lo circonda con un alone di fiamme.

A volontà ♦ Fuoco, Psionico, Strumento

Azione standard Mischia 2

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d12 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni da fuoco pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Livello 21: 2d12 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco.

DISCIPLINE DELL'INCENDIARIO

Fiamme Fameliche

Incendiario Attacco 11

Una serie di scintille di fiamme viventi si manifesta in mezzo agli avversari dell'incendiario.

Incontro ♦ Aumentabile, Fuoco, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca due fiamme fameliche in altrettanti quadretti non occupati entro gittata. Le fiamme fameliche durano fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio può effettuare il seguente attacco usando le fiamme.

Azione di opportunità Mischia 1

Attivazione: Un nemico inizia il proprio turno in un quadretto adiacente a una fiamma famelica

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco e il personaggio muove la fiamma di 2 quadretti.

Aumento 2

Effetto: Come sopra, ma il personaggio evoca quattro fiamme fameliche in altrettanti quadretti non occupati entro gittata.

Camminare nel Fuoco

Incendiario Utilità 12

L'incendiario lascia una scia di fuoco dietro di sé, generando un vero e proprio incendio quando passa.

Incontro ♦ Fuoco, Psionico, Zona

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità + 4.

Ogni quadretto che egli lascia durante quel movimento diventa una zona che permane fino all'inizio del suo turno successivo. Ogni creatura che entra nella zona subisce 5 danni da fuoco.

Combustione Spontanea

Incendiario Attacco 20

La scintilla psichica dell'incendiario fa bruciare un avversario dall'interno, poi esplode.

Giornaliero ♦ Fuoco, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio colloca una scintilla psichica nel bersaglio. La scintilla dura fino alla fine dell'incontro o finché non è consumata. Finché la scintilla permane, il bersaglio riceve vulnerabilità 10 al fuoco e il personaggio può effettuare l'attacco seguente. Se il personaggio scende a 0 punti ferita o meno prima che la scintilla abbia termine, effettua questo attacco come interruzione immediata.

Azione minore Distanza 10

Bersaglio: La creatura con la scintilla psichica del personaggio

Attacco: Intelligenza contro Tempa

Colpito: 4d10 + modificatore di Intelligenza danni da fuoco, la scintilla è consumata e il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: I danni da fuoco continuati aumentano di 5 e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni da fuoco pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Mancato: Il bersaglio subisce danni da fuoco pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

MAESTRO CONVOCATORE

"Il potere dei miei servitori è limitato soltanto dalla mia immaginazione."

Prerequisito: Psion

Senza ordine e forma, tutte le forme di vita tornano al loro stato naturale di caos. Senza il pensiero non può esistere la vita, e il maestro convocatore dimostra la validità di questa massima creando la vita attraverso il potere del pensiero. Un maestro convocatore è in grado di plasmare le potenzialità del suo potere psionico allo stato grezzo in qualsiasi forma egli desideri. I servitori che fabbrica ricevono una parvenza di vita e la sacrificano volentieri per combattere in suo nome. Le sue creazioni sono molte e variegate. La sua concentrazione gli consente di impartire una gamma di tratti coerenti che identificano questi esseri come sue creature, e che ne fanno delle presenze di utilità ineguagliata sul campo di battaglia.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAESTRO CONVOCATORE

Azione Determinata (11° livello): Quando un maestro convocatore spende un punto azione per impartire un comando speciale che consente a una creatura convocata di effettuare un attacco, quell'attacco ottiene un bonus di potere al tiro per colpire pari al modificatore di Carisma del maestro convocatore, e ogni nemico colpito dall'attacco subisce 5 danni extra.

Creazione Resiliente (11° livello): Quando un maestro convocatore convoca una creatura usando un potere da psion, la creatura convocata ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma del maestro convocatore.

Inoltre, ogni volta che il maestro convocatore usa un impulso curativo, una creatura convocata sotto il suo controllo recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Intelligenza del maestro convocatore.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un maestro convocatore ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Forma Evoluta (16° livello): Quando un maestro convocatore convoca una creatura usando un potere da psion, può conferire alla creatura convocata uno dei tratti seguenti.

Ali di alabastro: La creatura convocata ottiene volo 6 (fluttuare).

Corpus instabile: Quando la creatura convocata scende a 0 punti ferita esplode, infliggendo 15 danni a ogni creatura entro una emanazione 3.

Corridore agile: La creatura convocata ottiene un bonus di potere +4 alla velocità.

Minaccia acquatica: La creatura convocata ottiene la parola chiave "acquatica" e nuoto 8.

Pungiglione uncinato: Gli attacchi di opportunità della creatura convocata infliggono 2d6 danni da veleno extra.

DISCIPLINE DEL MAESTRO CONVOCATORE

Raccolta

Maestro Convocatore Attacco 11

del Sostentamento

L'attacco del maestro convocatore ostacola gli avversari vicini e gli consente di appropriarsi dell'energia vitale di un nemico per usarla come meglio crede.

Incontro ♦ Aumentabile, Necrotico, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Intelligenza danni necrotici e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio o una creatura convocata sotto il suo controllo ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Aumento 2

Colpito: 3d8 + modificatore di Intelligenza danni necrotici e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio o una creatura convocata sotto il suo controllo ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al doppio del modificatore di Intelligenza del personaggio.

Convocazione Protetta

Maestro Convocatore Utilità 12

Il legame del maestro convocatore con una creatura che ha convocato gli consente di respingere anche l'attacco più micidiale.

Giornaliero ♦ Psionico

Interruzione immediata

Distanza 10

Attivazione: Una creatura convocata, controllata dal personaggio e situata entro 10 quadretti da lui subisce danni da un attacco

Bersaglio: La creatura che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio non subisce danni dall'attacco che attiva il potere

Campione Ideale

Maestro Convocatore Attacco 20

Il maestro convocatore convoca un campione ideale pronto a combattere al suo fianco.

Giornaliero ♦ Convocazione, Psionico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio convoca un campione ideale

Enorme in uno spazio non occupato entro gittata. Il campione ha velocità 5 e minaccia con portata. Possiede un bonus di +2 a tutte le difese e ottiene un tratto extra tra quelli del privilegio di Forma Evoluta. Il personaggio può impartire al campione i seguenti comandi speciali.

Azione standard: Mischia 3; bersaglia una creatura;

Intelligenza contro CA; 2d8 + modificatore di Intelligenza danni e il campione spinge il bersaglio di 5 quadretti.

Azione standard (1/incontro): Emanazione ravvicinata 3; bersaglia ogni nemico entro l'emanazione; Intelligenza contro CA; 2d8 + modificatore di Intelligenza danni, il campione spinge il bersaglio di 5 quadretti e lo butta a terra prono.

Attacco di opportunità: Mischia 3; bersaglia una creatura; Intelligenza contro CA; 2d8 + modificatore di Intelligenza danni.

SOGGIOGATORE

"Hai già incontrato il mio compagno? Io apprezzo soprattutto la sua obbedienza e la sua fedeltà indiscussa."

Prerequisito: Psion

Grazie al potere della sua mente, un soggiogatore rivendica la fedeltà di un'altra creatura, piegando la volontà di quel soggetto a favore della propria. Che si tratti di una bestia delle terre selvagge o di una creatura senziente asservita a lui tramite un patto oscuro o una minaccia, il servo conduce la sua vita come il più devoto sottoposto del soggiogatore, diventando una potente marionetta in carne ed ossa.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL SOGGIOGATORE

Azione Autoritaria (11° livello): Ogni volta che un soggiogatore spendere un punto azione per eseguire un'azione extra, il suo servo può sferrare il proprio attacco ad azione standard come azione gratuita.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un soggiogatore ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Servo Obbediente (11° livello): Un soggiogatore ottiene i servizi di un servo, una bestia naturale o un umanoide Medio incapace di agire in modo indipendente e posto sotto il completo controllo del soggiogatore. Il servo è fedele al soggiogatore e ai suoi alleati.

STATISTICHE DEL SERVO OBBEDIENTE

Le statistiche del servo sono basate sul livello e sulle caratteristiche del soggiogatore.

Velocità: 5 quadretti

Difesa: CA 14 + livello, Tempa 13 + livello, Riflessi 12 + livello, Volontà 11 + livello

Punti ferita: 14 + 4 per livello

Iniziativa: Il servo agisce durante ogni turno del soggiogatore.

Attacchi: Se il servo effettua un attacco, il soggiogatore effettua l'attacco tramite il servo. Se il servo impugna un'arma in mischia, usa il bonus di competenza e i danni dell'arma per il suo attacco. Se non impugna un'arma, il suo attacco naturale usa un bonus di competenza +3 e un d10 per i danni da arma, o un bonus di competenza +2 e un d12 per i danni da arma. È il soggiogatore a scegliere l'una o l'altra opzione quando si sottopone a un riposo breve. L'attacco del servo può beneficiare dell'effetto magico di uno strumento impugnato dal soggiogatore o di un'arma brandita dal servo stesso, ma non di entrambe le cose.

Prove: Se il servo può effettuare una prova di abilità o una prova di caratteristica, è il soggiogatore a effettuare la prova.

Modificatori temporanei: Gli attacchi e le prove che il personaggio effettua attraverso il servo non includono penalità o bonus temporanei relativi alle statistiche del soggiogatore.

Oggetti magici: Il servo può utilizzare un singolo oggetto magico. Se l'oggetto è dotato di eventuali poteri, il soggiogatore usa questi poteri usando le sue azioni personali.



Quando il soggiogatore usa l'azione di recuperare energie, il suo servo recupera un ammontare di punti ferita pari al valore di impulso curativo del soggiogatore. Il servo recupera tutti i suoi punti ferita quando il soggiogatore si sottopone a un riposo breve.

Se il servo muore, il soggiogatore può riportarlo in vita usando il rituale Rianimare Morti. Il costo delle componenti è 500 mo, o 5.000 mo al rango epico.

Il servo non possiede nessuna azione personale; il soggiogatore deve spendere le sue azioni per comandarlo mentalmente. Il soggiogatore può comandare il servo solo se dispone di linea di effetto fino a esso. Quando il soggiogatore comanda il servo, i due condividono le stesse conoscenze, ma non gli stessi sensi.

Come azione minore, il soggiogatore può ordinare al servo di eseguire una delle seguenti azioni, se esso è fisicamente capace di eseguire quell'azione: aprire o chiudere una porta o un contenitore, camminare, correre, raccogliere o lasciare cadere un oggetto, rialzarsi, scattare, sfuggire, stringersi, strisciare o volare.

Ogni volta che il soggiogatore esegue un'azione di movimento, il servo può camminare, correre, rialzarsi, scattare, sfuggire, stringersi, strisciare o volare come azione gratuita.

Inoltre, il soggiogatore può impartire al servo i seguenti comandi speciali.

Azione standard: Arma in mischia; bersaglia una creatura; Intelligenza + 2 contro CA; 1[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Attacco di opportunità: Arma in mischia; bersaglia una creatura; Intelligenza contro CA; 1[A] + modificatore di Intelligenza danni. Se il bersaglio entra in un quadretto adiacente al soggiogatore quando provoca un attacco di

COSTRUIRE E INTERPRETARE UN BURATTINAIO

Il cammino leggendario del soggiogatore sviluppa il concetto di uno psion che ammalia e costringe i suoi avversari a sottostare al suo volere, controllando ogni loro azione. Un soggiogatore si merita in pieno il titolo di "signore della mente", in quanto controlla veramente in tutto e per tutto la mente di un altro.

Quando il giocatore sceglie i poteri del suo personaggio, dovrebbe prendere in considerazione anche quei poteri che costringono i nemici ad attaccarsi a vicenda. Certi poteri di rango eroico come *tradimento* e *crisi d'identità* (entrambi comparsi nel *Manuale del Giocatore* 3) consentono al personaggio di controllare le azioni dei suoi nemici, fosse anche per un singolo attacco, cosa che dimostra ulteriormente la sua tendenza a trattare tutte le altre creature come suoi burattini. Anche quei poteri che conferiscono agli alleati del soggiogatore degli attacchi, come ad esempio *opportunità forzata*, possono essere interpretati in un modo che sta a indicare che il soggiogatore assume il controllo di quell'alleato per quell'attacco.

Il servo del soggiogatore è una manifestazione della sua capacità di controllare le altre creature. Dal momento che il soggiogatore controlla mentalmente le azioni del servo, i tiri per colpire e i danni di quest'ultimo sono basati sulle statistiche del soggiogatore. Altre statistiche, come le difese e i punti ferita, sono basati sul livello del soggiogatore e non dipendono dalle statistiche di gioco della creatura base. Pertanto, il servo può essere qualsiasi creatura adatta al personaggio e alla campagna in corso. Si tratta forse un nemico sconfitto in passato? Di una bestia domata? Uno straniero casuale incontrato nell'ultima taverna? La storia della provenienza del servo può essere utile per definire meglio il ruolo del personaggio nel mondo della campagna.

Un soggiogatore obbliga gli altri a combattere per lui ed evita di farsi coinvolgere direttamente negli scontri violenti. Egli può accentuare questa tattica incoraggiando i compagni ad attaccare su sua indicazione. Dopotutto, anche se gli altri personaggi agiscono di loro spontanea volontà, non c'è motivo di smentirli se si convincono del contrario. Il giocatore può interpretare il proprio soggiogatore in modo imperioso, dominante e forse anche leggermente maniacale. Come sempre, è meglio non esagerare nei confronti degli altri giocatori, ma i personaggi dovrebbero capire che è solo questione di tempo prima che il mondo intero cada nelle mani del soggiogatore.

opportunità da parte del servo, il servo ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.

Servo Devoto (16° livello): Finché è adiacente al suo servo, il soggiogatore ottiene un bonus di +2 a tutte le difese.

DISCIPLINE DEL SOGGIOGATORE

Servimi Bene

Soggiogatore Attacco 11

Il soggiogatore spinge il personaggio in battaglia e gli ordina di scatenare un attacco micidiale.

Incontro ♦ Aumentabile, Paura, Psionico, Strumento
Azione standard **Mischia 1**

Requisito: Il servo del personaggio deve trovarsi entro 10 quadretti da lui.

Effetto: Il servo si muove della sua velocità, poi il personaggio effettua un attacco tramite il servo.

Bersaglio: Una creatura adiacente al servo

Attacco: Intelligenza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Intelligenza danni e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il servo fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Aumento 2

Bersaglio: Ogni nemico adiacente al servo

Risanare Servo

Soggiogatore Utilità 12

Il potere psionico del soggiogatore allevia le ferite del servo e lo prepara a tornare a combattere.

Incontro ♦ Guarigione, Psionico

Azione minore **Distanza 5**

Bersaglio: Il servo obbediente entro gittata

Effetto: Il servo del personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al valore di impulso curativo del personaggio.

Allentare la Catena

Soggiogatore Attacco 20

Il soggiogatore allenta la presa che ha sul servo, lasciando che combatta indipendentemente al suo fianco.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Il servo obbediente entro gittata

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il servo del personaggio ottiene un'azione standard e un'azione di movimento durante ogni turno del personaggio. Il personaggio può usare la propria azione standard per fornire al servo un'azione extra in aggiunta alla sua azione standard personale.

OPZIONI PSIONICHE

QUESTO CAPITOLO presenta ai personaggi psionici una vasta selezione di nuove tecniche e strumenti con cui ampliare la loro conoscenza della fonte di potere psionica e migliorarne l'uso, sia sul campo di battaglia che in altre circostanze. Esplora inoltre il ruolo del potere psionico nei mondi di gioco di DUNGEONS & DRAGONS e presenta varie filosofie e ordini che possono aiutare a plasmare la personalità e l'aspetto del proprio personaggio. Un giocatore può selezionare un background da questo capitolo per spiegare le vicende passate del proprio personaggio o posare gli occhi su un destino epico che definirà il suo futuro.

- ◆ **Il potere psionico nel mondo:** Questa sezione narra la storia del potere psionico nel mondo di DUNGEONS & DRAGONS ed esplora il ruolo dei poteri psionici nelle ambientazioni di FORGOTTEN REALMS®, EBERRON® e DARK SUN®.
- ◆ **Ordini e filosofie:** La mentalità dei personaggi psionici può essere definita dagli atteggiamenti e dalle organizzazioni a cui essi sono associati.
- ◆ **L'origine del potere psionico:** Le teorie più comunemente accettate sull'origine del potere psionico e come si pone ciascuna classe psionica nei confronti di queste teorie.
- ◆ **Background psionici:** I background dei personaggi, presentati per la prima volta nel *Manuale del Giocatore*® 2, possono rafforzare il legame tra un personaggio e la sua energia psionica.
- ◆ **Dinastie psioniche:** I personaggi di qualsiasi razza possono selezionare una delle due dinastie presentate, gli elan e le stirpi abiette, che offrono numerose opzioni basate sui talenti per accedere ai poteri psionici.
- ◆ **Nuovi talenti:** Oltre 100 talenti ripartiti per rango che offrono opzioni utili per tutte le classi psioniche.
- ◆ **Destini epici:** Sei nuovi destini epici che definiscono la fase finale della carriera da avventuriero di un personaggio psionico.
- ◆ **Equipaggiamento e oggetti magici:** Nuovi focus ki superiori, focus ki magici e oggetti aumentabili che vanno ad aggiungersi all'equipaggiamento psionico presentato nel *Manuale del Giocatore* 3.





IL POTERE PSIONICO NEL MONDO

Come descritto nel *Manuale del Giocatore 3*, i fruitori del potere psionico comparvero tra le razze mortali negli ultimi anni della Guerra dell'Alba. Secondo la leggenda, quando un dio infranse il Portale Vivente, un flusso di energia profanatrice e di mostruosi orrori provenienti dal Reame Remoto si riversò nel Mare Astrale e dilagò per tutto il mondo naturale.

A Ioun e Pelor fu riconosciuto il merito di richiudere quell'empio varco verso il Reame Remoto, ma non prima che la realtà ne fosse corrotta. Si crede che il potere psionico sia nato come reazione a quella corruzione. Alcune storie parlano vagamente di monaci fedeli a Ioun che attinsero a questo nuovo potere prima ancora di capirne fino in fondo il significato. I primi ardenti e psicombattenti probabilmente capirono ancora meno i cambiamenti che il potere psionico provocò in loro, ma si sentirono comunque ispirati a raggiungere nuove vette di grandezza attraverso il potere delle emozioni e la furia del combattimento.

IL POTERE PSIONICO SU ATHAS

Nell'ambientazione di *DARK SUN* l'energia psionica è una parte consolidante e integrata della vita. Per gli abitanti del mondo di Athas, fare speculazioni sull'origine del potere psionico è uno sforzo insensato, è come chiedersi perché la gente ha le dita o da dove viene la sabbia. Le dita, la sabbia e il potere psionico esistono e basta.

Molti individui dispongono almeno di qualche capacità psionica minore: lampi di intuizione straordinaria, potenziamenti fisici e doti di poco conto. Ogni comunità vanta almeno una manciata di fruitori psionici. Gli ardenti, gli psicombattenti e coloro che detengono capacità innate utili sono bene accettati ovunque si rechino. I casati mercantili fanno uso di fruitori psionici come guardie, consiglieri, spie e assassini. Tra le tribù del deserto, gli psionici più abili sono altamente rispettati e riveriti, e spesso fungono da capitribù o da consiglieri dei capitribù. Considerati i rischi associati alla magia arcana e alla diffidenza dei re-stregoni nei confronti degli spiriti primevi e delle suppliche, il potere psionico è di gran lunga la forma di potere soprannaturale più diffusa e accettata su Athas.

Anche se le doti minori sono comuni, soltanto pochi individui dispongono dei mezzi e delle opportunità per diventare potenti fruitori psionici. I nobili pagano tariffe esorbitanti per consentire ai loro figli di essere accettati e istruiti presso una scuola psionica. Di conseguenza, molti membri delle classi dominanti Athasiane sono in grado di badare a se stessi e di impartire ordini alle guardie e ai servitori tramite i loro poteri mentali.

Chi non è nato ricco cerca di ottenere un addestramento di qualche tipo tramite mezzi informali. Nelle culture come le tribù del deserto, i fruitori psionici più vecchi ed esperti sono soliti prendere presso di loro quegli apprendisti che dimostrano più talento. Certe città-stato (Nibenay più di tutte) hanno sviluppato delle tradizioni monastiche dove i novizi portati per le arti psioniche vengono accettati al fine di sostenere lo studio dell'arte e diffondere le sue dottrine. Nelle città-stato di natura più militaresca come Draj o Urik, i re-stregoni inviano i loro templari a trovare

quei bambini che mostrano un potenziale psionico fuori dal comune. Questi giovani talenti vengono arruolati all'interno di rigorose accademie, dove il prezzo da pagare per essere istruiti è un ferreo indottrinamento incentrato sulla fedeltà e sul servizio allo stato.

ECOLOGIA PSIONICA

Nel mondo del sole cremisi, le doti psioniche non sono limitate all'umanità e alle altre razze senzienti. Una solida ecologia psionica si è sviluppata nei deserti, nelle distese e nelle desolazioni di Athas. Molte specie animali (e perfino vegetali) hanno sviluppato capacità psioniche innate, che vanno da quelle innocue a quelle letali. Alcune creature sono psionivore, vale a dire si nutrono dell'energia mentale delle loro prede.

I viaggiatori e gli avventurieri che passano del tempo nelle terre selvagge di Athas imparano in fretta che molte creature usano i poteri psionici per sopravvivere. Alcuni piccoli erbivori (gli equivalenti Athasiani di lepri, topi o talpe) possono reagire a una premonizione di pericolo diventando invisibili, intangibili o teletrasportandosi lontano dal pericolo. Le prede più grandi possono respingere gli attacchi con scariche di paura o di confusione, o innalzare tempeste telecinetiche di ghiaia e polvere per coprirsi la fuga. I predatori, dal canto loro, hanno sviluppato varie tecniche per contrastare queste difese. Certi carnivori come l'immondo id e il gaj usano gli attacchi psionici al posto di quelli fisici per abbattere le loro prede.

INCANTAMENTI PSIONICI

Per quanto ne sanno gli studiosi dei templari e i sapienti dei nobili, la gente di Athas ha studiato il potere della mente per migliaia di anni. Tuttavia, soltanto una manciata di individui è mai riuscita a padroneggiare l'arte degli incantamenti psionici, una fusione di abilità arcane e conoscenze psioniche che consente di accedere a rituali e incantesimi di potenza quasi divina. Ogni re-stregone di Athas è al tempo stesso un arcanista di temibile potenza e un fruitore psionico di forza smisurata. Alcuni studiosi ritengono che il segreto dell'immortalità dei re-stregoni risieda proprio nella combinazione di questi poteri. Convinti che ogni re-stregone abbia intrapreso molto tempo fa un lento processo di apoteosi magica per padroneggiare gli incantamenti psionici, mormorano che questi grandi sovrani hanno ormai cessato di essere umani.

Il più grande fruitore psionico e profanatore di tutto Athas, il Dragone, non si disturba a nascondere la sua natura inumana. Nessun essere vivente ha mai affrontato il Dragone in combattimento magico o mentale ed è sopravvissuto per raccontarlo. Molte storie, probabilmente fittizie, parlano di tribù del deserto e di città condannate a morte che hanno tentato di combattere contro questo distruttore. Nemmeno varie dozzine di possenti psion in grado di usare i loro poteri all'unisono riuscirono a sconfiggere il flagello di Athas o ad arrestare la sua avanzata. Questi esempi fungono da tetro monito del vero potere che il Dragone esercita sugli incantamenti psionici e sul potenziale illimitato di queste due fonti di potere combinate.

IL POTERE PSIONICO SU EBERRON

In un mondo ricco di magia come Eberron, la magia psionica non appare più straordinaria di qualsiasi altro fenomeno soprannaturale. Gli abitanti del Khorvaire riconoscono che il potere psionico è praticato in modo diverso dalle più comuni forme di magia arcana, divina e primeva, ma tali differenze sono una semplice questione di curiosità.

A Sarlona, il luogo di origine dell'umanità e la sede delle fedi del Sentiero dell'Ispirazione e del Sentiero della Luce, i poteri psionici sono onnipresenti. Sia i vasti insediamenti di Riedra che le roccaforti montane di Adar vantano evoluti praticanti psionici. Le tradizioni monastiche, i collegi e le cabale psioniche più antiche sono situati in quella terra lontana.

La diffusione e la frequenza di uso del potere psionico nelle altre aree di Eberron rimane ignota. Senza dubbio Aerenal, Xen'drik, Argonnessen e le aree meno popolate devono essere dotate di una loro parte di fruitori e creature psioniche. Come spesso accade per tutto ciò che riguarda quei luoghi, tuttavia, ottenere dei dati certi al riguardo è difficile.

SOGNI E DISTRUZIONE

I miti e la storia di Eberron sono troppo vasti e conflittuali per poterne trarre una versione definitiva sull'origine dei poteri psionici. Tuttavia, certe deduzioni restano comunque possibili. I pochi documenti relativi alla prima civiltà dei mortali, quella dei giganti di Xen'drik, non accennano a nulla che possa somigliare vagamente al potere psionico prima dell'arrivo dei quori. Queste creature provenienti da Dal Quor, il Piano dei Sogni di Eberron, erano dotate di possenti capacità mentali. Anche dopo che i giganti riuscirono a separare Dal Quor da Eberron, il potere psionico rimase. Presso gli umanoidi, le tracce più evidenti delle pratiche psioniche sono presenti a Sarlona.

Migliaia di anni dopo, il potere psionico si risvegliò nel Khorvaire soprattutto tra gli orchi e i goblin, nel corso dell'invasione dei daelkyr. Questi corruttori della carne sono i signori di Xoriat, il Reame Remoto della cosmologia di Eberron. Sebbene la pratica dei poteri psionici non si diffuse mai nel Khorvaire a un livello pari a quello di Sarlona, la fonte di potere psionica rimase una fonte consolidata, a cui attingono molte organizzazioni e monasteri di indiscussa fama. Tuttavia, numerosi studiosi restano turbati dal concetto che sia stato l'influsso di Dal Quor e di Xoriat a provocare l'ascesa dei poteri mentali, e si chiedono cosa significhi il costante aumento di personaggi psionici a cui il mondo ora assiste.

ATTRAVERSO IL KHORVAIRE

Le arti psioniche, considerate quasi delle arti perdute presso le razze di origine, tornarono a fiorire nel Khorvaire quando i primi umani attraversarono i mari che separavano il continente da Sarlona. Gli studi psionici si rafforzarono ulteriormente grazie al supporto di tradizioni più potenti e formali quando i kalashtar li seguirono a loro volta. Lentamente ma costantemente, la pratica delle arti psioniche si diffonde in tutte le Cinque Nazioni e oltre.

Alcuni druidi Custodi dei Portali, che vigilano per prevenire ulteriori incursioni da Xoriat, stanno indagando sul possibile uso dei poteri psionici per incrementare i loro tradizionali poteri primevi, una strategia del tipo "combattere il fuoco con il fuoco" che fa aggrottare le ciglia a molti membri dell'ordine. Molte tradizioni monastiche comuni del Breland e delle Pianure Talenta hanno iniziato a includere l'insegnamento dei poteri psionici tra le loro discipline. Le Università di Wynarn e Morgrave assoldano spesso esploratori e professori psionici. I servizi segreti dell'Aundair e del Breland stanno iniziando a utilizzare spie psioniche, forse ispirati dal fatto che gli gnomi di Zilargo e varie organizzazioni delle Guglie Fatate già lo fanno.

I governi dell'Aundair, del Breland, del Karrnath e del Thrane, le quattro nazioni sopravvissute all'Ultima Guerra, sono pienamente consapevoli della crescente diffusione delle pratiche psioniche. Fin dalla fine della guerra, queste nazioni hanno sviluppato un precario equilibrio di potere in cui ognuna domina un'area situata al di fuori dell'influenza delle altre. L'Aundair vanta le forze arcane più potenti; il Karrnath può contare sul più grosso esercito militare tradizionale; il Thrane può accedere alle più potenti magie divine e il Breland dispone delle maggiori quantità di risorse naturali. Se una nazione riuscisse a ottenere il vantaggio anche nel campo del potere psionico (o mostrasse semplicemente di poterlo fare), una tale minaccia potrebbe riaccendere le ostilità e precipitare ancora una volta il continente nella guerra.

IL POTERE PSIONICO SU TORIL

Il mondo dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS è un mondo dove la magia è abbondante e conosciuta. In tutto il mondo di Toril, maghi, warlock, stregoni, chierici e altri incantatori sono esperti conoscitori dei più profondi segreti della magia arcana e divina. Quei personaggi che manipolano la magia sono comunemente accettati e benvenuti in tutto il Faerûn. In uno scenario del genere, il potere psionico non gode della distinzione, della prevalenza o della popolarità generale che possono vantare la magia arcana e divina.

ANTICHE USANZE

Il potere psionico è sempre esistito nel corso della storia di Toril, ma i suoi fruitori sono raramente comparsi in numero sufficiente a formare scuole o cabale. Soltanto una volta il potere psionico è riuscito a lasciare il segno in maniera significativa nel mondo: nell'impero di Jhaamdath.

Migliaia di anni fa, l'antico Jhaamdath, composto dalle Dodici Città delle Spade, era retto da una psiocrazia. Gli abitanti del Jhaamdath erano famosi sia per la loro magia mentale che per le loro abilità marziali. Buona parte della loro sapienza psionica andò perduta quando il loro impero espansionistico fu travolto da uno tsunami generato dall'alta magia degli elfi che risiedevano nel Bosco di Chondal. Oggi le Terre Selvagge di Vilhon, parzialmente sommerse, sono disseminate dei detriti delle dodici città del Jhaamdath. L'energia psionica arde ancora in dozzine di oggetti e artefatti ora sepolti sotto pietre, sabbia e detriti accumulati nel corso di vari disastri. Questi residui psionici, tuttavia, sono talmente sottili che ben poche reliquie sono state rinvenute. Più rilevanti sono invece i frammenti di conoscenze psioniche che sono stati tramandati attraverso i secoli.

I frammenti dell'era del Jhaamdath hanno condotto allo sviluppo delle più antiche tradizioni psioniche di Toril. Altri segreti sono nati gradualmente come risultati di nuove scoperte psioniche effettuate dai praticanti più intuitivi. Nonostante questo, le arti psioniche restano una rarità. Tra le numerose tradizioni monastiche di Toril dedite all'illuminazione spirituale e al combattimento senza armi, soltanto alcune includono nelle loro pratiche l'uso dell'energia psionica.

LA PIAGA MAGICA E IL RITORNO DI ABEIR

Quando la dea Mystra fu uccisa e la Piaga Magica devastò Toril, il tessuto della realtà fu squarciato. Durante questo periodo, una parte dello scomparso Abeir fece ritorno, creando nuove terre e regioni, a volte soppiantando violentemente altre terre antiche nel processo. La Piaga Magica provocò anche dei sostanziali cambiamenti nella pratica e nelle manifestazioni della magia. Alcune parti del mondo, chiamate terre piagate, rimangono aree pericolose e imprevedibili. In quelle terre, la magia funziona male e le leggi della natura sono a dir poco incostanti.

Sono pochi coloro che si rendono conto della rapidità con cui il numero di fruitori psionici è incrementato nei nove decenni che sono trascorsi dall'avvento della Piaga Magica. Psion, ardenti e psicombattenti sono comparsi tra la popolazione in quantità sempre maggiori. Questa crescita ha dato origine a numerose piccole cabale e tradizioni psioniche.

Alcuni studiosi attribuiscono la diffusione delle capacità psioniche alla Piaga Magica, convinti che la distorsione dell'energia magica abbia permesso in qualche modo al potere psionico di prosperare. Altri credono che l'influsso di energia psionica abbia avuto origine con il ritorno di Abeir. Questa teoria tuttavia è oggetto di accanite discussioni, in quanto Abeir, una terra dominata dai primordiali e dalla loro magia elementale, non sembra affatto essere più fertile in termini di energia psionica rispetto a quanto fosse Toril prima del ritorno del suo mondo gemello.

All'interno delle innumerevoli biblioteche e torri degli eremiti disseminate in tutto il Faerûn, qualche raro sapiente riconosce che la diffusione crescente delle capacità psioniche presso la popolazione è la reazione collettiva e inconscia del mondo alle pressioni del Reame Remoto. Le prove a supporto di questa teoria, tuttavia, sono difficili da fornire, e questo punto di vista è quasi del tutto ignoto al grosso della popolazione.

Considerato il recente incremento e la natura insolita dei loro poteri, i vari gruppi e raduni di fruitori psionici tendono ad agire in segreto. I loro membri preferiscono incontrarsi in luoghi nascosti e rivelare la loro esistenza soltanto ad altri praticanti psionici già affermati. Non desiderano attirare attenzioni indesiderate sulle loro strane capacità, nel timore di suscitare diffidenza o persecuzione. Molti membri di queste cabale credono che una tale segretezza sia superflua e immotivata e sottolineano che le arti psioniche non verranno mai accettate dal resto del mondo se i loro stessi praticanti credono di avere qualcosa da nascondere. Tuttavia, le tradizioni e le riserve in merito sono dure da sconfiggere.

Altre sette psioniche hanno buoni motivi per rimanere nascoste. Certe cabale psioniche non possono sfuggire alla presenza psichica della città sospesa degli aboleth, Xxiphu, per quanto tentino di allontanarsi dal Mare delle Stelle Cadute. Consapevolmente o istintivamente, questi praticanti sentono che potrebbero essere usati come pedine in qualche futuro conflitto cosmico. Mentre i fruitori psionici nascondono la loro presenza dai potenziali nemici, i mind flayer diffondono i loro tentacoli in tutto il Sottosuolo, le città degli aboleth emergono dalle loro tombe sommerse e il bagliore delle stelle emana sinistri presagi.

I semi del potere psionico continuano a germogliare nella mente degli abitanti di Toril, controbilanciando la minaccia che il Reame Remoto potrebbe un giorno costituire. Questa minaccia, una volta rivelata, potrebbe fare apparire la Piaga Magica come un disastro minore in confronto... o forse semplicemente come un semplice precursore della vera fine del mondo conosciuto.

ORDINI E FILOSOFIE

Dal momento che la mentalità di un personaggio psionico definisce i suoi atteggiamenti, convinzioni e percezioni, molti fruitori di queste arti vedono il mondo attraverso un prisma di qualche tipo. Spesso aderiscono a organizzazioni o scuole di pensiero che si discostano dal modo di pensare più comune.

Una filosofia psionica è una serie di convinzioni relative all'origine, alla natura e agli scopi dell'energia psionica. Le filosofie non vengono insegnate in scuole vere e proprie o praticate in grandi gruppi. Queste convinzioni vengono invece trasmesse da individuo a individuo o da un singolo credente a una piccola cabala. Sebbene certe credenze a volte possano mettere radice in una regione in particolare, è raro che una filosofia sia promulgata da un quartier generale centrale, o che i suoi seguaci si fregino di titoli o cariche gerarchiche formali. I fruitori

psionici più istintivi, come gli ardenti e gli psicombattenti, sono attratti da queste esplorazioni più informali del potere psionico.

Un ordine psionico, d'altro canto, è un sistema di credenze assai più formalizzato. Come una filosofia, abbraccia dei punti di vista particolari riguardo alle origini e alla natura dei poteri psionici. Un ordine si concentra anche sui vari metodi di istruzione, pratiche specifiche e, in certi casi, sulle interazioni formali con la società e le ideologie religiose. Alcuni ordini psionici adottano strutture simili a quelle delle scuole o delle istituzioni religiose, mentre altri sposano le loro filosofie con le tradizioni culturali del luogo. I fruitori del potere psionico più disciplinati, come gli psion e i monaci, sono attratti soprattutto da questi gruppi.

ADEPTI CERULEI

Gli Adepti Cerulei, che affermano di discendere dai primi combattenti che lottarono contro il Reame Remoto sotto le insegne del Simbolo Ceruleo, cercano di capire l'energia generata dai piani. L'ordine si prepara al giorno in cui la pressione del Reame Remoto provocherà la nascita di un campione psionico annunciato da lungo tempo dalle profezie.

Classe primaria: Psion

Allineamento primario: Senza allineamento, anche se l'ordine accetta membri di tutti gli allineamenti

CREDENZE E TRADIZIONI

Gli Adepti Cerulei credono che l'influenza del Reame Remoto regoli l'ascesa del potere psionico, e che tale potere sia l'unica speranza su cui il mondo può contare contro l'influenza aberrante dell'Oltre.

Nel corso di molti secoli, dozzine di gruppi psionici, dagli ordini pienamente sviluppati alle cabale più minuscole, si sono dedicati a difendere il mondo dall'avanzata del Reame Remoto. Uno dei primi e più famosi tra questi fu l'ordine dei Custodi del Simbolo Ceruleo, a cui va il merito di avere sventato una forza di invasione proveniente dal Reame Remoto alcuni secoli fa (vedi il *Manuale del Giocatore* 3, pagina 112). Con il tempo, quasi tutti questi gruppi furono distrutti o corrotti dall'interno. Le menti mortali, per quanto formidabili, si dimostrarono troppo deboli per reggere al potere e alla follia del Reame Remoto.

Gli Adepti Cerulei credono che la loro tradizione discenda da tutte queste organizzazioni, ma soprattutto dai custodi. I fondatori dell'ordine sono psion che un tempo provenivano dagli ordini e dalle tradizioni più disparate. Tutti a quanto pare ebbero la visione psichica di un campione che un giorno avrebbe guidato una potente fazione di fruitori psionici contro le più potenti entità del Reame Remoto. Questa battaglia deciderà il destino del mondo: il Reame Remoto verrà sigillato e isolato per sempre, oppure la sua follia farà a pezzi la realtà.

Gli adepti credono che spetti a loro il compito di educare questo campione e i suoi combattenti mentali, e così inviano i soggetti psionici migliori ad affrontare pericoli onde acquisire potenza in previsione del conflitto futuro, e per scorgere in loro eventuali segni di grandezza.

Gli Adepti Cerulei credono che il Reame Remoto sia responsabile dell'esistenza dell'energia psionica, anche se i suoi membri discutono costantemente sulla veridicità delle varie teorie che tentano di definire la portata dell'influenza del Reame Remoto.

METE E OBIETTIVI

Gli adepti sono maestri di sottigliezze, si danno da fare con discrezione collocando spie e contattando informatori in tutte le comunità che riescono a raggiungere. Gli Adepti Cerulei si adoperano per scoprire i nuovi e più giovani fruitori psionici. Tali personaggi vengono incoraggiati (o abilmente manipolati) affinché prendano parte ad avventure ed esplorazioni, specialmente quelle in cui l'influenza del Reame Remoto è forte. Mano a mano che i soggetti sviluppano potere ed esperienza, gli agenti degli Adepti Cerulei li contattano con prudenza e spiegano loro il pericolo rappresentato dal Reame Remoto, nonché le convinzioni

dell'ordine secondo cui tutti i personaggi psionici sono fondamentali per la difesa del mondo. Qualsiasi individuo tra costoro che giunga ai livelli epici attira la loro attenzione in modo particolare e viene informato dagli adepti che, stando alle loro convinzioni, egli potrebbe essere il campione di cui parlano le profezie.

Quando un fruitore psionico è stato informato dell'esistenza degli Adepti Cerulei e si è unito alla causa dell'ordine, l'ordine mette le sue risorse a disposizione del nuovo protetto. L'organizzazione dispone di vaste biblioteche e molti dei suoi membri sono dei rinomati studiosi. Sebbene siano disposti a condividere le loro conoscenze, i membri dell'ordine non assistono il potenziale campione in battaglia. Credono che il campione promesso debba evolversi senza alcuna assistenza da parte dell'ordine, al fine di dimostrare il suo valore.

Quando non sono impegnati a seguire le gesta di un potenziale campione, gli Adepti Cerulei difendono gli innocenti dalle creature aberranti e dalle altre minacce. L'ordine spera di arginare l'avanzata del Reame Remoto fino a quando il campione atteso non si farà avanti.

ORGANIZZAZIONE

Quello degli Adepti Cerulei è un ordine relativamente piccolo. I suoi numeri sono più consistenti in quelle regioni dove il tocco del Reame Remoto è più forte, ma sono praticamente inesistenti nelle altre zone. L'ordine è impaziente di reclutare altri membri, in modo di poter coprire un territorio più vasto. Gli Adepti Cerulei prediligono gli psion, ma accettano i membri di qualsiasi classe.

Autorità: Taul Kirn, l'adepto maestro del gruppo, è un umano che un tempo credeva di essere un potenziale campione, finché un cervello anziano degli illithid non lo schiavizzò per qualche tempo. Sottoposto a scansioni psichiche, ha dimostrato di essersi ripreso dall'influenza degli illithid e il gruppo si fida di lui completamente, ma Kirn si rifiuta di proporsi come campione, nel timore che qualche effetto latente possa ancora influenzarlo. Kirn è un monaco, anche se la maggior parte degli adepti al suo comando è composta da psion.

Quartier generale: Gli Adepti Cerulei possono contare sulla collaborazione del tempio principale dell'antica città di Pravarum. Laggiù, tra i santuari dedicati a Ioun, Bahamut e Pelor, l'ordine ha fondato la sua sala degli incontri.

Gerarchia: Quei membri che hanno un certo grado di anzianità e di esperienza sono noti come adepti, mentre quelli di rango inferiore sono chiamati novizi. Al di là dell'adepto maestro non esistono altre posizioni formali. L'adepto maestro decide, solitamente basandosi sull'anzianità, a chi spetta l'autorità sulle varie aree in cui l'ordine è operativo.

BENEFICIO DI BACKGROUND

Il personaggio è stato addestrato affinché capisse bene l'importanza della venuta del campione predestinato. Ora egli veglia costantemente in cerca di voci che possano confermare la comparsa del campione o che lo mettano in guardia sulle incursioni del Reame Remoto.

Abilità associate: Arcano, Bassifondi

Linguaggio associato: Gergo delle Profondità

CERCATORI ETERNI

La sete di conoscenza e il vuoto irrequieto delle domande senza risposta spingono i seguaci della filosofia dei Cercatori Eterni a seguire il loro cammino di studi. Per loro, la lotta per comprendere la natura del potere psionico è un'impresa lunga una vita.

Classe primaria: Ardente, anche se gli psicommententi sono di poco inferiori

Allineamento primario: Senza allineamento, anche se sono presenti membri di ogni allineamento.

CREDENZE E TRADIZIONI

Si può dire che i cercatori eterni siano esistiti fin da quando i primi ardenti si interrogarono sulle origini del loro potere. I Cercatori Eterni sono una rete di stranieri, accomunati dalla convinzione che la loro filosofia sia quella giusta. La loro rete di scopi comuni abbraccia razze, background, culture e obiettivi radicalmente diversi. Nello specifico, ogni cercatore aderisce ai seguenti precetti.

- ◆ Il potere psionico ha un grande scopo. Non è soltanto una forma di magia, ma un potere diverso da tutti gli altri, che esiste per un motivo ancora da scoprire.
- ◆ Ogni detentore di potere psionico è stato specificamente scelto come veicolo di quel potere.
- ◆ Quando diventano consapevoli della fonte di potere psionica, i fruitori psionici la riconoscono istintivamente.
- ◆ Nessuna delle attuali teorie a proposito dell'origine o dello scopo del potere psionico è corretta.

Il concetto secondo cui tutte le teorie attualmente discusse riguardo al potere psionico sono in ultima analisi false è il pensiero che sta alla base di tutta la filosofia dei Cercatori Eterni. Un intenso desiderio di svelare i misteri del potere psionico è ciò che spinge ad agire tutti i Cercatori Eterni, ognuno dei quali condivide gli indizi che scopre con i suoi compagni cercatori.

Discutere delle parziali verità racchiuse nelle teorie esistenti è un passatempo popolare quando più cercatori si incontrano. Ma tutti i cercatori sanno che se qualche teoria si dimostrasse corretta, ogni cercatore intuirebbe immediatamente che si tratta della verità. Quando capiranno l'origine del potere psionico e il motivo per cui sono stati scelti per manifestare le capacità psioniche, i cercatori finalmente scopriranno il loro scopo nel mondo.

I cercatori non appoggiano nessuna delle varie teorie di origine sul potere psionico, anche se cercano di estrapolare dei frammenti di verità da ognuna di esse.

METE E OBIETTIVI

I cercatori concentrano tutti i loro sforzi sulla scoperta della vera natura e degli scopi del potere psionico. Molti diventano avventurieri, nella speranza di scoprire vecchi tomi o parlare con entità antiche in grado di rivelare loro altre conoscenze perdute. Altri diventano studenti e si immergono nella lettura di polverose pergamene. Alcuni casi più rari diventano accademici e conducono esperimenti sulle creature psioniche. In certe occasioni, i cercatori di una regione particolare provano l'impulso emotivo di raccogliere e condividere le loro conoscenze.



Il meccanismo che regola i tempi con cui si indicano questi sporadici incontri è un altro mistero che i cercatori continuano a esplorare mentre dibattono sulle loro nuove scoperte.

I cercatori che scelgono uno stile di vita nomade fungono da rete di comunicazione per gli aderenti a questa filosofia. Trasmettono informazioni e messaggi di interesse ai fruitori psionici loro colleghi, anche quando queste informazioni non sono direttamente correlate ai grandi segreti di cui sono alla ricerca. Il desiderio di comunicare e di condividere informazioni incoraggia anche il più reticente e solitario dei cercatori a rimanere in contatto con almeno una manciata dei suoi compagni.

ORGANIZZAZIONE

I Cercatori Eterni non dispongono di congreghe o cabale permanenti a sostegno della loro filosofia. Sebbene i cercatori si accompagnino spesso a personaggi di mentalità affine o ad avventurieri di altri interessi, in ultima analisi ogni cercatore va a caccia della verità a modo suo.

BENEFICIO DI BACKGROUND

Il personaggio ha cercato qualcosa per tutta la vita, anche se inizialmente non sapeva nemmeno dire cosa stesse cercando. Ora che sa delle sue capacità psioniche, è pronto a esplorare ogni pista che potrebbe condurlo a scoprire il segreto supremo: quello che gli rivelerà il motivo della sua esistenza.

Abilità associate: Arcano, Intuizione

CUSTODI DEL SOLE INTERIORE

I Custodi del Sole Interiore, nati da due tradizioni separate, sono un ordine dedito all'acquisizione e alla salvaguardia della conoscenza. I membri originali dell'ordine raccoglievano informazioni nella speranza di salvare le culture minacciate dalla distruzione. Di recente, tuttavia, queste nobili ambizioni sono state messe da parte per fare spazio a obiettivi più puramente accademici.

Classe primaria: Psion

Allineamento primario: Senza allineamento

CREDENZE E TRADIZIONI

I membri originali dei Custodi del Sole Interiore erano psion che ritenevano di essere le menti più grandi e disciplinate del mondo. Ritennero loro solenne dovere radunare le conoscenze più importanti delle razze umanoidi. L'ordine avrebbe svolto il ruolo di archivio vivente delle informazioni e della sapienza raccolta, in modo da assicurare la sopravvivenza del patrimonio culturale del mondo anche a seguito dell'ascesa e della caduta degli imperi. Se necessario, i custodi avrebbero fornito alle razze devastate le informazioni di cui abbisognavano per ricostruire le loro civiltà. Credevano che la conoscenza immagazzinata nelle menti viventi fosse l'unico faro in grado di vincere le tenebre, un cosiddetto Sole Interiore.

Circa allo stesso tempo, un'altra scuola di pensiero prese piede presso molti psion. La filosofia nota come il Corpo riteneva che i fruitori psionici fossero l'incarnazione cosciente dei pensieri delle creature viventi. Tali personaggi avevano quindi la responsabilità di diventare una mente di gruppo per l'inconscio collettivo. Il Corpo credeva che se i fruitori psionici fossero riusciti a radunare e a mettere insieme tutta la conoscenza, l'inconscio collettivo si sarebbe risvegliato e gli esseri senzienti si sarebbero evoluti.

Quando gli studiosi del Corpo vennero a sapere dell'esistenza dei Custodi del Sole Interiore, decisero di unirsi a quell'organizzazione per aiutarla a radunare conoscenze. Questi nuovi custodi introdussero nell'ordine il concetto di mente di gruppo, che presto divenne parte della sua filosofia.

Oggi entrambe le credenze esistono ancora presso i custodi, ma nessuna delle due è quella che spinge l'ordine ad agire. Ormai, la maggior parte dei suoi membri si dedica allo studio e alla raccolta di conoscenza fine a se stessa. Vanno fieri della loro sapienza, ma non credono che l'ordine abbia un obiettivo finale. Per loro, i Custodi del Sole Interiore non sono diversi da qualsiasi altra gilda di psion o di maghi.

Quei custodi che seguono una delle filosofie originali dell'ordine sono attratti dalle origini dei poteri psionici "coscienza collettiva" e "difensori della realtà". I membri che considerano l'ordine alla stregua di una gilda o di una risorsa di studio aderiscono alle convinzioni più disperate.

METE E OBIETTIVI

Le ragioni per cui un nuovo custode può aderire all'ordine vanno dall'esoterico al quotidiano, ma tutti i membri condividono lo stesso desiderio di raccogliere la maggiore quantità di informazioni possibile. Alcuni custodi sfruttano i segreti scoperti di recente per il proprio tornaconto; altri si accontentano di garantire che l'ordine possa continuare ad accedere a ogni genere di nuova

informazione. Dai campi di conoscenza tradizionali alle nozioni scoperte di recente, tutte le scoperte dei custodi vengono meticolosamente annotate e archiviate nelle numerose biblioteche dell'ordine, simili a vaste cripte.

Molti tra i membri più giovani dell'ordine si dedicano all'avventura o allo spionaggio al fine di stanare informazioni perdute o nascoste. Offrire ai Custodi del Sole Interiore delle nuove conoscenze è uno degli unici due modi per fare carriera; l'altro è attraverso anni di meticolosa ricerca, catalogazione e consultazione. L'accesso alle sezioni più esoteriche e potenti degli archivi dell'ordine è riservato ai grandi sapienti dell'organizzazione.

ORGANIZZAZIONE

Nonostante la loro scarsità di obiettivi (o forse proprio grazie a essa), i Custodi del Sole Interiore sono uno dei più grandi ordini psionici contemporanei. L'ordine è dotato di un labirintico sistema di gradi e posizioni interne.

Autorità: La nana Kala Firstdawn è l'attuale capo dell'ordine, noto come grande saggio. Kala è una devota credente nella missione iniziale dei custodi di accumulare conoscenze per garantire che una civiltà possa essere ricostruita dopo un'epoca buia, e patrocina personalmente i membri più avventurosi dell'ordine affinché vadano in cerca di conoscenze perdute.

Quartier generale: La Biblioteca del Sole Interiore è situata nel paese di Fallcrest, nei pressi della Porta del Mago. Gli abitanti di quell'insediamento la considerano una sorta di biblioteca privata e di circolo sociale, dove i membri di tanto in tanto si radunano per disquisire di questioni accademiche. Soltanto i membri dell'ordine sanno che nel corso dei decenni sono state scavate nella viva roccia al di sotto del complesso cripte grandi quanto una cattedrale, capaci di ospitare decine di migliaia di volumi.

Gerarchia: I custodi mantengono una gerarchia rigida. Il grande saggio guida l'ordine nella sua interezza. I maestri saggi, vale a dire tutti i membri più anziani o specializzati in un determinato campo, vengono subito dopo di lui. Al di sotto di costoro stanno i saggi eruditi, i maestri custodi, i custodi e i custodi novizi. Alcuni individui si fregiano di un titolo specifico in aggiunta al rango, come ad esempio capo archivista, mastro bibliotecario, ricercatore capo e dozzine di altri ancora.

BENEFICIO DI BACKGROUND

Nulla è più importante dell'acquisizione e della salvaguardia delle conoscenze. Senza capire cosa è successo prima, come può la società procedere oltre?

Abilità associate: Percezione, Storia

Linguaggio associato: Draconico

MANO DELLA GUIDA

La Mano della Guida, una delle filosofie e ordini psionici più altruisti, attira gli individui desiderosi di dedicarsi al benessere delle creature meno potenti.

Classe primaria: Ardente e psicomcombattente

Allineamento primario: Buono e legale buono

CREDENZE E TRADIZIONI

I gruppi psionici dediti alla causa del bene (la lotta contro le creature aberranti o i demoni, la protezione della

civiltà dai mostri delle terre selvagge, la caccia ai criminali nei territori civilizzati) sono esistiti fin da quando il potere psionico fu riconosciuto per ciò che è. Molti dei primi fruitori psionici erano combattenti che lottarono per salvare il mondo dalla minaccia dei primordiali o del Reame Remoto. Nessun legame concreto collega quelle antiche fazioni ai seguaci dell'odierna filosofia della Mano della Guida, ma i praticanti della mano considerano comunque quegli antichi combattenti psionici i loro antenati spirituali.

La Mano della Guida ritiene che il potere psionico sia un dono. Dopotutto, nessun altro tipo di potere fiorisce senza che il fruitore debba compiere uno sforzo da parte sua. Che il potere psionico provenga dagli dèi, dagli altri piani o dalle menti collettive del reame mortale non ha alcuna importanza; i fruitori psionici devono riconoscere che il loro potere esiste per proteggere le razze mortali. Essere dotati di questo potere speciale non è un segno del privilegio delle classi psioniche, bensì un segno dei loro obblighi e dei loro doveri.

Quando si soffermano a pensare sulla questione, i seguaci della Mano della Guida rispettano le teorie delle origini "difensori della realtà" e "dono degli dèi".

METE E OBIETTIVI

In senso lato, l'obiettivo della Mano della Guida è molto semplice: proteggere gli innocenti, le singole comunità, la civiltà e il mondo dall'asservimento, dalla dominazione e dalla distruzione. Si tratta di un obiettivo assai nobile, ma la maggior parte delle mani non regola le proprie attività giornaliere tenendo a mente l'obiettivo supremo della filosofia. Molte si sentono obbligate a fornire aiuto in ogni modo possibile.

Una mano potrebbe collocarsi in prima linea a fianco di una milizia locale per difendere un paese dai predoni, oppure aiutare un gruppo di avventurieri a rintracciare un signore dei vampiri o un mind flayer. I seguaci della Mano non offrono il loro aiuto spinti dal bisogno di salvare il mondo; lo fanno perché credono che sia la cosa giusta da fare. Non tollerano il pensiero che il loro dono vada sprecato quando permette loro di compiere ciò che tanta gente non ha la possibilità di fare.

Essendo dei protettori nati, le mani tengono in serbo tutta la loro ostilità per i fruitori psionici malvagi. Questi nemici danneggiano coloro che dovrebbero proteggere e profanano ciò che doveva essere accettato come un dono alle razze mortali. Le mani si rivelano particolarmente zelanti e sanguinarie quando affrontano dei nemici psionici. Alcuni praticanti si mettono deliberatamente in caccia delle loro controparti oscure.

ORGANIZZAZIONE

I seguaci della Mano della Guida che risiedono nella stessa regione o in regioni vicine si incontrano regolarmente tra loro. Una sorta di legame empatico o di impulso irresistibile li attira verso le minacce comuni, e volte radunandone anche una dozzina nello stesso luogo. Sebbene la Mano della Guida non sia un ordine formale, i suoi seguaci perseguono gli stessi obiettivi tutti insieme.

Lunga Mano: Molte mani credono che i fruitori psionici malvagi costituiscano la peggiore minaccia che incombe sul mondo naturale. Ai loro occhi, ogni uso dei

poteri psionici a fini immorali appare come un tradimento personale. Il gruppo della Lunga Mano, con sede nella città commerciale di Quattro Venti, è composto da una dozzina di fruitori psionici e da circa il doppio di alleati non psionici. La Lunga Mano prende di mira le minacce psioniche di ogni genere, dalle creature aberranti ai fruitori psionici di allineamento malvagio, e si sforza in ogni modo di distruggerle definitivamente.

Occhi di Crocevia Stregato: Le comunità della Valle dell'Elsir devono ancora riprendersi dai recenti saccheggi delle orde umanoidi e degli agenti di Tiamat. L'area ospita anche una serie di portali planari. Attirati dagli eventi recenti, alcuni fruitori psionici hanno formato una piccola cabala per proteggere la Valle dell'Elsir. I suoi membri lottano contro ogni forma di malvagità, dai banditi che tentano di approfittarsi del caos recente agli orrori che strisciano fuori da quei portali ancora aperti. Queste Mani della Guida, stabilitesi nel piccolo paese di Crocevia Stregato, accettano volentieri qualsiasi forma di aiuto da parte degli altri avventurieri.

BENEFICIO DI BACKGROUND

Gli innocenti e il mondo naturale devono essere protetti. In quanto beneficiario del grande dono del potere psionico, il personaggio si sente obbligato a proteggere i deboli e a punire i malvagi. È sempre stato spinto da un forte senso del dovere. Una volta che ha imparato a seguire il suo istinto, il suo ruolo nel mondo gli è apparso subito chiaro.

Abilità associate: Diplomazia, Percezione

PUGNI DI ZUOKEN

Zuoken, un seguace umano della tradizione monastica nota come il Respiro del Sole e della Luna, fu apparentemente il primo mortale a raggiungere l'illuminazione, e cioè l'armonia perfetta tra mente, corpo e anima. Come ricompensa per i suoi sforzi, Ioun ne fece uno dei suoi più grandi esarchi. Oggi i Pugni di Zuoken, una delle più rispettate tradizioni monastiche, seguono il suo esempio. I discepoli dell'ordine sono modelli di illuminazione, perennemente impegnati a raggiungere la perfezione personale.

Classe primaria: Monaco

Allineamento primario: Buono, sebbene i discepoli legali buoni e senza allineamento costituiscano una significativa minoranza.

CREDENZE E TRADIZIONI

Tutti gli esseri viventi possiedono un legame innato con l'energia psionica. Soltanto le creature dotate del potenziale per raggiungere l'illuminazione possono in teoria accedere a questa energia, e soltanto coloro che raggiungono una certa misura di illuminazione riusciranno a padroneggiarlo. Un discepolo ha il preciso compito di coltivare la crescita delle sue arti psioniche, in quanto i fruitori psionici sono gli unici in grado di raggiungere la vera illuminazione e di trascendere a uno stato di esistenza superiore dopo la morte.

Anche se gli ardenti e gli psicombattenti vantano un legame istintivo con l'energia psionica, le loro doti naturali non sono sufficienti. Hanno bisogno di sottoporsi a un rigido addestramento monastico per raggiungere

l'illuminazione. E così, i membri dei Pugni di Zuoken hanno l'incarico di incoraggiare gli ardenti e gli psicom-battenti a coltivare i loro studi psionici, ma al contempo cercano di forzarli a seguire un cammino di studio più disciplinato.

Sebbene la maggior parte dei discepoli sia di allineamento buono, i Pugni di Zuoken credono che il potere psionico, intrinsecamente, sia un potere incentrato sull'io. Per padroneggiarne le tecniche, il fruitore psionico deve padroneggiare il suo corpo, la sua mente e la sua anima. L'ordine crede che aiutando gli altri, un fruitore psionico aiuti anche se stesso nel suo viaggio verso l'autoconsapevolezza e l'illuminazione, ma intraprendere quel viaggio deve essere una scelta personale.

La maggior parte dei Pugni di Zuoken aderisce alle teorie sulle origini dei poteri psionici "dono degli dèi" o "più che umani".

METE E OBIETTIVI

I Pugni di Zuoken si sforzano di individuare e guidare i potenziali fruitori psionici. Ogni discepolo dei Pugni di Zuoken va in cerca della perfezione personale, o illuminazione, attraverso l'unità della mente, del corpo e dell'anima. Gli esercizi, le pratiche e i rituali dell'ordine sono concepiti per rafforzare ogni aspetto dell'io finché i confini che separano i tre aspetti diversi non cedono, rivelando un io unico e indistinto.

Anche se l'ordine non lo richiede, molti membri scelgono lo stile di vita dell'avventuriero come mezzo per raggiungere l'illuminazione. I discepoli avventurieri solitamente credono che nessun ammontare di studi o di esercizi possa affinare le loro capacità con la stessa efficacia dei combattimenti, delle esplorazioni, delle investigazioni e delle missioni di sopravvivenza vere e proprie. Inoltre, viaggiare consente ai praticanti di aiutare i bisognosi, cosa che migliora l'immagine dell'ordine presso la gente comune e offre allo stesso tempo di compiere ulteriori passi sul cammino verso l'illuminazione.

ORGANIZZAZIONE

Sebbene sia un ordine famoso, quello dei Pugni di Zuoken non è più grande di buona parte delle altre tradizioni monastiche. Non è un ordine segreto, ma è relativamente isolato. Rintracciare e contattare l'ordine è considerato la prima prova per saggiare la perseveranza e le capacità di un aspirante membro.

Autorità: L'ordine è guidato da un discepolo eletto dai suoi pari e considerato colui che è più vicino all'illuminazione e che meglio incarna le qualità di Zuoken. Questo capo è chiamato l'erede di Zuoken. L'attuale erede è Ammineth, un elfo talmente venerabile che il suo volto è ormai una distesa di rughe e i cui capelli sembrano una coltre di ragnatele.

Quartier generale: I Pugni di Zuoken gestiscono vari piccoli monasteri, ma l'ordine vero e proprio ha sede in un grosso monastero delle dimensioni di un modesto villaggio. Questo monastero è situato in cima a un gelido altopiano nei pressi delle montagne che ospitano la leggendaria città di Argent, creata dagli dèi in persona.

Gerarchia: Otto monaci anziani assistono l'erede di Zuoken nella gestione dell'ordine e nella cura della sua reputazione. I quattro maestri del vento sono

responsabili specializzati nella cura degli studi fisici dei monaci; i quattro maestri delle stagioni sono responsabili degli esercizi mentali e degli studi scolastici. Il maestro dell'inverno e il maestro del vento del nord sono solitamente i candidati che diventeranno i successivi eredi di Zuoken. I monaci autorizzati a insegnare sono noti come maestri. Gli studenti non portano alcun titolo.

BENEFICIO DI BACKGROUND

Il personaggio è stato cresciuto o addestrato dai discepoli dei Pugni di Zuoken. Fin dalla più tenera età, egli si è sforzato di bilanciare le necessità della mente e del corpo. Ha anche studiato i nemici degli dèi e dei mortali contro cui Zuoken ha combattuto, e forse combatte ancora in qualità di esarca di Ioun.

Abilità associate: Acrobazia, Religione

Linguaggio associato: Primordiale

SCUOLA DELL'ECCELLENZA INEGUAGLIATA

La Scuola dell'Eccellenza Ineguagliata era in origine un ordine che intendeva usare il suo potere per guidare le razze mortali verso un futuro migliore. Oggi l'organizzazione mira soprattutto a sostenere la causa della superiorità dei fruitori psionici, una posizione che, secondo gli affiliati, conferisce loro il diritto di comandare gli individui inferiori.

Classe primaria: Monaci e psion all'incirca in egual misura

Allineamento primario: Malvagio, anche se l'ordine annovera tra i suoi membri una minoranza significativa di individui senza allineamento (e perfino alcuni buoni) che si sforzano ancora di guidare con benevolenza la gente attorno a loro.

CREDENZE E TRADIZIONI

Gli ineguagliati, il nome con cui sono noti i membri della scuola, credono che l'avvento del potere psionico sia il primo di molti cambiamenti epocali che attendono il reame mortale. Il mondo sta cambiando sotto l'influenza degli altri piani e il potere di una moltitudine di menti senzienti. Coloro che possiedono forza mentale sufficiente a padroneggiare il potere psionico possono guidare questa trasformazione, plasmando nel senso letterale del termine il mondo di domani.

Gli ineguagliati credono che i fruitori psionici (e in particolare i membri del loro stesso ordine) siano gli unici capaci di assicurare l'ingresso delle razze mortali in un'epoca migliore. L'ordine si sforza di collocare i fruitori psionici in posizioni di autorità. I detentori del potere psionico, secondo loro, devono arrivare a dominare il mondo prima che l'epoca attuale si concluda, altrimenti il mondo cadrà preda della follia e del caos.

I fruitori psionici della Scuola dell'Eccellenza Ineguagliata sono attratti dalle teorie sull'origine del potere psionico "difensori della realtà", "coscienza collettiva" e "più che umani".

METE E OBIETTIVI

Gli ineguagliati cercano di radunare sotto la loro egida il maggior numero possibile di fruitori psionici. La scuola si

presenta come un gruppo di fruitori psionici che promette ai suoi membri di raggiungere il potere e il controllo di cui hanno bisogno per ottenere il rispetto della società. Una volta coinvolti all'interno della scuola, i membri apprendono le filosofie del gruppo e sono tenuti a collaborare con l'ordine nella sua opera di conquista psionica del mondo. Le autorità della scuola si muovono con prudenza nei confronti degli ardenti e degli psicombattenti, e incoraggiano energicamente tali personaggi a scegliere invece il cammino dello psion o del monaco. I rettori si premurano di specificare chiaramente che soltanto i fruitori psionici più disciplinati riusciranno a sviluppare un controllo e una comprensione perfetta delle loro capacità e a reclamare ciò che spetta loro per diritto di nascita.

Attualmente gli ineguagliati si accontentano di diffondere la loro influenza nelle comunità più piccole e in alcune città più grandi, ma non perdono mai di vista l'obiettivo finale della scuola: un impero governato psionicamente. I membri originali dell'ordine credevano che guidando la crescita culturale e i pensieri della popolazione avrebbero garantito una trasformazione positiva del mondo. I membri di oggi, sicuri della loro superiorità e fieri del loro potere, rendono omaggio soltanto di facciata alla filosofia fondante dell'ordine. Alcuni rari istituti onorano ancora l'obiettivo della scuola originale e insegnano che i fruitori psionici hanno la responsabilità di guidare e plasmare il futuro delle razze mortali. Molti dei membri buoni e senza allineamento dell'ordine si uniscono a questi istituti.

Nonostante dedichino così tanto tempo alla ricerca del potere, gli ineguagliati combattono comunque contro le creature aberranti. Tali orrori diffondono l'influenza del Reame Remoto, che agisce contro gli obiettivi della scuola. Di fronte alle minacce più gravi, gli ineguagliati a volte collaborano con quei gruppi che normalmente sarebbero loro avversari.

ORGANIZZAZIONE

La Scuola dell'Eccellenza Ineguagliata è uno dei più grandi ordini psionici in assoluto. I suoi istituti sono diffusi in tutte le regioni del mondo e costituiscono una rete di aree di influenza capace di raggiungere dozzine di comunità e varie città principali. I fruitori psionici in azione sul campo si mantengono misticamente in contatto con i loro rettori.

Autorità: Ogni collegio e monastero della scuola ha un suo capo, o rettore. Il capo dell'intero ordine raggiunge la sua posizione attraverso una gara di potenza

psionica. L'attuale capo è il Rettore Typhiriss, un tiefling psion.

Quartier generale: Il quartier generale della Scuola dell'Eccellenza Ineguagliata, che inizialmente era un singolo collegio psionico, fu fondato nella città mercantile dei Quattro Venti. Oggi è il collegio, la scuola o il monastero dell'attuale capo a essere considerato l'istituto principale dell'ordine. Il collegio del Rettore Typhiriss è situato nella grande città di Nido del Grifone, tre giorni a sudest della Valle del Nentir.

Gerarchia: I rettori assumono il controllo di un collegio o di un monastero attraverso la forza di volontà e il potere psionico. La gerarchia di ogni istituto sotto un rettore è determinata allo stesso modo. I duelli all'ultimo sangue per dirimere le dispute di rango sono malvisti, ma di tanto in tanto hanno luogo comunque.

BENEFICIO DI BACKGROUND

Un fruitore psionico ha il diritto e la responsabilità di governare i mortali privi di capacità psioniche, che essi lo desiderino o meno.

Abilità associate: Diplomazia, Intimidire

Linguaggio associato: Il linguaggio della mente (vedi sotto)

IL SENTIERO DEI TRENTASETTE OSTACOLI

Anche se il potere psionico è un segno di superiorità potenziale, l'onere di concretizzare quel potenziale spetta al singolo individuo. Il Sentiero dei Trentasette Ostacoli è incentrato sullo sviluppo delle abilità personali e del potere, e tale sviluppo può essere completato e dimostrato soltanto sconfiggendo una serie di avversari sempre più pericolosi.

Classe primaria: Psicombattente

Allineamento primario: Senza allineamento

CREDENZE E TRADIZIONI

Data la loro relativa rarità e assenza di tradizioni formali, di solito gli psicombattenti si incontrano l'un l'altro assai di rado nel mondo esterno. Ma quando si incontrano, la loro innata fiducia in se stessi (e l'arroganza che spesso procede di pari passo con quella fiducia) li spinge a impegnarsi in sfide e combattimenti rituali ideati per dimostrare la loro superiorità individuale.

Il Sentiero dei Trentasette Ostacoli nasce da questa tradizione informale. Notata per la prima volta soltanto

IL LINGUAGGIO DELLA MENTE

Alcuni psion credono che esista un linguaggio della mente, una serie di pensieri, visualizzazioni e sensazioni comuni a tutte le creature pensanti del cosmo. Coloro che lo studiano credono che questo linguaggio mentale universale costituisca le fondamenta su cui poggiano tutte le forme conosciute di telepatia.

Regola facoltativa: Con il permesso del Dungeon Master, i personaggi psionici possono apprendere questo linguaggio, che non esiste in forma parlata ma soltanto come scrittura. I personaggi non possono scegliere il linguaggio della mente come uno dei linguaggi di partenza

dei loro personaggi; per impararlo devono acquisire il talento Linguista o il background appropriato. Soltanto i personaggi psionici e le creature dotate di telepatia innata possono imparare a leggere e scrivere questo linguaggio, dal momento che parte del suo significato si trasmette direttamente nella mente dell'osservatore. Il linguaggio della mente può essere tradotto tramite la magia (ad esempio tramite il rituale Comprensione dei Linguaggi), ma per il resto è una forma di comunicazione che soltanto le creature telepatiche possono condividere.

qualche secolo fa, questa filosofia fu formalizzata quando un gruppo di trentotto psicombattenti si riunì e diede il via a una competizione tra tutti i partecipanti, coinvolgendo anche altri campioni e mostri presenti nella regione. Stando alle regole della competizione, soltanto un singolo psicombattente sarebbe emerso vittorioso dopo una battaglia finale contro gli altri trentasette combattenti del conclave.

Come filosofia, il Sentiero dei Trentasette Ostacoli non prevede insegnamenti formali, ma la storia del primo conclave è ben nota presso gli psicombattenti. I personaggi emotivamente e fisicamente attratti da questo sentiero avvertono un legame innato che li accomuna ai trentotto combattenti originari, un legame che a volte sfocia in una forma di ammirata venerazione.

Attraverso i secoli, la filosofia del sentiero è sempre rimasta la stessa. Ogni seguace è vincolato a una vita di severo auto-miglioramento, e deve sforzarsi per realizzare fino in fondo il suo potenziale. Qualsiasi risultato inferiore sarà considerato uno spreco delle doti psioniche o di altra natura di uno psicombattente. Altrettanto importante è la dimostrazione di questo potenziale. I seguaci del sentiero sono tenuti ad andare in cerca di mostri potenti e avversari famosi per dare dimostrazione delle loro abilità e per affinare le loro capacità. La fama, la fortuna e l'autorità che ottengono conducendo una vita del genere appartengono di diritto agli psicombattenti... fintanto che sono capaci di difenderli.

Molti seguaci del sentiero aderiscono alla teoria "più che umani" sulle origini del potere psionico, ma quasi tutte le teorie trovano dei sostenitori tra gli aderenti a questa filosofia.

METE E OBIETTIVI

I seguaci del sentiero si sforzano di potenziare le loro capacità attraverso l'addestramento e la pratica, dando la caccia ad avversari sempre più potenti e sconfiggendoli. I più acclamati seguaci di questa tradizione osservano un rigido regime di addestramento fino al giorno della loro morte.

Sebbene prima o poi debbano affrontarsi in combattimento, i fruitori psionici del sentiero si trattano solitamente come compagni, scambiandosi informazioni e tecniche di addestramento. Vedere un compagno del sentiero che giunge al trionfo può essere gratificante, specialmente se il compagno in questione si è addestrato insieme a chi lo osserva.

Quando vanno in cerca di avversari, i seguaci del Sentiero dei Trentasette Ostacoli devono prendere in considerazione i seguenti fattori.

- ◆ Un avversario deve essere abbastanza potente da costituire una sfida; qualcosa di meno impegnativo non serve a crescere o a dimostrare il valore di un fruitore psionico.
- ◆ La fama è altrettanto importante. I seguaci del sentiero vogliono che la notizia dei loro successi si diffonda. Un mostro che infesta le terre selvagge ai margini di un paese è un bersaglio di gran lunga migliore di quello che si annida in una foresta inesplorata. Per lo stesso motivo, gli orchi che razziano le fattorie nei pressi di una città sono bersagli migliori di quelli che si nascondono nelle caverne più remote.
- ◆ Il sentiero insegna che il praticante ha diritto a qualsiasi premio che la sua vittoria possa fruttargli. Di

conseguenza, quei nemici e quei mostri dotati di ricchezze e tesori sono bersagli migliori rispetto a quelli che non possiedono nulla.

ORGANIZZAZIONE

Non è certo una sorpresa che molti seguaci del Sentiero dei Trentasette Ostacoli scelgano lo stile di vita dell'avventuriero. Tuttavia, non tutti i gruppi sono composti esclusivamente da uccisori di mostri.

Uccisori di eroi: Una manciata di seguaci del sentiero ha capito che gli avversari più pericolosi, più famosi e in genere più ricchi di tutti non sono i mostri o i malvagi: sono gli altri avventurieri di successo. La gilda informale nota come gli Uccisori di Eroi esiste ormai da vari decenni e i suoi membri fanno esattamente ciò che suggerisce il nome. Questi fruitori psionici si sono specializzati nel dare la caccia agli avventurieri per sfidarli: più sono popolari, meglio è. Se gli avversari che hanno scelto esitano a combattere contro di loro, gli uccisori di eroi non si fanno scrupolo a minacciare qualche innocente pur di costringerli a incrociare le lame.

BENEFICIO DI BACKGROUND

Il personaggio, addestratosi con il solo pensiero di migliorare le sue abilità e di ergersi trionfante contro ogni nemico, ha imparato a resistere a ogni sorta di avversità e a valutare rapidamente le capacità dei suoi avversari.

Abilità associate: Intuizione, Tenacia

SOGNATORI CREPUSCOLARI

Attratti dall'oscurità e disgustati dai pensieri e dalle emozioni altrui, gli ardenti che seguono il sentiero dei Sognatori Crepuscolari hanno votato la loro vita al male. Convinti di essere superiori a coloro che controllano, i sognatori credono di essere gli occhi e le orecchie di una forza maligna ultraterrena.

Classe primaria: Ardente

Allineamento primario: Malvagio e caotico malvagio

GIUNSERO DALL'OSCURITÀ

I seguaci della filosofia dei Sognatori Crepuscolari sono per lo più malvagi, essendosi votati al servizio di potenti diavoli, demoni e orrori inumani del Reame Remoto. È tuttavia possibile che qualche raro sognatore mantenga una certa misura di moralità e rimanga un personaggio buono o senza allineamento.

Il fatto che un ardente creda che i suoi poteri siano frutto di forze oscure che si aspettano di ottenere obbedienza non significa che tale obbedienza debba essere concessa senza combattere. Un sognatore buono o senza allineamento potrebbe credere che Asmodeus o Illesine sia la fonte del suo potere psionico. Tramite le sue azioni, potrebbe comunque mostrare il disprezzo che prova nei confronti del suo padrone e lottare contro il proprio fato. Può sperare che compiendo buone azioni gli sia possibile purificare l'oscurità che si annida nella sua anima e evitare di esserne divorato. Tuttavia, un tale sognatore deve lottare per mantenere la sua vera natura nascosta agli altri sognatori, in quanto rischierebbe di essere distrutto per mano loro se mai il suo segreto dovesse essere scoperto.

CREDENZE E TRADIZIONI

Quando il potere psionico comparve per la prima volta nel mondo, la diffidenza nei confronti dei suoi fruitori era assai diffusa. Questo potere alieno poteva influenzare le menti e le emozioni, a volte senza nemmeno dare alcun segno visibile che un incantesimo era stato lanciato. Nelle aree già propense a credere alla superstizione, i popolani spaventati ipotizzarono che il male aveva corrotto i fruitori psionici per contaminare il mondo naturale. Quella paura spinse molta gente sotto ogni altro aspetto moralmente degna a compiere atti orribili nel tentativo di purificare le loro terre da queste presunte forze del male.

Molte generazioni dopo, le oscure conseguenze di queste epurazioni si sono concretizzate nella filosofia dei Sognatori Crepuscolari. Quegli ardenti che risiedono nelle aree in cui la superstizione riguardo al potere psionico sono ancora forti vengono spesso consumati dalle emozioni estreme di coloro che li temono.

Questi sognatori hanno accettato la loro impossibilità di essere normali, si sono isolati dal resto della gente e hanno avuto ottimi motivi per farlo. La loro sensibilità alle emozioni li ha convinti che sono corrotti, nati per fomentare la malvagità e servire padroni oscuri e sanguinari. I sognatori solitamente credono che i diavoli, i demoni o gli orrori del Reame Remoto siano la fonte dei loro poteri psionici. Questi fruitori psionici oscuri si sforzano in tutti i modi di trasformare in realtà il giorno in cui i loro signori supremi riusciranno a dominare, corrompere o distruggere il mondo naturale.

I seguaci dei Sognatori Crepuscolari appoggiano le teorie sull'origine del potere psionico "meno che umani" o "dono degli dèi", sebbene gli "dèi" a cui attribuiscono l'origine dei poteri psionici siano raramente delle entità divine vere e proprie.

METE E OBIETTIVI

I seguaci dei Sognatori Crepuscolari vogliono vedere il mondo spalancare le porte ai loro oscuri padroni. Ognuno di loro intende sedersi alla destra del suo signore

quando i mortali del mondo saranno schiavizzati, divorati o condotti alla follia. Di tanto in tanto, un conclave si raduna per discutere delle tattiche e degli obiettivi a breve termine da raggiungere. Queste riunioni si concludono di solito in un bagno di sangue, in quanto i servi dei vari padroni non tollerano il pensiero di adoperarsi per agevolare il piano di un altro signore.

Di recente, le cabale al servizio dell'uno o dell'altro immondo hanno acquisito maggiore forza in certe regioni. I loro membri hanno ancora difficoltà a collaborare tra loro, tuttavia. Alcuni vogliono usare la forza brutta per conquistare le terre locali, mentre altri prediligono le sottili manipolazioni mentali per soggiogare le autorità civili e religiose. Altri ancora vogliono mettere in atto rituali abbastanza potenti da annientare le barriere che separano il mondo naturale dal reame del loro signore. In qualche occasione, le varie cabale dei sognatori si contendono il controllo di una regione o scatenano sanguinosi conflitti per decidere quale dei loro padroni è la vera fonte dell'energia psionica nel mondo.

ORGANIZZAZIONE

L'ideologia dei Sognatori Crepuscolari funge da filosofia omnicomprensiva sotto cui agiscono numerose sette del Reame Remoto e culti diabolici. Nonostante i seguaci di tali culti aderiscano alle convinzioni più disparate, le loro capacità psioniche e i loro obiettivi perversi finiscono per accomunarli tutti.

Le varie cabale di sognatori giurano fedeltà a Tharizdun, ai duchi e ai principi dei Nove Inferi, a una manciata di signori dei demoni, a quasi tutte le più potenti entità del Reame Remoto e perfino ad alcuni primordiali.

BENEFICIO DI BACKGROUND

Il personaggio ha concentrato i suoi studi sulla creatura demoniaca, diabolica o aberrante che secondo lui è la fonte dei suoi poteri psionici. Quando il mondo naturale cadrà, intende cavalcare la cresta dell'onda sanguinaria al fianco del suo padrone.

Abilità associate: Arcano, Dungeon, Religione

L'ORIGINE DEL POTERE PSIONICO

L'origine del potere psionico è probabilmente l'aspetto più dibattuto tra tutte le teorie psioniche. La domanda di cosa (o chi) legghi i fruitori psionici alla loro fonte di potere può diventare un'ossessione, e molti fruitori psionici sono convinti che ottenere una risposta a questa domanda sia fondamentale per definire la propria identità personale. Teorie divergenti e accanite discussioni di ogni genere hanno finito per provocare scismi di ogni tipo tra gli ordini, e hanno posto le fondamenta per molte nuove filosofie e ordini.

Di seguito vengono riassunte le teorie più comunemente accettate riguardo l'origine dei poteri psionici.

COSCIENZA COLLETTIVA

Questa nuova teoria, sempre più popolare, ipotizza che i fruitori psionici attingano all'energia mentale proiettata dall'intera popolazione mondiale senziente. La presenza di così tanti pensieri finisce per creare un'essenza che i

fruitori psionici hanno imparato a manipolare. I seguaci di questa teoria si sforzano in tutti i modi di domare le terre selvagge e di incoraggiare la diffusione della civiltà, in quanto credono che una maggiore densità di popolazione possa creare una fonte di potere ancora più forte.

DIFENSORI DELLA REALTÀ

Questa teoria, tuttora la più accettata dalla maggioranza dei fruitori psionici, afferma che il potere psionico si è sviluppato in reazione alle incursioni del Reame Remoto. Quando quella realtà aliena ha infettato il mondo mortale, il mondo stesso ha sviluppato una difesa contro di essa. I fruitori psionici che sostengono questa teoria si considerano i difensori principali del mondo contro il Reame Remoto, nonché le prime incarnazioni di una futura popolazione più forte. Credono che così come i sopravvissuti a un'epidemia sviluppino dei sistemi



immunitari più forti, anche le razze mortali progrediranno quando finalmente riusciranno a respingere la corruzione del Reame Remoto.

DONO DEGLI DÈI

La prima comparsa del potere psionico al culmine della Guerra dell'Alba creò questa teoria sulle origini, la più antica, secondo cui il potere psionico è un dono degli dèi. Sebbene gli individui ancora convinti che il potere psionico sia semplicemente una forma specializzata di potere divino siano pochi, i sostenitori di questa teoria ritengono che siano gli dèi a concedere il potere psionico alle creature senzienti del mondo. I seguaci di questa teoria sulle origini si dividono in varie fazioni teologiche che attribuiscono il controllo dei poteri psionici a quello o a quell'altro dio. La maggior parte dei credenti attribuisce a Ioun la creazione del potere psionico.

Alcune sette affermano che il potere psionico ebbe sì origine presso gli dèi, ma non si trattò di un dono deliberato. Questi gruppi affermano che fu la pazzia del Dio Incatenato a generare il potere psionico, in quanto la sua follia era talmente forte da alterare il tessuto della realtà. Altri gruppi ritengono che l'energia interiore che alimenta il potere psionico sia invece l'essenza spirituale delle innumerevoli divinità che sono morte.

MENO CHE UMANI

Anziché essere una difesa contro il Reame Remoto, il potere psionico è visto da certi gruppi come un sintomo della corruzione del mondo. Anche se i fruitori psionici mantengono il loro aspetto umano e la loro sanità mentale in questa fase preliminare dell'invasione del reame mortale da parte dell'Oltre, i sostenitori di questa teoria ritengono che la sua lenta corruzione prima o poi finirà per generare creature mortali orrende, potenti e folli quanto gli aberranti del Reame Remoto.

I PIANI FRENICI

Sia che abbraccino la teoria del terzo piano (vedi "I piani frenici," pagina 91), sia che credano soltanto all'esistenza del Piano dei Sogni e del Reame Remoto, i sostenitori di questa filosofia affermano che l'energia psionica proviene dai piani frenici. A dimostrazione delle loro teorie, questi sostenitori indicano che la magia divina ha origine dal Mare Astrale e che la magia ombra ha origine nella Coltre Oscura. Allo stesso modo, il potere psionico si riversa nel mondo in quei punti in cui il mondo mortale tocca i piani frenici. I sostenitori di questa origine hanno molto in comune con coloro che sostengono la teoria dei "difensori della realtà". Affermano che l'energia psionica non è nello specifico una difesa da una forma di corruzione esterna, ma semplicemente il risultato naturale del contatto tra i reami planari.

PIÙ CHE UMANI

I seguaci di questa teoria ritengono che i fruitori psionici siano lo stadio evolutivo successivo nell'evoluzione delle razze mortali. Le menti e le anime erano da tempo pronte ad attingere al potere psionico, ma la fisiologia delle razze senzienti più antiche non era adatta a questo compito. Con il tempo, tuttavia, le minacce degli immondi, dei draghi, del Reame Remoto e la continua ascesa e caduta delle varie civiltà costrinsero gli abitanti del mondo a farsi più forti. Mano a mano che i mortali continuano a evolversi, perfino gli dèi prima o poi diventeranno superflui. Anzi, alcuni studiosi affermano che gli dèi stessi sarebbero dei mortali che svilupparono il loro potenziale con grande anticipo su tutti gli altri, e che resero deliberatamente deboli le loro creazioni onde evitare che potessero sfidare la loro autorità.

BACKGROUND PSIONICI

Questa sezione amplia il sistema presentato nel *Manuale del Giocatore 2* e si concentra sui vari modi in cui le razze di *DUNGEONS & DRAGONS* potrebbero interagire con la fonte di potere psionica. Inoltre, queste pagine espongono altre tre categorie di background: società, nascita e occupazione. La sezione "Ordini e filosofie" (pagina 110) offre ulteriori opportunità di background per i personaggi psionici.

SOCIETÀ

Le doti psioniche affiorano in individui di ogni rango sociale, dal contadino affamato all'erede di un imperatore. I seguenti elementi di background illustrano le complicazioni che i personaggi psionici potrebbero sperimentare mentre tentano di padroneggiare le loro capacità nascenti.

Isolato: Il personaggio è stato cresciuto da una società segreta che va in cerca di chi possiede doti psioniche e poi si fa carico di guidare lo sviluppo di tali soggetti. La crescita in questo ambiente controllato ha consentito al personaggio di abituarsi alle sue capacità senza sperimentare mai l'incertezza e la confusione con cui tanti altri fruitori psionici hanno dovuto fare i conti. Il personaggio ha superato le aspettative dei suoi tutori, padroneggiando in fretta i principi fondamentali e imbrigliando la piena potenza del suo potere in giovanissima età. La sua natura di prodigio psionico, tuttavia, ha richiesto come prezzo una giovinezza passata in isolamento. Il personaggio ha studiato la storia e le varie culture, ma non ha mai sperimentato in prima persona le meraviglie e gli orrori del mondo naturale.

Che cosa sanno gli altri della sua infanzia? Il personaggio è vissuto in una torre d'avorio dove poteva concedersi ogni capriccio intellettuale che voleva, libero dalla paura, dal dolore e dai bisogni? Oppure il complesso dell'ordine era una prigione per lui? Come e perché alla fine se n'è andato? È stato libero di andarsene quando il suo addestramento è giunto al termine? Oppure è fuggito prima di portare a compimento le sue lezioni? In che modo la sua inesperienza nei confronti del mondo influenza la sua personalità, il suo punto di vista e il suo comportamento?

Abilità associate: Arcano, Storia

Monastico: Il personaggio ha vissuto per anni in un monastero, studiando, addestrandosi e apprendendo le lezioni della vita dai suoi maestri. Forse si è unito a quell'istituzione in cerca di illuminazione, prima di scoprire inaspettatamente di possedere un potenziale a cui non aveva mai attinto. Forse è stato abbandonato sulla soglia del convento, e il suo arrivo è stato interpretato dai monaci come un segno di buon auspicio. A suoi occhi il monastero potrebbe essere apparso come un luogo di disciplina opprimente, che con il tempo lo ha costretto ad andarsene. Oppure potrebbe essere stato libero di andare e venire come preferiva, ed era una presenza bene accolta nella comunità locale.

La sua istruzione potrebbe essersi concentrata sugli studi teorici o sull'addestramento marziale. Il personaggio era uno studente volontario o è stato il destino a condurlo entro

le mura del monastero? Come si è comportato in quell'ambiente? Aveva un istruttore personale? Se sì, che rapporto aveva con lui? Ha stretto delle amicizie durature? Si è fatto dei nemici? Per quanto tempo è rimasto al monastero? Sarebbe bene accetto se vi facesse ritorno?

Abilità associate: Atletica, Religione

Ostracizzato: Molti individui dotati di poteri psionici fin dalla nascita trovano guida, conforto e comprensione e possono capire e abbracciare senza difficoltà la loro natura. Ma il personaggio non è stato così fortunato. Abbandonato a se stesso, ha dovuto orientarsi tra le acque torbide della sua mente procedendo per tentativi per e la sua vita è stata costellata di incidenti. La sua collera potrebbe avere bruciato la mente di un amico. La sua disperazione potrebbe avere indotto qualcun altro al suicidio. I suoi pensieri incontrollati potrebbero avere fatto sbattere le porte, volare i piatti o avere provocato circostanze insolite di altro tipo. Anche se questi strani eventi che si verificavano al suo passaggio risultavano inspiegabili anche a lui, i suoi vicini iniziarono ad avere paura di lui. Temevano che fosse posseduto, maledetto, o immischiato con qualche potenza oscura. Molte amicizie si interruppero, molti rapporti scomparvero e il personaggio fu costretto a vivere nell'isolamento.

Come ha reagito a questa alienazione? Qualcun altro ha mai cercato di tendergli la mano? Se così, è uscito illeso dall'esperienza? Il personaggio è rimasto all'interno della comunità, pur vivendo nell'isolamento, o se ne è andato? Ora che ha sviluppato un minimo di controllo, cosa prova nei confronti della gente che lo ha rifiutato?

Abilità associate: Furtività, Intimidire

NASCITA

Anche se le doti psioniche del personaggio sono rimaste latenti per decenni, le circostanze della sua nascita potrebbero avere giocato un ruolo importante nel determinare il cammino che un giorno egli avrebbe intrapreso.

Calamità: La nascita del personaggio fu segnata da grandi portenti. La terra gemette. Il cielo, oscuratosi, si aprì in due e flagellò la terra con fulmini violacei e terribili temporali. L'acqua si trasformò in sangue. Gli animali si ammalarono e morirono. Il mondo tremò di paura di fronte a ciò che la nascita del personaggio poteva rappresentare. Di fronte a tali funesti presagi, la gente che gli stava intorno imparò ad avere paura di lui fin dall'inizio. Anche se questi segni si riferivano a qualche altro evento funesto, di certo la sua nascita in quel momento lo marchiò come araldo di una sciagura imminente.

Crescendo, il personaggio non riuscì mai a liberarsi dell'ombra di quel giorno infausto. Come è venuto a patti con il destino oscuro che lo attende? Ha consultato degli indovini in cerca di indizi? Se sì, che risposte ha avuto? O forse ha ripudiato le superstizioni e ha giurato di vivere la sua vita ignorando ogni presagio? Quando ha scoperto il suo potenziale psionico, ha ritenuto che fosse una conferma di ciò che la gente temeva? Oppure ha pensato che fosse l'opportunità di dimostrare a tutti che si sbagliavano?

Abilità associate: Arcano, Intuizione

Creazione: Il personaggio ha l'aspetto di un tipico membro della sua razza, indistinguibile in ogni dettaglio dagli altri suoi simili. Ma non è ciò che appare: in realtà è una creazione, un parto non del corpo, ma della mente. Potrebbe essere stato creato per compiere una grande impresa, oppure come esperimento. A prescindere dal perché della sua creazione, le circostanze innaturali della sua nascita hanno instillato in lui un potere insolito.

Quando ha scoperto che era diverso? Come hanno reagito gli altri alla sua esistenza? Il personaggio si considera un membro della sua razza a tutti gli effetti? Ha mai rivelato a qualcuno ciò che prova? Ha scoperto delle prove incontrovertibili che lo collegano al suo presunto creatore? E se così non è, come fa a sapere con esattezza cosa è in realtà?

Abilità associate: Arcano, Natura

Risvegliato: La nascita del personaggio non ebbe nulla di particolare. Egli era sano e in apparenza perfettamente normale. I suoi genitori o i suoi tutori, tuttavia, notarono presto che c'era qualcosa che non andava. Nei suoi occhi da neonato risplendeva una strana consapevolezza, il primo segno a indicare che egli possedeva l'intelletto di un adulto pienamente sviluppato. Nel giro di poche ore iniziò a parlare, e imparò a camminare non appena i suoi muscoli furono in grado di sostenere il suo peso. Il personaggio si rivelò un prodigio praticamente in ogni disciplina.

La sua mente risvegliata gli fornì molti vantaggi rispetto ai suoi pari, ma la sua straordinaria intelligenza risultò sconcertante sia ai suoi coetanei che agli adulti. Il personaggio cercò di inserirsi e di essere accettato dalla comunità o voltò le spalle ai meschini timori dei suoi pari e abbracciò con entusiasmo il suo destino? In che modo le sue esperienze da bambino influenzarono le sue interazioni con gli altri? Quali vantaggi ottenne dalla sua crescita precoce? Quali eventi di quel periodo lo tormentano ancora?

Abilità associate: Intimidire, Raggiare

OCCUPAZIONE

I personaggi psionici sono attratti da quelle occupazioni che consentono loro di trarre pieno vantaggio dal loro talento.

Astronomo: Gli occultisti affermano che le stelle che splendono nel cielo notturno sono finestre sull'Altro, e che osservarle significa rischiare la follia e la corruzione fisica. Circolano infatti molte storie che parlano di warlock impazziti che trafficano con le entità aliene e che ottengono i loro poteri dalle stelle stesse. La mente del personaggio si è aperta a nuove possibilità e ora scruta i cieli alla ricerca di risposte che possano spiegare la sua fonte interna di energia psionica. Il personaggio esamina i movimenti dei corpi celesti in cerca di indizi sul destino del mondo, e magari per cogliere un bagliore dei terrori che si annidano oltre il luccichio delle stelle.

Abilità associate: Arcano, Storia

Veggente: Strani sogni hanno turbato costantemente i sonni del personaggio, alcuni più peculiari di altri. Questi sogni erano nitidi ma caotici, gli mostravano luoghi ed eventi che non aveva mai visto prima. Con il tempo, iniziò ad accorgersi che i suoi sogni si avveravano nella realtà: erano visioni premonitrici che il

personaggio imparò a chiamare sogni puri. Crescendo, iniziò ad assumere il controllo di questi sogni puri e imparò a scandagliare il futuro a suo piacimento.

Ora le sue doti gli consentono di intuire quali situazioni attendono lui, i suoi compagni e la gente che viene da lui per avere consigli. Ma quello che il personaggio vede non sempre si avvera, perché il futuro è sempre in movimento. In che misura il personaggio si affida a queste visioni? Considera il futuro profetizzato una destinazione verso cui deve procedere, o un monito riguardo a un destino che deve consapevolmente evitare?

Abilità associate: Intuizione, Raggiare

Viandante: Quando il personaggio si mette in cammino lungo una strada, abbandona il passato alle sue spalle, come è giusto che sia. Quando raggiunge la maggiore età, decise di tentare il tutto e per tutto e abbandonò tutto ciò che aveva dietro di sé. Il destino lo attira verso un luogo o un individuo in particolare, o il richiamo inconscio che avverte lo conduce a compiere qualche impresa imperscrutabile? Il personaggio è in viaggio per sfuggire a qualcosa, magari per riprendersi da una perdita, da una sconfitta o da un'umiliazione? Quale che sia il motivo che lo spinge a viaggiare, egli non riesce a stabilirsi in un luogo. Quando si profila il rischio di sistemarsi definitivamente in un determinato posto, prepara i bagagli e si rimette in cammino.

Abilità associate: Natura, Percezione

Truffatore: Le doti del personaggio nell'interpretare il carattere della gente si sono rivelate preziose per la sua carriera criminale. Il personaggio è sempre stato in grado di valutare le emozioni degli altri, di anticipare le loro azioni e di spingerli a fare esattamente quello che voleva lui attraverso sottili manipolazioni. Ma quando le sue abilità sono cresciute, ha capito che ciò che faceva non si limitava a tirare a indovinare e a circuire le persone. Riusciva veramente a sentire i pensieri altrui. Di fronte alla conoscenza delle sue crescenti capacità psichiche, ha cambiato vita? Ha ritenuto di avere un vantaggio ingiusto che gli consentiva di violare le menti altrui tramite il suo potere? Oppure ha abbracciato con gioia le sue capacità e le ha sfruttate al massimo?

Abilità associate: Intuizione, Raggiare

BACKGROUND RAZZIALI

Mano a mano che l'uso del potere psionico si è diffuso nell'arco di molti secoli, numerose razze hanno adottato convinzioni di vario tipo riguardo alla fonte di potere e ai suoi fruitori. In quanto membro di una classe psionica, il personaggio potrebbe essere stato pesantemente influenzato dalle esperienze o dai pregiudizi della sua razza.

Data la natura colonizzatrice della cultura umana, i personaggi umani si concentrano solitamente su background geografici e professionali. I mezzelfi e i mul (mezzi-nani) possono usare gli stessi background oppure

RAZZE DA ALTRE FONTI

I drow e i genasi compaiono nella *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS*, i cangianti, i forgiati e i kalashtar compaiono nella *Guida del Giocatore a EBERRON*, e i thri-kreen e i mul nell'*Ambientazione di DARK SUN*.

selezionare un background razziale relativo a una delle loro razze genitrici. I githzerai e i frammentali, grazie ai loro forti legami con il potere psionico, dovrebbero selezionare dei background relativi agli ordini e alle filosofie presentate in precedenza in questo capitolo.

CANGIANTE

Mente speculare: Un cangiante che cresca presso la comunità di un'altra razza potrebbe essere privo di un senso di identità definito e provare ad assumere un aspetto dopo l'altro finché non ne trova uno che gli piaccia. In qualità di fruitore psionico in erba (anche se nei primi tempi non se ne rendeva conto), questa assenza di identità gli pesava più che agli altri. Questo vale soprattutto se il personaggio è un ardente, costretto a sperimentare le emozioni degli altri senza avere alcuna certezza riguardo alle proprie.

Che genere di tormenti gli ha inflitto la sua lotta per trovare un'identità? Gli ha insegnato a spacciarsi per qualcuno che in realtà non è? O ha vissuto la vita di un emarginato, senza mai riuscire a integrarsi con gli altri?

Abilità associate: Intuizione, Raggiare

DEVA

Voce di una dozzina di generazioni: Molti deva, abituati a pensare in termini di anime e di vite passate, sostengono la teoria sulle origini del potere psionico della "coscienza collettiva". Alcuni deva si spingono oltre affermando che il potere psionico è alimentato non solo dalle menti di tutti gli esseri viventi, ma anche dai pensieri di tutte le creature senzienti che sono mai vissute. Il personaggio crede che le sue capacità psioniche siano generate, almeno in parte, dai pensieri, i sogni e le ambizioni delle sue incarnazioni precedenti e dei suoi antenati angelici. Ma si sente obbligato a onorare le convinzioni dei suoi antenati? Oppure la loro costante presenza nella sua mente è un fardello interminabile che gli impedisce di trovare la sua vera vocazione nel mondo?

Abilità associate: Diplomazia, Storia

DRAGONIDE

Fruitore psionico ereditario: Vari casati nobiliari di Arkhosia si vantavano di possedere doti psioniche e si ergevano in prima linea nelle battaglie che l'impero condusse contro Bael Turath. Il personaggio è il discendente di una di quelle famiglie che si dispersero dopo la caduta di Arkhosia. Prova anche lui l'orgoglio, la determinazione e il senso del dovere che caratterizzavano la sua leggendaria dinastia? Oppure si vergogna segretamente del suo passato, sapendo che i suoi antenati erano tra i migliori combattenti di Arkhosia, ma che alla fine nemmeno le loro abilità riuscirono a salvare l'impero?

Abilità associate: Intimidire, Storia

DROW

Manipolatore paranoico: In una società fondata sui tradimenti, i segreti, gli inganni e l'omicidio, la capacità di attingere ai pensieri e alle emozioni altrui è sia una benedizione che una maledizione. Se il potere del personaggio dovesse essere scoperto, non sopravviverebbe a lungo alla collera dei suoi simili. Con quanto successo ha imparato a

distinguere gli amici dai nemici? Riesce a fuorviare e ingannare costantemente coloro che vorrebbero nuocerli? Oppure è stato costretto a fuggire dalla sua dimora ed è inseguito dalle lame omicide che ancora lo cercano?

Abilità associate: Percezione, Raggiare

ELADRIN, ELFO O GNOMO

Erede fatato: Molte creature fatate covano risentimento nei confronti dei fruitori psionici, in quanto ritengono che essi degradino la magia e incoraggino le altre razze a usurpare quei poteri che di diritto dovrebbero spettare soltanto ai popoli della Selva Fatata. Il personaggio, tuttavia, ha assunto una posizione più benigna e ritiene di non tradire il suo retaggio fatato abbracciando le proprie capacità psioniche: anzi, così facendo lo sente più vicino. Studiando la fonte di potere psionica, spera forse di raggiungere la saggezza e la capacità che in natura soltanto le arcifate riescono a raggiungere? E in questo caso, quale sarà il prezzo da pagare per vedere il mondo allo stesso modo di quelle potenti e antiche entità?

Abilità associate: Arcano, Diplomazia

FORGIATO

Artificio psionico: Per motivi ignoti, il personaggio è uscito dalla forgia della creazione dotato di poteri che lo hanno marchiato come fruitore psionico, e di una conoscenza che lo ha preparato a seguire quel sentiero. La sua natura speciale è stata per lui un costante fardello, che lo ha separato sia dai suoi simili che dalle razze mortali. Ora abbraccia fino in fondo la sua natura psionica, certo del fatto che non incontrerà mai nessuno come lui? Oppure maledice il suo potere, invidiando costantemente l'isolamento emotivo e intellettuale in cui vivono gli altri forgiati?

Abilità associate: Bassifondi, Intuizione

GENASI

Sostanza del pensiero: Un piccolo numero di filosofi genasi non aderisce alle teorie più note sull'origine del



HECTOR ORTIZ

potere psionico. Ipotizzano invece che l'essenza del pensiero potrebbe avere avuto origine nel Caos Elementale, manifestandosi nel mondo materiale come tutti gli altri poteri elementali. Sostenendo questa teoria, il personaggio vede nel potere psionico un modo per stabilire un legame più stretto con i picchi di energia caotica che affiorano nel mondo naturale? Oppure lo abbraccia come una sorta di energia primeva, sconfinata e onnipresente, che avvolge ogni essere vivente?

Abilità associate: Arcano, Natura

GOLIATH, MEZZORCO O MINOTAURO

Vittima della superstizione: Non tutti i goliath, i mezzorchi e i minotauri si dimostrano intolleranti nei confronti dei poteri psionici, ma la maggior parte delle loro comunità primitive lo è. Per mesi o anni interi dopo avere scoperto le sue abilità, il personaggio ha lottato per nascondere. È stato scoperto e cacciato dalla sua gente come un brigante comune? Oppure il suo istinto e la sua intuizione lo hanno spinto ad andarsene prima che il suo segreto fosse rivelato?

Abilità associate: Furtività, Raggiare

HALFLING

La mente spalancata: Come molti fruitori psionici, specialmente gli ardenti e gli psicombattenti, il personaggio si è interrogato a lungo sul suo posto nel creato. E come tanti halfling, è partito per esplorare il mondo nel tentativo di trovare le risposte alle sue domande e per abbracciare nuove culture nella speranza di poter definire se stesso secondo i parametri della sua gente. Da dove proviene il suo potere psionico? Cosa rivelano i suoi poteri di lui e degli obblighi che ha nei confronti del suo popolo? Anche se trovasse le risposte a queste domande, sarebbe in grado di fare ritorno alla sua terra natia? Oppure l'abbraccio del mondo esterno si rivelerà troppo forte per potersene liberare?

Abilità associate: Bassifondi, Natura

KALASHTAR

Prodigio illuminato: In quanto figlio di una razza psichica, non è una sorpresa che il personaggio abbia sviluppato dei poteri psionici e abbia deciso di immergersi nello studio di quest'arte. La sua natura, la sua cultura e la sua fede lo hanno incoraggiato a perseguire questo obiettivo. Ma il suo fascino ha eclissato perfino gli interessi degli altri kalashtar psionici suoi colleghi. Come si manifesta ora la sua sete di illuminazione? Il personaggio si sforza di perfezionare le sue abilità in modo da poter compiere il suo sacro dovere di guidare gli altri verso un cammino di luce e di comprensione? Oppure si considera superiore a coloro con cui ha studiato, ed è costretto a seguire un cammino solitario in quanto essi si rifiutano di accettare la superiorità della sua mente?

Abilità associate: Guarire, Religione

MORFICO

Cacciatore psichico: Il personaggio proviene da un clan di morfici che vive lontano dalle regioni civilizzate. Il suo popolo si è rifiutato di farsi spaventare dai pericoli crescenti delle terre selvagge. A differenza di tante

comunità di morfici, che considerano intrinsecamente malvagi i poteri psionici, il clan del personaggio crede che siano uno strumento di sopravvivenza, né migliore né peggiore di tutti gli altri. Questa accettazione culturale deve comunque lottare con gli istinti più bassi della sua razza. Quando le capacità psioniche del personaggio si sono manifestate per la prima volta, egli le ha accolte con gioia o è stato costretto a combattere le sue stesse paure? Una volta accettato ciò che è, lo ha fatto perché i poteri psionici gli avrebbero permesso di difendere meglio la sua gente? Oppure per lui si è rivelato più importante usare quel potere per dimostrare la propria superiorità nei confronti dei suoi simili?

Abilità associate: Natura, Percezione

NANO

Mente ferrea: Quando il personaggio ha imparato a controllare il suo potere indesiderato e si è rivolto a un mentore i cui interessi si spingessero oltre quelli della maggior parte dei suoi simili, si è dimostrato uno studioso psionico di volontà incrollabile. Con la determinazione e la disciplina tipiche della sua razza, ha deciso di padroneggiare il suo potere con la stessa perizia con cui gli altri nani padroneggiano l'arte della guerra o della lavorazione della pietra e dell'acciaio. Ma in che modo questa scelta lo ha marchiato, a conti fatti? I suoi compagni mettono in discussione la sua scelta? Oppure approvano la dimostrazione di abilità e determinazione che egli ha fornito nel corso di tutta la sua vita?

Abilità associate: Intimidire, Intuizione

THRI-KREEN

Punto di vista cosmopolita: Le crescenti capacità psioniche del personaggio lo hanno spinto inconsciamente a contattare le menti collettive degli altri fruitori psionici. Dopo quell'esposizione iniziale, il personaggio si è sentito sempre più distaccato dai punti di vista tradizionali della sua comunità thri-kreen. Gli riesce ancora difficile fidarsi degli altri, provando l'impulso di considerare coloro che incontra come predatori o prede? Oppure tale istinto si è fatto da parte in lui? È accettato apertamente dalla gente delle altre razze? Oppure il suo aspetto mostruoso continua a suscitare una diffidenza che deve lottare per vincere?

Abilità associate: Bassifondi, Diplomazia

TIEFLING

Erede del potere: Fin dalla prima volta in cui il suo potere psionico si è manifestato, il personaggio è stato assalito dalla sensazione di essere in debito con qualcuno (o qualcosa) per quel potere. È risalito attraverso gli antenati della sua dinastia fino ai fruitori psionici di Bael Turath? Oppure crede che le potenze diaboliche che a detta di molti vegliano ancora sui tiefling gli abbiano concesso questo dono? Decide comunque di abbracciare il potere a prescindere dalla sua natura? Oppure va in cerca senza tregua della verità sull'origine del potere psionico, nella speranza che la comprensione della natura di quel potere possa impedirgli di venirne consumato?

Abilità associate: Arcano, Religione

DINASTIE PSIONICHE

Il potere psionico si manifesta nel mondo in molti modi diversi. A volte si risveglia dopo essere rimasto assopito in un individuo ignaro e semina liberamente il caos finché il suo ospite non riesce a riconquistare il controllo di se stesso. In altri casi il potere si fa avanti a riluttanza, rivelando la sua presenza soltanto dopo un addestramento intensivo e massacrante. In alcune rare circostanze, il potere psionico è qualcosa in più di una semplice fonte di energia da manipolare e plasmare secondo i propri intenti. In certi individui, il potere psionico è la linfa vitale che scorre nelle loro vene.

Gli elan e le stirpi abiette non sono razze vere e proprie come quelle presentate nel *Manuale del Giocatore* e negli altri supplementi. Sono invece esempi di antiche dinastie psioniche, che affiorano di tanto in tanto presso le razze umanoidi.

Questa sezione descrive le dinastie degli elan e delle stirpi abiette, e presenta un nuovo cammino leggendario per ogni dinastia. I talenti di dinastia sono presentati a partire da pagina 142.

ELAN

Anime illuminate in corpi forgiati dall'energia psionica, determinate a proteggere il mondo dalla corruzione del Reame Remoto.

Gli elan non nascono: sono creati. Vengono selezionati da una moltitudine di candidati e fatti crescere per uno scopo ben preciso; un personaggio della dinastia elan viene liberato dal corpo che possedeva fin dalla nascita e ottiene una nuova forma infusa di potere psionico. I primi elan comparvero nelle ere passate per combattere la minaccia crescente costituita dal Reame Remoto e dalle sue creazioni. Di fronte all'incapacità di resistere all'influenza corruttrice dell'Oltre, i più grandi campioni psionici forgiarono dei nuovi corpi con cui proteggere le loro menti dalla follia e le loro anime dalla corruzione. Da questi primi campioni discendono tutti i nuovi elan: ogni generazione sceglie i migliori e i più luminosi per proseguire la lotta per salvare il reame mortale.

Un elan è la scelta giusta per chi vuole...

- ◆ liberarsi dalle aspettative dei mortali e diventare un essere di pura energia psionica.
- ◆ fare parte di un'antica società votata a combattere la minaccia aberrante.
- ◆ appartenere a una razza che predilige le classi psioniche.

QUALITÀ FISICHE

L'antica magia nota come il rito del Risveglio è il processo attraverso cui un individuo si spoglia delle sue imperfezioni per diventare un elan. La nuova forma di un elan è una versione idealizzata della sua forma originale. Gli elan sono esemplari modello delle loro razze, dotati di lineamenti attraenti e privi di qualsiasi difetto che potesse affliggerli in precedenza.

Oltre alle loro forme nuove e migliorate, tutti gli elan condividono una caratteristica che li distingue dagli altri membri delle loro razze originali: sono privi di iridi e di pupille. I loro occhi sono completamente bianchi e risplendono di luce soffusa quando usano un potere psionico.

Gli elan conservano i gusti tipici delle loro culture originali in termini di abbigliamento. Quelli più vanitosi prediligono gli abiti succinti, che mettono in mostra le loro forme perfette, anche se tale comportamento è giudicato sconveniente dalla maggior parte dei membri della razza. Molti elan abbelliscono inoltre le loro tenute indossando cristalli bianchi, lavanda o azzurri.

La trasformazione di un elan tuttavia non è soltanto estetica: la creazione di una forma fisica serve a fornire un involucro migliore per la mente psionica. Ogni corpo è composto da una sostanza plasmata e modellata attraverso il potere psionico in modo da poter reggere all'influsso corruttore del Reame Remoto. Gli elan risultano inquietantemente freschi al tatto. La loro pelle è liscia e glabra, a eccezione della testa. I capelli degli elan sono lunghi e folti, e soltanto il vento più forte può riuscire a scompigliarli.

Essendo creature immortali, gli elan non invecchiano e non subiscono le ingiurie del tempo. Possono tuttavia morire per cause violente, incidenti o malattie, nel qual caso i loro corpi si sfaldano in pozzanghere di ectoplasma psionico. Questo fluido si ricostituisce se un elan viene riportato in vita attraverso il rituale Rianimare Morti o altri effetti simili.

INTERPRETARE UN ELAN

Soltanto gli individui più straordinari possono essere sottoposti alla trasformazione che genera un elan. Il processo di selezione non è facile e a volte richiede anni di prove. Alcuni misteriosi elan psionici noti come i Selettori formano un consiglio che controlla il rito del Risveglio. Non offrono alcuna seconda possibilità a quegli aspiranti che rivelano dei tratti caratteriali negativi o delle debolezze. Coloro che vengono selezionati per il Risveglio non sempre sopravvivono al processo, che estirpa la mente del soggetto dal corpo e si sbarazza di quest'ultimo. Alla fine, soltanto l'anima e lo spirito di un individuo rimangono. I Selettori ricostruiscono allora un involucro di carne con l'aiuto dell'aspirante elan, che deve però attendere che il nuovo involucro sia completato.

Fondere la coscienza con il nuovo corpo è un processo ancora più difficoltoso. La mente a volte rifiuta il trapianto e tenta di liberarsi dai legami psichici che la vincolano al nuovo corpo. Molti elan devono sottoporsi alla trasformazione più di una volta prima che la loro mente attecchisca al corpo, e numerose menti disincarnate vanno perdute nel processo.

I candidati elan sono scelti per la loro adattabilità e la loro versatilità, nonché per la loro incrollabile dedizione alla causa della lotta contro il Reame Remoto. I Selettori vanno anche in cerca di candidati che possiedano pochi legami culturali o sociali, dal momento che la longevità conferita dalla trasformazione significa che gli elan probabilmente sopravvivranno alle loro famiglie, ai loro amici e ai loro figli. La moralità è raramente ritenuta un fattore determinante nella selezione di un candidato, dal momento che sia i buoni che i malvagi hanno solo da guadagnare da un mondo protetto dalla minaccia aberrante.

Tuttavia, è raro che un elan venga creato da coloro che aderiscono a filosofie estreme, a devozione o follia eccessiva, o che indulgono in comportamenti deviati.

Essendo un popolo illuminato, gli elan aprono la loro mente e il loro cuore a tutti coloro che non sono stati toccati dal Reame Remoto. Interagiscono con chiunque, dai goblin che vivono nelle terre selvagge più remote agli eladrin arroccati nelle loro torri lucenti. Ma i membri delle razze mortali percepiscono un'estraneità persistente negli elan, qualcosa che mette a disagio la gente comune nei loro paraggi. Gli elan sono anche noti per manipolare le altre creature e usarle per portare avanti i propri obiettivi, cosa che ha procurato loro una brutta reputazione presso molte culture.

Gli elan non si interessano alle divinità. Avendo già sovvertito la sua vita e la sua identità trascendendo i limiti di un'esistenza mortale, ogni elan crede che la propria moralità e il proprio destino debbano essere scelti liberamente. Al posto della fede, gli elan celebrano il continuo sforzo di padroneggiare la loro forma immortale e il loro potere interiore.

Tratti caratteriali degli elan: arroganti, cinici, disciplinati, flessibili, freddi, implacabili, ingegnosi, medibondisti, riflessivi, versatili

Nomi degli elan: Gli elan conservano i nomi che avevano prima della trasformazione. Tra di loro, gli elan che sono emersi di recente dal Risveglio si fanno chiamare i Nuovi Nati. Coloro che sono vissuti per alcuni decenni sono chiamati i Compiuti e quelli che sono vissuti per vari secoli sono chiamati Eterni.

BACKGROUND DEGLI ELAN

Oltre ai background dei personaggi presentati in questo libro e in altri supplementi, un personaggio elan può accedere ai background seguenti.

Pragmatista in disgrazia: Un tempo il personaggio pensava che fosse possibile combattere contro il Reame Remoto e i suoi orrori. Eppure, nonostante ogni aberrante messo al rogo e ogni breccia planare richiusa, l'insidioso potere dell'Oltre sembra continuare a crescere. Fu così che il personaggio rivolse una supplica segreta ai Selettori e ottenne una nuova forma. Ora come intende portare a termine la missione che già sa che lo distruggerà alla fine? Lotterà a viso aperto contro la minaccia aberrante, certo che la sua nuova forza gli consentirà di trionfare? Oppure abbandonerà quella causa e deciderà invece di dare la caccia a coloro che tradiscono il loro mondo tentando di controllare il potere del Reame Remoto?

Abilità associate: Dungeon, Intimidire

Uccisore di aberranti: La follia si annida nelle ombre, generando nuovi orrori pronti ad assalire il mondo per corromperlo, deformarlo e ricrearlo in forme indicibili. Il personaggio è totalmente votato alla missione di distruggere la minaccia del Reame Remoto, anche se soltanto lui sa quale cammino lo ha condotto al Risveglio. Ha perduto la sua gente o i suoi cari per mano della minaccia aberrante? Oppure la sua ossessione è puramente intellettuale, fondata sulla consapevolezza di doversi sacrificare personalmente per fermare questa rovina imminente?

Abilità associate: Dungeon, Percezione



PSIONICO INCARNATO

"Il mio Risveglio è stato come varcare la soglia dell'illuminazione. Ciò che mi è possibile fare ora va oltre tutto ciò che avrei potuto immaginare."

Prerequisito: Talento Retaggio Elan

Il Risveglio ha aperto la mente dello psionico incarnato a una marea di nuove possibilità e lo ha aiutato ad acquisire e a utilizzare meglio il potere psionico. Per raggiungere l'attuale stato di potere, ha dovuto sacrificare il corpo in cui era nato. Ma anche se il corpo sostitutivo non contiene nessuno dei difetti di quel primo involucri, questa nuova forma non è più adatta a contenere la perfezione della sua mente. Il potere che lo psionico incarnato ha accumulato nel corso delle sue avventure è ancora una volta all'opera per trasformarlo.

Il corpo che funge da tempio del suo potere psionico si fa sempre più resiliente. Lo psionico incarnato reagisce alle peggiori ferite indurendosi come l'acciaio e preparandosi a reggere ad altre. La fame e la sete diventano fiocchi ricordi, in quanto il suo bisogno per queste rozze forme di nutrimento svanisce. Lo psionico incarnato scopre che anche il sonno è diventato superfluo, evolvendosi oltre questa ultima necessità persistente della sua vita mortale. La perfezione fisica della sua nuova forma consente alla sua mente di agire ai massimi livelli. Ora egli è l'incarnazione vivente del potere psionico, e il suo corpo riflette la padronanza di quel potere.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO PSIONICO INCARNATO

Azione Ritemprante (11° livello): Uno psionico incarnato può spendere un punto azione per recuperare 2 punti potere anziché eseguire un'azione extra.



Completezza (11° livello): L'energia psionica sostiene uno psionico incarnato, che non ha più bisogno di mangiare, bere e respirare. Non deve mai effettuare prove di Tenacia per resistere agli effetti della fame, della sete e del soffocamento.

Inoltre, lo psionico incarnato non dorme. Entra invece in un periodo di torpore durante il quale si rifornisce dell'energia psionica necessaria per sostenere la sua forma. Ha bisogno di passare quattro ore in questo stato per ottenere gli stessi benefici che le altre razze ottengono quando si sottopongono a un riposo esteso di sei ore. Quando è in torpore, è pienamente consapevole di ciò che accade attorno a lui e nota normalmente i nemici in arrivo e gli altri eventi.

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Uno psionico incarnato ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Resilienza Psicica (11° livello): Uno psionico incarnato ottiene resistenza ai danni psichici pari a 5 + metà del suo livello.

Resilienza Perfetta (16° livello): La prima volta che uno psionico incarnato diventa sanguinante in un incontro, ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del proprio turno successivo.

DISCIPLINE DELLO PSIONICO INCARNATO

Ritorsione Disincarnata Psionico Incarnato Attacco 11

Il corpo dello psionico incarnato reagisce agli attacchi divincolandosi dalle catene del mondo materiale e scatenando poi un letale contrattacco psichico.

Incontro ♦ Aumentabile, Psichico, Psionico

Interruzione immediata Propagazione ravvicinata 3

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco

Effetto: Il personaggio è evanescente fino alla fine del turno dell'attaccante che ha attivato il potere.

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Intelligenza, Saggezza o Carisma + 6 contro Volontà
Livello 21: Intelligenza, Saggezza o Carisma + 9 contro Volontà

Colpito: 3d6 + Intelligenza, Saggezza o Carisma danni psichici.
Aumento 2

Propagazione ravvicinata 5

Speciale: Quando il personaggio acquisisce questo potere, deve scegliere tra Intelligenza, Saggezza o Carisma come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire e i tiri dei danni di questo potere.

Recupero Elan Psionico Incarnato Utilità 12

Lo psionico incarnato concentra la mente e il corpo per scrollarsi più efficacemente di dosso le affezioni impostegli dai suoi nemici.

Incontro ♦ Psionico

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 ai tiri salvezza fino alla fine del proprio turno successivo.

Riserve Nascoste Psionico Incarnato Attacco 20

Lo psionico incarnato trae un flusso di energia psionica dal suo corpo per potenziare un singolo attacco devastante.

Giornaliero ♦ Psichico, Psionico

Azione standard Personale

Effetto: Il personaggio effettua un attacco usando un potere a volontà aumentabile. Il personaggio può usare uno qualsiasi degli aumenti del potere senza spendere punti potere, e il potere infligge 5 danni psichici extra e danni dimezzati in caso di bersaglio mancato.

STIRPE ABIETTA

Questo popolo, toccato dalla follia, porta il fardello della benedizione del Reame Remoto.

Per la maggior parte della gente, il mondo naturale è l'unico mondo possibile. La tetra Coltre Oscura, la verdeggiante Selva Fatata e i domini dei demoni e dei diavoli sono soltanto leggende. Quasi nessuno nega l'esistenza degli dèi, ma i paradisi stellati del Mare Astrale non vengono quasi mai presi in considerazione come un luogo in cui i mortali possano recarsi. Ogni piano al di là di quei reami mitici è considerato dalla maggior parte della gente materia di studio per i teologi e i filosofi.

Ma esistono prove viventi del fatto che c'è dell'altro.

Le creature aberranti devono la loro esistenza all'unione del mondo naturale e del Reame Remoto. Quando l'Oltre preme contro i confini naturali del creato, la sua energia contaminante distorce e deforma ogni cosa che tocca. Questa perversa energia funge da portale attraverso il quale le entità aberranti del Reame Remoto si divincolano da quel piano e fanno irruzione nel mondo naturale. In altre circostanze, l'energia dell'Oltre induce certi parassiti aberranti a impiantarsi nella carne dei viventi per fomentare una trasformazione.

Per intere generazioni, la fame del Reame Remoto ha trasformato in questo modo il reame mortale. Alcuni cambiamenti sono profondi e immediati; altri giacciono latenti, attendendo con flebile astuzia il momento migliore per rivelarsi. Le più insidiose di queste trasformazioni a lungo termine sono quelle che generano le stirpi abiette.

Le stirpi abiette, diffuse presso ogni razza e cultura, sono cupe dimostrazioni di quanto può essere estesa la corruzione del Reame Remoto e quanto può rivelarsi insidiosa la sua corruzione. La stirpe abietta, un popolo maledetto, porta sulle sue spalle un fardello gravoso e racchiude in sé la più grande minaccia che il mondo dovrà mai affrontare.

Una stirpe abietta è la scelta giusta per chi vuole...

- ◆ lottare contro la corruzione del Reame Remoto dentro di sé.
- ◆ avere un legame intimo con il conflitto tra il mondo e l'Oltre.
- ◆ appartenere a una razza che predilige le classi psioniche.

QUALITÀ FISICHE

Quasi nessuna delle creature che subisce il tocco del Reame Remoto riesce a sfuggire illesa all'esperienza. Sotto l'influenza dell'energia instabile dell'Oltre, la carne di una creatura può ribollire, deformarsi o sviluppare dei tentacoli. La sua mente si scioglie e la sua bocca si deforma in un ghigno di follia. In certe occasioni, tuttavia, la presenza dell'Oltre non provoca una trasformazione immediata, bensì pianta un seme di corruzione che può rimanere nascosto anche per anni.

In alcuni casi questa corruzione si manifesta bruscamente, trasformando l'ospite umanoide in una creatura folle. In altri casi, la corruzione non si manifesta nell'ospite ignaro e viene invece tramandata alla sua progenie. Varie generazioni dopo, si manifesta senza

preavviso, trasformando un bambino che altrimenti sarebbe perfettamente sano in una stirpe abietta.

Le stirpi abiette sono diffuse soltanto presso le razze naturali; la corruzione che le genera non si manifesta nei forgiati o in altri costrutti viventi. La maggior parte delle stirpi abiette non dà segni del proprio retaggio fino all'adolescenza o più tardi, e rimane indistinguibile dagli altri suoi simili. Eppure, anche senza che sia visibile nessun segno esterno, gli altri riescono a percepire la sottile presenza di qualcosa che non va in una stirpe abietta: forse una minaccia nascosta nei suoi occhi, nel sorriso o nell'ombra che proietta.

Quando la vera natura di una stirpe abietta finalmente si rivela, la sua vita non è più la stessa. L'effetto del tocco del Reame Remoto si manifesta in modo diverso in ciascun individuo; il segno più evidente di corruzione fisica può spaziare dalle semplici variazioni estetiche alle alterazioni più profonde e inquietanti. Colori o disegni strani della pelle, degli occhi e dei capelli sono i segni più comuni, come anche un sorriso troppo esteso, occhi leggermente fuori posto, dita aggiuntive e così via. I cambiamenti peggiori possono invece provocare sofferenze terribili: certe stirpi abiette manifestano arti atrofizzati, parti del corpo scambiate, fauci sbavanti che si aprono sui palmi delle mani, pseudopodi oculari, pelle viscida e altri tratti appropriati per il loro retaggio oscuro.

Le stirpi abiette presentano le stesse caratteristiche fisiche della loro razza originale e possono vivere altrettanto a lungo.

INTERPRETARE UNA STIRPE ABIETTA

La trasformazione in una stirpe abietta esige un terribile prezzo in termini psicologici. Soltanto le creature più disturbate possono trarre piacere dalla violazione corporea che viene provocata da questa dinastia. La corruzione non sempre suscita una trasformazione mentale o spirituale, ma scendere a patti con il tradimento della propria carne è la prima sfida che ogni stirpe abietta deve affrontare, se vuole sperare di condurre una vita normale. Anche le menti più disciplinate soffrono comunque a causa di questa pressione, e certe stirpi abiette devono lottare per il resto dei loro giorni con la percezione che hanno di se stesse.

La natura dei poteri psionici rimane avvolta nel mistero, ma molti sapienti ritengono che sia legata all'intensità della minaccia che il Reame Remoto esercita sul mondo mortale. Le stirpi abiette si ritrovano in una posizione speciale nel fruire del potere psionico, in quanto sono creature di entrambi i reami. Ma ben poche stirpi abiette sono bene accette nei collegi o negli ordini psionici. Di conseguenza, devono imparare a controllare i propri doni per conto loro.

La vita è dura per le stirpi abiette. Coloro che hanno subito le trasformazioni meno inquietanti possono tentare di mescolarsi alle altre razze, ma più la corruzione di una stirpe abietta è profonda e visibile, più ostilità e sospetti sarà costretta ad affrontare. I più fortunati fuggono dalle loro comunità inseguiti da una folla inferocita. I meno fortunati devono fronteggiare inquisitori, zeloti e altri persecutori che cercheranno di distruggerli per evitare che la loro maledizione si diffonda. Anche se la maggior parte delle stirpi abiette prima o poi deve fuggire dalla sua gente, esse sono troppo rare



e distanti le une dalle altre per poter formare delle comunità a se stanti. Molte finiscono per vagare nelle terre selvagge, in cerca di quel riparo e quella tranquillità che sono stati loro negati nelle terre civilizzate. Le stirpi abiette sono sospettose e riservate per natura, e fanno fatica a fidarsi degli altri. Quando stringono un'amicizia, le stirpi abiette si dimostrano fedeli fino in fondo e sono disposte a tutto pur di preservare questo raro tesoro.

Tratti caratteriali delle stirpi abiette: bizzarre, colle-riche, deviate, folli, misteriose, orrende, rigide, riservate, selvagge, snervanti, tormentate, violente

Nomi delle stirpi abiette: Le stirpi abiette conservano i nomi che ottennero alla nascita e riflettono le varie culture in cui sono comparse.

BACKGROUND DELLE STIRPI ABIETTE

I personaggi stirpi abiette possono usare molti dei background presentati più sopra in questo capitolo (specialmente quelli di ostracizzato, calamità e creazione). Data la loro natura particolare, le stirpi abiette possono anche selezionare un ulteriore background tra quelli elencati di seguito. Questi background si concentrano particolarmente sulle manifestazioni fisiche dovute al legame innato tra la stirpe abietta e il Reame Remoto. Altre opzioni potrebbero essere disponibili a discrezione del Dungeon Master.

Abnorme: Il personaggio è straordinariamente grosso per la sua razza. La sua taglia non cambia, ma egli può apparire molto alto, dalle spalle molto larghe o corpulento. La sua taglia potrebbe renderlo più resistente o più intimidatorio.

Abilità associate: Intimidire, Tenacia

Aspetto esotico: Il personaggio possiede un aspetto insolito, che solitamente è dovuto al colore degli occhi, dei capelli o della pelle. La sua pelle potrebbe avere una tonalità insolita per la sua razza, o potrebbe essere decorata con uno strano disegno ripetuto all'infinito: a scacchi, a rombi o a spirali. In alternativa, i suoi occhi potrebbero essere completamente neri, bianchi come il latte o multicolori. Un aspetto del genere può risultare spaventoso per chi gli sta intorno... oppure insolitamente affascinante.

Abilità associate: Diplomazia, Intimidire

Bestiale: Il personaggio esibisce tratti o lineamenti animaleschi. Potrebbe avere una coda, occhi luccicanti o zampe da caprone. Il suo tratto bestiale potrebbe essere puramente estetico, oppure fornirgli un vantaggio effettivo, come ad esempio un ottimo equilibrio o un incremento di mobilità.

Abilità associate: Acrobazia, Atletica

Camaleonte: La pelle del personaggio cambia di colore per mimetizzarsi con l'ambiente circostante. Sebbene gli abiti possano attenuare in qualche modo questo effetto, il personaggio rimane comunque portato per sfuggire all'attenzione altrui.

Abilità associate: Furtività

Sensi acuti: Il personaggio possiede dei sensi particolarmente sviluppati grazie a occhi aggiuntivi, tentacoli oculari, orecchie aggiuntive, antenne o una pelle particolarmente sensibile.

Abilità associate: Percezione

EREDE IMPURO

"Questo potere è un fardello che spetta a me portare... quindi spetta a me anche decidere come usarlo."

Prerequisito: Talento Retaggio della Stirpe Abietta

La vita di una stirpe abietta è una vita difficile, e nessuno lo sa meglio dell'erede impuro. Egli ha portato il fardello del Reame Remoto dentro di sé per più anni di quanti riesca a ricordare. Molto tempo fa giunse a patti con la sua corruzione, e si adattò alle orride trasformazioni a cui fu sottoposto. Così facendo, scoprì dei modi in cui poteva sfruttare la maledizione a proprio beneficio. I molti anni passati a collaudare le sue capacità gli rivelarono vantaggi inaspettati che gli permisero di superare i suoi normali limiti, consentendogli non solo di sopravvivere, ma di prosperare.

Tuttavia, l'erede impuro non ha ottenuto controllo e comprensione senza dover pagare un prezzo. Più attinge al suo potere corrotto, più forte è l'effetto che tale potere ha su di lui e più squilibrata diventa la sua mente. Questo stato mentale rende l'erede impuro soggetto a strane manie e ossessioni, ma il potere che ottiene vale il prezzo da pagare. Quando finalmente accetta fino in fondo il suo retaggio, può condividere il suo dono con gli altri, sottoponendoli a trasformazioni che deformano il loro corpo e la loro mente.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'EREDE IMPURO

Azione Terrificante (11° livello): Quando un erede impuro spende un punto azione per eseguire un'azione extra, marchia un nemico a sé adiacente fino alla fine del proprio turno successivo.

Percezione Innaturale (11° livello): Un erede impuro ottiene un bonus di +2 alle prove di Intuizione, alle prove di Percezione e alle prove di iniziativa. Ottiene inoltre vista cieca 5 quando è accecato.



LUCIO PARRILLO

Punti Potere Leggendarie (11° livello): Un erede impuro ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Mente Distorta (16° livello): Un erede impuro ottiene un bonus di +1 alla Volontà. Ogni volta che un nemico lo colpisce con un attacco che bersaglia la sua Volontà, l'erede ottiene un bonus cumulativo di +1 ai tiri per colpire fino alla fine del proprio turno successivo.

DISCIPLINE DELL'EREDE IMPURO

Impulso Ultraterreno

Erede Impuro Attacco 11

L'erede impuro incanala la corruzione del Reame Remoto per attaccare le menti delle creature vicine e lasciarle in agonia.

Incontro ♦ Aumentabile, Psicico, Psionico

Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Costituzione, Intelligenza o Carisma + 6 contro Volontà

Livello 21: Costituzione, Intelligenza o Carisma + 9 contro Volontà

Colpito: 4d6 + modificatore di Costituzione, Intelligenza o Carisma danni psichici e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio è un aberrante, subisce 2d6 danni psichici extra.

Livello 21: 6d6 + modificatore di Costituzione, Intelligenza o Carisma danni psichici.

Aumento 2

Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Speciale: Quando il personaggio ottiene questo potere, deve scegliere tra Costituzione, Intelligenza e Carisma come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire e i tiri dei danni di questo potere.

Anatomia Inconsueta

Erede Impuro Utilità 12

La corruzione del suo corpo consente all'erede impuro di assorbire gli effetti peggiori di un attacco.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco

Effetto: Il personaggio subisce danni dimezzati dall'attacco che attiva il potere. Se l'attacco che attiva il potere è un colpo critico, tale colpo diventa un colpo normale.

Trasformazione Sconcertante

Erede Impuro Attacco 20

L'erede impuro si appella alla contaminazione del Reame Remoto, trasformando un nemico in una creatura troppo orrenda per sostenerne la vista.

Giornaliero ♦ Metamorfosi, Psicico, Psionico

Azione standard

Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Costituzione, Intelligenza o Carisma + 9 contro

Tempra. Se il bersaglio è un aberrante, il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento per questo attacco.

Colpito: 2d6 + modificatore di Costituzione, Intelligenza o Carisma danni.

Effetto: Il bersaglio assume la forma della trasformazione sconcertante (tiro salvezza termina). Finché rimane in questa forma, il bersaglio è frastornato e rallentato e subisce 15 danni psichici continuati. Le creature che non sono immuni alla paura subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire degli attacchi che includono il bersaglio.

Effetto secondario: Il bersaglio subisce 10 danni.

Speciale: Quando il personaggio ottiene questo potere, deve scegliere tra Costituzione, Intelligenza e Carisma come caratteristica da usare quando effettua i tiri per colpire e i tiri dei danni di questo potere.

TALENTI DI RANGO EROICO (CONTINUA)

Psicombattente	Altri prerequisiti	Beneficio
Aculeo Rinforzante	Aculeo mentale	Aculeo mentale conferisce dei punti ferita temporanei
Avanzata Ferina	Elfo, velocità del pensiero	Il modificatore di Des determina la distanza di velocità del pensiero
Avanzata della Selva Fatata	Eladrin, passo sfocato	Il personaggio si teletrasporta del suo modificatore di Int quando usa passo sfocato anziché scattare
Avvertimento Mentale	kalashtar, Telepatia	Il personaggio e gli alleati scattano quando il personaggio scende a 0 punti potere
Collera Traboccante	Mezzorco, assalto furioso	I nemici marchiati subiscono danni quando il personaggio usa assalto furioso
Comando Resiliente	Resilienza da battaglia, comando dello psicombattente	+2 a tutte le difese aumentate tramite comando dello psicombattente
Gruppo in Movimento	Mezzelfo, velocità del pensiero	Gli alleati adiacenti al personaggio scattano grazie a velocità del pensiero
Passo del Corridore	Passo sfocato, corridore persistente	Il personaggio si teletrasporta anziché scattare con passo sfocato
Reazioni Rapide	Velocità del pensiero	Car per Des nelle prove di iniziativa, +2 alla velocità con velocità del pensiero
Resilienza Inamovibile	Resilienza da battaglia	Il personaggio ignora il movimento forzato dopo avere usato resilienza da battaglia
Sentinella della Natura	Wilden, Aspetto della Natura, comando dello psicombattente, passo sfocato, aculeo mentale	I poteri da psicombattente ottengono un beneficio corrispondente all'Aspetto della Natura del personaggio
Trappola di Ferro	githzerai, mente di ferro	Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento quando un nemico lo manca a causa di mente di ferro
Velocità Sfocata	Passo sfocato	Il personaggio scatta di 2 quadretti usando passo sfocato

Psion	Altri prerequisiti	Beneficio
Concentrazione Sanguinante	-	+1 agli attacchi dei poteri a volontà aumentati finché il personaggio è sanguinante
Duplici Scrutinio	Coscienza modellata	+3 a Intuizione e Percezione finché il personaggio si trova entro 5 quadretti dal frammento evocato
Forza Acuminata	Frammentale	+2 ai danni dei poteri da forza
Intrusione Spietata	Distrazione	Danni extra al bersaglio di distrazione
Legame Mentale	Proiettare pensieri	Il personaggio usa proiettare pensieri per ignorare la copertura e l'occultamento
Ondata di Potere	-	Dopo avere colpito un bersaglio con un attacco giornaliero, il personaggio infligge danni da forza o danni psichici extra
Oscurità Infestata	Drow, nube di oscurità	Il personaggio infligge danni psichici extra quando si trova all'interno di nube di oscurità
Pensieri Confondenti	Cangiante, finta del cangiante, proiettare pensieri, Telepatia Focalizzata	Finta del cangiante diventa a distanza 20 con proiettare pensieri
Suggerimento Utile	Halfling, proiettare pensieri	Il personaggio spende proiettare pensieri per consentire a un alleato di ripetere un tiro salvezza
Terrore Inosservato	Gnomo	Il personaggio fa scorrere il bersaglio da cui è nascosto dopo averlo colpito con un attacco

Ottiene 3 punti ferita aggiuntivi a ogni rango di gioco (vale a dire al 1°, all'11° e al 21° livello).

Inoltre, quando usa l'azione di recuperare energie, il personaggio può spendere 1 punto potere per recuperare 5 punti ferita aggiuntivi. I punti ferita aggiuntivi recuperati in questo modo aumentano a 10 all'11° livello e a 15 al 21° livello.

RUGGITO DI IO

Prerequisiti: Dragonide, potere razziale soffio del drago, qualsiasi classe psionica

Beneficio: Ogni bersaglio colpito dal soffio del drago del personaggio ottiene vulnerabilità 5 ai danni psichici fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

SENTINELLA DELLA NATURA

Prerequisiti: Wilden, tratto razziale Aspetto della Natura, psicombattente, potere comando dello psicombattente, potere passo sfocato, potere aculeo mentale

Beneficio: Alcuni poteri del personaggio ottengono un beneficio aggiuntivo basato sull'attuale Aspetto della Natura del personaggio.

Aspetto degli Antichi: Quando il personaggio usa passo sfocato, scatta di 1 quadretto extra.

Aspetto del Cacciatore: Quando il personaggio usa comando dello psicombattente, può bersagliare una creatura aggiuntiva entro l'emanazione.

Aspetto del Distruttore: Quando il personaggio usa aculeo mentale, il bersaglio subisce danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

SFOGO SVELTO

Prerequisiti: Ardente, potere *sfogo ardente*

Beneficio: Il bonus ai tiri dei danni dello *sfogo ardente* del personaggio aumenta di 2.

SPACCARRE LA MONTAGNA

Prerequisiti: Monaco, privilegio di classe Pugno di Pietra

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco giornaliero, quel nemico è anche rallentato. Se l'attacco rallenta già il nemico, il personaggio lo fa invece scorrere di 2 quadretti.

STILE DEL TOPO IMPAURITO

Prerequisiti: Taglia Piccola, monaco

Beneficio: Quando il personaggio usa una tecnica di movimento per scattare di 3 o più quadretti, può scattare attraverso gli spazi dei nemici.

SUGGERIMENTO UTILE

Prerequisiti: Halfling, psion, potere *proiettare pensieri*

Beneficio: Ogni volta che un alleato che il personaggio è in grado di vedere e che sia situato entro 20 quadretti da lui fallisce un tiro salvezza, il personaggio può spendere *proiettare pensieri* come azione gratuita per consentire all'alleato di ripetere il tiro salvezza.

SUONO INQUIETANTE [AUMENTO]

Prerequisiti: Gnomo, potere *suono fantasma*, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, può usare il suo *suono fantasma* come potere a volontà. Quando usa *suono fantasma*, può spendere 1 punto potere per ottenere vantaggio in combattimento con il prossimo attacco che effettua prima della fine del suo turno contro un nemico adiacente all'oggetto o al quadretto bersaglio.

TERRORE INOSSERVATO

Prerequisiti: Gnomo, psion

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un nemico da cui è nascosto usando uno potere di attacco da psion, fa scorrere quel nemico di 2 quadretti.

TORMENTO AMMALIANTE [AUMENTO]

Prerequisito: Privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Ogni volta che il personaggio frastorna o stordisce un nemico usando un potere psionico, può spendere 1 punto potere per fare scorrere quel nemico di 1 quadretto.

TRAPPOLA DI FERRO

Prerequisiti: Githzerai, potere *razziale mente di ferro*, psicombattente

Beneficio: Quando un attacco manca il personaggio a causa del bonus a tutte le difese concessogli da *mente di ferro*, il personaggio marchia l'attaccante che ha attivato il potere e ottiene vantaggio in combattimento contro di esso fino alla fine del proprio turno successivo.

VELOCITÀ SFOCATA

Prerequisiti: Psicombattente, potere *passo sfocato*

Beneficio: Quando il personaggio usa *passo sfocato*, scatta di 2 quadretti anziché di 1 quadretto.

VENDETTA OLTRAGGIATA

Prerequisiti: Ardente, potere *oltraggio ardente*

Beneficio: Gli alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri dei danni contro qualsiasi bersaglio che conceda vantaggio in combattimento a causa del potere *oltraggio ardente* del personaggio.

VENTO DI EMPATIA

Prerequisiti: Ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, un alleato entro il raggio del suo Manto Ardente può usare recuperare energie come azione gratuita.

VIA DELLA NITIDEZZA

Prerequisiti: Githzerai, ardente, potere *impulso ardente*

Beneficio: Quando il personaggio usa *impulso ardente*, il bersaglio può anche effettuare un tiro salvezza contro un qualsiasi effetto che lo ha reso frastornato, dominato o stordito.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

I talenti in questa sezione sono disponibili per i personaggi di livello pari o superiore all'11° che ne soddisfino gli altri prerequisiti.

ACQUA FERMA

Prerequisiti: 11° livello, monaco

Beneficio: Se il personaggio colpisce un nemico usando un potere di attacco a volontà da monaco quando tutti i suoi poteri da incontro sono stati spesi, ottiene un bonus di +2 alla CA fino all'inizio del proprio turno successivo.

ACULEO BARCOLLANTE

Prerequisiti: 11° livello, psicombattente, potere *aculeo mentale*

Beneficio: Quando il personaggio usa *aculeo mentale*, il nemico che attiva il potere concede vantaggio in combattimento a un alleato bersagliato dall'attacco che attiva il potere fino alla fine del turno successivo del nemico.

AFFLUSSO DI POTERE

Prerequisiti: 11° livello, psion

Beneficio: Il personaggio può spendere l'uso di un potere di attacco giornaliero da psion per recuperare 2 punti potere. Se il potere giornaliero è di livello pari o superiore al 15°, il personaggio recupera invece 4 punti potere. Se il potere giornaliero è pari o superiore al 25° livello, il personaggio recupera invece 6 punti potere.

AVANZATA ISTINTIVA

Prerequisiti: 11° livello, ardente, potere *sfogo ardente*, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Quando il personaggio usa *sfogo ardente*, il bersaglio può anche scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

BASTONE PSIONICO FOCALIZZATO

Prerequisiti: 11° livello, psion

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di attacco a distanza da psion utilizzando un bastone contro un bersaglio a lui adiacente, l'attacco non provoca attacchi di opportunità.

TALENTI DI RANGO EROICO

Qualsiasi classe	Prerequisiti	Beneficio
Abilità Psionica*	Aumento Psionico	+2 alle prove dell'abilità scelta; +3 con aumento
Autoipnosi	Qualsiasi classe psionica, Arcano come abilità con addestramento	Il personaggio ottiene un 1 impulso curativo; può sostituire Tenacia con Arcano
Celerità Psionica*	Aumento Psionico	+1 velocità quando il personaggio carica o corre; +2 con aumento
Fortuna Psionica*	Aumento Psionico	+1 ai tiri salvezza; +3 con aumento
Ingegno Umano	Umano, Aumento Psionico	Spendendo un punto azione per attaccare, il personaggio recupera 1 punto potere
Iniziativa Psionica*	Aumento Psionico	+3 alle prove di iniziativa; +6 con aumento
Istinti Zerth	Githzerai, mente di ferro, qualsiasi classe psionica	Consente di scattare tramite mente di ferro, o di spendere mente di ferro per annullare la sorpresa
Legame del Frammento	Frammentale, telepatia, qualsiasi classe psionica	Il personaggio condivide vantaggio in combattimento con un alleato
Passo dell'Ubiquità	Eladrin, passo fatato, Aumento Psionico	Il personaggio recupera passo fatato a 0 punti potere
Riflessi Psionici*	Aumento Psionico	+1 agli attacchi di opportunità; +2 con aumento
Robustezza Psionica*	Aumento Psionico	+3 punti ferita; con aumento, recuperare energie fornisce punti ferita aggiuntivi
Ruggito di lo	Dragonide, soffio del drago, qualsiasi classe psionica	Soffio del drago conferisce vulnerabilità 5 ai danni psichici
Suono Inquietante	Gnomo, suono fantasma, Aumento Psionico	Consente di usare suono fantasma come potere a volontà; concede vantaggio in combattimento con aumento
Tormento Ammaliante	Aumento Psionico	Quando il personaggio frastorna o stordisce un nemico, può usare un aumento per farlo scorrere

*Talentto di aumento

MANTO DI COMPRENSIONE

Prerequisiti: Ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Quando il personaggio effettua un tiro salvezza, gli alleati entro il raggio del suo Manto Ardente ottengono un bonus di +2 ai tiri salvezza fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

MANTO CRESCENTE

Prerequisiti: Ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Quando al personaggio non rimane più nessun punto potere, il raggio del suo Manto Ardente aumenta di 2 quadretti.

MANTO REFRATTARIO

Prerequisiti: Frammentale, potere razziale sciame di frammenti, ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Quando il personaggio usa sciame di frammenti, il bersaglio concede anche vantaggio in combattimento agli alleati entro il raggio del Manto Ardente del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

MOVIMENTO FLUIDO

Prerequisito: Monaco

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alla velocità. Questo bonus sale a +2 all'11° livello.

ONDATA DI POTERE

Prerequisito: Psion

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco da psion, il prossimo attacco che effettua contro quel nemico prima della fine del proprio turno successivo usando un potere di attacco da psion non aumentato infligge 1d6 danni da forza o danni psichici extra.

OSCURITÀ INFESTATA

Prerequisiti: Drow, potere razziale nube di oscurità, psion

Beneficio: Finché il personaggio si trova all'interno della sua nube di oscurità, i suoi poteri di attacco a volontà da psion infliggono 3 danni psichici extra.

PARATA DI FERRO

Prerequisiti: Monaco, privilegio di classe Anima di Ferro

Beneficio: Quando il personaggio impugna un'arma (diversa dal colpo senza armi del monaco), indossa un'armatura di stoffa o non indossa alcuna armatura e non usa uno scudo, ottiene un bonus di +1 alla CA.

PASSO DEL CORRIDORE

Prerequisiti: Psicombattente, potere passo sfocato, potere corridore persistente

Beneficio: Quando il personaggio usa passo sfocato, può teletrasportarsi in qualsiasi quadretto adiacente al nemico che attiva il potere anziché scattare.

PASSO DELL'UBIQUITÀ

Prerequisiti: Eladrin, potere razziale passo fatato, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: La prima volta che il personaggio scende a 0 punti potere durante un incontro, recupera l'uso di passo fatato.

PENSIERI CONFONDENTI

Prerequisiti: Cangiente, potere razziale finta del cangiante, psion, potere proiettare pensieri, privilegio di classe Telepatia Focalizzata

Beneficio: Il personaggio può spendere il suo potere proiettare pensieri come azione gratuita per usare finta del cangiante come potere a distanza 20.

PIETRA SCATTANTE

Prerequisiti: Nano, monaco

Beneficio: Quando il personaggio effettua un tiro salvezza per evitare di essere buttato a terra prono, può

TALENTI DI RANGO EROICO (CONTINUA)

Ardente	Altri prerequisiti	Beneficio
Gestalt Ancorante	Kalashtar, Manto Ardente	Il personaggio e i suoi alleati ottengono +2 alle prove di iniziativa; gli alleati ottengono +2 a tutte le difese quando il personaggio scende a 0 punti potere
Impulso del Martire	Impulso ardente	Quando il personaggio è sanguinante, i punti ferita recuperati dal bersaglio tramite <i>impulso ardente</i> aumentano di 1d6
Inimicizia Sanguinante	Manto di Impulsività	Quando diventa sanguinante per la prima volta, il personaggio infligge 1d6 danni extra con i suoi attacchi in mischia
Manto di Comprensione	Manto Ardente	Gli alleati ottengono +2 ai tiri salvezza quando il personaggio ne supera uno
Manto Crescente	Manto Ardente	Il raggio di Manto Ardente aumenta di 2 quando il personaggio ha 0 punti potere
Manto Refrattario	Frammentale, sciame di frammenti, Manto Ardente	Gli alleati entro il Manto Ardente ottengono vantaggio in combattimento con sciame di frammenti
Sfogo Svelto	Sfogo ardente	+2 danni per <i>sfogo ardente</i>
Vendetta Oltraggiata	Oltraggio ardente	Gli alleati ottengono +2 danni contro il bersaglio di <i>oltraggio ardente</i>
Vento di Empatia	Manto Ardente	Quando il personaggio usa recuperare energie, un alleato entro il suo Manto Ardente può usare recuperare energie
Via della Nitidezza	Githzerai, impulso ardente	Impulso ardente concede un tiro salvezza per porre termine a certi effetti

Monaco	Altri prerequisiti	Benefici
Acqua Che Spacca la Pietra	-	Un colpo critico messo a segno con un colpo senza armi priva il bersaglio delle sue resistenze
Movimento Fluido	-	+1 alla velocità
Parata di Ferro	Anima di Ferro	+1 alla CA se il personaggio ha un'arma, ma nessuna armatura e nessuno scudo
Pietra Scattante	Nano	Consente di scattare superando un tiro salvezza per evitare di essere buttato a terra prono
Pugno Guaritore	Githzerai	Il personaggio ottiene un bonus ai danni con recuperare energie
Raffica della Pietra Inaspettata	Raffica di Colpi	Il personaggio bersaglia un nemico entro 10 quadretti con Raffica di Colpi e una fionda
Risveglio Violento	Mezzorco, assalto furioso, Raffica di Colpi	Raffica di Colpi infligge danni extra con <i>assalto furioso</i>
Spaccare la Montagna	Pugno di Pietra	Un nemico colpito da un potere giornaliero è rallentato
Stile del Topo Impaurito	Taglia Piccola	Il personaggio scatta attraverso gli spazi dei nemici con una tecnica di movimento

anche scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza come azione gratuita.

PUGNO GUARITORE

Prerequisiti: Githzerai, monaco

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, ottiene un bonus ai tiri dei danni pari al suo modificatore di Saggezza fino alla fine del suo turno successivo.

RAFFICA DELLA PIETRA INASPETTATA

Prerequisiti: Monaco, privilegio di classe Raffica di Colpi

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di Raffica di Colpi e impugna una fionda, può sostituire un normale bersaglio di quel potere con una creatura situata entro 10 quadretti da sé. Questo non provoca attacchi di opportunità.

REAZIONI RAPIDE

Prerequisiti: Psicombattente, potere *velocità del pensiero*

Beneficio: Quando tira per l'iniziativa, il personaggio può usare il suo modificatore di Carisma al posto del suo modificatore di Destrezza. Inoltre, quando usa *velocità del pensiero*, ottiene un bonus di +2 alla velocità fino alla fine del suo turno successivo (dopo l'eventuale round di sorpresa, se ce n'è uno).

RESILIENZA INAMOVIBILE

Prerequisiti: Psicombattente, potere *resilienza da battaglia*

Beneficio: Quando il personaggio usa *resilienza da battaglia*, può ignorare il movimento forzato fino alla fine del suo turno successivo.

RIFLESSI PSIONICI [AUMENTO]

Prerequisito: Privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire degli attacchi di opportunità.

Quando il personaggio effettua un attacco di opportunità, può spendere 1 punto potere per ottenere un bonus di potere +2 al tiro per colpire.

RISVEGLIO VIOLENTO

Prerequisiti: Mezzorco, potere razziale *assalto furioso*, monaco, privilegio di classe Raffica di Colpi

Beneficio: Quando *assalto furioso* e il potere di Raffica di Colpi del personaggio vengono attivati dallo stesso colpo, un bersaglio del potere di Raffica di Colpi del personaggio subisce danni extra pari al modificatore di Forza di quest'ultimo.

ROBUSTEZZA PSIONICA [AUMENTO]

Prerequisito: Privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Quando il personaggio acquisisce questo talento, ottiene un ammontare di punti ferita aggiuntivi.

NUOVI TALENTI

I nuovi talenti presentati in questa sezione sono destinati ai personaggi psionici e si aggiungono ai talenti psionici presentati nel *Manuale del Giocatore 3*.

TALENTI DI AUMENTO

L'energia psionica scorre all'interno e all'esterno dei suoi fruitori, e coloro che sono in grado di manipolare il suo potere possono spingersi oltre i loro limiti fisici e modellare il mondo circostante. Alcuni personaggi psionici usano il loro potere inconsciamente, consentendo alla magia di accumularsi dentro di loro prima di liberarla in combattimento. Ma la maggior parte dei fruitori psionici accumula e conserva l'energia psionica in una sorta di serbatoio spirituale, per poi attingervi a seconda delle necessità. Le discipline sono la via di uscita più ovvia per utilizzare questa energia immagazzinata, ma i personaggi psionici possono sviluppare anche altri metodi per farne buon uso. I talenti di aumento sono uno di questi metodi.

Soltanto i personaggi psionici dotati del privilegio di classe Aumento Psionico possono selezionare i talenti di aumento. La parola chiave "aumento" tra parentesi quadre dopo il nome del talento indica che il talento è un talento di aumento. I talenti di aumento consentono al personaggio di spendere dei punti potere per potenziare le azioni o i tiri dei dadi. Ogni talento descrive in che modo il personaggio può spendere i suoi punti potere per ottenere l'effetto migliorato.

A meno che il talento non specifichi diversamente, il personaggio spende i punti potere indicati per usare l'aumento in qualsiasi momento come azione gratuita. Se il personaggio possiede due o più talenti di aumento che gli consentono di spendere dei punti potere nelle

medesime circostanze, il personaggio può spendere punti potere soltanto per uno di quei talenti ogni volta che quelle circostanze si verificano.

TALENTI DI RANGO EROICO

I talenti in questa sezione sono disponibili per i personaggi di qualsiasi livello che ne soddisfino i prerequisiti.

ABILITÀ PSIONICA [AUMENTO]

Prerequisito: Privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Il personaggio sceglie un'abilità qualsiasi. Ottiene un bonus di talento +2 alle prove effettuate con quell'abilità.

Quando il personaggio effettua una prova con quell'abilità, può spendere 1 punto potere per ottenere un bonus di potere +3 alla prova di abilità.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più di una volta. Ogni volta che lo fa, sceglie un'abilità diversa.

ACQUA CHE SPACCA LA PIETRA

Prerequisito: Monaco

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico usando il suo colpo senza armi da monaco, il bersaglio perde ogni resistenza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

ACULEO RINFORZANTE

Prerequisiti: Psicombattente, potere *aculeo mentale*

Beneficio: Quando il personaggio usa *aculeo mentale*, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Costituzione.

AUTOIPNOSI

Prerequisiti: Qualsiasi classe psionica, Arcano come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio ottiene un impulso curativo.

Finché il personaggio non diventa sanguinante, quando dovrebbe effettuare una prova di Tenacia può invece effettuare una prova di Arcano.

AVANZATA FERINA

Prerequisiti: Elfo, psicombattente, potere *velocità del pensiero*

Beneficio: Quando il personaggio usa *velocità del pensiero*, usa il suo modificatore di Destrezza anziché il suo modificatore di Carisma per determinare fino a dove riesce a muoversi.

AVANZATA DELLA SELVA FATATA

Prerequisiti: Eladrin, psicombattente, potere *passo sfocato*

Beneficio: Quando il personaggio usa *passo sfocato* e possiede almeno 1 punto potere, può teletrasportarsi di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza (per un minimo di 1 quadretto) anziché scattare.

AVVERTIMENTO MENTALE

Prerequisiti: Kalashtar, tratto razziale Telepatia, psicombattente

Beneficio: La prima volta che il personaggio scende a 0 punti potere durante un incontro, il personaggio e ogni alleato entro gittata della sua telepatia possono scattare di 1 quadretto come azione gratuita.



CELERITÀ PSIONICA [AUMENTO]

Prerequisito: Privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Ogni volta che il personaggio corre o carica, ottiene un bonus di +1 alla velocità.

Durante un'azione di movimento o una carica, il personaggio può spendere 1 punto potere per ottenere un bonus di +2 alla velocità fino alla fine del proprio turno successivo.

COLLERA TRABOCCANTE

Prerequisiti: Mezzorco, potere razziale *assalto furioso*, psicombattente

Beneficio: Quando il personaggio usa *assalto furioso* e possiede almeno 1 punto potere, ogni nemico da lui marchiato subisce danni psichici pari al modificatore di Forza del personaggio.

COMANDO RESILIENTE

Prerequisiti: Psicombattente, potere *resilienza da battaglia*, potere *comando dello psicombattente*

Beneficio: Quando il personaggio aumenta il suo *comando dello psicombattente*, ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino all'inizio del proprio turno successivo.

CONCENTRAZIONE SANGUINANTE

Prerequisito: Psion

Beneficio: Finché il personaggio è sanguinante, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire usando i poteri di attacco a volontà da psion.

DUPLICE SCRUTINIO

Prerequisiti: Psion, potere *coscienza modellata*

Beneficio: Finché il frammento evocato dal suo potere *coscienza modellata* si trova entro 5 quadretti da lui, il personaggio ottiene un bonus +3 alle prove di Intuizione e Percezione.

FORTUNA PSIONICA [AUMENTO]

Prerequisito: Privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, ottiene un bonus di talento +1 ai tiri salvezza.

Quando il personaggio effettua un tiro salvezza, può spendere 1 punto potere per incrementare il bonus di talento a +3 fino alla fine del proprio turno.

FORZA ACUMINATA

Prerequisiti: Frammentale, psion

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 ai tiri dei danni dei poteri da forza. Questo bonus sale a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

GESTALT ANCORANTE

Prerequisiti: Kalashtar, ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Il personaggio e gli alleati entro il raggio del suo Manto Ardente ottengono un bonus di +2 alle prove di iniziativa.

La prima volta che il personaggio scende a 0 punti potere durante un incontro, gli alleati entro il raggio del suo Manto Ardente ottengono un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

GRUPPO IN MOVIMENTO

Prerequisiti: Mezzelfo, psicombattente, potere *velocità del pensiero*

Beneficio: Quando il personaggio usa *velocità del pensiero*, ogni alleato a lui adiacente può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

IMPULSO DEL MARTIRE

Prerequisiti: Ardente, potere *impulso ardente*

Beneficio: Quando il personaggio è sanguinante e usa il suo *impulso ardente*, i punti ferita recuperati dal bersaglio aumentano di 1d6.

INGEGNO UMANO

Prerequisiti: Umano, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Quando il personaggio spende un punto azione per effettuare un attacco extra, recupera 1 punto potere.

INIMICIZIA SANGUINANTE

Prerequisiti: Ardente, privilegio di classe Manto di Impulsività

Beneficio: La prima volta che il personaggio diventa sanguinante nel corso di un incontro, i suoi attacchi in mischia infliggono 1d6 danni extra fino alla fine del suo turno successivo.

INIZIATIVA PSIONICA [AUMENTO]

Prerequisito: Privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +3 alle prove di iniziativa.

Quando il personaggio tira per l'iniziativa, può spendere 1 punto potere per incrementare il bonus a +6.

INTRUSIONE SPIETATA

Prerequisiti: Psion, potere *distrazione*

Beneficio: Quando il personaggio usa *distrazione*, il prossimo attacco che sferma contro il bersaglio con un potere di attacco da psion entro la fine del proprio turno successivo ottiene un bonus di potere +3 al tiro dei danni.

ISTINTI ZERTH

Prerequisiti: Githzerai, potere razziale *mente di ferro*, qualsiasi classe psionica

Beneficio: Quando il personaggio usa *mente di ferro*, può anche scattare di 1 quadretto come azione gratuita. Inoltre, quando il personaggio è sorpreso, può usare *mente di ferro* per non essere sorpreso.

LEGAME DEL FRAMMENTO

Prerequisiti: Frammentale, tratto razziale Telepatia, qualsiasi classe psionica

Beneficio: Una volta durante ogni suo turno, quando attacca un nemico che gli concede vantaggio in combattimento, il personaggio sceglie un alleato entro la gittata della sua telepatia. L'alleato ottiene vantaggio in combattimento nel prossimo attacco che effettua contro quel nemico prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

LEGAME MENTALE

Prerequisiti: Psion, potere *proiettare pensieri*

Beneficio: Quando il personaggio usa *proiettare pensieri*, i suoi attacchi da psion contro il bersaglio ignorano occultamento e copertura fino alla fine dell'incontro, o finché uno dei due tra il personaggio e il bersaglio non scende a 0 punti ferita o meno.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Qualsiasi classe	Prerequisiti	Beneficio
Gemito Psichico	Qualsiasi classe psionica	Quando il personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita con un attacco psichico, un altro nemico gli concede vantaggio in combattimento
Impeto Psionico*	Aumento Psionico	Quando il personaggio usa un punto azione, riduce di 1 il costo degli aumenti
Involucro Vuoto	-	Quando il personaggio scende a 0 punti potere, ottiene +2 agli attacchi e alle difese
Riflessi Triplicati*	Aumento Psionico	+1 ai Riflessi; +3 con aumento
Schivata Precognitiva*	Aumento Psionico	Il personaggio ottiene +2 a tutte le difese fino al primo turno; con aumento, ottiene +2 a tutte le difese dopo avere colpito il nemico
Tempra Triplicata*	Aumento Psionico	+1 alla Tempra; +3 con aumento
Volontà Triplicata*	Aumento Psionico	+1 alla Volontà; +3 con aumento

*Talentto di aumento

Ardente	Altri prerequisiti	Beneficio
Avanzata Istiniva	<i>Sfogo ardente</i> , Manto Ardente	Il bersaglio di <i>sfogo ardente</i> può scattare di 1 quadretto
Collera Implacabile	<i>Oltraggio ardente</i>	Il bersaglio di <i>oltraggio ardente</i> è spinto di 1 quadretto
Gioia Violenta	<i>Impulso ardente</i> , Manto di Baldanza	Il bersaglio di <i>impulso ardente</i> mette a segno i colpi critici con 19-20
Impulso Repressivo	<i>Impulso ardente</i>	<i>Impulso ardente</i> impedisce ai nemici entro il Manto Ardente di recuperare punti ferita
Manto di Cautela	Manto Ardente	Quando il personaggio è sanguinante, gli alleati entro il suo Manto Ardente ottengono +2 a Tempra, Riflessi e Volontà
Rapidità Persistente	<i>Alacrità ardente</i>	Il bersaglio di <i>alacrità ardente</i> si muove più velocemente
Speranza Risollevante	<i>Impulso ardente</i> , Manto di Nitidezza	Un bersaglio morente di <i>impulso ardente</i> può rialzarsi e scattare
Vento Rafforzante	Manto Ardente	Quando il personaggio usa recuperare energie, gli alleati entro il suo Manto Ardente recuperano alcuni punti ferita

Monaco	Altri prerequisiti	Beneficio
Acqua Ferma	-	+2 alla CA con un attacco a volontà quando i poteri a incontro sono esauriti
Difesa di Ferro Turbinante	<i>Raffica di colpi dell'anima di ferro</i>	+1 a tutte le difese contro il bersaglio di <i>raffica di colpi dell'anima di ferro</i>
Intuizione Concentrata	Respiro Concentrato	Il personaggio tira per l'iniziativa due volte e riceve un bonus se ottiene gli stessi risultati
Istruzioni del Maestro	-	Il personaggio concede a un alleato un bonus per colpire quando manca con un attacco a incontro
Pioggia Martellante	-	Il focus ki concede un bonus alle prove di spingere e i bersagli sono spinti più a lungo
Pugno Frastornante	Pugno di Pietra	Il bersaglio di un potere giornaliero è anche frastornato
Sensi Risvegliati	-	Nessuna penalità alle prove di Percezione quando il personaggio è accecato, assordato o addormentato
Serenità nella Semplicità	-	+1 agli attacchi dei poteri a volontà quando i poteri giornalieri sono esauriti
Tecnica Confondente	-	Il personaggio si scambia di posizione con un alleato a lui adiacente

BURATTINAIO

Prerequisiti: 11° livello, psion

Beneficio: Ogni volta che un nemico fallisce un tiro salvezza contro un effetto provocato da un potere di attacco da psion del personaggio, quest'ultimo può fare scorrere quel nemico di 1 quadretto come azione gratuita.

COLLERA IMPLACABILE

Prerequisiti: 11° livello, ardente, potere *oltraggio ardente*

Beneficio: Quando il personaggio usa *oltraggio ardente*, può anche spingere il bersaglio di 1 quadretto.

CONTROLLO DEL CORRIDORE

Prerequisiti: 11° livello, psicombattente, potere *corridore persistente*

Beneficio: Quando il personaggio usa *corridore persistente*, fa anche scorrere il bersaglio di 1 quadretto prima o dopo l'attacco, e marchia il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.



SEAN MURRAY

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO (CONTINUA)

Psicombattente	Altri prerequisiti	Beneficio
Aculeo Barcollante	Aculeo mentale	I bersagli di <i>aculeo mentale</i> concedono vantaggio in combattimento all'alleato attaccato
Controllo del Corridore	Corridore Persistente	Corridore persistente marchia il bersaglio e lo fa scorrere
Propulsione Ferrea	-	Il personaggio ignora la penalità dell'armatura alla velocità quando ha 1 punto potere
Recupero del Corridore	Corridore Persistente	Il personaggio recupera <i>corridore persistente</i> quando scende a 0 punti potere
Resilienza Feroce	Resilienza da battaglia	+2 ai danni da mischia di <i>resilienza da battaglia</i>
Velocità Inarrestabile	-	Quando il personaggio diventa sanguinante per la prima volta, si muove di 3 + il suo modificatore di Carisma
Velocità Offuscante	Velocità del pensiero	Il personaggio ottiene occultamento con <i>velocità del pensiero</i>

Psion	Altri prerequisiti	Beneficio
Afflusso di Potere	-	Il personaggio spende un potere giornaliero e recupera dei punti potere
Bastone Psionico Focalizzato	-	Gli attacchi a distanza che usano un bastone non provocano attacchi di opportunità
Burattinaio	-	Il personaggio fa scorrere quei nemici che falliscono un tiro salvezza contro l'effetto di un suo potere
Corpo e Mente	Coscienza modellata	+1 a tutte le difese finché il personaggio si trova entro 5 quadretti dal frammento evocato
Distrazione Confondente	Distrazione	Nega le azioni di opportunità ai personaggi sotto l'effetto di <i>distrazione</i>
Pensieri Corrosivi	-	Vulnerabilità 3 ai danni psichici alle creature che falliscono i tiri salvezza contro i poteri del personaggio
Psion da Battaglia	-	+2 ai danni degli attacchi a volontà psichici o da forza
Spinta Ancorante	Spinta energica	Il bersaglio di <i>spinta energica</i> è anche rallentato

CORPO E MENTE

Prerequisiti: 11° livello, psion, potere *coscienza modellata*

Beneficio: Finché il frammento evocato da *coscienza modellata* del personaggio si trova entro 5 quadretti da lui, il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutte le difese.

DIFESA DI FERRO TURBINANTE

Prerequisiti: 11° livello, monaco, potere *raffica di colpi dell'anima di ferro*

Beneficio: Quando il personaggio usa *raffica di colpi dell'anima di ferro*, ottiene un bonus di +1 a tutte le difese contro gli attacchi di ogni bersaglio fino all'inizio del proprio turno successivo.

DISTRAZIONE CONFONDENTE

Prerequisiti: 11° livello, psion, potere *distrazione*

Beneficio: Quando il personaggio usa *distrazione*, il bersaglio è anche impossibilitato a eseguire azioni di opportunità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

GEMITO PSICHICO

Prerequisiti: 11° livello, qualsiasi classe psionica

Beneficio: Quando il personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita con un attacco psichico, un nemico che egli è in grado di vedere e che si trovi entro 5 quadretti dal primo nemico concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

GIOIA VIOLENTA

Prerequisiti: 11° livello, ardente, potere *impulso ardente*, privilegio di classe Manto di Baldanza

Beneficio: Quando il personaggio bersaglia un alleato sanguinante con il suo *impulso ardente* e quell'alleato recupera abbastanza punti ferita da non essere più sanguinante, tale alleato può mettere a segno dei colpi critici ottenendo un risultato di 19-20 nei tiri del dado degli attacchi in mischia, fino alla fine del turno successivo del personaggio.

IMPETO PSIONICO [AUMENTO]

Prerequisiti: 11° livello, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Quando il personaggio spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può ridurre di 1 punto potere il costo per aumentare qualsiasi potere aumentabile che usi durante quell'azione.

IMPULSO REPRESSIVO

Prerequisiti: 11° livello, ardente, potere *impulso ardente*

Beneficio: Quando il personaggio usa *impulso ardente*, i nemici entro il raggio del suo Manto Ardente non possono recuperare punti ferita fino all'inizio del suo turno successivo.

INTUIZIONE CONCENTRATA

Prerequisiti: 11° livello, monaco, privilegio di classe Respiro Concentrato

Beneficio: Quando il personaggio tira per l'iniziativa, può tirare due volte e scegliere quale risultato usare. Se ottiene lo stesso numero con entrambi i tiri, ottiene un bonus di +5 alla sua prova di iniziativa.

INVOLUCRO VUOTO

Prerequisito: 11° livello

Beneficio: La prima volta che il personaggio scende a 0 punti potere durante un incontro, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.

ISTRUZIONI DEL MAESTRO

Prerequisiti: 11° livello, monaco

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di attacco a incontro da monaco e manca almeno un bersaglio, un alleato che il personaggio è in grado di vedere

TALENTI DI DINASTIA

Gli elan e le stirpi abiette non sono razze vere e proprie come quelle presentate nel *Manuale del Giocatore*. I talenti di dinastia consentono ai personaggi giocanti di una razza di ampliare le loro identità razziali e di includervi una di queste dinastie. Retaggio Elan, Retaggio della Stirpe Abietta e gli altri talenti di dinastia in questa sezione sono indicati come tali accanto al nome del talento. È possibile acquisire talenti di dinastia di un solo tipo; quindi, se un personaggio sceglie il talento Retaggio Elan, potrà acquisire soltanto dei talenti di Dinastia Elan.

Chi vuole interpretare un personaggio appartenente a una di queste dinastie dovrà scegliere una razza normalmente e poi selezionare il talento Retaggio Elan o Retaggio della Stirpe Abietta per ottenere le capacità di quella dinastia. Nella maggior parte dei casi, un personaggio deve essere di 1° livello per scegliere un talento di dinastia. Il Dungeon Master potrebbe consentire a un personaggio di acquisire in seguito un talento di dinastia, per rappresentare una dinastia latente o uno sviluppo narrativo nella campagna. Il Dungeon Master è anche libero di dichiarare che un personaggio non può cambiare un talento di dinastia tramite il riaddestramento se prima non spiega in che modo quel personaggio ha abbandonato il suo retaggio.

RETAGGIO ELAN [DINASTIA ELAN]

Prerequisito: Umanoide

Beneficio: Il personaggio è un elan. La sua origine cambia in immortale e il personaggio è considerato una creatura immortale ai fini di tutti gli effetti correlati alle origini delle creature. Il personaggio ottiene telepatia 5.

Ottiene inoltre il potere *resilienza elan*.

Resilienza Elan

Potere di talento

L'energia psionica risplende tutt'intorno all'elan, arginando gli effetti di un attacco.

Incontro ♦ Psionico

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco

Effetto: Il personaggio riduce i danni dell'attacco che attiva il potere del suo modificatore di Intelligenza.

Livello 11: 3 + modificatore di Intelligenza.

Livello 21: 6 + modificatore di Intelligenza.

RETAGGIO DELLA STIRPE ABIETTA [DINASTIA STIRPE ABIETTA]

Prerequisito: Umanoide naturale

Beneficio: Il personaggio è una stirpe abietta. La sua origine cambia in aberrante e il personaggio è considerato una creatura aberrante ai fini di tutti gli effetti correlati alle origini delle creature.

Il personaggio ottiene inoltre il potere *mente squilibrata*.

Mente Squilibrata

Potere di talento

Il legame della stirpe abietta con il Reame Remoto scatena una fitta di dolore psichico in reazione a ogni attacco.

Incontro ♦ Psichico, Psionico

Reazione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi creatura che entri in un quadretto adiacente al personaggio o vi termini il proprio turno subisce 5 danni psichici.

TALENTI DI RANGO EROICO

ACULEO DI FOLLIA

[DINASTIA STIRPE ABIETTA]

Prerequisiti: Retaggio della Stirpe Abietta, psicom-battente, potere *aculeo mentale*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere *aculeo mentale*, fa anche scorrere il bersaglio di 1 quadretto e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

CASTIGO DEGLI ELAN

[DINASTIA ELAN]

Prerequisiti: Retaggio Elan, psicom-battente

Beneficio: Quando il personaggio usa *resilienza elan*, ogni nemico da lui marchiato subisce danni psichici pari al suo modificatore di Costituzione.

DONO DELLA CREAZIONE

[DINASTIA ELAN]

Prerequisito: Retaggio Elan

Beneficio: Quando il personaggio usa *resilienza elan*, ottiene un valore di resistenza a tutti i danni pari al proprio modificatore di Intelligenza fino alla fine del suo turno successivo.

DISCIPLINA FOCALIZZATA

DIVERSIFICATA [DINASTIA ELAN]

Prerequisiti: Retaggio Elan, psion, privilegio di classe Disciplina Focalizzata

Beneficio: Il personaggio sceglie e ottiene una Disciplina Focalizzata diversa da quella che già possiede. Può usare ogni potere associato a quella Disciplina Focalizzata come potere giornaliero.

MANTO DI INQUIETUDINE

[DINASTIA STIRPE ABIETTA]

Prerequisiti: Retaggio della Stirpe Abietta, ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Quando un nemico non immune alla paura mette a segno un colpo critico entro il raggio del Manto Ardente del personaggio, tale nemico subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del proprio turno successivo. Se il personaggio è sanguinante, il nemico viene anche spinto di 1 quadretto.

TALENTI DI DINASTIA DI RANGO EROICO

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Aculeo di Follia	Retaggio della Stirpe Abietta, psicombattente, <i>aculeo mentale</i>	Il bersaglio di <i>aculeo mentale</i> scorre di 1 quadretto e concede vantaggio in combattimento
Castigo degli Elan	Retaggio Elan, psicombattente	Il personaggio infligge danni psichici ai bersagli marchiati quando usa <i>resilienza elan</i>
Disciplina Focalizzata Diversificata	Retaggio Elan, psion, Disciplina Focalizzata	Conferisce una seconda disciplina focalizzata e consente di usare i suoi poteri come poteri giornalieri
Dono della Creazione	Retaggio Elan	Il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni quando usa <i>resilienza elan</i>
Manto di Inquietudine	Retaggio della Stirpe Abietta, ardente, Manto Ardente	Quando il nemico mette a segno un colpo critico, subisce una penalità di -2 agli attacchi
Protezione degli Elan	Retaggio Elan, ardente, Manto Ardente	Gli alleati entro Manto Ardente ottengono +2 a tutte le difese con <i>resilienza elan</i>
Raffica Irrintracciabile	Retaggio Elan, monaco, Raffica di Colpi	Raffica di Colpi infligge danni psichici e ignora la condizione evanescente
Raffica Temibile	Retaggio della Stirpe Abietta, monaco, Raffica di Colpi	Raffica di Colpi può imporre -2 agli attacchi
Retaggio Elan	Umanoide	L'origine del personaggio cambia in immortale, il personaggio ottiene <i>resilienza elan</i> e telepatia 5
Retaggio della Stirpe Abietta	Umanoide naturale	L'origine del personaggio diventa aberrante e il personaggio ottiene <i>mente squilibrata</i>
Visione di Follia	Retaggio della Stirpe Abietta, psion	Il personaggio frastorna il bersaglio quando mette a segno un colpo critico usando un attacco a volontà aumentato da psion

PROTEZIONE DEGLI ELAN [DINASTIA ELAN]

Prerequisiti: Retaggio Elan, ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Quando il personaggio usa *resilienza elan*, ogni alleato entro il raggio di Manto Ardente ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

RAFFICA IRRINTRACCIABILE [DINASTIA ELAN]

Prerequisiti: Retaggio Elan, monaco, privilegio di classe Raffica di Colpi

Beneficio: Il personaggio può infliggere danni psichici con il suo potere di Raffica di Colpi. Quando lo fa, il potere infligge danni pieni alle creature evanescenti.

RAFFICA TEMIBILE [DINASTIA STIRPE ABIETTA]

Prerequisiti: Retaggio della Stirpe Abietta, monaco, privilegio di classe Raffica di Colpi

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di Raffica di Colpi, può rinunciare al normale effetto e fare sì che il bersaglio subisca una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

VISIONE DI FOLLIA [DINASTIA STIRPE ABIETTA]

Prerequisiti: Retaggio della Stirpe Abietta, psion

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico contro un nemico usando un potere a volontà aumentato da psion, quel nemico è anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il nemico era già frastornato o viene invece frastornato dal potere, il personaggio gli infligge 5 danni psichici extra.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

ASPETTO TERRIBILE [DINASTIA STIRPE ABIETTA]

Prerequisiti: 11° livello, Retaggio della Stirpe Abietta, psicombattente

Beneficio: Quando il personaggio scende per la prima volta a 0 punti potere nel corso di un incontro, marcia ogni nemico entro 3 quadretti da lui fino alla fine del proprio turno successivo.

TALENTI DI DINASTIA DI RANGO LEGGENDARIO

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Aspetto Terribile	Retaggio della Stirpe Abietta, psicombattente	Il personaggio marcia ogni nemico entro 3 quadretti da sé quando scende per la prima volta a 0 punti potere
Assalto Mentale Elan	Retaggio Elan	L'attacco successivo a Raffica di Colpi bersaglia la Volontà
Combustibile Corporeo	Retaggio Elan, Aumento Psionico	Il personaggio recupera 1 punto potere con recuperare energie
Resilienza Ritornante	Retaggio Elan	Il personaggio recupera <i>resilienza elan</i> con recuperare energie
Rivelazione Maledetta	Retaggio della Stirpe Abietta, ardente, Manto Ardente	I nemici entro Manto Ardente concedono vantaggio in combattimento quando il personaggio scende a 0 punti potere
Vista Aberrante	Retaggio della Stirpe Abietta	Il personaggio ottiene scurovisione

TALENTI DI RANGO EPICO

Qualsiasi classe	Prerequisiti	Beneficio
Entusiasmo Sconfinato	-	Il personaggio recupera 2 punti potere al primo colpo critico dell'incontro
Mente Ostile	-	Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento quando è colpito da un attacco contro la sua Volontà
Mente Pura	-	Il personaggio ottiene resistenza 10 ai danni psichici e +2 alla Volontà
Ardente	Altri prerequisiti	Beneficio
Anima Vittoriosa	Manto Ardente	Quando il personaggio mette a segno un colpo critico, gli alleati entro Manto Ardente ottengono un bonus ai danni
Chiudere il Varco	Manto di Impulsività	Gli alleati adiacenti a Manto Ardente all'inizio di ogni turno possono scattare
Comprensione Critica	Impulso ardente, Manto di Nitidezza	Un bersaglio sanguinante di <i>impulso ardente</i> ottiene +3 a tutte le difese
Euforia Contagiosa	Impulso ardente, Manto di Baldanza	Gli alleati adiacenti al bersaglio di <i>impulso ardente</i> ottengono punti ferita temporanei
Impulso Istinivo	Impulso ardente, Manto di Impulsività	Il personaggio usa <i>impulso ardente</i> come reazione immediata quando un alleato entro Manto Ardente diventa sanguinante
Monaco	Altri prerequisiti	Beneficio
Libertà Pura	-	Il personaggio può sfuggire come reazione immediata quando è afferrato
Maestria della Forma	-	Il personaggio recupera un potere a incontro quando spende un punto azione
Morsa del Drago	-	Il focus ki concede un bonus agli attacchi per afferrare e consente di afferrare con gli attacchi di opportunità
Tornare in Piedi	-	Il personaggio si rialza come reazione immediata quando è buttato a terra prono
Psicombattente	Altri prerequisiti	Beneficio
Aculeo Temibile	Aculeo mentale	Il personaggio marchia i nemici adiacenti al bersaglio di <i>aculeo mentale</i>
Comando Rinvigorente	Comando dello psicombattente	Il personaggio ottiene punti ferita temporanei tramite <i>comando dello psicombattente</i>
Minaccia dello Psicombattente	Passo sfocato	+2 a tutte le difese con <i>passo sfocato</i>
Velocità Inesorabile	Velocità del pensiero	Consente di muoversi attraverso gli spazi dei nemici con <i>velocità del pensiero</i>
Psion	Altri prerequisiti	Beneficio
Costruzione Aggressiva	-	Il personaggio infligge danni psichici alle creature adiacenti alla creatura convocata
Forza Persistente	Telecinesi Focalizzata	+2 a tutte le difese con il potere Telecinesi Focalizzata
Minacciare il Tramortito	-	Il personaggio è invisibile nei confronti delle creature frastornate o stordite dal suo attacco
Perizia negli Strumenti da Psion	Int 21, Sag 15, Car 15	Il personaggio mette a segno un colpo critico con 19-20 usando uno strumento psionico

EUFORIA CONTAGIOSA

Prerequisiti: 21° livello, ardente, potere *impulso ardente*, privilegio di classe Manto di Baldanza

Beneficio: Quando il personaggio usa *impulso ardente*, ogni alleato adiacente al bersaglio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

FORZA PERSISTENTE

Prerequisiti: 21° livello, psion, privilegio di classe Telecinesi Focalizzata

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di Telecinesi Focalizzata, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.

IMPULSO ISTINTIVO

Prerequisiti: 21° livello, ardente, potere *impulso ardente*, privilegio di classe Manto di Impulsività

Beneficio: Quando un alleato entro il raggio del Manto Ardente del personaggio diventa sanguinante, il personaggio può usare il suo *impulso ardente* su quell'alleato come reazione immediata.

LIBERTÀ PURA

Prerequisiti: 21° livello, monaco

Beneficio: Quando il personaggio è afferrato, può effettuare un tentativo di sfuggire come reazione immediata.

MAESTRIA DELLA FORMA

Prerequisiti: 21° livello, monaco

Beneficio: Quando il personaggio spende un punto azione per eseguire un'azione extra, recupera anche l'uso di un potere di attacco a incontro da monaco. Il personaggio può usare questo potere da monaco come sua azione extra.

MENTE OSTILE

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Quando un attacco nemico colpisce la Volontà del personaggio, il nemico concede vantaggio in combattimento al personaggio per il primo attacco che questi effettua contro il nemico prima della fine del proprio turno successivo.

MENTE PURA

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: Il personaggio ottiene resistenza 10 ai danni psichici e un bonus di talento +2 alla Volontà.

MINACCIA DELLO PSICOMBATTENTE

Prerequisiti: 21° livello, psicombattente, potere *passo sfocato*

Beneficio: Quando il personaggio usa *passo sfocato*, ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

MINACCIARE IL TRAMORTITO

Prerequisiti: 21° livello, psion

Beneficio: Quando una creatura è frastornata o stordita da un potere di attacco da psion del personaggio, il personaggio si considera invisibile nei confronti di quella creatura.

MORSA DEL DRAGO

Prerequisiti: 21° livello, monaco

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di afferrare, ottiene un bonus di talento al tiro per colpire pari al bonus di potenziamento del suo focus ki. Inoltre, quando un nemico provoca un attacco di opportunità da parte del personaggio e questi non impugna nessun arma, il personaggio può effettuare un attacco per afferrare al posto di un attacco basilare in mischia.

PERIZIA NEGLI STRUMENTI DA PSION

Prerequisiti: 21° livello, Int 21, Sag 15, Car 15, psion

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere psionico attraverso uno strumento, può mettere a segno un colpo critico con un tiro di 19-20.

TORNARE IN PIEDI

Prerequisiti: 21° livello, monaco

Beneficio: Quando il personaggio viene buttato a terra prono, può rialzarsi come reazione immediata.

VELOCITÀ INESORABILE

Prerequisiti: 21° livello, psicombattente, potere *velocità del pensiero*

Beneficio: Quando il personaggio usa *velocità del pensiero*, può muoversi attraverso gli spazi dei nemici e il suo movimento non provoca attacchi di opportunità.

TALENTI MULTICLASSE

I seguenti talenti forniscono nuove opzioni ai multiclasse psionici.

TALENTI MULTICLASSE

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Adepto Monastico	Qualsiasi talento da monaco multiclasse	Monaco: addestramento in un'abilità da monaco, potere a volontà da monaco 1/incontro
Avanzata Selvaggia	Dote del Comando	Psicombattente: <i>passo sfocato</i> 1/incontro
Dote Focalizzata	Qualsiasi talento da psion multiclasse	Psion: poteri di Disciplina Focalizzata 1/giorno
Passione del Sangue	Dote Fervente	Ardente: potere di Manto Ardente 1/giorno
Potenziale Risvegliato	Int 15, Arcano come abilità con addestramento	Il personaggio ottiene Aumento Psionico e 1 punto potere
Sapiente Selvaggio	Qualsiasi talento da psicombattente multiclasse, multiclasse leggendario come psicombattente	Psicombattente: potere di Studio Psionico 1/giorno

ADEPTO MONASTICO

[MONACO MULTICLASSE]

Prerequisito: Qualsiasi talento da monaco multiclasse

Beneficio: Il personaggio ottiene addestramento in un'abilità dalla lista di abilità di classe del monaco. Sceglie inoltre un potere di attacco a volontà di 1° livello da monaco. Può usare quel potere una volta per incontro.

AVANZATA SELVAGGIA

[PSICOMBATTENTE MULTICLASSE]

Prerequisito: Talento Dote del Comando

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere *passo sfocato* e può usarlo una volta per incontro.

DOTE FOCALIZZATA

[PSION MULTICLASSE]

Prerequisito: Qualsiasi talento da psion multiclasse

Beneficio: Il personaggio sceglie una Disciplina Focalizzata da psion. Può usare ogni potere concesso da quella Disciplina Focalizzata una volta al giorno.

PASSIONE DEL SANGUE

[ARDENTE MULTICLASSE]

Prerequisito: Talento Dote Fervente

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere concesso da un privilegio di classe Manto Ardente. Può usare quel potere una volta al giorno.

POTENZIALE RISVEGLIATO

[MULTICLASSE]

Prerequisiti: Int 15, Arcano come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio ottiene il privilegio di classe Aumento Psionico e 1 punto potere. Può spendere questo punto potere per aumentare i poteri, i talenti o gli oggetti magici aumentabili. Una volta speso questo punto potere, non lo recupera finché non si sottopone a un riposo esteso. Si qualifica inoltre per acquisire i talenti che richiedono il privilegio di classe Aumento Psionico. Il personaggio ottiene 1 punto potere aggiuntivo al 21° livello.

SAPIENTE SELVAGGIO

[PSICOMBATTENTE MULTICLASSE]

Prerequisiti: Qualsiasi talento da psicombattente multiclasse, multiclasse leggendario come psicombattente

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere concesso da uno Studio Psionico dello psicombattente. Può usare quel potere una volta al giorno.

ottiene un bonus di +2 al prossimo tiro per colpire contro il bersaglio che il personaggio ha mancato con il potere di attacco, purché lo sferri prima della fine del turno successivo del personaggio.

MANTO DI CAUTELA

Prerequisiti: 11° livello, ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Quando il personaggio è sanguinante, gli alleati entro il raggio del suo Manto Ardente ottengono un bonus di +2 a Tempra, Riflessi e Volontà.

PENSIERI CORROSIVI

Prerequisiti: 11° livello, psion

Beneficio: Ogni volta che una creatura fallisce un tiro salvezza contro un effetto causato da un potere di attacco da psion del personaggio, tale creatura riceve vulnerabilità 3 ai danni psichici fino alla fine del turno successivo del personaggio. Questa vulnerabilità aumenta a 6 ai danni psichici al 21° livello.

PIOGGIA MARTELLANTE

Prerequisiti: 11° livello, monaco

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento ai tiri per colpire degli attacchi di spallata pari al bonus di potenziamento del proprio focus ki. Quando colpisce con una spallata, spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari alla propria velocità, poi scatta in un quadretto non occupato adiacente al bersaglio alla fine della spinta.

PROPULSIONE FERREA

Prerequisiti: 11° livello, psicombattente

Beneficio: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, ignora la penalità alla velocità normalmente dovuta alla sua armatura.

PSION DA BATTAGLIA

Prerequisiti: 11° livello, psion

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 ai tiri dei danni dei poteri a volontà psichici o da forza da psion. Quando non gli rimane più alcun punto potere, questo bonus aumenta a +3. Il bonus aumenta a +3 o a +4 al 21° livello.

PUGNO FRASTORNANTE

Prerequisiti: 11° livello, monaco, privilegio di classe Pugno di Pietra

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco giornaliero, quel nemico è anche frastornato (tiro salvezza termina). Se l'attacco rende già frastornato il nemico, il personaggio gli infligge 5 danni extra.

RAPIDITÀ PERSISTENTE

Prerequisiti: 11° livello, ardente, potere *alacrità ardente*

Beneficio: Quando il personaggio usa *alacrità ardente*, il bersaglio può scattare di 2 quadretti o muoversi a piena velocità.

RECUPERO DEL CORRIDORE

Prerequisiti: 11° livello, psicombattente, potere *corridore persistente*

Beneficio: La prima volta che il personaggio scende a 0 punti potere durante un incontro, ottiene un uso del

suo potere *corridore persistente* che può utilizzare la prossima volta che un nemico lo colpisce o lo manca con un attacco durante l'incontro.

RESILIENZA FEROCCE

Prerequisiti: 11° livello, psicombattente, potere *resilienza da battaglia*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *resilienza da battaglia*, ottiene un bonus di potere +2 ai tiri dei danni in mischia fino alla fine del proprio turno successivo. Questo bonus sale a +4 al 21° livello.

RIFLESSI TRIPLICATI [AUMENTO]

Prerequisiti: 11° livello, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 ai Riflessi.

Durante il suo turno può spendere 1 punto potere per incrementare il bonus a +3 fino alla fine del proprio turno successivo.

SCHIVATA PRECOGNITIVA [AUMENTO]

Prerequisiti: 11° livello, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Durante ogni incontro, il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo primo turno. Ogni volta che colpisce un nemico con un potere di attacco non aumentato, può spendere 1 punto potere per ottenere un bonus di potere +2 a tutte le difese fino all'inizio del proprio turno successivo.

SENSI RISVEGLIATI

Prerequisiti: 11° livello, monaco

Beneficio: Il personaggio non subisce mai penalità alle prove di Percezione quando è accecato, assordato o addormentato.

SERENITÀ NELLA SEMPLICITÀ

Prerequisiti: 11° livello, monaco

Beneficio: Quando il personaggio ha speso tutti i suoi poteri di attacco giornalieri, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire dei poteri di attacco a volontà da monaco.

SPERANZA RISOLLEVANTE

Prerequisiti: 11° livello, ardente, potere *impulso ardente*, privilegio di classe Manto di Nitidezza

Beneficio: Quando il personaggio bersaglia un alleato morente con il suo *impulso ardente*, il bersaglio può rialzarsi e scattare come azione gratuita.

SPINTA ANCORANTE

Prerequisiti: 11° livello, psion, potere *spinta energica*

Beneficio: Quando il personaggio usa *spinta energica*, il bersaglio è anche rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

TECNICA CONFONDENTE

Prerequisiti: 11° livello, monaco

Beneficio: Il personaggio può scambiarsi di posizione con un alleato a lui adiacente come azione di movimento. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

TEMpra TRIPLICATA [AUMENTO]

Prerequisiti: 11° livello, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alla Tempra.

Durante il suo turno, il personaggio può spendere 1 punto potere per incrementare il bonus a +3 fino alla fine del proprio turno successivo.

VELOCITÀ INARRESTABILE

Prerequisiti: 11° livello, psicombattente

Beneficio: La prima volta che il personaggio diventa sanguinante nel corso di un incontro può muoversi di un numero di quadretti pari a 3 + il suo modificatore di Carisma come azione gratuita.

VELOCITÀ OFFUSCANTE

Prerequisiti: 11° livello, psicombattente, *velocità del pensiero*

Beneficio: Quando il personaggio usa *velocità del pensiero*, ottiene anche occultamento fino all'inizio del suo turno successivo (dopo l'eventuale round di sorpresa, se ce n'è uno).

VENTO RAFFORZANTE

Prerequisiti: 11° livello, ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, ogni alleato sanguinante entro il raggio del suo Manto Ardente recupera un ammontare di punti ferita pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio. I punti ferita recuperati salgono a 10 + il modificatore di Saggezza del personaggio al 21° livello.

VOLONTÀ TRIPLICATA [AUMENTO]

Prerequisiti: 11° livello, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alla Volontà.

Durante il suo turno può spendere 1 punto potere per incrementare il bonus a +3 fino alla fine del proprio turno successivo.

TALENTI DI RANGO EPICO

I talenti in questa sezione sono disponibili per i personaggi di livello pari o superiore all'21° che ne soddisfino gli altri prerequisiti.

ACULEO TEMIBILE

Prerequisiti: 21° livello, psicombattente, *potere aculeo mentale*

Beneficio: Quando il personaggio usa *aculeo mentale*, marchia anche ogni nemico adiacente al bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

ANIMA VITTORIOSA

Prerequisiti: 21° livello, ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico usando un attacco da ardente, gli alleati entro il raggio del suo Manto Ardente infliggono danni extra pari al modificatore di Carisma del personaggio agli attacchi in mischia che sferrano entro l'inizio del turno successivo del personaggio.



CHIUDERE IL VARCO

Prerequisiti: 21° livello, ardente, privilegio di classe Manto di Impulsività

Beneficio: Ogni alleato entro il raggio del Manto Ardente del personaggio all'inizio di un incontro può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

COMANDO RINVIGORENTE

Prerequisiti: 21° livello, psicombattente, *potere comando dello psicombattente*

Beneficio: Quando il personaggio aumenta il suo *comando dello psicombattente*, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Costituzione.

COMPRENSIONE CRITICA

Prerequisiti: 21° livello, ardente, *potere impulso ardente*, privilegio di classe Manto di Nitidezza

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo *impulso ardente*, un bersaglio sanguinante ottiene un bonus di +3 a tutte le difese anziché un bonus di +1.

COSTRUZIONE AGGRESSIVA

Prerequisiti: 21° livello, psion

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere psionico per convocare una creatura, ogni nemico adiacente alla creatura quando essa appare subisce danni psichici pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

ENTUSIASMO SCONFINATO

Prerequisito: 21° livello

Beneficio: La prima volta che il personaggio mette a segno un colpo critico nel corso di un incontro recupera 2 punti potere.

TALENTI DI DINASTIA DI RANGO EPICO

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Benedizione del Reame Remoto	Retaggio della Stirpe Abietta	Il personaggio recupera 1 punto potere quando diventa sanguinante per la prima volta
Disincarnazione Psionica	Retaggio Elan	Il personaggio diventa evanescente quando scende a 0 punti ferita o meno e ottiene +2 agli attacchi quando non è più morente
Dono degli Eterni	Retaggio Elan, Aumento Psionico	Il personaggio recupera 1 punto potere all'inizio del suo primo turno in ogni incontro
Orrore Sanguinante	Retaggio della Stirpe Abietta	Finché è sanguinante, il personaggio ottiene un bonus di +1 agli attacchi dei poteri di paura; i nemici sanguinanti subiscono -2 agli attacchi

ASSALTO MENTALE ELAN [DINASTIA ELAN]

Prerequisiti: 11° livello, Retaggio Elan

Beneficio: Quando il personaggio infligge danni a un nemico usando il suo potere di Raffica di Colpi, il prossimo attacco che effettua contro quel nemico prima della fine del proprio turno successivo può bersagliare la Volontà anziché la difesa normalmente bersagliata.

COMBUSTIBILE CORPOREO [DINASTIA ELAN]

Prerequisiti: 11° livello, Retaggio Elan, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Una volta per incontro, quando usa l'azione di recuperare energie, il personaggio recupera anche 1 punto potere.

RESILIENZA RITORNANTE [DINASTIA ELAN]

Prerequisiti: 11° livello, Retaggio Elan

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, recupera l'uso del suo potere *resilienza elan*.

RIVELAZIONE MALEDETTA [DINASTIA STIRPE ABIETTA]

Prerequisiti: 11° livello, Retaggio della Stirpe Abietta, ardente, privilegio di classe Manto Ardente

Beneficio: Quando il personaggio scende per la prima volta a 0 punti potere nel corso di un incontro, ogni nemico entro il raggio del suo Manto Ardente concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

VISTA ABERRANTE [DINASTIA STIRPE ABIETTA]

Prerequisiti: 11° livello, Retaggio della Stirpe Abietta

Beneficio: Il personaggio ottiene scurovisione.

TALENTI DI RANGO EPICO

BENEDIZIONE DEL REAME REMOTO [DINASTIA STIRPE ABIETTA]

Prerequisiti: 21° livello, Retaggio della Stirpe Abietta, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: La prima volta che diventa sanguinante nel corso di un incontro, il personaggio recupera 1 punto potere.

DISINCARNAZIONE PSIONICA [DINASTIA ELAN]

Prerequisiti: 21° livello, Retaggio Elan

Beneficio: Quando il personaggio si trova a 0 punti ferita o meno, è evanescente. Quando recupera dei punti ferita e cessa di essere morente, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire dei poteri psionici fino alla fine del suo turno successivo.

DONO DEGLI ETERNI [DINASTIA ELAN]

Prerequisiti: 21° livello, Retaggio Elan, privilegio di classe Aumento Psionico

Beneficio: Alla fine del suo primo turno in ogni incontro, il personaggio recupera 1 punto potere.

ORRORE SANGUINANTE [DINASTIA STIRPE ABIETTA]

Prerequisiti: 21° livello, Retaggio della Stirpe Abietta

Beneficio: Finché è sanguinante, il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire quando usa dei poteri di paura. Inoltre, i nemici sanguinanti che sono adiacenti al personaggio subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.

DESTINI EPICI

Il destino epico fornisce a un personaggio una maggiore consapevolezza di se stesso, dei suoi obiettivi e del suo posto nel cosmo. Un personaggio che persegue un destino epico cosmico si incammina su un sentiero che con il tempo lo libererà dai vincoli della realtà: egli trascenderà la semplice immortalità e diverrà un tutt'uno con il potere che custodisce dentro di sé.

ANIMA COSMICA

I pensieri dell'anima cosmica sono finestre su mondi lontani, strane realtà e possibilità infinite.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe psionica

Il personaggio è sempre stato affascinato dal cosmo, con le sue storie di reami lontani popolati da creature al di là di ogni immaginazione. Per buona parte della sua carriera da avventuriero, il miraggio di quei luoghi è stato ciò che l'ha spinto ad andare avanti, e ogni nuova scoperta non faceva che intensificare la sua sete di ulteriori conoscenze. Con il tempo, tuttavia, le barriere materiali che rallentavano o ostacolavano le sue esplorazioni hanno finito per irritarlo. Ora egli ambisce a diventare l'Anima Cosmica, capace di scrutare oltre distanze inconcepibili tramite il puro potere della mente. L'unico limite è quello della sua immaginazione, e non esiste reame che egli non possa conquistare.

IMMORTALITÀ

La porta della mente dell'anima cosmica si spalanca, pervadendola della consapevolezza dell'intero cosmo attorno a lei.

Consapevolezza infinita: Tutte le barriere mentali alla sua curiosità cadono quando l'anima cosmica apre l'ultima porta del suo potenziale. Come un fiore che dischiude i petali per assorbire la luce del sole, la sua coscienza si espande per toccare tutti i luoghi, tutte le persone, tutti i mondi in un impeto inarrestabile. I suoi pensieri guizzano da un mondo all'altro, il suo occhio interiore si posa sui domini degli dèi o assiste alle atrocità dei Nove Inferi o dell'Abisso. La sua vista si estende oltre il velo che avvolge il Reame Remoto e gli consente di percepire pienamente l'orrore che si annida ai confini della realtà. Ora che la sua mente è libera, l'anima cosmica non ha più bisogno del corpo e dei suoi limiti. Le necessità e i bisogni della sua forma fisica si sfaldano quando l'anima cosmica si immerge nella consapevolezza infinita, pronta a esplorare ogni cosa senza limite fino alla fine del tempo.

PRIVILEGI DELL'ANIMA COSMICA

Consapevolezza Cosmica (21° livello): Un'anima cosmica può padroneggiare e celebrare i rituali di scrutamento. Qualsiasi rituale di scrutamento da essa celebrato non necessita di focus e l'anima cosmica ottiene un bonus di +5 a qualsiasi prova di abilità effettuata per celebrare il rituale. Una volta al giorno, l'anima cosmica può usare qualsiasi rituale di scrutamento che conosca senza consumare le componenti.

Ottiene inoltre vista reale 5.



Esperienza Cosmica (24° livello): Un'anima cosmica ha visto così tante cose che tutto ciò che le succede le sembra già familiare. L'anima cosmica ottiene un bonus di +5 alle prove di iniziativa, alle prove di conoscenza e alle prove di conoscenza dei mostri. Inoltre, è in grado di parlare tutti i linguaggi.

Legame Cosmico (30° livello): Tutti i poteri a distanza e ad area di un'anima cosmica hanno una gittata "a vista".

POTERE DELL'ANIMA COSMICA

Fondersi con il Cosmo

Anima Cosmica Utilità 26

Il corpo dell'anima cosmica svanisce temporaneamente, si rinvigorisce e concede all'anima cosmica un ulteriore vantaggio contro i suoi nemici.

Giornaliero ♦ **Guarigione, Psionico, Zona**

Nessuna azione **Personale**

Attivazione: Il personaggio scende a 0 punti ferita o meno

Effetto: Il personaggio è rimosso dal gioco e crea una zona ad emanazione 10 centrata sull'ultimo spazio che occupava: tale emanazione dura finché il personaggio non riappare. All'inizio del suo turno successivo, il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al proprio livello e un alleato entro la zona può eseguire un'azione standard come azione gratuita. Alla fine del proprio turno successivo, il personaggio riappare in un qualsiasi spazio non occupato entro la zona. Ogni nemico che si trovi entro la zona quando il personaggio ricompare concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine dell'incontro.

Mantenere nessuna azione: Il personaggio può decidere di non riapparire alla fine del proprio turno, mantenendo in tal modo l'effetto.

CROCIATO DI TOPAZIO

L'unica cura possibile per la follia è rimuovere la sua corruzione e distruggerla.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe psionica, privilegio di classe Aumento Psionico

Le costanti pressioni esercitate consentono all'influenza corruttrice del Reame Remoto di riversarsi anche oltre le più piccole breccie nel mondo naturale, generando dei veri e propri orrori che dilanano la trama dell'esistenza. Queste breccie costituiscono alcuni dei più grandi pericoli al reame mortale, e intere generazioni di eroi si sono dedicate al mantenimento dell'integrità dei confini con il Reame Remoto. Dopo una vita intera di avventure, tuttavia, il crociato di topazio si è stancato di questi sforzi che in ultima analisi sembrano inutili.

Per ogni breccia chiusa se ne aprono altre due altrove. Inoltre, cosa ancora peggiore, quante linee di faglia disseminate per il creato devono ancora essere scoperte? Il Reame Remoto cerca implacabilmente di corrompere il reame mortale, ma là dove la maggior parte degli eroi cerca soltanto di difendere il mondo dall'influenza maligna dell'Oltre, il crociato di topazio ha un'idea migliore. Intende rovesciare l'andamento della battaglia muovendo l'assalto al Reame Remoto e attaccando i suoi confini, le sue creature e la sua stessa natura. E se il crociato non riesce a rimodellare il Reame Remoto tramite l'influenza benigna del mondo naturale, lo distruggerà definitivamente, per eliminare la minaccia che esso rappresenta.

IMMORTALITÀ

Quando la vita mortale del crociato di topazio volge al termine, egli si spinge più vicino al suo obiettivo di eliminare la minaccia del Reame Remoto.

Sulla breccia: Le armi e l'armatura del crociato di topazio sono macchiate di sangue aberrante. Gli orrori che ha visto assalgono la sua memoria, ma egli rimane forte.



Ora è il momento di impugnare la torcia della purezza contro le orde della corruzione, e di ricacciare finalmente indietro la marea che minaccia tutto il creato. Cingendosi dell'energia protettiva racchiusa nella gemma psionica sulla sua fronte, egli abbandona questo mondo lanciando un grido di battaglia e aprendosi una strada di morte e distruzione fino al cuore della follia. Il crociato di topazio porrà fine alla minaccia del Reame Remoto anche a costo della sua stessa vita. Nei secoli che seguono, mano a mano che le incursioni di quel regno corrotto svaniscono nel mito, il suo spirito troverà la sua ricompensa.

PRIVILEGI DEL CROCIATO DI TOPAZIO

Destinato alla Grandezza (21° livello): Il punteggio di Costituzione o di Carisma di un crociato di topazio aumenta di 2.

Focus di Topazio (21° livello): Un crociato di topazio si protegge dalle influenze aberranti con un focus meditativo. Ottiene un bonus di +1 alla CA e non può essere frastornato o dominato. Ottiene inoltre un bonus di +2 alla Volontà contro le creature aberranti, e in qualsiasi momento conosce l'ubicazione di tutte le creature aberranti entro 5 quadretti da sé. Il crociato di topazio non concede vantaggio in combattimento a quelle creature, e se esse beneficiano di copertura o di occultamento quando il crociato le attacca, il crociato di topazio non subisce la penalità di -2 ai tiri per colpire contro di esse.

Quando il crociato di topazio lo desidera, questo focus si manifesta come una gemma di topazio al centro della sua fronte.

Meditazione di Topazio (24° livello): Il focus di topazio concede al crociato un potere incrementato. Il crociato ottiene 2 punti potere aggiuntivi e un bonus di +2 a tutte le difese, non può essere immobilizzato o trattenuto e può ignorare gli effetti di metamorfosi.

Lampo di Topazio (30° livello): Finché un crociato di topazio è privo di punti potere, i suoi poteri a volontà non aumentati gli concedono un beneficio quando colpiscono il bersaglio. Se il tiro per colpire del crociato è un numero pari, il crociato recupera 2 punti potere. Se il tiro per colpire del crociato è un numero dispari, il bersaglio colpito dal crociato subisce 5 danni psichici extra.

POTERE DEL CROCIATO DI TOPAZIO

Corona di Topazio

Crociato di Topazio Utilità 26

Il crociato di topazio circonda se stesso e i suoi alleati con un sudario di luce azzurra turbinante, rinvigorendo le loro forze e alimentando i loro attacchi contro le creature del Reame Remoto.

Giornaliero ♦ Guarigione, Psichico, Psionico, Zona Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Effetto: L'emanazione crea una zona che permane fino alla fine dell'incontro. La zona si muove insieme al personaggio e rimane centrata su di lui. Finché si trova entro la zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 a tutte le difese e rigenerazione pari a 10 + il modificatore del punteggio di caratteristica più alto del personaggio. Inoltre, ogni volta che il personaggio o un alleato entro la zona effettua un attacco contro una creatura aberrante, l'attacco infligge 10 danni psichici extra. Se il risultato del tiro per colpire è 18-20, il bersaglio è anche stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DEMIURGO

Il rango di divinità non basta per un eroe come il demiurgo. Egli ascende a un livello di potere superiore al trono di qualsiasi divinità, perché nei suoi sogni crescono i semi di un nuovo mondo.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe psionica

Agli occhi dei mortali che li venerano, gli dèi sono la forma più alta di vita. Le divinità, dotate di forza e saggezza incalcolabili, detengono il potere di creare nuove razze e annientare interi continenti in base a un semplice capriccio. Eppure, nonostante la loro magnificenza, anche gli dèi sono esseri imperfetti, afflitti dagli stessi errori di giudizio e di carattere che tormentano i viventi mortali sotto la loro tutela.

Il personaggio non è il primo a proiettare lo sguardo oltre le divinità per contemplare la perfezione infinita che giace perfino oltre il potere degli dèi. All'apice della creazione si trova una causa o un obiettivo il cui intento rimane imperscrutabile perfino a questi ultimi. Alcuni potrebbero cercare di rendere omaggio a questo essere oltre tutti gli esseri, questa idea e causa primigenia, il Demiurgo responsabile della summa di tutte le cose. Il personaggio, tuttavia, non ha intenzione di unirsi a questa forza o di servirla. Spera invece di impossessarsi del suo potere e di rivendicarlo per sé. Allora plasmerà la realtà nel modo che ritiene più adatto, rimodellando il cosmo a propria immagine e somiglianza e dando libero sfogo alla sua immaginazione.

IMMORTALITÀ

L'obiettivo del personaggio è talmente arrogante, il suo scopo talmente estremo che egli è circondato da nemici di ogni genere. Gli esseri più potenti del cosmo mettono da parte le loro dispute più oscure pur di combattere contro il suo potere crescente.

Trascendenza monadica: Innumerevoli nemici si mettono sulla strada del personaggio: le stesse divinità cercano di negargli la vittoria. Ma nessuno può opporsi al valore della sua opera, alla perfezione dei suoi sforzi e al potere che egli racchiude in sé. Vittoria dopo vittoria, il personaggio giunge sempre più vicino all'apice del creato, e una volta completata la sua impresa più grande, la sua mente e quella della causa primigenia si toccano.

Il contatto che il personaggio cercava da così tanto tempo si conclude con il suo totale annientamento. Non rimane nemmeno un granello di polvere a indicare la sua scomparsa. Coloro che lo conoscevano si dimenticano di lui, e il ricordo della sua superbia scompare, come se egli non fosse mai esistito. Ma lontano da questo mondo, oltre i confini della realtà, dove un vuoto sterminato si estende all'infinito, il nulla del personaggio dà origine a un nuovo creato. La sua essenza diventa il catalizzatore che genera nuovi mondi, nuovi mostri, nuovi dèi. Il personaggio dà il via all'eterno scorrere del tempo, guidando il suo nuovo creato verso un futuro plasmato interamente dalla sua immaginazione immortale.



PRIVILEGI DEL DEMIURGO

Diventare l'Unico (21° livello): Il punteggio di Carisma e il punteggio di un'altra caratteristica a scelta del demiurgo aumentano di 2 punti ciascuno.

Perfezione in Azione (24° livello): Quando un demiurgo raggiunge una pietra miliare, ottiene 2 punti azione anziché 1 punto azione. Quando raggiunge una seconda pietra miliare, può spendere fino a 2 punti azione nello stesso incontro.

Deificazione dell'Io (30° livello): Un demiurgo ottiene un bonus di +5 ai tiri salvezza ed è immune agli attacchi di qualsiasi creatura di livello pari o inferiore al 20°. Inoltre, la prima volta che diventa sanguinante nel corso di ogni incontro, si teletrasporta in un qualsiasi spazio non occupato che è in grado di vedere, può usare un impulso curativo e diventa evanescente fino alla fine del proprio turno successivo.

POTERE DEL DEMIURGO

Resistenza del Demiurgo

Demiurgo Utilità 26

Il legame tra il demiurgo e il suo destino gli consente di liberarsi anche dei più potenti effetti che sono stati imposti su di lui.

Incontro ♦ Psionico

Azione gratuita **Personale**

Requisito: Il personaggio non deve essere sanguinante.

Attivazione: Il personaggio è soggetto a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine

Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza contro l'effetto.

Speciale: Se il personaggio ottiene un risultato di 15 o più nel tiro salvezza, recupera l'uso di questo potere.

GRAN MAESTRO DEI FIORI

Il gran maestro dei fiori è giunto al termine della sua ultima vita e ha raggiunto la perfezione illuminata a cui ambiva da tanto tempo.

Prerequisiti: 21° livello, monaco

Si dice che nemmeno le divinità possano sapere cosa il destino ha in serbo per le loro anime, una volta separate dai corpi. Il personaggio crede che oltre la morte lo attenda la rinascita. Ogni vita è passata a migliorare la vita precedente, a liberarsi dalle imperfezioni nella speranza di raggiungere lo stato perfetto di illuminazione.

L'anima del gran maestro dei fiori è come un grande giardino, e la sua bellezza e perfezione dipendono da come esso viene curato in tutte le stagioni. Quando l'inverno della morte arriva, il giardino si assopisce per qualche tempo. Poi, quando i venti caldi allontanano la neve e il ghiaccio, una nuova vita ha inizio. Con la primavera giunge anche la possibilità di rimuovere i residui e le erbacce lasciate dalle vite passate. Soltanto quando la sua anima avrà raggiunto la perfezione, il gran maestro dei fiori otterrà la ricompensa suprema dell'illuminazione.

IMMORTALITÀ

Il personaggio ha vissuto molte vite e in ognuna ha conseguito un miglioramento rispetto a quella precedente. In questa ultima vita, è giunto più che mai vicino a raggiungere l'armonia perfetta. Se riesce a purificarsi dalle ultime tracce di imperfezione, raggiungerà finalmente l'illuminazione.

Pace perfetta: Lo stato di cui il personaggio va in cerca rimuove ogni dolore, ogni desiderio e ogni paura, e mette il corpo, la mente e l'anima in uno stato di equilibrio armonico. Una volta raggiunto questo stato, il gran maestro dei fiori non è più turbato dalle necessità del mondo e passa i suoi ultimi giorni in silenziosa contemplazione. In quei giorni, molti di coloro che cercano la via dell'illuminazione si presenteranno al suo cospetto nella speranza di attingere alla sua saggezza. Quando il

gran maestro dei fiori è pronto, abbandona questo mondo e si fonde con quelle anime che hanno già raggiunto la pace perfetta che egli ha desiderato per così lungo tempo.

PRIVILEGI

DEL GRAN MAESTRO DEI FIORI

Benedizione dell'Illuminazione (21° livello): La destrezza del gran maestro dei fiori aumenta di 2.

Mente Equilibrata (21° livello): Ogni volta che un gran maestro dei fiori effettua un tiro salvezza per porre fine a un effetto di charme, di paura o psichico, può scegliere il valore migliore tra 10 o il risultato del tiro del dado.

Inoltre, quando un nemico lo manca con un attacco contro Volontà, quel nemico subisce 10 danni psichici.

Ubiquità (24° livello): Ogni volta che un gran maestro dei fiori colpisce con un attacco in mischia, può teletrasportarsi di 3 quadretti fino a un quadretto non occupato adiacente al bersaglio come azione gratuita.

Coscienza Luminosa (30° livello): Un gran maestro dei fiori trascende i limiti mortali. Il suo movimento non provoca mai attacchi di opportunità, e quando un effetto gli consente di scattare, può invece muoversi della sua velocità. Inoltre ignora il terreno difficile, può muoversi su qualsiasi superficie liquida o verticale e terminare il suo movimento su tali superfici. Infine, quando cammina, corre o carica, può usare tutto quel movimento o parte di esso per volare. Se è ancora in volo quando termina quel movimento, atterra senza rischi nello spazio non occupato più vicino.

POTERE

DEL GRAN MAESTRO DEI FIORI

Petali Dispersi

Gran Maestro dei Fiori Utilità 26

Il gran maestro dei fiori scansa un attacco con grande agilità, deviandone l'energia verso altri bersagli.

Incontro ♦ Psionico

Azione gratuita

Personale

Attivazione: Un attacco a distanza colpisce il personaggio

Effetto: Il personaggio subisce danni dimezzati dall'attacco che attiva il potere, e l'attacco colpisce anche una o due creature di sua scelta entro 10 quadretti da lui.



MAESTRO DEI MOMENTI

Tutti i tempi, tutti i luoghi, tutti i momenti appartengono al maestro dei momenti, che può esplorarli a suo piacimento.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe psionica

Il tempo non è un fiume, bensì un oceano che si estende all'infinito in tutte le direzioni. Il personaggio è un marinaio che si reca ovunque le correnti del tempo lo sospingano, avventurandosi nel futuro ignoto e lasciandosi alle spalle un passato imperscrutabile. Una mente risvegliata è la sua bussola e i suoi istinti sono la sua unica mappa. Egli è il Maestro dei Momenti, e può appellarsi al potere psionico per spingersi nel futuro o per fare rotta in un'epoca dimenticata.

IMMORTALITÀ

Il maestro dei momenti non ha mai trovato la pace nel presente. Ora il suo destino è quello di liberarsi dalle correnti del tempo e di andare in cerca di nuovi futuri e di passati alterati.

Alterare il passato: Il maestro dei momenti osserva i suoi traguardi, i suoi successi e i suoi fallimenti e analizza i punti in cui avrebbe potuto prendere delle decisioni diverse. Ha mai desiderato annullare una scelta che costò la vita a qualcuno che gli era caro? Ripensa mai a un momento in cui una sua scelta sbagliata ha provocato un disastro? Più riflette sul suo passato, più i suoi traguardi gli paiono importanti, fino al punto di indurlo a decidere di correggere i suoi errori al fine di raggiungere vette ancora più alte. Il maestro dei momenti abbandona il presente e si avventura nel passato. Ma quali cambiamenti intende apportare? Quali saranno le ripercussioni delle sue interferenze? Quali nuovi problemi potrebbero nascere dai suoi sforzi, per quanto benintenzionati possano essere?

Vedere il futuro: Una volta raggiunto il suo obiettivo nel presente, il maestro dei momenti si chiede quale conseguenze il suo successo avrà sul futuro. Anziché attendere lo svolgersi degli eventi, egli si spinge in avanti nel tempo, viaggiando di molti anni in avanti per osservare i semi del suo successo mettere radice e crescere fino a diventare un futuro migliore. E se i suoi sforzi dessero origine a un mondo più oscuro anziché a uno migliore? Il maestro dei momenti interferirà con il corso della storia per cambiarla? Oppure sceglierà dei nuovi eroi a cui passare il testimone affinché continuino la lotta in suo nome?

PRIVILEGI

DEL MAESTRO DEI MOMENTI

Viaggiatore Consumato (21° livello): Un maestro dei momenti può padroneggiare e celebrare i rituali di viaggio. Ottiene un bonus di +5 a qualsiasi prova di abilità effettuata per celebrare un rituale di viaggio. Inoltre, per una volta al giorno può usare un rituale di viaggio che conosce senza spendere le componenti.

Tempo Massimizzato (21° livello): Un maestro dei momenti può spendere un punto azione per ottenere un'azione standard, un'azione di movimento e un'azione minore anziché una sola azione extra.



Secondi Abbondanti (24° livello): Un maestro dei momenti può eseguire un'azione minore extra durante ogni suo turno. Durante il proprio turno può rinunciare a due azioni minori per ottenere un'azione di movimento extra.

Può inoltre padroneggiare e celebrare qualsiasi rituale di viaggio, a prescindere dal suo livello.

Presenza Sconfinata (30° livello): Un maestro dei momenti ottiene teletrasporto 5 come modalità di movimento.

Inoltre, una volta al giorno, quando il maestro dei momenti diventa sanguinante o scende a 0 punti ferita o meno, viene rimosso dal gioco e ottiene i benefici di un riposo breve. All'inizio del proprio turno successivo, il maestro dei momenti ricompare nell'ultimo spazio che occupava o nello spazio non occupato più vicino.

POTERE DEL MAESTRO DEI MOMENTI

Congelare il Tempo Maestro dei Momenti Utilità 26

L'attacco del maestro dei momenti congela un avversario in un vuoto senza tempo.

Giornaliero ♦ Psionico

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico

Bersaglio: Il nemico colpito dal personaggio

Effetto: Il personaggio congela il bersaglio nel tempo fino alla fine del proprio turno successivo. Finché è congelato nel tempo, il bersaglio non può eseguire azioni, non ha un inizio e una fine di turno, non è consapevole di ciò che accade attorno a lui ed è immune a tutti i danni e a tutti gli effetti.

OTTAVO SIGILLO

Il personaggio è un sigillo vivente che si erge contro le intrusioni del Reame Remoto, riparando il mondo dai suoi assalti più virulenti.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe psionica

Il personaggio è diventato un tutt'uno con i Custodi del Simbolo Ceruleo, forse grazie ai suoi studi delle loro antiche scritture o di altre opere, o forse avendo servito la loro antica causa tramite le sue imprese. Nella sua lotta incessante contro la minaccia aberrante, si è concentrato sulla chiusura delle brecce collegate al Reame Remoto, dove le antiche protezioni avevano cominciato a cedere. Ma il suo desiderio di mantenere il mondo al sicuro esigerà un terribile prezzo alla fine.

IMMORTALITÀ

Usando il potere della sua anima e le sue capacità psioniche, il personaggio si sacrifica per rafforzare i confini tra il reame mortale e la follia del Reame Remoto.

Sigillo vivente: Per completare la sua impresa, il personaggio deve recuperare gli antichi Sigilli Cerulei, che sembrano essere andati perduti o distrutti quando i loro antichi custodi scomparvero da questo mondo. Nel corso delle sue ricerche il personaggio scopre che non si tratta di oggetti, bensì delle anime dei più grandi campioni che diedero la vita per proteggere la realtà dall'influenza corrottrice del Reame Remoto. Lavorando insieme a questi guardiani, il personaggio fonde la sua energia spirituale con la loro e ripristina le interdizioni che essi avevano eretto.

PRIVILEGI DELL'OTTAVO SIGILLO

Custode dei Sigilli Cerulei (21° livello): Quando un ottavo sigillo abbraccia il suo destino, i Sette Sigilli gli conferiscono i seguenti benefici.

- ♦ L'ottavo sigillo ottiene un bonus di +1 a tutte le difese.
- ♦ Quando l'ottavo sigillo colpisce una creatura aberrante con un attacco, l'attacco infligge 2d12 danni psichici e radiosi extra.
- ♦ L'ottavo sigillo è immune agli effetti di paura.
- ♦ L'ottavo sigillo è considerato una creatura immortale ai fini degli effetti correlati alle origini delle creature.

Corridoi Splendenti della Mente (24° livello):

Quando un nemico manca un ottavo sigillo con un attacco contro la Volontà, subisce 2d12 danni psichici e radiosi ed è frastornato fino alla fine del turno successivo dell'ottavo sigillo. Se il nemico è già frastornato, rimane invece stordito.

Inoltre, quando l'ottavo sigillo è soggetto a un effetto che lo rende frastornato, dominato o stordito e a cui un tiro salvezza può porre termine, può effettuare un tiro salvezza contro quell'effetto all'inizio del proprio turno successivo. Se lo supera, l'effetto su di lui ha termine.

Natura Ripristinata (30° livello): Quando un ottavo sigillo riduce una creatura aberrante a 0 punti ferita, sceglie uno degli effetti seguenti.

- ♦ L'ottavo sigillo recupera un ammontare di punti ferita come se avesse speso un impulso curativo.

- ♦ Ogni nemico entro 3 quadretti dalla creatura aberrante subisce 10 danni psichici e radiosi ed è frastornato fino alla fine del turno successivo dell'ottavo sigillo.

POTERE DELL'OTTAVO SIGILLO

Richiamare le Sette Chiavi Ottavo Sigillo Utilità 26

Sette vigili guardiani avvolti di luce azzurra prestano aiuto all'ottavo sigillo e ai suoi alleati.

Giornaliero ♦ **Evocazione, Psionico**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 10**

Effetto: Il personaggio evoca sette portatori delle chiavi in altrettanti quadretti non occupati entro gittata. Ogni portatore della chiave rimane fino alla fine dell'incontro o finché non viene consumato. Un portatore della chiave occupa il suo quadretto, ma il personaggio e i suoi alleati possono muoversi attraverso di esso. Un portatore della chiave può essere attaccato. Possiede resistenza 20 a tutti i danni e 1 punto ferita. Quando scende a 0 punti ferita, è distrutto. Il personaggio può consumare un portatore della chiave con un'azione gratuita durante il proprio turno per ottenere uno dei seguenti benefici. Può ottenere ogni beneficio soltanto una volta per ogni uso di questo potere.

- ♦ Il personaggio e ogni alleato entro 3 quadretti dal portatore della chiave possono usare un impulso curativo.
- ♦ Il personaggio ottiene resistenza 15 a tutti i danni fino alla fine del proprio turno successivo.
- ♦ Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.
- ♦ Il personaggio e ogni alleato entro 3 quadretti dal portatore della chiave ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.
- ♦ Il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti dal portatore della chiave ottengono un bonus di potere +5 ai tiri dei danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.
- ♦ Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti. Ogni alleato entro 5 quadretti dal portatore della chiave può teletrasportarsi di 5 quadretti come azione gratuita.
- ♦ Il personaggio e ogni alleato che sia in grado di vedere lui o il portatore della chiave cessano di essere frastornati, dominati o storditi.



ERIC BELISLE

Un focus ki è un oggetto usato da un monaco per controllare e per affinare i suoi poteri psionici. A differenza degli altri strumenti, come i globi e i bastoni usati dagli psion, il potere del focus ki di un monaco è soltanto parzialmente contenuto nell'oggetto fisico in questione. Il focus funge da tramite per radunare e concentrare l'energia ki già presente all'interno del personaggio. Come tutti gli altri strumenti, esistono focus ki di natura comune o magica. Un focus ki magico consente a un monaco di usare i propri bonus di potenziamento con i suoi poteri da strumento.

Un focus ki è spesso legato a un particolare addestramento o stile di combattimento. Un monaco che usa una spada di legno da allenamento come focus ki non trae nessuna potenza aggiuntiva da quell'arma innocua. È invece il ricordo degli anni di addestramento trascorsi impugnando quell'arma a consentire al monaco di incanalare il ki nei suoi attacchi. Di conseguenza, ulteriori tecniche di addestramento e conoscenze avanzate possono essere legate a un focus ki che un monaco già usa.

Apprendendo stili e tecniche di combattimento più avanzate, un personaggio monaco ottiene poteri funzionalmente simili a quelli conseguiti impugnando uno strumento superiore, come descritto nel *Manuale del Giocatore 3* (pagina 195). Ma anziché procurarsi un focus ki superiore, egli si sottopone a un regime di addestramento speciale per attivare nuovi modi di incanalare il suo potere, sia che impugni un focus ki comune, sia che ne impugni uno magico. Il prezzo indicato rappresenta il costo dell'addestramento di cui ha bisogno per padroneggiare l'effetto del focus ki migliorato, e può essere considerato come il costo richiesto a coprire le necessità di vitto, alloggio e altri rifornimenti per la durata del suo studio.

Come nel caso degli altri fruitori di strumenti, il personaggio può accedere a un focus ki superiore soltanto se acquisisce il talento Addestramento nello Strumento Superiore (*Manuale del Giocatore 3*, pagina 177). Quando acquisisce il talento, sceglie un focus ki superiore. Un personaggio può acquisire il talento più volte per incanalare ulteriori proprietà superiori attraverso un unico focus ki. Non può però usare più di una proprietà allo stesso tempo, e non può incanalare proprietà da più di un focus ki superiore durante lo stesso attacco. Prima di effettuare un attacco, il personaggio deve decidere quale proprietà del focus ki superiore userà per quell'attacco.

La voce di ogni strumento nella tabella "Focus ki" contiene le seguenti informazioni.

Strumento: Il nome del focus ki superiore.

Prezzo: Il prezzo dell'addestramento nel focus ki superiore in monete d'oro. Questo costo è incluso nel costo di un focus ki magico superiore.

Peso: Dal momento che un focus ki superiore va aggiunto a un focus fisico già esistente, esso non ha peso.

Proprietà: Le proprietà speciali del focus ki superiore, come descritto di seguito.

FOCUS KI

Strumento	Prezzo (mo)	Peso	Proprietà
Focus ki accurato	25	–	Accurato
Focus ki ferreo	30	–	Forte, letale
Focus ki inesorabile	35	–	Energizzato (forza), inarrestabile
Focus ki della montagna	30	–	Forte, schermante
Focus ki mutevole	30	–	Mobile, schermante
Focus ki poderoso	25	–	Critico potenziato, infallibile
Focus ki sereno	35	–	Energizzato (psichico), innegabile
Focus ki trascendente	30	–	Intermittente, protrattile

PROPRIETÀ DEI FOCUS KI SUPERIORI

Accurato: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire effettuati con uno strumento accurato.

Critico Potenziato: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con uno strumento a critico potenziato, l'attacco infligge 1d10 danni extra. I danni extra salgono a 2d10 all'11° livello e a 3d10 al 21° livello.

Energizzato: Quando il personaggio usa un potere di attacco attraverso uno strumento energizzato, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni se il potere possiede la parola chiave corrispondente al tipo di danno dello strumento. Il bonus sale a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

Forte: Ogni volta che il personaggio tira, spinge o fa scorrere un bersaglio con un potere di attacco usando uno strumento forte, la distanza del movimento forzato aumenta di 1 quadretto.

Inarrestabile: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro la Tempra quando attacca con uno strumento inarrestabile.

Infallibile: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro i Riflessi quando attacca con uno strumento infallibile.

Innegabile: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro la Volontà quando attacca con uno strumento innegabile.

Intermittente: Quando il personaggio colpisce con un potere di attacco di teletrasporto, ottiene occultamento fino all'inizio del proprio turno successivo.

Letale: Il personaggio ottiene a un bonus di +1 ai tiri dei danni effettuati con uno strumento letale. Il bonus sale a +2 all'11° livello e a +3 al 21° livello.

Mobile: Quando il personaggio colpisce con un attacco usando uno strumento mobile, può scattare con un'azione minore prima della fine del suo turno.

Protrattile: Usando uno strumento protrattile, il personaggio ottiene portata +1 con gli attacchi in mischia.

Schermante: Ogni volta che il personaggio colpisce almeno un bersaglio con un potere di attacco usando uno strumento schermante, ottiene un bonus di scudo +1 a CA e Riflessi fino all'inizio del proprio turno successivo.

OGGETTI MAGICI

La maggior parte degli oggetti di questa sezione può essere usata dai personaggi di qualsiasi classe. La natura della loro magia, tuttavia, li rende particolarmente utili per i personaggi psionici.

FOCUS KI

Questa sezione amplia i focus ki magici presentati nel *Manuale del Giocatore 3*. Un focus ki non è un oggetto che racchiude del potere vero e proprio al suo interno, come nel caso degli altri oggetti magici. È invece un utensile che i membri di certe classi psioniche usano per focalizzare la loro energia psionica personale.

Se un personaggio è in grado di usare un focus ki come strumento, può aggiungere il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei poteri da strumento che usa attraverso il focus ki. Può anche usare le proprietà e i poteri del focus ki. Essere in grado di utilizzare un focus ki come strumento significa che il personaggio può anche adoperarlo nei suoi attacchi con armi. Un personaggio può sommare il bonus di potenziamento del focus ki ai tiri per colpire e ai tiri dei danni degli attacchi con armi che effettua usando un'arma in cui è competente. Tuttavia, il personaggio deve scegliere di usare il bonus di potenziamento, le proprietà e i poteri del focus ki al posto di quelli dell'arma che impugna, o viceversa. Non può avvalersi di entrambi quando usa un potere.

Se un personaggio possiede due focus ki, può trarre beneficio soltanto dal focus ki con cui è entrato in sintonia più di recente (vedi *Manuale del Giocatore 3*, pagina 206).

Focus Ki della Cascata di Colpi

Livello 3+

L'ampio colpo del personaggio attiva il potere racchiuso nel suo idolo di pietra, aiutandolo a mettere a segno un attacco che altrimenti andrebbe a vuoto.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio manca con un attacco usando questo focus ki.

Effetto: Il personaggio ripete il tiro per colpire.

Focus Ki del Colpo dell'Uragano

Livello 4+

Quando il potere racchiuso in questo esile cilindro di vetro si agita, i colpi del personaggio riescono a ricacciare all'indietro i suoi avversari.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Focus ki)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da forza per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio usa il suo potere di Raffica di Colpi. **Effetto:** Il potere di Raffica di Colpi del personaggio infligge danni extra pari al bonus di potenziamento di questo focus ki e il personaggio spinge ogni bersaglio di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento di questo focus ki.

FOCUS KI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
2	Focus ki della pantera cacciatrice +1	520
3	Focus ki della cascata di colpi +1	680
3	Focus ki dei quattro venti +1	680
4	Focus ki del colpo dell'uragano +1	840
4	Focus ki del pugno tonante +1	840
7	Focus ki della pantera cacciatrice +2	2.600
8	Focus ki della cascata di colpi +2	3.400
8	Focus ki dell'onda schiacciante +2	3.400
8	Focus ki dei quattro venti +2	3.400
9	Focus ki del colpo dell'uragano +2	4.200
9	Focus ki del fulmine biforcuto +2	4.200
9	Focus ki della montagna cadente +2	4.200
9	Focus ki del pugno tonante +2	4.200
12	Focus ki della pantera cacciatrice +3	13.000
13	Focus ki della cascata di colpi +3	17.000
13	Focus ki dell'onda schiacciante +3	17.000
13	Focus ki dei quattro venti +3	17.000
14	Focus ki del colpo dell'uragano +3	21.000
14	Focus ki del fulmine biforcuto +3	21.000
14	Focus ki della montagna cadente +3	21.000
14	Focus ki del pugno tonante +3	21.000
17	Focus ki della pantera cacciatrice +4	65.000
17	Focus ki della presenza infestante +4	65.000
18	Focus ki della cascata di colpi +4	85.000
18	Focus ki dell'onda schiacciante +4	85.000
18	Focus ki dei quattro venti +4	85.000
19	Focus ki del colpo dell'uragano +4	105.000
19	Focus ki del fulmine biforcuto +4	105.000
19	Focus ki della montagna cadente +4	105.000
19	Focus ki del pugno tonante +4	105.000
22	Focus ki della pantera cacciatrice +5	325.000
22	Focus ki della presenza infestante +5	325.000
23	Focus ki della cascata di colpi +5	425.000
23	Focus ki dell'onda schiacciante +5	425.000
23	Focus ki dei quattro venti +5	425.000
24	Focus ki del colpo dell'uragano +5	525.000
24	Focus ki del fulmine biforcuto +5	525.000
24	Focus ki della montagna cadente +5	525.000
24	Focus ki del pugno tonante +5	525.000
27	Focus ki della pantera cacciatrice +6	1.625.000
27	Focus ki della presenza infestante +6	1.625.000
28	Focus ki della cascata di colpi +6	2.125.000
28	Focus ki dell'onda schiacciante +6	2.125.000
28	Focus ki dei quattro venti +6	2.125.000
29	Focus ki del colpo dell'uragano +6	2.625.000
29	Focus ki del fulmine biforcuto +6	2.625.000
29	Focus ki della montagna cadente +6	2.625.000
29	Focus ki del pugno tonante +6	2.625.000

Focus Ki del Fulmine Biforcuto

Livello 9+

Un fulmine crepitante illumina il personaggio e poi si dirama per colpire il suo nemico.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Strumento (Focus ki)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d6 danni da fulmine per punto di potenziamento

Potere (A volontà ♦ Fulmine): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio effettua un attacco in mischia usando questo focus ki. **Effetto:** L'attacco infligge danni da fulmine anziché danni di altro tipo.

Potere (Giornaliero ♦ Fulmine, Teletrasporto): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio effettua un attacco in mischia che infligge danni da fulmine usando questo focus ki. **Effetto:** Il personaggio sceglie un nemico entro 5 quadretti dal bersaglio dell'attacco che attiva il potere. Si teletrasporta quindi in un quadretto non occupato adiacente a quel nemico ed effettua un attacco basilare in mischia contro di esso. L'attacco infligge danni da fulmine anziché danni di altro tipo.

Focus Ki della Montagna Cadente

Livello 9+

Un sacchetto di cuoio riempito di sassolini fornisce al personaggio la piena potenza di una montagna, da abbattere sui nemici più vulnerabili.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Strumento (Focus ki)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d6 danni per punto di potenziamento e il personaggio butta a terra prono il bersaglio

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri dei danni quando usa questo focus ki per gli attacchi contro i bersagli proni o immobilizzati.

Livello 14 o 19: Bonus di oggetto +4

Livello 24 o 29: Bonus di oggetto +6

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia usando questo focus ki. **Effetto:** Il nemico è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Focus Ki dell'Onda Schiacciante

Livello 8+

Il personaggio si concentra sulla collera dell'oceano per colpire i suoi nemici con la forza di una mareggiata.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Strumento (Focus ki)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco usando questo focus ki. **Effetto:** Il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto per punto di potenziamento del focus ki e lo butta a terra prono. Poi scatta dello stesso numero di quadretti.

Focus Ki della Pantera Cacciatrice

Livello 2+

Questi globi oculari mummificati custoditi in una logora scatola di legno sono in grado di vedere oltre ogni inganno del nemico.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Strumento (Focus ki)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco usando questo focus ki.

Effetto: Il bersaglio non può beneficiare di occultamento o di copertura finché non colpisce il personaggio con un attacco.

Focus Ki della Presenza Infestante

Livello 17+

Appellandosi alla magia racchiusa nel suo focus di tela, il personaggio diventa simile a un fantasma: una presenza effimera e impossibile da immobilizzare.

Liv 17	+4	65.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 22	+5	325.000 mo			

Strumento (Focus ki)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d6 danni psichici per punto di potenziamento**Potere (Giornaliero ♦ Illusione):** Azione gratuita. Attivazione:

Il personaggio colpisce un nemico con un attacco usando questo focus ki. **Effetto:** Il personaggio beneficia di occultamento ed è evanescente finché non viene colpito da un attacco o fino alla fine del proprio turno successivo.

Focus Ki del Pugno Tonante

Livello 4+

Ogni colpo sferrato dal personaggio echeggia del rimbombo del tuono e il metallo di questo focus vibra energicamente quando i nemici del personaggio sono assaliti dal suo frastuono assordante.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Focus ki)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni**Critico:** +1d8 danni da tuono per punto di potenziamento

Potere (A volontà ♦ Tuono): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio effettua un attacco in mischia usando questo focus ki. **Effetto:** L'attacco infligge danni da tuono anziché danni di altro tipo.

Potere (Giornaliero ♦ Tuono): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio effettua un attacco in mischia usando questo focus ki. **Effetto:** Ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni da tuono pari al modificatore di caratteristica più alto del personaggio ed è assordato (tiro salvezza termina).

Focus Ki dei Quattro Venti

Livello 3+

Incanalando il potere dell'aria e del cielo, il personaggio ordina ai quattro venti di infondere potenza ai suoi colpi e di trasportarlo in salvo.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Focus ki)**Potenziamento:** Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia usando questo focus ki. **Effetto:** Il personaggio vola di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento del focus ki. Il suo movimento dovuto a questo potere non provoca attacchi di opportunità. Il personaggio deve atterrare alla fine di questo movimento, altrimenti cade.

OGGETTI AUMENTABILI

Gli oggetti magici aumentabili, presentati nel *Manuale del Giocatore 3*, forniscono nuovi canali con cui utilizzare il potere psionico. Sebbene alcuni di questi oggetti possano essere utilizzati da qualsiasi personaggio, soltanto i personaggi dotati del privilegio di classe Aumento Psionico ottengono i punti potere necessari per incrementare la potenza dei poteri o delle proprietà di un oggetto magico aumentabile. Analogamente, alcuni di questi oggetti hanno proprietà che funzionano soltanto finché chi li impugna possiede almeno 1 punto potere.

Tutti questi oggetti usano le stesse regole degli oggetti magici presentate nel *Manuale del Giocatore* e nei supplementi *Cripta dell'Avventuriero*™.

ARMATURE

Le armature aumentabili forniscono ai personaggi psionici per cui la difesa è importante un notevole vantaggio in combattimento e potenziano la forza fisica o mentale di chi le indossa. In alcuni casi, tale potenziamento consente anche al portatore di proteggere meglio i suoi alleati.

Armatura Ancorante

Livello 17+

Coloro che cercano di avvicinarsi al personaggio senza preavviso sono bloccati dalla magia di questa armatura pesante.

Liv 17	+4	65.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 22	+5	325.000 mo			

Armatura: Piastre

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Reazione immediata.

Attivazione: Una creatura si teletrasporta in un quadretto adiacente al personaggio. **Effetto:** La creatura che attiva il potere è immobilizzata e non può teletrasportarsi fino alla fine del suo turno successivo.

Aumento 1: La creatura è immobilizzata e non può teletrasportarsi (tiro salvezza termina).

Armatura del Cacciatore Mentale

Livello 2+

Questa corazza malconcia porta i segni del combattimento contro il Reame Remoto e protegge il portatore dagli effetti che assalgono la mente.

Liv 2	+1	520 mo	Liv 17	+4	65.000 mo
Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che lo rendono dominato, frastornato o stordito.

Armatura Frenica

Livello 4+

Quando la mente del portatore è bersagliata da un attacco, questa armatura sferza i suoi avversari con una scarica di energia psichica.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Cotta, scaglie

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 ai danni psichici.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Psichico): Reazione

immediata. **Attivazione:** Un attacco nemico colpisce la Volontà del personaggio. **Effetto:** Ogni nemico in una emanazione ravvicinata 1 centrata sul personaggio subisce danni psichici pari a 3 + il bonus di potenziamento dell'armatura e una penalità di -2 ai tiri per colpire degli attacchi che includono il personaggio tra i bersagli fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 1: La taglia dell'emanazione aumenta a 2.

Armatura del Guardiano

Livello 15+

Questa pesante armatura protegge con efficacia il portatore, ma mette in atto il suo pieno potenziale soltanto quando viene usata in difesa di un altro.

Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 20	+4	125.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Armatura: Scaglie, piastre

Potenziamento: CA

Proprietà: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, ogni alleato a lui adiacente ottiene un valore di resistenza ai danni pari al bonus di potenziamento dell'armatura.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Interruzione immediata. **Attivazione:** Un alleato adiacente al personaggio è colpito da un attacco. **Effetto:** L'alleato ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.

Aumento 1: Il bonus aumenta a 2 + il bonus di potenziamento dell'armatura.

Armatura del Modellatore

Livello 3+

Le fattezze del portatore di questa anonima armatura sembrano quasi farsi liquide ad ogni movimento.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Armatura: Stoffa, cuoio

Potenziamento: CA

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Illusione): Azione minore. Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla CA fino alla fine dell'incontro. Ogni volta che un nemico lo attacca, il bonus si riduce di 1. Quando il bonus scende a 0, l'effetto ha termine.

Aumento 1: Il bonus aumenta a +4.

Armatura della Resistenza Adattabile

Livello 4+

Questa armatura si adatta agli attacchi sferrati contro il portatore, regolando all'occasione i suoi poteri protettivi per mantenerlo meglio in vita.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Armatura: Pelle, cotta

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 a uno dei seguenti tipi di danni: acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, tuono o veleno. Il tipo di danno viene scelto al momento della creazione dell'armatura.

Livello 14 o 19: Resistenza 10

Livello 24 o 29: Resistenza 15

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Reazione immediata. **Attivazione:** Il personaggio subisce danni da un attacco di un tipo da cui quest'armatura non fornisce protezione. **Effetto:** Il personaggio sceglie uno dei tipi di danni inferti dall'attacco. La resistenza dell'armatura cambia per adeguarsi a quel tipo di danno fino alla fine dell'incontro.

Aumento 1: La resistenza dell'armatura aumenta di 5 fino alla fine del turno successivo del personaggio.

ARMATURE MAGICHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
2	Armatura del cacciatore mentale +1	520	Scaglie, piastre
3	Armatura del modellatore +1	680	Stoffa, cuoio
4	Armatura frenica +1	840	Cotta, scaglie
4	Armatura della resistenza adattabile +1	840	Pelle, cotta
7	Armatura del cacciatore mentale +2	2.600	Scaglie, piastre
8	Armatura del modellatore +2	3.400	Stoffa, cuoio
8	Maglia intermittente +2	3.400	Stoffa
9	Armatura frenica +2	4.200	Cotta, scaglie
9	Armatura della resistenza adattabile +2	4.200	Pelle, cotta
12	Armatura del cacciatore mentale +3	13.000	Scaglie, piastre
13	Armatura del modellatore +3	17.000	Stoffa, cuoio
13	Maglia intermittente +3	17.000	Stoffa
14	Armatura frenica +3	21.000	Cotta, scaglie
14	Armatura della resistenza adattabile +3	21.000	Pelle, cotta
15	Armatura del guardiano +3	25.000	Scaglie, piastre
17	Armatura ancorante +4	65.000	Piastre
17	Armatura del cacciatore mentale +4	65.000	Scaglie, piastre
18	Armatura del modellatore +4	85.000	Stoffa, cuoio
18	Maglia intermittente +4	85.000	Stoffa
19	Armatura frenica +4	105.000	Cotta, scaglie
19	Armatura della resistenza adattabile +4	105.000	Pelle, cotta
20	Armatura del guardiano +4	125.000	Scaglie, piastre
22	Armatura ancorante +5	325.000	Piastre
22	Armatura del cacciatore mentale +5	325.000	Scaglie, piastre
23	Armatura del modellatore +5	425.000	Stoffa, cuoio
23	Maglia intermittente +5	425.000	Stoffa
24	Armatura frenica +5	525.000	Cotta, scaglie
24	Armatura della resistenza adattabile +5	525.000	Pelle, cotta
25	Armatura del guardiano +5	625.000	Scaglie, piastre
27	Armatura ancorante +6	1.625.000	Piastre
27	Armatura del cacciatore mentale +6	1.625.000	Scaglie, piastre
28	Armatura del modellatore +6	2.125.000	Stoffa, cuoio
28	Maglia intermittente +6	2.125.000	Stoffa
29	Armatura frenica +6	2.625.000	Cotta, scaglie
29	Armatura della resistenza adattabile +6	2.625.000	Pelle, cotta
30	Armatura del guardiano +6	3.125.000	Scaglie, Piastre

Maglia Intermittente

Livello 8+

Il materiale liscio di questa comoda maglia è più forte di quello che sembra e consente al portatore di sfuggire al pericolo svanendo in un lampo.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Armatura: Stoffa

Potenziamento: CA

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Teletrasporto):

Reazione immediata. Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco. Effetto: Il personaggio si teletrasporta di un numero di quadretti pari a 2 + il bonus di potenziamento dell'armatura.

Aumento 1: Il personaggio recupera l'uso di questo potere ma non può aumentarlo di nuovo durante questo incontro.

ARMI

Le armi magiche aumentabili risplendono di luce quando colui che le impugna infonde in esse il suo potere psionico. Tali armi sono spesso incastonate di cristalli o gioielli adatti a immagazzinare l'energia psionica al loro interno.

ARMI MAGICHE

Liv	Nome	Prezzo (mo)	Categorie
3	Arma impaziente +1	680	Lama leggera, lancia
8	Arma aggressiva +2	3.400	Martello, mazza, mazzafrusto
8	Arma amputante +2	3.400	Ascia, lama pesante
8	Arma impaziente +2	3.400	Lama leggera, lancia
13	Arma aggressiva +3	17.000	Martello, mazza, mazzafrusto
13	Arma amputante +3	17.000	Ascia, lama pesante
13	Arma impaziente +3	17.000	Lama leggera, lancia
13	Arma rafforzante +3	17.000	Lama pesante, lancia
18	Arma aggressiva +4	85.000	Martello, mazza, mazzafrusto
18	Arma amputante +4	85.000	Ascia, lama pesante
18	Arma impaziente +4	85.000	Lama leggera, lancia
18	Arma rafforzante +4	85.000	Lama pesante, lancia
23	Arma aggressiva +5	425.000	Martello, mazza, mazzafrusto
23	Arma amputante +5	425.000	Ascia, lama pesante
23	Arma impaziente +5	425.000	Lama leggera, lancia
23	Arma rafforzante +5	425.000	Lama pesante, lancia
28	Arma aggressiva +6	2.125.000	Martello, mazza, mazzafrusto
28	Arma amputante +6	2.125.000	Ascia, lama pesante
28	Arma impaziente +6	2.125.000	Lama leggera, lancia
28	Arma rafforzante +6	2.125.000	Lama pesante, lancia

Arma Aggressiva

Livello 8+

L'energia psionica latente del personaggio scorre attraverso quest'arma e infligge danni ingenti agli avversari.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Martello, mazza, mazzafrusto

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, i suoi attacchi usando questa arma ottengono un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni.

Livello 13 o 18: Bonus di oggetto +2

Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +3

Arma Amputante

Livello 8+

Quando il personaggio accumula una riserva di energia psionica, quest'arma taglia a fondo.

Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo			

Arma: Ascia, lama pesante

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento, o +1d12 danni per punto di potenziamento finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco usando quest'arma. Effetto: L'attacco del personaggio infligge 1d6 danni extra.

Aumento 1: L'attacco del personaggio infligge 2d6 danni extra.

Arma Impaziente

Livello 3+

Il potere psionico che il personaggio infonde in quest'arma la fa scattare in azione quando un nemico tenta di oltrepassare di soppiatto il personaggio.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Lama leggera, lancia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni per punto di potenziamento o +1d12 danni per punto di potenziamento negli attacchi di opportunità

Proprietà: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri degli attacchi di opportunità effettuati usando quest'arma.

Arma Rafforzante

Livello 13+

Quest'arma risplende di luce intensa e instilla nuova speranza negli alleati vicini.

Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 18	+4	85.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Arma: Lama pesante, lancia

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni psichici e radiosi per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita
Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco usando quest'arma. **Effetto:** Il personaggio e ogni suo alleato entro una emanazione ravvicinata 1 centrata su di sé ottengono un bonus di +2 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Aumento 1 (Guarigione): La taglia dell'emanazione aumenta a 2. Ogni alleato sanguinante entro l'emanazione può anche spendere un impulso curativo.

BASTONI

Come i bastoni utilizzati dalle altre classi, la maggior parte dei bastoni a energia psionica fornisce benefici difensivi. Un fruitore psionico infonde un flusso di potere nel suo bastone e immagazzina l'energia nei cristalli incastonati o nei metalli conduttivi del bastone.

BASTONI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
3	Bastone dei pensieri punitivi +1	680
4	Bastone dei pensieri aggressivi +1	840
5	Bastone della rivelazione flagellante +1	1.000
7	Bastone del congedo amaro +2	2.600
8	Bastone dei pensieri punitivi +2	3.400
9	Bastone dei pensieri aggressivi +2	4.200
10	Bastone della rivelazione flagellante +2	5.000
12	Bastone del congedo amaro +3	13.000
13	Bastone dei pensieri punitivi +3	17.000
14	Bastone dei pensieri aggressivi +3	21.000
15	Bastone della rivelazione flagellante +3	25.000
17	Bastone del congedo amaro +4	65.000
18	Bastone dei pensieri punitivi +4	85.000
19	Bastone dei pensieri aggressivi +4	105.000
20	Bastone della rivelazione flagellante +4	125.000
22	Bastone del congedo amaro +5	325.000
23	Bastone dei pensieri punitivi +5	425.000
24	Bastone dei pensieri aggressivi +5	525.000
25	Bastone della rivelazione flagellante +5	625.000
27	Bastone del congedo amaro +6	1.625.000
28	Bastone dei pensieri punitivi +6	2.125.000
29	Bastone dei pensieri aggressivi +6	2.625.000
30	Bastone della rivelazione flagellante +6	3.125.000

Bastone del Congedo Amaro

Livello 7+

Quando il personaggio percuote un nemico con un attacco vigoroso, la potenza dell'energia psionica racchiusa in questo bastone nodoso allontana il nemico da lui.

Liv 7	+2	2.600 mo	Liv 22	+5	325.000 mo
Liv 12	+3	13.000 mo	Liv 27	+6	1.625.000 mo
Liv 17	+4	65.000 mo			

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni psichici per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Teletrasporto):

Azione gratuita. **Attivazione:** Il personaggio colpisce un nemico situato entro 3 quadretti da lui con un attacco da forza usando questo bastone. **Effetto:** Il personaggio teletrasporta il bersaglio di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento del bastone.

Aumento 1: Prima di teletrasportare il bersaglio, il personaggio fa scorrere di 1 quadretto verso il bersaglio ogni nemico situato entro 3 quadretti da esso.

Bastone dei Pensieri Aggressivi

Livello 4+

L'energia psionica che fluisce attraverso questo bastone di ferro consente al personaggio di disperdere i nemici che affronta.

Liv 4	+1	840 mo	Liv 19	+4	105.000 mo
Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni da forza per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico entro 3 quadretti da sé con un attacco da forza usando questo bastone. **Effetto:** Il personaggio spinge ogni nemico a sé adiacente di un numero di quadretti pari al bonus di potenziamento del bastone.

Aumento 1: Il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza fino alla fine del suo turno successivo.

Bastone dei Pensieri Punitivi

Livello 3+

Il cristallo che sormonta questo bastone di legnobronzeo risplende di luce e assale la mente dei nemici, lasciandoli alla mercé del personaggio.

Liv 3	+1	680 mo	Liv 18	+4	85.000 mo
Liv 8	+2	3.400 mo	Liv 23	+5	425.000 mo
Liv 13	+3	17.000 mo	Liv 28	+6	2.125.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d8 danni psichici per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico situato entro 3 quadretti da lui con un attacco psichico usando questo bastone. **Effetto:** Ogni nemico adiacente al personaggio gli concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina).

Aumento 1: Ogni nemico entro 3 quadretti dal personaggio gli concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina).

Bastone della Rivelazione Flagellante Livello 5+

Gli antichi geroglifici incisi nel legno di questo bastone indeboliscono la capacità degli avversari di reggere agli attacchi mentali.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Bastone)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: Il bersaglio riceve un valore di vulnerabilità ai danni psichici pari al doppio del bonus di potenziamento del bastone (tiro salvezza termina)

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Psichico): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco psichico o radioso usando questo bastone.

Effetto: Ogni nemico entro una emanazione ravvicinata 1 centrata sul personaggio riceve vulnerabilità 5 ai danni psichici (tiro salvezza termina).

Livello 15 o 20: Vulnerabilità 10 ai danni psichici.

Livello 25 o 30: Vulnerabilità 15 ai danni psichici.

Aumento 1: La taglia dell'emanazione aumenta a 2.

GLOBI

I globi psionici possono entrare in sintonia con l'umore di un particolare fruitore e cambiare colore in base alle emozioni di chi li impugna.

GLOBI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
5	Globo dell'energia accumulata +1	1.000
9	Globo anatema dei fantasmi +2	4.200
10	Globo dell'energia accumulata +2	5.000
14	Globo anatema dei fantasmi +3	21.000
15	Globo dell'energia accumulata +3	25.000
19	Globo anatema dei fantasmi +4	105.000
20	Globo dell'energia accumulata +4	125.000
24	Globo anatema dei fantasmi +5	525.000
25	Globo dell'energia accumulata +5	625.000
29	Globo anatema dei fantasmi +6	2.625.000
30	Globo dell'energia accumulata +6	3.125.000

Globo Anatema dei Fantasmi Livello 9+

Un nucleo di energia psionica si addensa all'interno di questa sfera scura e si espande quando il personaggio assale dei nemici spettrali.

Liv 9	+2	4.200 mo	Liv 24	+5	525.000 mo
Liv 14	+3	21.000 mo	Liv 29	+6	2.625.000 mo
Liv 19	+4	105.000 mo			

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d10 danni da forza per punto di potenziamento

Proprietà: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, i suoi attacchi con questo globo ignorano la qualità evanescente.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico evanescente con un attacco usando questo globo. **Effetto:** Il bersaglio perde la qualità evanescente fino all'inizio del suo turno successivo.

Aumento 1: Il bersaglio perde la qualità evanescente (tiro salvezza termina).

Globo dell'Energia Accumulata Livello 5+

Questa sfera scintillante accumula una quantità di energia psionica che il personaggio può liberare quando il potere a sua disposizione si è esaurito.

Liv 5	+1	1.000 mo	Liv 20	+4	125.000 mo
Liv 10	+2	5.000 mo	Liv 25	+5	625.000 mo
Liv 15	+3	25.000 mo	Liv 30	+6	3.125.000 mo

Strumento (Globo)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per punto di potenziamento

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. Il personaggio spende 1 o 2 punti potere e li colloca nel globo. Rimangono lì finché il personaggio non li usa o non effettua un riposo esteso.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. **Requisito:** Il personaggio deve possedere almeno 1 punto potere custodito all'interno del globo. **Attivazione:** Il personaggio effettua un attacco usando un potere di attacco non aumentato.

Effetto: Il personaggio può aumentare il potere che ha attivato questo potere spendendo 1 punto potere dal globo invece di usare i propri punti potere.

Livello 25 o 30: Il personaggio può aumentare l'attacco che attiva il potere spendendo 1 o 2 punti potere dal globo.

OGGETTI DELLA ZONA DELLE BRACCIA

Dai braccialetti più sottili agli scudi più pesanti, questi oggetti della zona delle braccia consentono ai personaggi psionici di potenziare gli attacchi o di rafforzare le difese.

OGGETTI DELLA ZONA DELLE BRACCIA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
3	Braccialetti della difesa discreta	680
10	Scudo rafforzante	5.000
13	Scudo focalizzato	17.000
20	Scudo rafforzante	125.000
30	Scudo rafforzante	3.125.000

Braccialetti della Difesa Discreta Livello 3

Una volta infusi di energia psionica, questi braccialetti aiutano il personaggio a non farsi notare sia sul campo di battaglia che altrove.

Zona oggetto: Braccia 680 mo

Proprietà: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Furtività.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione minore. Il personaggio beneficia di occultamento nei confronti di tutti i nemici fino all'inizio del proprio turno successivo.

Aumento 1: Il personaggio beneficia di occultamento nei confronti di tutti i nemici finché non effettua un attacco.

Scudo Focalizzato Livello 13

Quando un avversario manca il personaggio con un attacco a distanza, le elaborate incisioni sulla superficie dello scudo interferiscono con la precisione dei successivi attacchi di quel nemico.

Zona oggetto: Braccia 17.000 mo

Scudo: Qualsiasi

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni degli attacchi a distanza.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Reazione immediata. **Attivazione:** Un attacco a distanza manca il personaggio. **Effetto:** Il nemico che attiva il potere subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire degli attacchi che includono il personaggio tra i bersagli fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 1: Il nemico che attiva il potere subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Scudo Rafforzante

Livello 10+

Questo scudo elaborato cattura l'energia psionica latente nell'ambiente, usandola per rafforzare il personaggio nel mezzo del combattimento.

Liv 10 5.000 mo Liv 30 3.125.000 mo

Liv 20 125.000 mo

Zona oggetto: Braccia

Scudo: Qualsiasi

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco.

Effetto: Il personaggio ottiene 5 punti ferita temporanei e scatta di 1 quadretto.

Livello 18: 10 punti ferita temporanei.

Livello 28: 15 punti ferita temporanei.

Aumento 1: Il personaggio ottiene il doppio dei numeri ferita temporanei previsti.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA CINTURA

I fruitori del potere psionico possono cingersi di potenti oggetti magici per meglio respingere il dolore e le altre avversità.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA CINTURA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
15	Cinto del corpo risoluto	25.000
18	Cordone dei pensieri sfuggenti	85.000

Cinto del Corpo Risoluto

Livello 15

Questa larga cintura di cuoio incrementa la resistenza e la resilienza naturale del personaggio.

Zona oggetto: Cintura 25.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla Tempra. Può spendere 1 punto potere come azione gratuita durante il proprio turno per incrementare il bonus a +3 fino alla fine del proprio turno successivo.

Cordone dei Pensieri Sfuggenti

Livello 18

Questo sottile cordone fatto di pelle di anguilla consente al portatore di ricorrere al potere della sua mente per sfuggire alle costrizioni fisiche.

Zona oggetto: Cintura 85.000 mo

Proprietà: Quando il personaggio effettua una prova per sfuggire, può effettuare una prova di Arcano anziché una prova di Acrobazia o di Atletica.

Potere (Giornaliero ♦ Psionico): Azione minore. **Effetto:** Il personaggio spende 1 punto potere e ottiene un bonus di +5 al prossimo tentativo di sfuggire che effettua prima della fine del proprio turno successivo. Se il tentativo ha successo, può scattare di 2 quadretti come azione gratuita.

OGGETTI DELLA ZONA DEL COLLO

Gli oggetti della zona del collo, che vanno dai mantelli protettivi alle collane più sottili, aiutano gli avventurieri psionici a proteggersi meglio.

OGGETTI DELLA ZONA DEL COLLO

Liv	Nome	Prezzo (mo)
3	Mantello di psicotessuto +1	680
8	Mantello di psicotessuto +2	3.400
13	Mantello di psicotessuto +3	17.000
15	Amuleto dei movimenti provetti +3	25.000
18	Mantello di psicotessuto +4	85.000
20	Amuleto dei movimenti provetti +4	125.000
23	Mantello di psicotessuto +5	425.000
24	Medaglione delle idee confondenti +5	525.000
25	Amuleto dei movimenti provetti +5	625.000
28	Mantello di psicotessuto +6	2.125.000
29	Medaglione delle idee confondenti +6	2.625.000
30	Amuleto dei movimenti provetti +6	3.125.000

Amuleto dei Movimenti Provetti

Livello 15+

Questo semplice ciondolo conferisce al personaggio la velocità per sgusciare via rapidamente oltre i nemici nella foga del combattimento.

Liv 15 +3 25.000 mo Liv 25 +5 625.000 mo

Liv 20 +4 125.000 mo Liv 30 +6 3.125.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 a tutte le difese contro gli attacchi di opportunità.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio spende 1 punto potere e ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del proprio turno successivo.

Mantello di Psicotessuto

Livello 3+

Questo comodo mantello sembra fresco al tatto e può respingere gli attacchi con la stessa forza di una solida armatura.

Liv 3 +1 680 mo Liv 18 +4 85.000 mo

Liv 8 +2 3.400 mo Liv 23 +5 425.000 mo

Liv 13 +3 17.000 mo Liv 28 +6 2.125.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione minore.

Il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino all'inizio del proprio turno successivo.

Livello 13 o 18: Resistenza 10 a tutti i danni.

Livello 23 o 28: Resistenza 15 a tutti i danni.

Aumento 1: La resistenza aumenta di 5.

Medaglione delle Idee Confondenti

Livello 24+

Questo amuleto di rame consente al personaggio di fortificare le menti dei suoi alleati e di confondere gli attacchi dei nemici.

Liv 24 +5 525.000 mo Liv 29 +6 2.625.000 mo

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile, Zona): Azione minore.

Il personaggio crea una zona come emanazione ravvicinata 3 che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona si muove insieme a lui e rimane centrata su di lui. Gli alleati ottengono un bonus di oggetto +2 alla Volontà finché si trovano entro la zona.

Aumento 1: Gli alleati ottengono anche resistenza ai danni psichici pari a 3 + il bonus di potenziamento dell'oggetto finché rimangono entro la zona.

OGGETTI DELLA ZONA DEI PIEDI

Le calzature magiche consentono al portatore di potenziare le sue opzioni di movimento.

OGGETTI DELLA ZONA DEI PIEDI

Liv	Nome	Prezzo (mo)
7	Pantofole del danzatore	2.600
12	Scarpe agili	13.000
15	Stivali dei riflessi risoluti	25.000
18	Stivali scivolanti	85.000

Pantofole del Danzatore

Livello 7

I piedi del personaggio scivolano sul terreno, consentendogli di riposizionarsi agevolmente quando l'attacco di un nemico va a vuoto.

Zona oggetto: Piedi 2.600 mo

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita.

Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco. **Effetto:** Il personaggio scatta di 1 quadretto.

Aumento 1: Il personaggio recupera l'uso di questo potere ma non può aumentarlo di nuovo durante lo stesso incontro.

Scarpe Agili

Livello 12

Con queste leggere scarpe ai piedi, il personaggio può saltare e scalare con facilità.

Zona oggetto: Piedi 13.000 mo

Proprietà: Quando il personaggio dovrebbe effettuare una prova di Atletica, può invece effettuare una prova di Acrobazia.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Reazione immediata. **Attivazione:** Un attacco butta a terra prono il personaggio. **Effetto:** Il personaggio si rialza.

Aumento 1: Il personaggio non può essere buttato a terra prono e può ignorare il movimento forzato fino alla fine del suo turno successivo.

Stivali dei Riflessi Risoluti

Livello 15

Questi sottili stivali di cuoio reagiscono ai pensieri del portatore, acuendo la sua abilità nello schivare gli attacchi.

Zona oggetto: Piedi 25.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai Riflessi. Il personaggio può spendere 1 punto potere come azione gratuita durante il suo turno per incrementare il bonus a +3 fino alla fine del proprio turno successivo.

Stivali Scivolanti

Livello 18

Questi stivali dalle punte d'acciaio consentono al personaggio di scivolare oltre i nemici nella foga del combattimento.

Zona oggetto: Piedi 85.000 mo

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione di movimento. Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari alla propria velocità.

Aumento 1: Questo movimento ignora il terreno difficile.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA TESTA

Questi copricapo magici potenziano ulteriormente la mente già formidabile di un personaggio psionico, acuendo la sua percezione o potenziando le sue capacità di attacco psichiche.

OGGETTI DELLA ZONA DELLA TESTA

Liv	Nome	Prezzo (mo)
11	Occhi del nano delle profondità	9.000
13	Diadema della comunicazione sopraffina	17.000
14	Elmo dello juggernaut mentale	21.000
15	Diadema della mente risoluta	25.000

Diadema della Comunicazione Sopraffina

Livello 13

Questo diadema genera un condotto per i pensieri silenziosi del personaggio e fornisce un vantaggio quando il nemico attacca la forza della sua mente.

Zona oggetto: Testa 17.000 mo

Proprietà: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, ottiene telepatia 5.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Azione gratuita. **Attivazione:** Un nemico bersaglia la Volontà del personaggio. **Effetto:** Il nemico che attiva il potere concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Aumento 1 (Psichico): Il nemico subisce anche danni psichici pari al modificatore di Carisma, Costituzione o Intelligenza del personaggio (scegliendo il più alto).

Diadema della Mente Risoluta

Livello 15

Sollecitato dal potere psionico del personaggio, questo sottile diadema d'argento rafforza la sua mente contro gli attacchi mentali.

Zona oggetto: Testa 25.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alla Volontà. Può spendere 1 punto potere come azione gratuita durante il proprio turno per incrementare il bonus a +3 fino alla fine del proprio turno successivo.

Elmo dello Juggernaut Mentale

Livello 14

Una maschera demoniaca funge da visiera di questo pesante elmo, il cui volto ghignante protegge il personaggio quando i nemici cercano di ostacolarlo in combattimento.

Zona oggetto: Testa 21.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che frastornano o stordiscono.

Potere (Giornaliero ♦ Aumentabile): Nessuna azione.

Attivazione: Il personaggio inizia il proprio turno. **Effetto:** Il personaggio effettua un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.

Aumento 1: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 al tiro salvezza.

Occhi del Nano delle Profondità

Livello 11

Questi pesanti occhialoni risplendono debolmente di energia psionica e consentono al portatore di vedere cosa si annida nell'oscurità.

Zona oggetto: Testa 9.000 mo

Proprietà: Finché il personaggio possiede almeno 1 punto potere, ottiene la capacità scurovisione.

RIGUARDO AGLI AUTORI

ROBERT J. SCHWALB è uno scrittore indipendente che vanta oltre cento giochi da lui concepiti o sviluppati di sua mano. Le sue opere precedenti comprendono l'Ambientazione di DARK SUN®, i libri base Manuale del Giocatore® 3 e Manuale dei Mostri® 3, nonché numerosi articoli per le riviste Dragon® e Dungeon®. Vive nel Tennessee.

ARI MARMELL è uno scrittore indipendente che vanta numerose pubblicazioni al suo attivo, tra cui la superavventura La Tomba degli Orrore™ per la 4ª Edizione e il supplemento di gioco Il Piano Inferiore: Segreti del Caos Elementale™. È anche un romanziere che annovera tra i suoi romanzi pubblicati Agents of Artifice, un romanzo basato sul Gioco di Carte Collezionabili Magic: L'Aduanza®. Vive in Texas.