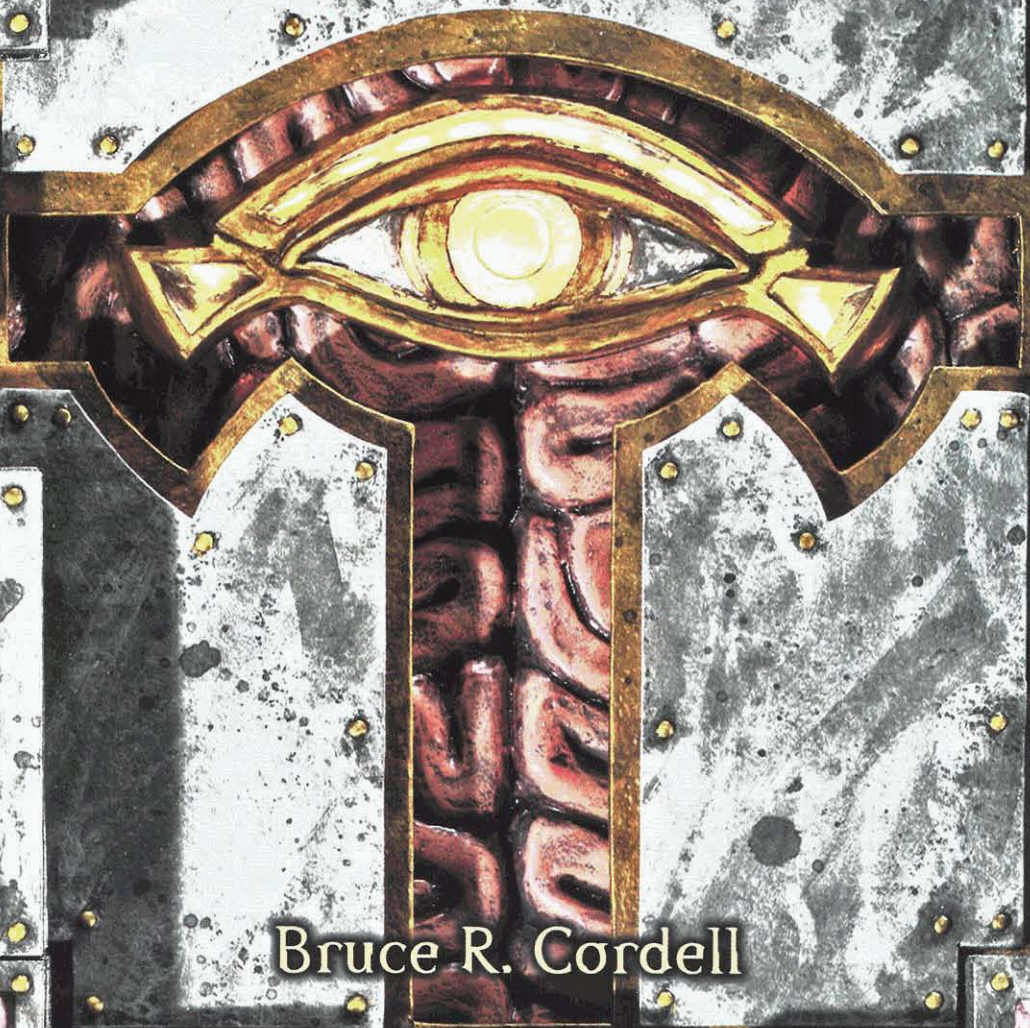


DUNGEONS
DRAGONS® Supplemento

MANUALE
COMPLETO DELLE
ARTI PSIONICHE



Bruce R. Cordell



MANUALE COMPLETO DELLE ARTI PSIONICHE

BRUCE R. CORDELL

SVILUPPATORE AGGIUNTO
DAVID NOONAN

TEAM DI SVILUPPO
RICH BAKER, MIKE DONAIS, ANDREW FINCH,
ED STARK, JONATHAN TWEET

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

REVISORE AGGIUNTO
JENNIFER CLARKE WILKES

DIRETTORE REVISIONE
KIM MOHAN

DIRETTORE CREATIVO
ED STARK

DIRETTORE DELLO SVILUPPO
ANDREW FINCH

RESPONSABILE DI CATEGORIA
PER I GIOCHI DI RUOLO
BILL SLAVICSEK

DIRETTORE ARTISTICO
DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA
HENRY HIGGINBOTHAM

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

GRAFICO
DAWN MURIN

EFFETTI GRAFICI SPECIALI
ERIN DORRIES

TECNICO DELLE IMMAGINI
ROBERT JORDAN

DIRETTORE DI PRODUZIONE
JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

Playtester: Alan Anderchuk, Paul Barclay, Jason Bazylak, Ted Bolstad (playtest lead), Vern Brooks (in spirit), Wayne Dawson, Voin Despotovic, Prince Elcock (playtest lead), Skaff Elias, Darryl Farr, Michael Friedrich, Dale Friesen (playtest lead), Karen Friesen, John Gillespie, Linda Gillespie, Curt Gould, Kirk Hockin, Bryan Kelley, Paul May, Steven Mombourquette, Jennie Nicholson, Phillip Nicholson, Sulenna Nicholson, Wes Nicholson (playtest lead), Eric Paquette, Mike Piazza, Ashwyn Rajagopalan, Jeff Richardson, Tagg Richardson, Mark Templeton (playtest lead), Rob Watkins, Kristian Williamson, Worth Wollpert

Ringraziamenti speciali: Andy Collins, Michael Donais, Prince Elcock, Rob Heinsoo, David Noonan, Jonathan Tweet, James Wyatt

Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson, e sulle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, e Peter Adkison.

Questo prodotto contiene materiale aggiornato alla versione 3.5 del regolamento.

Questo prodotto WIZARDS OF THE COAST® non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20 System License, consultare www.wizards.com/d20.

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE
MICHELE BONELLI DI SALCI

IMPAGINAZIONE
GIORGIA CALANDRONI

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



EUROPEAN
HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, e il logo WIZARDS OF THE COAST sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc consociata di Hasbro, Inc. Il logo d20 system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. ©2005 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Indice

Introduzione	4
Cosa sono le arti psioniche?	4
Il Manuale Completo delle	4
Arti Psioniche	
Capitolo 1: Razze	5
Scegliere una razza.....	5
Caratteristiche razziali.....	5
Dromiti.....	6
Duergar.....	8
Elan.....	9
Githyanki.....	10
Githzerai.....	11
Maenad.....	12
Mezzo-giganti.....	12
Thri-kreen.....	14
Xeph.....	15
Età, altezza e peso.....	16
Capitolo 2: Classi	17
Classi.....	17
Riserva di punti potere.....	17
Caratteristiche e psionici.....	18
Equipaggiamento iniziale.....	18
Combattente psichico.....	19
Innato.....	21
Psion.....	23
Psicocristalli.....	26
Spadaccino spirituale.....	29
Personaggi psionici di livello epico.....	32
Talenti epici.....	34
Capitolo 3: Abilità e talenti	35
Abilità e arti psioniche.....	35
Descrizione delle abilità.....	35
Autoipnosi.....	36
Concentrazione.....	37
Conoscenza.....	38
Sapienza Psionica.....	38
Utilizzare Oggetti Psionici.....	38
Talenti e arti psioniche.....	39
Talenti psionici.....	39
Talenti di creazione oggetto psionico.....	40
Talenti di metapsionica.....	40
Descrizione dei talenti.....	41
Capitolo 4: Arti psioniche	53
Manifestare poteri.....	53
Scegliere un potere.....	54
Concentrazione.....	54
Livello di manifestazione.....	54
Fallimento dei poteri.....	54
Risultato del potere.....	55
Effetti speciali di poteri.....	55
Combinare effetti psionici e magici.....	55
Descrizione dei poteri.....	56
Nome.....	56
Disciplina (Sottodisciplina).....	56
[Descrittore].....	58
Livello.....	58
Dimostrazione.....	58
Tempo di manifestazione.....	59
Raggio di azione.....	59
Dirigere un potere.....	59
Durata.....	61
Tiro salvezza.....	61
Resistenza ai poteri.....	62
Punti potere.....	62
Testo descrittivo.....	63
Poteri e punti potere.....	63
Aggiungere poteri.....	64
Utilizzare punti potere immagazzinati.....	64
Capacità speciali.....	65
Variante: Le arti psioniche	65
sono differenti	
Campagne psioniche.....	66

Aggiungere le arti psioniche al	66
proprio gioco	
Creature psioniche.....	68
Capitolo 5: Poteri	69
Poteri da combattente psichico.....	69
Poteri da innato/psion.....	71
Poteri delle discipline da psion.....	73
Poteri delle discipline da veggente.....	73
Poteri delle discipline da modellatore.....	74
Poteri delle discipline da cineta.....	74
Poteri delle discipline da solitario.....	74
Poteri delle discipline da nomade.....	74
Poteri delle discipline da telepate.....	75
Capitolo 6: Classi di prestigio	141
Ammazza illithid.....	141
Asservitore.....	143
Cerebromante.....	145
Elocatore.....	146
Mente guerriera.....	148
Metamente.....	150
Pirocineta.....	151
Psion disincarnato.....	152
Pugno di Zuoken.....	155
Capitolo 7: Oggetti psionici	157
Usare oggetti.....	157
Tiri salvezza contro i poteri	
degli oggetti psionici.....	159
Danneggiare gli oggetti psionici.....	159
Riparare oggetti.....	159
Oggetti intelligenti.....	159
Oggetti maledetti.....	159
Cariche e usi multipli.....	160
Oggetti magici per	160
personaggi psionici	
Descrizione degli oggetti psionici.....	160
Nomi degli oggetti psionici.....	161
Oggetti psionici casuali.....	161
Armature e scudi.....	161
Armi.....	164
Cristalli coscienti.....	167
Dorje.....	167
Pietre del potere.....	168
Psicorone.....	169
Tatuaggi psionici.....	170
Oggetti universali.....	171
Oggetti maledetti.....	178
Artefatti psionici.....	178
Creare oggetti psionici.....	181
Materiali speciali.....	182
Capitolo 8: Mostri	183
Sottotipo psionico.....	183
Aboleth psionico.....	185
Ammazza-psion.....	185
Blu.....	186
Burattinaio.....	187
Burattinaio, strazia carne.....	188
Cancellapensieri.....	189
Cerebrilith.....	190
Costrutto astrale.....	191
Creare un costrutto astrale.....	191
Couatl psionico.....	195
Creatura frenica.....	195
Crysmal.....	196
Disincarnato.....	197
Divoracervelli.....	198
Dromita.....	199
Duergar psionico.....	200
Elan.....	201
Folugub.....	202
Ghiottone grigio.....	203
Githyanki psionico.....	204
Githzerai psionico.....	204
Maenad.....	205
Mangiapensieri.....	206

Mezzo-gigante.....	207
Mind flayer psionico.....	208
Neothelid.....	209
Phthisic.....	210
Psicocristallo.....	211
Saccheggiatore temporale.....	212
Talpa cerebrale.....	213
Thri-kreen.....	213
Udoradice.....	215
Voce dalle tenebre.....	216
Xeph.....	217
Yuan-Ti psionico.....	218

Appendice: Incantesimi e divinità	219
Incantesimi.....	219
Incantesimo da bardo.....	219
Incantesimi da chierico.....	219
Domini dei chierici.....	219
Incantesimi da mago/stregone.....	219
Descrizione degli incantesimi.....	219
Divinità.....	221
Zuoken.....	221
Ilsensine.....	222

Indice analitico	223
-------------------------------	-----

Tabelle

1-1: Modificatori di caratteristica razziali.....	6
1-2: Età iniziale casuale.....	16
1-3: Effetti dell'invecchiamento.....	16
1-4: Altezza e peso casuali.....	16
2-1: Modificatori di caratteristica	18
e punti potere bonus	
2-2: Denaro iniziale casuale.....	18
2-3: Combattente psichico.....	20
2-4: Innato.....	23
2-5: Psion.....	25
2-6: Spadaccino spirituale.....	31
3-1: Punti abilità per livello.....	35
3-2: Sinergie di abilità.....	35
3-3: Abilità.....	36
3-4: Talent.....	42
4-1: Oggetti influenzati da	62
attacchi psionici	
4-2: Punti potere per livello di potere.....	63
6-1: Ammazza illithid.....	143
6-2: Asservitore.....	144
6-3: Cerebromante.....	146
6-4: Elocatore.....	147
6-5: Mente guerriera.....	149
6-6: Metamente.....	150
6-7: Pirocineta.....	151
6-8: Psion disincarnato.....	154
6-9: Pugno di Zuoken.....	156
7-1: Equivalenza magia-poteri psionici.....	160
7-2: Generazione casuale degli	161
oggetti psionici	
7-3: Capacità speciali delle armature	162
psioniche	
7-4: Capacità speciali degli studi	162
psionici	
7-5: Capacità speciali delle armi da	164
mischia psioniche	
7-6: Capacità speciali delle armi	165
a distanza psioniche	
7-7: Cristalli coscienti.....	167
7-8: Dorje.....	168
7-9: Tipi di pietre del potere.....	168
7-10: Poteri impressi in una pietra	169
del potere	
7-11: Livelli della pietra del potere.....	169
7-12: Psicorone.....	169
7-13: Tatuaggi psionici.....	171
7-14: Oggetti universali minori.....	171
7-15: Oggetti universali medi.....	171
7-16: Oggetti universali maggiori.....	172

Introduzione

Dopo aver letto il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri* non si è ancora soddisfatti. Perché? Perché si ritiene che la magia sia solo una parte dell'equazione. La *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri* suggeriscono l'esistenza di un altro fattore. Due parole stuzzicanti: arti psioniche, il potere della mente sulla materia. C'era la certezza che ci fosse altro... e se ne aveva ragione.

Benvenuti alle meraviglie della mente.

COSA SONO LE ARTI PSIONICHE?

In parole povere le arti psioniche consistono nella capacità di sfruttare il potenziale della mente. Un personaggio psionico è benedetto da una specie di capacità innata che gli permette di utilizzare i propri poteri mentali per raggiungere scopi o svolgere azioni che i personaggi non psionici possono completare (qualora ne siano in grado) solo utilizzando la forza bruta o le doti atletiche, oppure utilizzando intelletto o forza di volontà in maniera distinta dal potere naturale della mente stessa.

La mente del personaggio è, in senso metaforico, un piano infinito, dove tutto può accadere. È possibile che tutti i personaggi abbiamo dentro di sé il potenziale per scatenare l'energia della mente, ma solo coloro che riescono a sviluppare questo potenziale possono divenire personaggi psionici. Un personaggio psionico conosce i sentieri mentali che conducono a stupefacenti costruzioni di pensiero ed energia. Scoperta la via, lo psionico può facilmente percorrerla. Come un raggio irradiato dal sole, un potere viene manifestato dall'energia della coscienza del personaggio psionico.

RIGUARDO I POTERI

Se questo libro è il primo passo che si compie nelle arti psioniche per D&D®, le informazioni che seguono serviranno da breve spiegazione sul funzionamento dei poteri psionici.

Un potere psionico è un singolo effetto psionico (simile in questo aspetto a un incantesimo). Attivare l'effetto di un potere viene detto manifestare quel potere (la versione psionica del lanciare un incantesimo). Ogni personaggio o creatura psionica dispone di una riserva giornaliera di punti potere che può spendere per manifestare i poteri psionici appresi. Un potere conosciuto da un personaggio psionico può essere utilizzato giornalmente fintantoché possiede i punti potere necessari per utilizzarlo.

Un potere si manifesta quando un personaggio psionico paga il suo costo in punti potere. Alcune creature psioniche manifestano i poteri automaticamente, tramite le cosiddette capacità psioniche, senza pagare alcun costo in punti potere.

Con questo manuale, si apprenderà tutto ciò che c'è da sapere sulle arti psioniche. Poi, il mondo intero resterà sbalordito dalla potenza mentale del personaggio, perché tutto ciò che desidera, diventerà realtà.

IL MANUALE COMPLETO DELLE ARTI PSIONICHE

Questo libro fornisce tutto ciò di cui c'è bisogno per creare e interpretare personaggi psionici, compresi oggetti e avversari psionici. È diviso nei seguenti capitoli.

Razze (Capitolo 1): Questo capitolo introduce cinque nuove razze psioniche: dromiti, elan, maenad, mezzo-giganti e xeph. Fornisce anche la versione psionica del nano del *Manuale del Giocatore* (duergar) e tre creature del *Manuale dei Mostri* (githyanki, githzerai e thri-kreen).

Classi (Capitolo 2): Questo capitolo presenta quattro classi del personaggio psioniche: il combattente psichico, l'innato, lo psion e lo spadaccino spirituale.

Abilità e talenti (Capitolo 3): I personaggi psionici possono utilizzare tutte le abilità del *Manuale del Giocatore* e hanno un accesso esclusivo ad alcune nuove abilità qui dettagliate, compresa Autoipnosi, Conoscenze (arti psioniche), Sapienza Psionica e Utilizzare Oggetti Psionici. La sezione dei talenti fornisce ulteriori capacità speciali per personaggi psionici, oltre a talenti che permettono ai personaggi non psionici di affrontare i poteri delle arti psioniche.

Arti psioniche (Capitolo 4): Questo capitolo discute l'apprendimento e la manifestazione di poteri da parte di personaggi psionici, oltre a fornire alcune linee guida per gestire alcune situazioni particolari.

Poteri (Capitolo 5): Questo capitolo descrive quasi trecento poteri dal 1° al 9° livello per combattenti psichici, innati e psion.

Classi di prestigio (Capitolo 6): Come portare un personaggio psionico verso nuove ed emozionanti direzioni con l'ammazza illithid, il metamente, il pirocineta, lo psion disin-carnato o una delle altre opzioni presentate qui.

Oggetti psionici (Capitolo 7): I personaggi psionici (e non) saranno interessati agli oggetti qui presentati. Armature e armi psioniche, *crystalli coscienti*, dorje, pietre del potere, psicorone, tatuaggi, oggetti universali e artefatti sono presentati in un formato simile a quello del Capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Questo capitolo presenta anche regole per creare i propri oggetti psionici.

Mostri (Capitolo 8): Mostri con poteri psionici pronti a sfidare tutti i personaggi, psionici o meno. Tra queste pagine si trovano creature amate provenienti da precedenti edizioni del gioco, tra cui i githyanki e i githzerai, oltre che a numerosi nuovi mostri. L'archetipo frenico permette di trasformare praticamente qualsiasi creatura di D&D in una creatura psionica.

PERCHÉ UNA REVISIONE?

Il nuovo sistema psionico debuttò nel 2001. Nei quattro anni passati da allora, abbiamo constatato come il pubblico abbia reagito a queste regole, osservato la pubblicazione di numerosi prodotti d20 SYSTEM™ che hanno provato a condurre le arti psioniche in nuove direzioni, e naturalmente abbiamo preso in considerazione anche una revisione dei manuali base di DUNGEONS & DRAGONS®. Per mantenere il passo con il sistema base, anche le regole delle arti psioniche necessitavano di una loro revisione.

Ed è stata una grande opportunità di revisione! Quattro anni di risposte dal pubblico, note, osservazioni e nuove idee potevano finalmente vedere la luce in una versione ampliata, revisionata e aggiornata del *Manuale delle Arti Psioniche*. L'aggiunta di razze, più classi, più classi di prestigio, più talenti, più poteri e così via, fu importante quanto la revisione delle classi, talenti e altri elementi originali. Ad esempio, se si avevano ancora dei dubbi che lo psion fosse debole in confronto a un mago o uno stregone, ora tutti i dubbi a riguardo dovrebbero essere fugati. Non dovete più temere per l'equilibrio delle vostre partite quando farete uso del *Manuale Completo delle Arti Psioniche*. Usatelo, e divertitevi!



Illus. di C. Lukacs

Le razze psioniche qui introdotte sono variegata tanto quanto le razze comuni descritte nel *Manuale del Giocatore*. Gli elan (contemporaneamente superiori che inferiori all'uomo) si nascondono nel cuore delle città umanoidi; solo le loro arti mentali gli permettono di sopravvivere anche quando la vita avrebbe dovuto abbandonarne i corpi. I githyanki e i githzerai vagano per il mondo, percorrendo i piani a partire dalle loro dimore extraplanari. Gli accampamenti dei mezzo-giganti si trovano in climi troppo duri per coloro privi di un'innata adattabilità psionica. I maenad si insinuano nelle società civili, dove trovano la guerra come ottima valvola di sfogo della loro infinita sofferenza. D'altra parte, gli xeph sono raramente accettati dalla civiltà e devono sopravvivere ai margini della stessa, cercando di ottenere il meglio possibile con trucchi ed espedienti psichici. Ancora più distanziati dalla normale "civiltà" si trovano i dromiti e i thri-kreen, due razze munite di aspetto e peculiarità insettoide. Insieme a umani, elfi, gnomi, halfling, mezzelfi, mezzorchi e nani, coloro i quali sono dotati di una discendenza psionica possono trovarsi coinvolti negli intrighi politici di molte terre.

SCEGLIERE UNA RAZZA

Dopo aver determinato i punteggi di caratteristica e prima di scriverli sulla scheda del personaggio, scegliere una razza per il personaggio. Contemporaneamente, se ne vorrà scegliere la classe, dato che la razza influisce sull'efficacia di un personaggio in una classe. Una volta determinata razza e classe del personaggio, assegnare i punteggi tirati a ciascuna caratteristica, modificarli in base alla razza (vedi

Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica razziali"), e proseguire nella creazione del personaggio.

CARATTERISTICHE RAZZIALI

La razza del personaggio determina alcune delle sue qualità.

MODIFICATORI RAZZIALI

Trovare la razza del personaggio nella Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica razziali". Se il personaggio ha un modificatore razziale di livello, sommare quel numero al livello di classe del personaggio e ai Dadi Vita razziali (nel caso di un personaggio thri-kreen) per determinare il livello effettivo del personaggio (LEP). Vedi "Mostri come razze", pagina 172 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Applicare i modificatori di caratteristica forniti dalla Tabella 1-1 ai punteggi di caratteristica del personaggio. Se questi cambiamenti aumentano il punteggio al di sopra di 18 o al di sotto di 3, non è un problema, tranne nel caso dell'Intelligenza, che per i personaggi non può mai essere inferiore a 3. (Se al personaggio githzerai risultasse un'Intelligenza modificata di 1 o 2, occorre portarla a 3). In aggiunta, la Tabella 1-1 fornisce anche la classe preferita e i linguaggi automatici di ciascuna razza.

La classe preferita di una razza non ha influenza negativa al momento di determinare le penalità ai punti esperienza per i multiclasse (vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60 del *Manuale del Giocatore*).

TABELLA 1-1: MODIFICATORI DI CARATTERISTICA RAZZIALI

Razza	Tipo	Mod. di livello	Mod. di caratteristica	Classe preferita	Linguaggi automatici
Dromita	Umanoide mostroso	+1	+2 Car, -2 For, -2 Sag	Innato	Comune
Duergar	Umanoide	+1	+2 Cos, -4 Car	Guerriero	Comune, Nanico, Sottocomune
Elan	Aberrazione	+0	-2 Car	Psion	Comune
Githyanki	Umanoide	+2	+2 Des, +2 Cos, -2 Sag	Guerriero	Comune, Gith
Githzerai	Umanoide	+2	+6 Des, +2 Sag, -2 Int	Monaco	Comune, Gith
Maenad	Umanoide	+0	-	Innato	Comune, Maenad
Mezzo-gigante	Gigante	+1	+2 For, +2 Cos, -2 Des	Combattente psichico	Comune
Thri-kreen	Umanoide mostroso	+2*	+2 For, +4 Des, +2 Sag, -2 Int, -4 Car	Ranger	Comune, Thri-kreen
Xeph	Umanoide	+0	+2 Des, -2 For	Spadaccino spirituale	Comune, Xeph

*1 thri-kreen hanno 2 Dadi Vita razziali, per un LEP totale di 4.

Alcune delle classi preferite nella Tabella 1-1 sono classi psioniche, presentate nel Capitolo 2 di questo libro.

Tutti i personaggi sanno parlare il Comune, e molte razze parlano anche un proprio linguaggio razziale. Personaggi intelligenti (quelli con un bonus di Intelligenza) parlano anche altri linguaggi, un linguaggio extra per ogni punto bonus. I linguaggi bonus del personaggio (se ne ha) devono essere scelti dall'elenco nella descrizione della sua razza.

Istruzione: A meno che il personaggio non sia un barbaro, può leggere e scrivere tutti i linguaggi che parla.

CAPACITÀ PSIONICHE

Molte delle razze descritte in questo capitolo possiedono delle capacità psioniche, che funzionano come la maggior parte delle capacità magiche. Per una spiegazione del funzionamento delle capacità psioniche, vedi pagina 65.

DROMITI

Da lontano, a causa della statura minuta, i dromiti possono essere scambiati per halfling. Un'analisi ravvicinata rivela la pelle incrostata di chitina, occhi composti come quelli degli insetti, e due piccole antenne che sporgono dalla fronte. Chiamati "uomini-insetto" dagli zotici, i dromiti hanno più peculiarità in comune con gli umani che con gli insetti. La principale differenza tra i dromiti e le altre razze è la loro natura androgina. A parte la Grande Regina (femmina) e il Consorte Eletto (maschio), i dromiti non hanno genere e sono privi di caratteristiche sessuali.

Personalità: I dromiti hanno un temperamento variabile, ma ciascuno esibisce di solito una di quattro tipi di personalità, a seconda della casta in cui il dromita entrerà a far parte. I membri della Casta del Fuoco sono spesso facili all'ira, ma anche propensi a ridere e perdonare. I membri della Casta del Ghiaccio sono analitici, lenti nel prendere decisioni, ma spesso nel giusto. I membri della Casta della Voce sono rinomati arti-

sti, amanti di ogni forma di intrattenimento, e in particolare il canto. I membri della Casta della Scintilla si muovono a grande velocità, ed è raro che si prendano pause mentre sono impegnati nel raggiungere lo scopo della propria esistenza. Ogni casta si identifica con il tipo di energia associata al proprio credo: rispettivamente fuoco, freddo, suono ed elettricità.

Sebbene le quattro caste principali siano importanti per i dromiti, non sono l'unica forma di organizzazione sociale della razza. Nonostante abbiano una società asessuata, i dromiti stringono forti legami emotivi con altri membri della propria razza, in particolare entro i limiti di gruppi autoselezionati noti come legami vitali. Queste relazioni sono simili a quelle che altre società definirebbero come matrimoni, ma un legame vitale di solito contiene più di due membri. Con la morte dei membri più vecchi di un legame vitale, nuovi ne vengono aggiunti, in modo che il legame vitale sopravviva a lungo dopo la dipartita dei suoi membri originali. Un legame vitale può contenere membri di più caste.

Descrizione fisica: I dromiti sono alti circa 90 centimetri. Hanno un aspetto fondamentalmente umanoide, sebbene siano un po' magri. La pelle chitinoso gli fornisce una limitata protezione dalle ferite. I dromiti non hanno peli corporei; dove un umanoide potrebbe avere un ciuffo di capelli, un dromita possiede una sottile copertura di chitina che si leva liscia dalla pelle e si estende a coprire la nuca, il collo e il resto del corpo. I dromiti non sono però completamente ricoperti di chitina, e lo si può notare in particolare sulle spalle, il torso, il dorso delle mani e altri punti vulnerabili (compresa la testa).

Gli occhi dei dromiti sono la parte più affascinante: due sfere luminose, quasi risplendenti divise in centinaia di minuscole celle. Dalla testa spuntano due piccole antenne che si muovono a seconda delle azioni e dell'umore della creatura. Indossano stivali pesanti e abiti leggeri che spesso ammontano a poco più di una robusta imbracatura per reggere e trasportare l'equipaggiamento.

Relazioni: I dromiti accolgono con piacere le altre razze, sebbene queste a volte li trovino un po' troppo esotici (dando

ELFO PSIONICO

Per alcune campagne, si potrebbe desiderare di creare varianti delle razze comuni (quelle descritte nel *Manuale del Giocatore*) note per le proprie doti psioniche. Ad esempio, la maggior parte degli elfi sono noti per le proprie doti magiche; tuttavia nelle vostre partite può darsi che gli elfi Illaeli della Foresta di Thurek rinuncino agli studi arcani per concentrarsi invece sul potere della mente.

Per creare una razza che sia "l'elfo psionico" o "il nano psionico", tutto ciò che bisogna fare è semplicemente cambiare la classe preferita e sostituirla con una appropriata presa da questo libro. Ad esempio, i nani Stonefire possono essere noti come innati, quindi i nani di questo clan hanno come classe preferita l'innato anziché il

guerriero. Non tutti i nani Stonefire faranno uso di poteri psionici, ma saranno molti ad avere uno o due livelli da innato.

Duergar, githyanki, githzerai e thri-kreen hanno come classe preferita una classe non psionica, ma gli si può facilmente sostituire una classe preferita psionica come illustrato dalla tabella seguente.

Razza	Classe preferita attuale	Classe preferita variante
Duergar	Guerriero	Combattente psichico
Githyanki	Guerriero	Psion
Githzerai	Monaco	Innato
Thri-kreen	Ranger	Spadaccino spirituale

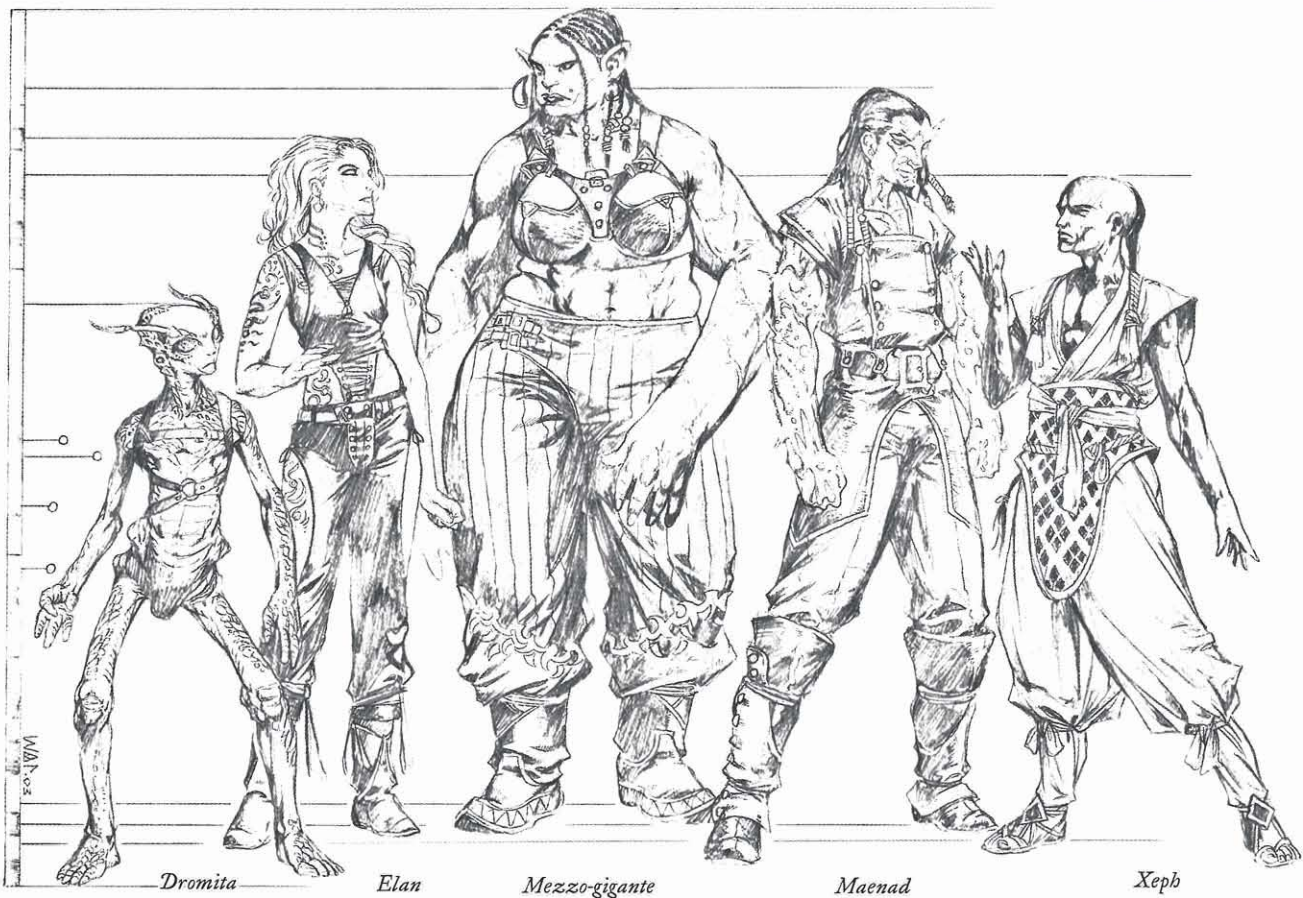


Illustrazione di W. Reynolds

così origine al termine dispregiativo “uomini-insetto”). Sono gli umani e i mezzorchi a usare più di frequente questo termine, spinti probabilmente da qualche paura innata o pregiudizio per gli insetti, nonostante l'aspetto quasi umanoide dei dromiti.

Allineamento: I dromiti non tendono a un particolare allineamento, neanche alla neutralità. Tra i dromiti si trovano il meglio e il peggio che ci siano in circolazione.

Territori dei dromiti: Le città-alveare dei dromiti sono presenti sotto la superficie di qualsiasi territorio, ma sono solitamente ben nascoste e dispongono di poche aperture verso la superficie o altre località del sottosuolo. Dal momento che i dromiti sono psionici naturali e praticanti delle arti psioniche (in particolare la psicocinesi), alcune di queste città-alveare non hanno uscite fisiche che conducano verso la superficie o verso le gallerie sotterranee circostanti: i dromiti utilizzano dei portali psionici permanenti e poteri psionici per entrare e uscire dalle più sicure di queste città-alveare.

Nonostante la posizione delle loro città nascoste, i dromiti non provano alcuna volontà particolare di restare sottoterra, e difatti sembrano spinti dal desiderio di trascorrere almeno un po' di tempo in superficie. È quindi possibile incontrare dei dromiti stabilitisi temporaneamente o permanentemente in una comunità umanoide, purché questa accetti razze diverse.

Ogni città-alveare dromita contiene almeno una Grande Regina con caratteristiche femminili e un Consorte Eletto con caratteristiche maschili. Sia la regina che il consorte sono eletti annualmente tra i più rappresentativi abitanti della città-alveare. Dopo aver partecipato in una speciale cerimonia pubblica, prendono carico dei loro titoli e ruoli e assumono le caratteristiche del genere. La loro responsabilità più importante è di fornire per un anno uova di dromita, che si schiederanno in vivai ben custoditi situati nel centro della città-alveare. Dalle uova nasceranno i piccoli dromiti, simili alla maggior parte degli infanti umanoidi (eccetto per le loro antenne).

Religione: I dromiti riservano la massima considerazione per la Grande Regina e il Consorte Eletto, quasi fossero delle divinità. Dato che i due sono quasi interamente occupati dal compito di mantenere popolosa la razza, raramente effettuano proclami come farebbe un vero capo... ma quando hanno qualcosa da dire riguardo un argomento, tutti li ascoltano.

Linguaggio: I dromiti parlano il Comune. Alcuni apprendono il Terran, che gli permette di comunicare meglio con altre creature del mondo sotterraneo.

Nomi: Alla nascita, i dromiti adulti che hanno formato dei legami vitali scelgono i neonati nei vivai. Il dromita adottato viene battezzato dai suoi nuovi “genitori” secondo la tradizione del legame vitale. Quindi i dromiti hanno un nome proprio e un cognome derivato dal legame vitale.

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

Cognomi dei legami vitali: Adanech, Dedanech, Fanech, Gyalech, Marimech, Massawech, Nikech, Ulech.

Avventurieri: I dromiti che provano curiosità per la vita fuori della propria città-alveare non hanno grossi problemi a ottenere il permesso di avventurarsi all'esterno in cerca di fortuna. A meno che la città-alveare non sia impegnata a espandere i propri confini, un eccesso di popolazione conduce a scarsità di spazi abitati. Quindi, capita che anche i meno disposti vengano a volte spinti a esplorare il mondo, spediti in missione contro la propria volontà.

TRATTI RAZZIALI DEI DROMITI

- +2 al Carisma, -2 alla Forza, -2 alla Sapienza: I dromiti sono caparbi e ambiziosi, ma non sempre dotati di buon senso.
- Umanoide mostruoso: I dromiti ignorano gli incantesimi e gli effetti che colpiscono solo gli umanoidi, come *charme su persone* o *dominare persone*.
- Taglia Piccola: Essendo creature di taglia Piccola i dromiti guadagnano un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura, un

bonus di taglia +1 al tiro per colpire e un bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, ma devono utilizzare armi più piccole di quelle usate dagli umani, e la loro capacità di carico e di sollevamento è tre quarti di quella delle creature di taglia Media.

- La velocità base sul terreno dei dromiti è 6 metri.
- Chitina: La pelle indurita di un dromita è quasi simile a un esoscheletro, e conferisce al personaggio un bonus di armatura naturale +3 alla CA e uno dei seguenti tipi di resistenza all'energia: elettricità 5, freddo 5, fuoco 5, suono 5. È il giocatore a scegliere il tipo di resistenza all'energia ottenuto alla creazione del personaggio. (Questa scelta determinerà anche la casta di appartenenza del dromita). Questa resistenza all'energia naturale è cumulativa con qualsiasi futura resistenza all'energia ottenuta tramite altri effetti.
- Psionico naturale: I dromiti ottengono 1 punto potere bonus al 1° livello. Questo beneficio non gli conferisce anche la capacità di manifestare poteri a meno che non la ottengano tramite altri fonti, come livelli in una classe psionica.
- Capacità psioniche: 1 volta al giorno - *raggio di energia*. Un dromita infligge sempre il tipo di danno da energia a cui la sua chitina ha resistenza (ad esempio, un dromita con resistenza al freddo 5 infligge danni da freddo con il suo *raggio di energia*). Il livello di manifestazione è pari a 1/2 Dadi Vita (minimo 1°). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.
- Olfatto acuto: Le antenne forniscono al dromita la capacità olfatto acuto. Un dromita può individuare gli avversari entro 9 metri tramite l'olfatto. Se l'avversario è sopravento, il raggio di azione aumenta a 18 metri. Se sottovento, scende a 4,5 metri. Forti odori, come il fumo o rifiuti marci, possono essere individuati al doppio delle distanze sopra indicate. Odori particolarmente forti, come il muschio di una puzzola o il fetore di un troglodita, possono essere individuati al triplo di queste distanze.
Quando un dromita individua un odore, non riesce però a individuarne l'esatta locazione: solo la sua presenza all'interno del raggio di azione. Il dromita può utilizzare un'azione di movimento per notare la direzione dell'odore. Ogni volta che un dromita si trova entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore, è in grado di individuare l'esatto punto di origine.
- Combattere alla Cieca: Le antenne forniscono al dromita Combattere alla Cieca come talento bonus.
- Occhi composti: Questa peculiarità della sua anatomia fornisce al dromita un bonus razziale di +2 alle prove di Osservare.
- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Gnomo, Goblin, Nanico, Terran.
- Classe preferita: Innato.
- Modificatore di livello: +1.

DUERGAR

I duergar, o nani grigi, sono gente cupa che conduce un'esistenza di continuo lavoro nelle loro grandi città-fonderie sotterranee. Il tipico reame duergar è potente, crudele e ricco quanto qualsiasi grande città dei drow. Le città duergar esistono solo per la creazione di ricchezza tramite il continuo lavoro. I duergar sono i principali fabbri e mercanti del Sottosuolo, le cui carovane percorrono grandi distanze sotto la superficie.

I duergar sono lavoratori astiosi, solitari e infaticabili. Tendono a essere vicini migliori dei drow, ma sono sempre pronti ad acquisire nuovi schiavi per soddisfare le proprie esigenze lavorative. I duergar non sprecano gli schiavi nei crudeli spettacoli che le altre razze malvagie amano tanto: si limitano a sfruttarli fino alla morte.

Personalità: I nani grigi hanno poche doti positive a parte il coraggio e la determinazione. Sono avari, irosi, cupi,

violenti e ingrati. I duergar sono capaci di coltivare rancori per tutta la vita e non la smettono mai di tenere il conto degli affronti (reali o immaginari) subiti. Credono che il potere detti legge, e non hanno pietà per coloro che sono troppo deboli da difendere se stessi o le loro proprietà.

Una nota positiva è che i duergar amano preoccuparsi solo dei fatti propri (fino a quando gli altri non abbiano qualcosa che desiderano) e credono nel duro lavoro per eccellere nell'arte scelta. Un nano grigio che si è prefisso uno scopo non si lascia intimidire da nessun ostacolo. I duergar possono anche non provare più lealtà nei confronti degli altri che non per se stessi, ma non lasciano mai un lavoro a metà.

Descrizione fisica: I nani grigi sono alti da 1,20 a 1,35 metri, ma sono magri e robusti se confrontati con gli altri nani. La pelle è grigio smorto, e i loro occhi sono neri e freddi. I duergar maschi non hanno capelli sopra le orecchie, ma spesso mostrano delle corte barbe ispide color grigio ferro o nero. Anche la maggior parte delle femmine è calva, ma alcune hanno dei capelli rasati corti e neri.

Relazioni: I duergar sono universalmente disprezzati da tutte le altre società, e hanno problemi anche ad andare d'accordo tra di loro. Sono irascibili e pieni di odio, e non vogliono avere nulla a che fare con le persone di razza diversa a meno che non possano ottenerne qualcosa. Delle altre razze normalmente incontrate sottoterra, i duergar trovano gli svirfneblin (gnomi delle profondità) i meno irritanti, dato che questi gnomi sono anche stupefacenti artigiani che apprezzano il duro lavoro.

I duergar non riescono a sopportare i drow (elfi scuri), avvertendo la condiscendenza e lo sberleffo dietro la cortesia degli elfi. I duergar disprezzano assolutamente altri tipi di nani e i mind flayer dato che, secondo le leggende duergar, migliaia di anni fa il resto delle razze naniche abbandonò i nani grigi alla schiavitù e sofferenza sotto il dominio dei mind flayer.

Allineamento: I nani grigi sono generalmente malvagi, e danno poco valore alle vite e alle proprietà altrui. Sono consumati dall'invidia per coloro che vivono meglio di loro, e non avvertono tracce di pietà per coloro che non sono altrettanto fortunati. Un discreto numero di duergar non vuole semplicemente altro che essere lasciato solo, e quindi tende a una dura neutralità. Sono pochi i nani grigi di allineamento buono.

Religione: La divinità patrona dei nani grigi è Laduguer, una divinità priva di gioia e dedita esclusivamente al lavoro. I duergar dedicano poco tempo o sforzo a qualsiasi tipo di osservanza religiosa, sentendo che il modo migliore per venerare la loro cupa divinità è il lavoro.

Linguaggio: I nani grigi parlano Nanico e Sottocomune.

Nomi: Il nome di clan di un duergar è spesso basato sulla sua professione. I nomi di clan possono cambiare col tempo, con l'intraprendere nuove occupazioni da parte del clan o l'ottenimento di onorificenze in battaglia.

Nomi maschili: Bruthwol, Horgar, Ivar, Murgol, Thangardt.

Nomi femminili: Brilmara, Dorthis, Olga, Ulara, Weltha.

Nomi di clan: Coalhewer (Tagliacarbono), Firehand (Mano-difuoco), Goldcrown (Coronadorata), Hammerhead (Testadimartello), Ironthaw (Braccioidiferro), Steelshadow (Ombradiacciaio).

Avventurieri: Sono pochi i nani grigi che hanno tempo a disposizione da dedicare alle stupidaggini, ovvero il modo in cui essi vedono l'avventura. Occasionalmente nella società duergar compaiono individui senza stomaco per una vita di lavoro incessante, e questi rari individui spesso trovano preferibile darsi alla macchia prima che i loro compagni decidano che non si stanno impegnando a sufficienza. Altri nani grigi avventurieri sono esiliati o fuggitivi, cacciati dalle loro dimore dalle terribili faide che sorgono tra clan rivali.

TRATTI RAZZIALI DEI DUERGAR

- +2 alla Costituzione, -4 al Carisma: I duergar sono robusti ma torvi e maligni.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, i duergar non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei duergar è 6 metri. Tuttavia i duergar possono muoversi a questa velocità anche quando indossano armature medie o pesanti oppure quando trasportano un carico medio o pesante (a differenza delle altre creature, la cui velocità è ridotta in situazioni di questo tipo).
- Scurovisione fino a 36 metri.
- Immunità ad allucinazioni, paralisi e veleno.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.
- Stabilità: I duergar sono straordinariamente stabili sui loro piedi. Un duergar ottiene un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti quando si trovano sul terreno (ma non quando stanno arrampicandosi, volando, cavalcando o comunque non si trovano in posizione stabile sul terreno).
- Esperto minatore: I duergar ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per individuare strane opere in muratura, come pareti mobili, trappole di pietra, nuove costruzioni (anche quando costruite per completare le vecchie), pendenze di pietra, soffitti di roccia precari e simili. Ciò che non è pietra ma che simula la pietra è considerato un'inusuale opera di muratura. Un duergar che semplicemente arriva a meno di 3 metri dall'opera in muratura può effettuare una prova di Cercare come se la stesse cercando attivamente e un duergar può utilizzare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo dei ladri. Un duergar può anche intuire la sua profondità approssimativa sottoterra allo stesso modo in cui un umano ha la percezione di quale sia la direzione verso l'alto. I duergar hanno un "sesto senso" per i lavori in muratura, una capacità innata che hanno molte opportunità di esercitare e sviluppare nelle loro dimore sotterranee.
- Capacità psioniche: 1 volta al giorno - *espansione, invisibilità*. Queste capacità influenzano solamente il duergar e il suo equipaggiamento. Il livello di manifestazione è pari ai suoi Dadi Vita (minimo 3°).
- Psionico naturale: I duergar ottengono 3 punti potere bonus al 1° livello. Questo beneficio non gli conferisce anche la capacità di manifestare poteri a meno che non la ottengano tramite altri fonti, come livelli in una classe psionica.
- Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi (inclusi i mezzorchi) e goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear).
- Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro creature del tipo gigante (come ogre, troll e giganti delle colline).
- Sensibilità alla luce (Str): I duergar sono abbagliati alla luce solare o nel raggio di un incantesimo *luce diurna*.
- I duergar hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare e Osservare. Hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato e Valutare inerenti a oggetti in pietra o metallo.
- Linguaggi automatici: Comune, Nanico, Sottocomune. Linguaggio bonus: Draconico, Gigante, Goblin, Orchesco, Terran.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello: +1.

ELAN

Gli elan non nascono; vengono creati. Da una schiera di candidati vengono selezionati degli umani sottoposti poi a controlli da uno speciale concilio di elan. Coloro che passano questa selezione devono sottoporsi a uno speciale processo psionico

in una delle molteplici enclave nascoste degli elan, dove abbandonano la loro umanità per far posto a una nuova esistenza rinvigorita dai poteri psionici. Quindi, gli elan non si riproducono biologicamente ma psionicamente, tramite un misterioso rituale psionico noto solo agli elan. Anche in quel caso, i loro "bambini" sono di solito già uomini adulti. Non vengono mai creati elan non umani, e la ragione potrebbe essere che il rituale non funziona su creature diverse dagli esseri umani.

Quando coloro che sono ancora umani cercano la trasformazione in elan, devono richiedere agli elan il privilegio di sottoporsi al processo. Gli elan sono molto riservati a proposito, e non rivelano mai pubblicamente dove si trovino le loro enclave o luoghi di creazione; gli elan selezionano i nuovi aspiranti e allontanano coloro che ritengono inadatti alla vita da elan. Gli elan appena creati conservano i ricordi e la personalità della propria precedente esistenza umana, ma perdono tutti i precedenti livelli di classe, abilità e altre caratteristiche; un elan appena creato è un personaggio di 1° livello, libero di reinventarsi come membro di una nuova razza.

Personalità: Gli elan sono adattabili, flessibili e ambiziosi quasi quanto gli umani da cui vengono prodotti. Dal momento che la loro esistenza incredibilmente lunga spesso spinge i viventi a pensare male di loro, gli elan mantengono un certo riserbo, in particolare su tutto ciò che riguarda le loro origini. Per il resto, le loro personalità sono molto varie.

Descrizione fisica: Gli elan sono di solito poco più bassi di 1,80 metri e pesano intorno ai 90 kg, con i maschi normalmente più alti e pesanti delle femmine. Dato che i membri del concilio che effettuano la selezione dei candidati hanno le proprie preferenze, gli elan di certe "generazioni" spesso condividono certe peculiarità fisiche. I membri dell'attuale concilio preferiscono i candidati dalla pelle pallida, capelli rossi e muniti di vivacità. In generale, gli elan differiscono di aspetto quanto gli umani. Un elan si veste nello stile tipico dell'area in cui vive (per confondersi meglio con gli umani), compreso adottare capigliature insolite, vestiti alla moda, tatuaggi, piercing e simili.

Gli elan hanno effettivamente un'esistenza illimitata. Finché non vengono distrutti, le loro arti mentali possono teoricamente alimentare e mantenere i loro corpi per mille o più anni.

Gli elan non dormono come fanno i membri delle altre razze. Invece, gli elan entrano in una profonda trance meditativa per 4 ore al giorno. Un elan che riposi in questo modo riceve gli stessi benefici che un umano trae da 8 ore di sonno. Mentre si trova in questo stato di trance, un elan si concentra sull'infondere al suo corpo energia psionica, curando le ferite, e ridando vitalità e resistenza ai loro tessuti.

Relazioni: Gli elan si mescolano con i membri di altre razze, in particolare gli umani. È probabile che le loro relazioni subiscano un profondo cambiamento qualora la loro vera natura venisse rivelata, quindi uno dei primi principi della società elan è la segretezza.

Allineamento: Gli elan non tendono a un particolare allineamento, neanche alla neutralità. Tra gli elan si trovano il meglio e il peggio che ci siano in circolazione.

Territori degli elan: Dovunque si trovino degli umani, si possono incontrare anche degli elan.

Religione: Gli elan sono la razza che ha meno probabilità di venerare una divinità rispetto alle altre, dato che ritengono che qualsiasi beneficio o esistenza possano desiderare dipenda dai loro sforzi e il continuo controllo delle loro innate doti psioniche.

Linguaggio: Gli elan parlano il Comune. Spesso apprendono anche altri linguaggi, compresi quelli più oscuri, e

amano inserire nella loro parlata parole prese da altri idiomi: imprecazioni orchesche, termini culinari halfling, espressioni musicali elfiche, gergo militare nanico e così via.

Nomi: I nomi degli elan variano molto, e spesso il nome di un elan è semplicemente il nome umano posseduto prima di iniziare la sua nuova esistenza. In particolare è così per quegli elan che vogliono continuare a condurre la loro vecchia vita. Altri vedono invece la loro seconda occasione di vivere come un'opportunità per cominciare da capo, e scelgono quindi nuovi nomi.

I titoli, sebbene li impieghino solo tra di loro, rivestono per gli elan una certa importanza. Gli elan appena trasformati hanno il titolo di Neocreati; quelli che hanno vissuto per almeno qualche decennio dalla trasformazione hanno il titolo di Creati; quelli più vecchi di un secolo hanno il titolo di Eterni. Coloro che appartengono al concilio che sceglie i nuovi elan hanno il titolo di Selezionatori.

Avventurieri: In audacia e ambizione, gli avventurieri elan sono identici a quelli umani. Dato che molti degli effetti che agiscono sugli umani non hanno alcun effetto sugli elan, a volte appaiono estremamente coraggiosi a coloro che ignorano la loro reale natura.

TRATTI RAZZIALI DEGLI ELAN

- -2 al Carisma: Nonostante i loro tentativi di confondersi con la popolazione umana, gli elan continuano a risultare leggermente insoliti.
- Aberrazione: Gli elan ignorano gli incantesimi o effetti che agiscono solo sugli umanoidi, come *charme su persone o dominare persone*.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, gli elan non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno degli elan è 9 metri.
- Gli elan (a differenza della maggioranza delle aberrazioni) non hanno scurovisione.
- Psionico naturale: Gli elan ottengono 2 punti potere bonus al 1° livello. Questo beneficio non gli conferisce anche la capacità di manifestare poteri a meno che non la ottengano tramite altri fonti, come livelli in una classe psionica.
- Resistenza (Sop): Gli elan possono utilizzare l'energia psionica per incrementare la propria resistenza contro varie forme di attacchi. Come azione immediata, un elan può spendere 1 punto potere per ottenere un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza fino all'inizio della sua prossima azione. (Per una definizione di azione immediata, vedi pagina 59).
- Resilienza (Sop): Quando un elan subisce danni, può spendere punti potere per ridurre la gravità. Come azione immediata, può ridurre il danno che sta per subire di 2 punti ferita per ogni 1 punto potere speso. (Per una definizione di azione immediata, vedi pagina 59).
- Replezione (Sop): Un elan può sostenere il proprio corpo senza bisogno di cibo né acqua. Se spende 1 punto potere, un elan non ha bisogno di bere o mangiare per 24 ore.
- Linguaggio automatico: Comune. Linguaggio bonus: Qualsiasi (a parte i linguaggi segreti, come il Druidico). Le vite passate degli elan li hanno esposti a un gran numero di linguaggi.
- Classe preferita: Psion.
- Modificatore di livello: +0.

GITHYANKI

I githyanki sono un'antica razza di guerrieri umanoidi che risiede sul Piano Astrale. Dalle loro cittadelle astrali, lanciano continui assalti contro sfortunati territori del Piano Materiale, raccogliendo bottino e schiavi che li servano nelle loro cittadelle extraplanari.

Ben noti come viaggiatori e predoni planari, i githyanki esplorano ogni angolo del multiverso in cerca di potere e ricchezza.

Personalità: Quasi tutti i githyanki sono predoni crudeli e rapaci che amano la guerra e la conquista. Sono incredibilmente arroganti, e non mostrano alcuna considerazione per gli altri umanoidi nativi del Piano Materiale. Anche il più aperto dei githyanki è assolutamente certo della propria capacità di risolvere qualsiasi problema che possa presentarsi su qualsiasi piano retrogrado gli capiti di viaggiare, e molti sono eccessivamente sarcastici e rudi nei confronti di coloro che percepiscono come inferiori.

Sebbene alcuni possano trovarli caustici e accondiscendenti, i githyanki sono spesso ambiziosi, astuti e pazienti anche nelle avversità: qualità che li rendono adatti alle vicissitudini della vita da avventuriero. Non sono alleati particolarmente leali e si fanno pochi amici, ma sono anche temibili e instancabili avversari che non sanno quando è il momento di fermarsi.

Descrizione fisica: I githyanki sono umanoidi alti e magri, alti poco più di 1,80 metri e del peso intorno agli 85 kg. Hanno la pelle ruvida e gialla, capelli ruggine, che spesso tirano indietro e raccolgono in code. I loro nasi sono quasi piatti, mentre gli occhi emanano un sinistro bagliore e le orecchie sono leggermente appuntite. I githyanki preferiscono abiti e armi complesse e decorate.

Relazioni: I githyanki reputano gli abitanti del Piano Materiale come una manica di ignoranti nel migliore dei casi; nel peggiore, sono schiavi che ancora non sono stati catturati. Alcuni githyanki si lasciano alle spalle questi concetti e riescono ad apprezzare le abilità e conoscenze di coloro che incontrano nei loro viaggi, ma si tratta di personaggi fuori della norma, a dire il vero.

A prescindere dal loro pensiero riguardo gli abitanti del Piano Materiale, tutti i githyanki bruciano di odio per gli antichi nemici della loro razza: i mind flayer, che un tempo li resero schiavi, e i githzerai, che tradirono gli insegnamenti del loro grande capo Gith (perlomeno così pensano i githyanki). Nessun githyanki rinuncerà all'opportunità di arrecare danni a uno di questi nemici. In presenza di entrambi, sono inclinati a unirsi prima ai githzerai per eliminare i mind flayer, e poi rivoltarsi ai loro cugini alleati una volta eliminati gli illithid.

Allineamento: Molti githyanki sono ambiziosi, crudeli, egoisti e violenti. Preferiscono gli allineamenti malvagi, in particolare neutrale malvagio e caotico malvagio. Coloro che hanno deciso di volgere le spalle alla loro società nativa sono neutrali o caotici neutrali. Sono pochi i githyanki legali o buoni.

Territori dei githyanki: I githyanki sono nativi del Piano Astrale. Vivono in grandi cittadelle fluttuanti e posti di scambio abbarbicati su strani agglomerati di materia astrale, come isole rocciose in un mare d'argento. I githyanki devono utilizzare *spostamento planare psionico* o simili effetti di viaggio planare per raggiungere il Piano Materiale (si assume che tutti i personaggi giocanti githyanki lo abbiano già fatto all'inizio della propria carriera).

Religione: I githyanki non hanno granché bisogno delle divinità, ma tutti rendono omaggio alla terribile regina lich che governa la loro razza. La regina lich non è una divinità e non conferisce incantesimi ai suoi seguaci, ma distrugge gelosamente qualsiasi githyanki che veneri apertamente un dio. Esiste anche qualche chierico githyanki, che venera divinità che ricompensano l'ambizione e il potere, ma finché vivono tra i loro simili devono nascondere le proprie pratiche.

Linguaggio: I githyanki parlano il Gith, un linguaggio condiviso con i githzerai. Parlano anche il Comune.

Nomi: La principale lealtà dei githyanki è per il clan, quindi quando si rivolgono agli stranieri danno prima il nome del loro clan. Un githyanki ha anche un nome proprio, al quale però non dà molta importanza.

Nomi di clan: Druustya, Fiden-sither, Githom-vaas, Tother-ka, Saamasal, Zuriith-movya.

Nomi maschili: Baarya, Duuth, Fiden, Flomm, Kastya, Klavya, Saath, Zith, Zomm.

Nomi femminili: Amith, Efromm, Ifrith, Iliss, Olavya, Ummon, Usamm, Ysviden.

Avventurieri: I githyanki rispettano il potere, e per molti di loro la strada per il potere è nella ricerca di capacità, ricchezze e conoscenze magiche e psioniche. Molti githyanki partono da soli per esplorare i piani alla ricerca del potere necessario per ottenere considerazione e prestigio all'interno della propria razza. Più raramente, quei githyanki che restano disillusi dalla crudele e insensibilità degli altri loro simili, scelgono di andarsene e trovare la propria strada. In un angolo remoto del Piano Materiale, un githyanki espatriato potrebbe apparire come nient'altro che un viaggiatore dall'aspetto strano giudicato solo dai suoi atti piuttosto che dalle azioni dei suoi perfidi fratelli.

TRATTI RAZZIALI DEI GITHYANKI

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 alla Saggezza: Agili e robusti, i githyanki tendono a essere impazienti e superbi.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, i githyanki non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei githyanki è 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Psionico naturale: I githyanki ottengono 3 punti potere bonus al 1° livello. Questo beneficio non gli conferisce anche la capacità di manifestare poteri a meno che non la ottengano tramite altri fonti, come livelli in una classe psionica.
- Capacità psioniche: Con il salire di livello di un githyanki, egli guadagna nuove capacità psioniche come indicato nella tabella seguente. I benefici sono cumulativi. Il livello di manifestazione è pari a 1/2 Dadi Vita (minimo 1°). La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Livello Capacità psioniche

1°	3 volte al giorno - <i>frastornare psionico, mano distante</i>
3°	3 volte al giorno - <i>amorfa occultante</i>
6°	3 volte al giorno - <i>porta dimensionale psionica</i>
9°	3 volte al giorno - <i>affondo telecinetico</i> ; 1 volta al giorno - <i>spostamento planare psionico</i> .

- Resistenza ai poteri (Str): Un githyanki ha una resistenza ai poteri pari ai suoi Dadi Vita +5.
- Linguaggi automatici: Comune, Gith. Linguaggi bonus: Abissale, Celestiale, Draconico, Infernale, Sottocomune.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello: +2.

GITHZERAI

Migliaia di anni fa, githyanki e githzerai formavano un'unica razza umanoide tenuta in schiavitù dai temuti mind flayer. Dopo che il mitico eroe Gith liberò la razza dalla schiavitù dei suoi padroni illithid, gli antichi gith si divisero nelle due razze rivali che sono state fin da allora. Mentre i githyanki seguirono un sentiero guidato da crudele aggressività, forza militare e potenza arcana, i githzerai rivolsero la propria attenzione ai misteri dell'io interiore e divennero una razza di asceti in grado di controllare la potenza della mente e dello spirito. Essi viaggiano in lungo e in largo per i piani, opponendosi ai sinistri propositi dei mind flayer e dei loro cugini githyanki.

Personalità: I githzerai raramente utilizzano due parole quando ne basterebbe una. Tendono a essere cinici e sospettosi, e di solito si aspettano solo il peggio dalle altre persone. I githzerai non sprecano il loro tempo con gli sciocchi, e raramente sono disposti ad aiutare coloro che non sono in

grado di farlo da soli. Sono pragmatici fino all'estremo, lenti a fidarsi, e cauti nei loro accordi con gli estranei.

Molti githzerai disprezzano gli agi mondani e trascorrono la loro esistenza con disciplina ascetica. I loro insediamenti e roccaforti sembrano più monasteri che villaggi.

Descrizione fisica: I githzerai assomigliano molto ai githyanki. Come i loro cugini, sono umanoidi alti e magri, poco più alti di 1,80 metri e pesanti all'incirca 80 kg. Hanno la pelle ruvida e gialla, capelli ruggine, sebbene siano soliti rasarli. I nasi sono quasi piatti, gli occhi di un giallo scuro o grigi, mentre le orecchie sono a punta. I githzerai preferiscono indossare sai ed evitano i vestiti sfarzosi.

Relazioni: A differenza dei githyanki, i githzerai non provano particolare disprezzo per le razze del Piano Materiale e raramente le infastidiscono. Si limitano a considerare irrilevanti gli abitanti del Piano Materiale e non sprecano molto tempo con loro. A quegli abitanti del Piano Materiale che dimostrano disciplina, risolutezza e comprensione dei piani viene dato il rispetto che meritano le loro capacità.

Sebbene i githzerai abbiano una condotta calma e disciplinata, non provano altro che un odio freddo e determinato nei confronti di githyanki e mind flayer. Provano anche un'aspra rivalità con gli slaadi, ma ciononostante a volte le due razze si trovano a collaborare di fronte a pericoli comuni.

Allineamento: I githzerai tendono a essere pragmatici ed egoisti, ma non sono maligni né cercano di avanzare sulle spalle degli altri. La maggior parte di loro è neutrale rispetto a bene e male.

Territori dei githzerai: I githzerai sono nativi del piano del Limbo, dove abitano città e monasteri fluttuanti in mezzo alla torbida protomateria. Come i githyanki, devono utilizzare *spostamento planare psionico* o simili effetti di viaggio planare per raggiungere il Piano Materiale (si assume che tutti i personaggi giocanti githzerai lo abbiano già fatto all'inizio della propria carriera).

Religione: I githzerai non sono particolarmente religiosi ed è raro che venerino una divinità. Invece, cercano l'illuminazione attraverso le proprie menti. Essi riveriscono l'immortale re mago della loro razza, ma non lo adorano né ottengono incantesimi divini da questa riverenza.

Linguaggio: I githzerai parlano il Gith, un linguaggio condiviso con i githyanki. Parlano anche il Comune.

Nomi: I githzerai non danno molta importanza alla famiglia o al clan, preferendo organizzare la propria società in base ai meriti. Hanno sviluppato molti titoli tradizionali e gradi che vengono conferiti agli individui che se li guadagnano, e nella vita giornaliera si rivolgono l'un l'altro tramite i nomi propri.

Titoli: Zerth, Ur-zerth, Mano della Morte, Signore degli Elementi, Viaggiatore Planare, Signore della Spada, Signore della Magia, Rrathmal, Storvakal.

Nomi maschili: Dak, Duurth, Ferzth, Greth, Hurm, Kalla, Muurg, Nurm, Shrakk.

Nomi femminili: Adaka, Adeya, Ella, Ezhelya, Immilzin, Izera, Uweya.

Avventurieri: I githzerai sono autosufficienti e non provano forte attaccamento per la casa o la famiglia. Come risultato, molti sono noti vagabondi che non necessitano di grandi motivazioni per mettersi in viaggio attraverso i piani. Per un githzerai, il viaggio fisico è una metafora di quello interiore, e molti avventurieri sono felici di trascorrere anni e anni in territori remoti del Piano Materiale.

TRATTI RAZZIALI DEI GITHZERAI

- +6 alla Destrezza, +2 alla Saggezza, -2 all'Intelligenza: I githzerai sono incredibilmente rapidi e agili, e si affidano più all'intuito che alla logica.

RAZZE

11

- **Taglia Media:** Essendo creature di taglia Media, i githzerai non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei githzerai è 9 metri.
- **Scurovisione** fino a 18 metri.
- **Psionico naturale:** I githzerai ottengono 2 punti potere bonus al 1° livello. Questo beneficio non gli conferisce anche la capacità di manifestare poteri a meno che non la ottengano tramite altri fonti, come livelli in una classe psionica.
- **Capacità psioniche:** 3 volte al giorno - *armatura di inerzia, frastornare psionico, salto felino, urto esplosivo*. I githzerai di 11° livello ottengono *spostamento planare* 1 volta al giorno. Il livello di manifestazione pari a 1/2 Dadi Vita (minimo 1°). La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.
- **Resistenza ai poteri (Str):** Un githzerai ha una resistenza ai poteri pari ai suoi Dadi Vita +5.
- **Linguaggi automatici:** Comune, Gith. Linguaggi bonus: Abissale, Celestiale, Draconico, Slaad, Sottocomune.
- **Classe preferita:** Monaco.
- **Modificatore di livello:** +2.

MAENAD

Si dice che i maenad siano una razza molto emotiva, ma percepita come estremamente riservata da coloro che li incontrano. In effetti, sia la percezione che la realtà sono accurate: i maenad hanno sviluppato un rigido autocontrollo come mezzo per tenere a bada i loro intensi turbamenti emotivi. Nella rara occasione in cui un maenad perda il controllo, scaturisce in superficie una valanga di emozioni, che spesso viene scatenata in atti di stupefacente coraggio o violenza. I maenad hanno una forte spinta marziale, utile a sfogare le passioni che tengono a freno.

I maenad ignorano la fonte della loro ira spirituale, ma una leggenda narra che in un distante passato subirono la vendetta di un grande potere. Alcune storie sembrano indicare che i maenad fossero una razza di creature bestiali che impararono a controllare la loro folle frenesia solo dopo aver abbattuto la loro divinità.

Personalità: I maenad sembrano calmi e discreti, controllati e chiusi, riluttanti a utilizzare una frase quando basta una parola, e ancora più contenti di usare un solo gesto se si può fare del tutto a meno delle parole. Per poter vivere in terre civili e anche (e soprattutto) tra di loro, i maenad devono praticare una disciplina di rilassamento mentale, per impedire che la furia dei loro ricordi razziali abbia il sopravvento.

Descrizione fisica: I maenad sono alti e muscolosi, sopra gli 1,80 metri di altezza e del peso intorno ai 100 kg, con i maenad maschi della stessa altezza e solo leggermente più pesanti delle femmine. Portano i lunghi capelli neri raccolti in trecce (e sono privi di altri peli corporei). La loro pelle sembra rilucere in maniera particolare, come se fosse coperta di polvere di gemme, facendogli emettere uno strano bagliore sotto il giusto tipo di luce. Il bagliore è una componente naturale della loro pelle, che è coperta di frammenti di cristalli viventi. I maenad sono aggraziati e dai lineamenti delicati, con una bellezza quasi elfica. Preferiscono gli abiti pesanti e indossare le armature quando sono disponibili.

Relazioni: I maenad sono a proprio agio con gli umani, trovando il variegato temperamento di questa razza non dissimile dal proprio. Rispettano la capacità dei nani di serbare a lungo rancori. I maenad sono particolarmente rapiti dagli elfi; la leggerezza d'animo degli elfi è un balsamo per lo spirito dei maenad. I maenad non disprezzano gli halfling, gli gnomi o gli xeph, ma hanno difficoltà a comprendere i loro atteggiamenti capricciosi.

Allineamento: I maenad sanno che l'autocontrollo è la strada migliore per una vita soddisfacente. Quindi, tendono

fortemente alla legge. In genere, apprezzano e difendono l'autocontrollo altrui, e di conseguenza sono in maggior parte di allineamento buono.

Territori dei maenad: La maggioranza dei maenad vive in comunità costiere che non contengono più di trecento abitanti. I loro villaggi ben nascosti si celano tra rupi e scogliere. Si procurano selvaggina cacciando nell'entroterra, ma la maggior parte del loro nutrimento proviene dal mare, che percorrono su barche leggere dall'ottima fattura. Alcuni maenad utilizzano le loro imbarcazioni per commerciare lungo la costa, scambiando perle e sculture di cristallo.

I maenad incontrati in territori umani sono di solito mercenari o avventurieri.

Religione: I maenad venerano diverse divinità minori del mare. I maenad conoscono anche Obad-Hai, divinità legata ai mari e agli oceani.

Linguaggio: I maenad parlano un linguaggio retto da rigide regole grammaticali. I canti giocano un ruolo importante nelle composizioni musicali e nella letteratura. Per la scrittura utilizzano l'alfabeto Elfico.

Nomi: I nomi maenad vengono utilizzati allo stesso modo dei nomi umani. Ogni maenad ha almeno un nome proprio e un cognome.

Nomi maschili: Alberik, Alrik, Basilius, Erland, Gunnar, Isak, Ragnor, Rurik e Tor.

Nomi femminili: Agaton, Annalina, Blenda, Eleonora, Gala, Lena, Malin, Ragnara e Vedis.

Cognomi: Coebelliantus, Hjalmar, Kolbjorn, Perchnosius, Torborn, Valborg, Valentin, Xaljorn.

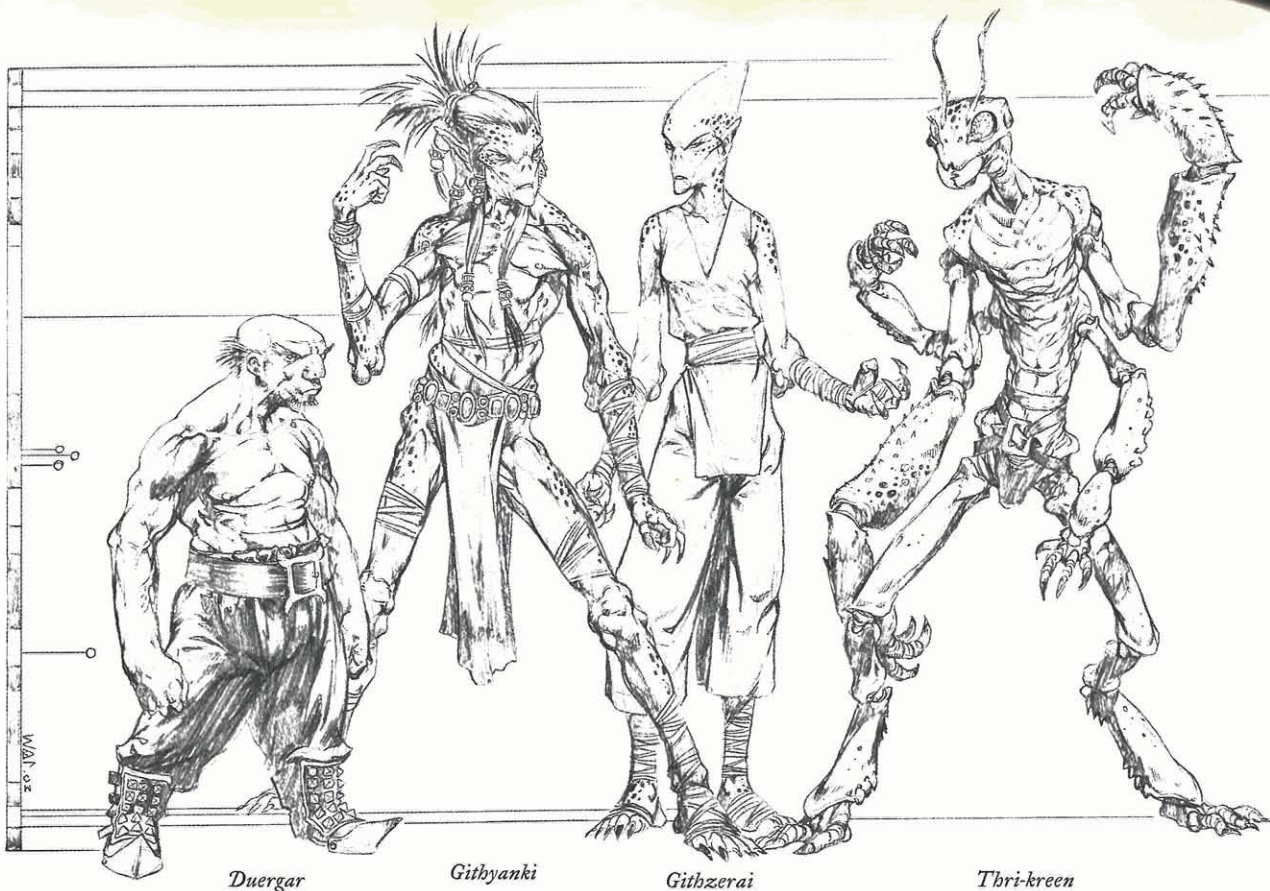
Avventurieri: Alcuni maenad divengono avventurieri per il semplice desiderio di viaggiare e scoprire il mondo. Altri divengono avventurieri perché tendono a trovarsi meglio con coloro meno spinti dalla rabbia interiore che dai loro simili.

TRATTI RAZZIALI DEI MAENAD

- **Taglia Media:** Essendo creature di taglia Media, i maenad non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei maenad è 9 metri.
- **Psionico naturale:** I maenad ottengono 2 punti potere bonus al 1° livello. Questo beneficio non gli conferisce anche la capacità di manifestare poteri a meno che non la ottengano tramite altri fonti, come livelli in una classe psionica.
- **Capacità psioniche:** 1 volta al giorno - *raggio di energia*. Con questa capacità un maenad può infliggere solo danni sonori. Essa viene manifestata con un tremendo urlo. Il livello di manifestazione pari a 1/2 Dadi Vita (minimo 1°). La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.
- **Esplosione (Str):** Una volta al giorno, per 4 round, un maenad può sottomettere la propria personalità al fine di ottenere un potenziamento fisico. Quando lo fa subisce una penalità di -2 a Intelligenza e Saggezza ma ottiene un bonus di +2 alla Forza.
- **Linguaggi automatici:** Comune, Maenad. Linguaggi bonus: Aquan, Draconico, Elfico, Goblin, Nanico. I maenad generalmente conoscono i linguaggi dei loro nemici e amici, così come il Draconico, il linguaggio comunemente trovato negli antichi tomi della conoscenza segreta.
- **Classe preferita:** Innato.
- **Modificatore di livello:** +0.

MEZZO-GIGANTI

I mezzo-giganti sono un incrocio tra uomini e giganti, portati alla vita in una terra desertica da crudeli re-stregoni con l'intenzione di utilizzarli come combattenti e operai. Ogni



Duergar

Gitbyanki

Gitbzerai

Thri-kreen

mezzo-gigante nato e sopravvissuto all'infanzia non poteva avere altro dinanzi a sé che una vita di sofferenza, come può aspettarsi qualsiasi popolo tenuto in schiavitù. Alcuni mezzo-giganti scoprirono che la loro gestazione forzata aveva acceso dentro di loro una scintilla di potenza psionica. Con l'aiuto di questo potere segreto, molti mezzo-giganti scapparono alla prigione per cercarsi una nuova dimora nelle profondità del deserto, liberi di affrontare il proprio destino.

Personalità: Per la maggior parte, i mezzo-giganti mantengono una sensibilità umana. Sono curiosi, interessati alla collaborazione e alla comunicazione, e in genere tendono a essere gentili. (Naturalmente, esistono le eccezioni). Sono rapidi nell'apprendere gli usi e costumi delle aree in cui si stabiliscono.

Descrizione fisica: I mezzo-giganti sono in genere alti tra i 2,10 e i 2,40 metri, e pesano tra i 125 e i 200 kg, con gli uomini nettamente più alti e pesanti delle donne. La maggior parte dei mezzo-giganti ha capelli neri spessi e raccolti con una carnagione molto abbronzata. Quando possono permetterselo i mezzo-giganti preferiscono abiti appariscenti, che siano di moda o provochino spavento.

Relazioni: La maggior parte degli umanoidi si sente a disagio con i mezzo-giganti a causa delle loro grandi dimensioni. Infatti, molti vengono dapprima scambiati per giovani (sebbene molto ben curati) giganti delle colline. Dopo aver superato questa apprensione iniziale, la maggior parte degli altri umanoidi scopre che i mezzo-giganti di allineamento buono sono creature allegre e gentili.

Allineamento: La maggior parte dei mezzo-giganti è di allineamento buono, ma tra di loro si possono incontrare individui di qualsiasi allineamento.

Territori dei mezzo-giganti: Di recente i mezzo-giganti si sono stabiliti nei punti più remoti dei caldi deserti del sud. Parlano poco della terra da cui provengono, oltre a ripetere che il luogo in cui vivono è simile alla terra in cui hanno tanto sofferto.

Religione: I mezzo-giganti, di norma, hanno un particolare disprezzo per la religione, a volte fino al punto di esagerare per poter parlare male di una divinità. Non è che non credano negli dei, ma semplicemente non reputano che una divinità

abbia sempre a cuore il benessere dei propri adoratori. I singoli mezzo-giganti hanno sufficiente grazia e sensibilità da tenersi per sé queste osservazioni se si trovano in compagnia di personaggi buoni con inclinazioni religiose. Alcuni mezzo-giganti arrivano addirittura a entrare nel clero.

Linguaggio: I mezzo-giganti parlano il Comune. Coloro con un'Intelligenza superiore alla media spesso apprendono il Gigante.

Nomi: I mezzo-giganti hanno un nome da bambino e un nome proprio, che gli viene di solito dato da amici o dalla comunità in cui originariamente è cresciuto. La maggior parte dei nomi dei mezzo-giganti riflette un aspetto della terra desertica in cui vivono, sebbene a volte gli vengano dati anche nomi di strani luoghi (apparentemente un ricordo delle loro antiche dimore).

Nomi maschili: Sandking (Re delle Sabbie), Dunewalker (Percorritore di Dune), Sunharrower (Tormentatore del Sole), Drywell (Pozzo Secco), Stormrider (Cavaliere della Tempesta), Deserstrider (Grampasso del Deserto), Saltwater (Acqua Salata), Raam.

Nomi femminili: Oasis (Oasi), Sandrose (Rosa del Deserto), Breath (Soffio), Goldflower (Fiore Dorato), Sweetwater (Acqua Dolce), Raincaller (Richiama Pioggia), Nibenay.

Avventurieri: I mezzo-giganti hanno già percorso molta strada per fondare i loro insediamenti desertici. Per alcuni, il desiderio di viaggiare è uno stile di vita, e la ricerca di gloria, fortuna, o addirittura di una vita di avventure è un concetto che ogni mezzo-gigante è in grado di comprendere, sebbene molti si accontentino di restare nei loro insediamenti e ascoltare i racconti di terre lontane da coloro che vi si sono recati.

TRATTI RAZZIALI DEI MEZZO-GIGANTI

- +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 alla Destrezza: I mezzo-giganti sono robusti e forti, ma non troppo agili.
- Gigante: I mezzo-giganti ignorano gli incantesimi e gli effetti che agiscono solo sugli umanoidi, come *charme su persone* o *dominare persone*.

- **Taglia Media:** Essendo creature di taglia Media, i mezzo-giganti non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- **La velocità base sul terreno dei mezzo-giganti è 9 metri.**
- **Visione crepuscolare:** I mezzo-giganti possono vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili. Inoltre, mantengono la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.
- **Acclimatazione al fuoco:** I mezzo-giganti ricevono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi e gli effetti di fuoco. I mezzo-giganti sono abituati a sopportare le alte temperature.
- **Struttura massiccia:** La struttura fisica dei mezzo-giganti gli permette di funzionare per molti aspetti come se fossero di una categoria di taglia più grande. Ogni volta che un mezzo-gigante è soggetto a un modificatore di taglia o un modificatore di taglia speciale per una prova contrapposta (come durante le prove di lotta, i tentativi di spinta e di sbilanciare), il mezzo-gigante viene considerato come se fosse di una taglia più grande, se può trarne beneficio. Un mezzo-gigante è considerato di una taglia più grande anche per determinare gli attacchi speciali di una creatura basati sulla taglia (come afferrare migliorato e inghiottire) che possono agire contro di lui. Un mezzo-gigante può utilizzare armi progettate per creature di una taglia più grande senza penalità. Il suo spazio e portata restano però quelli di una creatura della sua taglia reale. I benefici di questo tratto razziale sono cumulativi con gli effetti di poteri, capacità e incantesimi che modificano la categoria di taglia del bersaglio.
- **Psionico naturale:** I mezzo-giganti ottengono 2 punti potere bonus al 1° livello. Questo beneficio non gli conferisce anche la capacità di manifestare poteri a meno che non la ottengano tramite altri fonti, come livelli in una classe psionica.
- **Capacità psioniche:** 1 volta al giorno - *più pesante*. Il livello di manifestazione pari a 1/2 Dadi Vita (minimo 1°). La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.
- **Linguaggi automatici:** Comune. Linguaggi bonus: Dracónico, Gigante, Gnoll, Ignan.
- **Classe preferita:** Combattente psichico.
- **Modificatore di livello:** +1.

THRI-KREEN

Feroci cacciatori e infallibili segugi, i thri-kreen sono una razza di uomini-insetto noti come "mantidi guerriere". Sono creature aliene e imperscrutabili; coloro che non li conoscono a fondo, li ritengono mostri sanguinari. Popolo nomade che trascorre la sua breve esistenza a vagare per le grandi distese dei deserti, praterie e savane del sud, i thri-kreen sono cacciatori quasi perfetti.

Personalità: Ciascun thri-kreen forma un profondo legame con una manciata di altri individui, che considera come compagni di nidiata da difendere, se necessario, con la propria vita. Tutti coloro che sono esterni a questo piccolo

gruppo sono stranieri e nemici, sebbene i thri-kreen siano abbastanza intelligenti da rendersi conto che una persona che viaggia da sola nelle terre di altri popoli farebbe meglio a tenere per sé certe considerazioni.

Descrizione fisica: Un thri-kreen sembra una mantide religiosa bipede. L'esoscheletro del suo corpo è di colore giallo sabbia. Dei sei arti del corpo, i due inferiori vengono utilizzati per camminare, mentre i quattro superiori terminano in mani artigliate con quattro dita ciascuna. I thri-kreen possiedono grandi e pericolose mandibole, e occhi composti. Due piccole antenne spuntano dalla cima della testa. Non indossano molti indumenti a parte una semplice imbracatura per trasportare armi ed equipaggiamento.

Relazioni: I thri-kreen si considerano nobili cacciatori e giudicano le altre persone nel semplice rapporto del predatore con la preda. Rispettano barbari, ranger e altri individui che sopravvivono nelle terre selvagge e se ne prendono cura. D'altra parte, le razze selvagge e malvagie come gnoll e orchi che rovinano la terra che dovrebbe essere cacciata con rispetto, si guadagnano l'inimicizia dei thri-kreen. Le mantidi guerriere in genere considerano gli abitanti delle città e i contadini delle altre razze come non-cacciatori, e quindi indegni della loro attenzione (ma anche della loro inimicizia).

Allineamento: I thri-kreen non possiedono praticamente alcuna struttura sociale fatto salvo per le nidiata che formano con i loro più cari alleati. La nozione di regole sofisticate per il comportamento sociale gli è del tutto estranea. Sono quasi sempre di allineamento caotico, e spesso neutrale nei confronti di bene e male.

Territori dei thri-kreen: Ai thri-kreen piace il calore. Preferiscono i climi secchi e caldi, in particolare le aride praterie e pianure che la maggior parte delle altre persone considera inabitabili. Dato che sono una razza nomade, non creano insediamenti permanenti e viaggiano leggeri, trasportando da accampamento ad accampamento solo qualche attrezzo e cibo.

Religione: I thri-kreen preferiscono la tradizione druidica alla miriade di divinità delle altre razze. I druidi thri-kreen sono le guide spirituali della loro razza.

Linguaggio: I thri-kreen parlano il proprio linguaggio, il Thri-kreen, composto di scatti, fischi e schiocchi della mandibola. I personaggi giocanti thri-kreen parlano anche il Comune.

Nomi: I thri-kreen non fanno distinzioni tra nomi maschili e femminili, e non fanno uso di cognomi.

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

Avventurieri: La maggior parte degli avventurieri thri-kreen sono barbari, ranger o druidi, ovvero personaggi abituati a sopravvivere nei grandi spazi aperti amati da questa razza. In rare occasioni, un cacciatore thri-kreen si unisce a una compagnia di avventurieri e si lega con i suoi nuovi compagni, prendendoli come compagni di nidiata al posto della sua specie.

ARMI THRI-KREEN

I combattenti thri-kreen hanno inventato due armi esotiche peculiari della loro razza: il gythka e il chatkcha.

Gythka: Quest'arma esotica a due mani è un'arma inastata con una lama a entrambe le estremità. La si può utilizzare come se si combattesse con due armi, ma nel farlo si incorrono in tutte le normali penalità associate al combattere con due armi, proprio come si stesse utilizzando un'arma a una mano e un'arma leggera. Grazie alle sue quattro braccia, un thri-kreen può impugnare contemporaneamente due gythka come armi doppie, ma

subisce in quel caso una penalità come se la mano secondaria impugnasse un'arma a una mano, non un'arma leggera.

Chatkcha: Questa arma esotica a distanza è un oggetto triangolare cristallino bilanciato per essere lanciato.

Arma	Costo	Danni	Critico	Incr.	gittata	Peso	Tipo
Gythka	60 mo	1d10*	x2	-	-	12,5 kg	Tagliente
Chatkcha	1 mo	1d6	18-20/x2	6 m	-	1,5 kg	Perforante

*Arma doppia, infligge 1d10/1d10 danni.

TRATTI RAZZIALI DEI THRI-KREEN

- +2 alla Forza, +4 alla Destrezza, +2 alla Saggezza, -2 all'Intelligenza, -4 al Carisma: I thri-kreen sono forti e rapidi, ma pensano in maniera diversa dalla maggior parte degli umanoidi e hanno problemi a relazionarsi con la gente di altre razze.
- Umanoide mostruoso: I thri-kreen ignorano gli incantesimi e gli effetti che agiscono solo sugli umanoidi, come *charme su persone* o *dominare persone*.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, i thri-kreen non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei thri-kreen è 12 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Immunità agli effetti magici di *sonno*.
- Armatura naturale +3: L'esoscheletro del thri-kreen è robusto e resistente ai colpi.
- Arti multipli: I thri-kreen hanno quattro braccia, e quindi possono acquisire il talento *Combattere con Più Armi* (pagina 304 del *Manuale dei Mostri*) invece del talento *Combattere con Due Armi*. I thri-kreen possono apprendere anche il talento *Multiattacco*. (Questi non sono talenti bonus).
- Attacchi naturali: I thri-kreen possono attaccare con quattro artigli e un morso. Gli artigli infliggono 1d4 danni, e il morso è un attacco secondario che infligge 1d4 danni. Un thri-kreen può attaccare con un'arma (o più armi) al suo normale bonus di attacco, e compiere un attacco con il morso o l'artiglio come attacco secondario. Ad esempio, un thri-kreen ranger con il talento *Combattere con Più Armi*, armato di tre spade corte potrebbe attaccare con tutte e tre le spade corte con una penalità di -2 (la normale penalità per combattere con più armi mentre si usa un'arma leggera nella mano secondaria) e compiere anche un attacco con il morso con una penalità di -5.
- Veleno (Str): Morso, danno iniziale 1d6 Des, danno secondario paralisi, CD 11 + modificatore di Cos. Un thri-kreen produce veleno sufficiente per un solo morso velenoso al giorno.
- Salto (Str): I thri-kreen sono saltatori naturali. Hanno un bonus razziale di +30 alle prove di Saltare.
- Familiarità con le armi: I thri-kreen possono considerare gythka e chatkcha (vedi riquadro) come armi da guerra anziché armi esotiche.
- Psionico naturale: I thri-kreen ottengono 1 punto potere bonus al 1° livello. Questo beneficio non gli conferisce anche la capacità di manifestare poteri a meno che non la ottengano tramite altri fonti, come livelli in una classe psionica.
- Capacità psioniche: 3 volte al giorno - *camaleonte, conoscere direzione e locazione*; 1 volta al giorno: *amorfa occultante superiore, artiglio metafisico*. Il livello di manifestazione pari a 1/2 Dadi Vita (minimo 1°). La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.
- Dadi Vita razziali: Un personaggio thri-kreen inizia con due livelli da umanoide mostruoso, che forniscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base +2, e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +0, Rifl +3 e Vol +3.
- Abilità razziali: I livelli da umanoide mostruoso del thri-kreen gli danno punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono *Ascoltare*, *Equilibrio*, *Nascondersi*, *Osservare*, *Saltare* e *Scalare*.
- I thri-kreen hanno un bonus razziale di +4 alle prove di *Nascondersi* in territori sabbiosi o aridi.
- Talenti razziali: Un thri-kreen riceve *Deviare Frecce* come talento bonus. Inoltre, i suoi livelli da umanoide mostruoso gli danno un talento.
- Linguaggi automatici: Comune, Thri-kreen. Linguaggi bonus: Elfico, Gigante, Gnoll, Goblin, Halfling.

- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello: +2.

XEPH

Gli xeph sono noti per la loro abilità nelle imprese di agilità, l'insuperabile capacità nell'aumentare improvvisamente la velocità, la loro impareggiabile conoscenza dei tragitti e delle distanze, e il loro umorismo. Gli xeph sono anche apprezzati per i favolosi oggetti di inafferrabile bellezza che producono per il commercio. I loro territori si trovano nel lontano est, all'interno di un grande burrone che nasconde un'ampia valle, permanentemente avvolta dalle tenebre, eccetto per numerose foreste illuminate psionicamente. Nonostante l'assenza di luce solare, gli xeph prosperano in questo ambiente.

Personalità: Gli xeph amano ridere e scherzare, sono accoglienti verso gli stranieri, e molto generosi nei confronti di coloro che ne guadagnano la fiducia. Se vengono traditi da un amico, gli xeph assumono un atteggiamento paragonabile a quello di un nano, per la determinazione con cui cercano giustizia e risarcimento. Gli xeph apprezzano le sculture artistiche, i bei dipinti, gli abiti costosi e altri oggetti d'arte. Preferiscono evitare i combattimenti, ma non si sottraggono allo scontro se è la loro unica soluzione.

Descrizione fisica: Gli xeph sono alti circa 1,65 metri, slanciati e aggraziati, pesano intorno ai 70 kg. I maschi sono di solito più alti e pesanti delle femmine. La pelle degli xeph è normalmente bruna, mentre gli occhi sono scuri. I capelli sono di solito neri e lisci; alcuni li portano tagliati corti, mentre altri si rasano la testa eccetto per una ciocca che portano annodata in singola e lunga coda.

Relazioni: Gli xeph vanno d'accordo con umani, mezzelfi e halfling. Pensano che gli elfi siano troppo buoni per essere veri, mentre sono leggermente sospettosi di mezzo-giganti e mezzorchi. Xeph e maenad tendono a prendersi sempre a fraintendersi; gli xeph ritengono i maenad troppo rigidi (non comprendendone il motivo), mentre i maenad invidiano l'atteggiamento libero e spensierato degli xeph.

Allineamento: Gli xeph tendono al bene. Coloro che acquisiscono la classe dello spadaccino spirituale apprendono a comportarsi da legali, ma in generale, la razza è leggermente caotica.

Territori degli xeph: Le città xeph si trovano nel lontano est, oltre un'ampia savana, nelle profondità di un grande burrone, dove regnano le tenebre. Lì essi praticano le loro arti e cantano le proprie canzoni, all'ombra della maestosa foresta illuminata. I membri delle altre razze sono i benvenuti nella loro foresta, sebbene alcuni antichi templi siano vietati a coloro che non fanno parte della stirpe. La ricchezza degli xeph è dovuta in parte alla loro vena artistica, e in parte al desiderio di viaggiare in lungo e in largo per commerciare la ricchezza e l'arte delle altre culture. Alcuni preferiscono le carovane via terra, altri i viaggi per mare.

Religione: La principale divinità degli xeph è Fharlanghn, l'abitatore dell'Orizzonte. È la divinità dei viaggi, delle strade, delle distanze e degli orizzonti, tutti concetti che animano la filosofia di vita degli xeph.

Linguaggio: Gli xeph parlano il proprio linguaggio, che utilizza lo stesso alfabeto del Comune. Alcuni apprendono il Silvano, il linguaggio dei loro compagni vagabondi.

Nomi: Uno xeph viene battezzato dai suoi genitori il giorno del quarto compleanno. La maggior parte dei nomi degli xeph viene utilizzata ripetutamente nel corso delle generazioni. Gli xeph in viaggio di solito prendono come

secondo nome quello della loro città di origine, a ricordo del luogo da cui hanno cominciato il viaggio attraverso la vita.

Nomi maschili: Assim, Bahram, Behrooze, Cyrus, Jamsheed, Ksathra, Majeed, Mehrdad, Nasim, Shatrevar, Xerxes.

Nomi femminili: Amira, Azar, Cyra, Darya, Jaleh, Marjan, Narda, Shahin, Soraya, Zenda.

Secondo nome (di città): Asha, Dareh, Feroz, Kurush, Melchior, Saeed, Val.

Avventurieri: Un avventuriero xeph è di solito motivato semplicemente dal desiderio di viaggiare ed esplorare. Uno xeph potrebbe anche essere spinto dal desiderio di vedere nuove meraviglie, imprese di potenza, psionica o magica, talmente impressionanti da ispirarlo a compiere opere d'arte di ancora maggiore grandezza.

TRATTI RAZZIALI DEGLI XEPH

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza: Gli xeph sono rapidi ma non molto forti.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, gli xeph non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno degli xeph è 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Bonus razziale di +1 ai tiri salvezza contro poteri, incantesimi ed effetti magici. Gli xeph possiedono una resistenza innata alle arti psioniche e alla magia.
- Psionico naturale: Gli xeph ottengono 1 punto potere bonus al 1° livello. Questo beneficio non gli conferisce anche la capacità di manifestare poteri a meno che non la ottengano tramite altri fonti, come livelli in una classe psionica.
- Accelerazione (Sop): Tre volte al giorno, uno xeph può accelerare per incrementare la sua velocità di 3 metri, più 3 metri per ogni quattro livelli del personaggio oltre il 1°, fino ad un massimo incremento di 9 metri al 9° livello. Queste accelerazioni sono considerati bonus di competenza alla velocità base dello xeph. Un'accelerazione dura 3 round.
- Linguaggi automatici: Comune, Xeph. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gnoll, Goblin, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: Spadaccino spirituale.
- Modificatore di livello: +0.

ETÀ, ALTEZZA E PESO

I dettagli dell'età, sesso, altezza, peso e aspetto del personaggio spettano al giocatore. Se si preferisce avere delle linee guida nella determinazione di questi dettagli, riferirsi alle tabelle seguenti.

TABELLA 1-4: ALTEZZA E PESO CASUALI

Razza	Altezza base	Modificatore altezza	Peso base	Modificatore peso
Dromita	80 cm	(+2d4) x 2,5 cm	15 kg	x 0,5 kg
Duergar, maschio	112,5 cm	(+2d4) x 2,5 cm	55 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Duergar, femmina	107,5 cm	(+2d4) x 2,5 cm	40 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Elan, maschio	145 cm	(+2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Elan, femmina	132,5 cm	(+2d10) x 2,5 cm	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Githyanki, maschio	157,5 cm	(+2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Githyanki, femmina	155 cm	(+2d10) x 2,5 cm	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Githzerai, maschio	155 cm	(+2d10) x 2,5 cm	55 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Githzerai, femmina	152,5 cm	(+2d10) x 2,5 cm	40 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Maenad, maschio	160 cm	(+2d10) x 2,5 cm	75 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Maenad, femmina	157,5 cm	(+2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Mezzo-gigante, maschio	190 cm	(+2d12) x 2,5 cm	110 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Mezzo-gigante, femmina	182,5 cm	(+2d12) x 2,5 cm	90 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Thri-kreen, maschio	155 cm	(+2d10) x 2,5 cm	67,5 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Thri-kreen, femmina	135 cm	(+2d10) x 2,5 cm	50 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Xeph, maschio	140 cm	(+2d10) x 2,5 cm	50 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Xeph, femmina	130 cm	(+2d10) x 2,5 cm	37,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg

ETÀ DEL PERSONAGGIO

L'età del personaggio è determinata dalla sua razza e classe, come riassunto nella Tabella 1-2: "Età iniziale casuale".

TABELLA 1-2: ETÀ INIZIALE CASUALE

Razza	Maturità	Barbaro Innato Ladro Spadaccino spirituale Stregone	Bardo Combattente psichico Guerrigero Paladino Ranger	Chierico Druido Mago Monaco Psion
Dromita	13 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Duergar	40 anni	+3d6	+5d6	+7d6
Elan	20 anni	+2d4	+2d6	+3d6
Githyanki	15 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Githzerai	15 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Maenad	40 anni	+1d6	+4d6	+6d6
Mezzo-gigante	30 anni	+3d6	+2d6	+4d6
Thri-kreen	6 anni	+1d4	+1d4	+1d4
Xeph	18 anni	+1d4	+2d4	+2d6

Man mano che il personaggio invecchia, i punteggi delle sue caratteristiche cambiano, come descritto nel *Manuale del Giocatore*.

TABELLA 1-3: EFFETTI DELL'INVECCHIAMENTO

Razza	Mezz'età ¹	Vecchiaia ²	Venerabile ³	Età massima
Dromita	30 anni	55 anni	75 anni	+2d20 anni
Duergar	125 anni	188 anni	250 anni	+2d% anni
Elan	200 anni	400 anni	1.000 anni	n/a
Githyanki	35 anni	50 anni	70 anni	+2d20 anni
Githzerai	35 anni	55 anni	80 anni	+2d20 anni
Maenad	90 anni	150 anni	220 anni	+2d% anni
Mezzo-gigante	60 anni	80 anni	120 anni	+4d% anni
Thri-kreen	16 anni	20 anni	25 anni	+1d4 anni
Xeph	45 anni	85 anni	120 anni	+2d20 anni

1 -1 a For, Cos e Des; +1 a Int, Sag e Car.
2 -2 a For, Cos e Des; +1 a Int, Sag e Car.
3 -3 a For, Cos e Des, +1 a Int, Sag e Car.

ALTEZZA E PESO

Si deve quindi scegliere l'altezza e il peso del personaggio in base ai dati tipici della razza di appartenenza o ai dati riportati nella Tabella 1-4: "Altezza e peso casuali". Le informazioni che seguono sono in aggiunta a quelle del Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.



Illustration by A. Svetket

A Ogni creatura senziente produce energia psichica che genera coscienza. Questa energia psichica ha molte sfaccettature: Intelligenza, Saggezza e Carisma sono elementi diretti della coscienza, ma anche Forza, Destrezza e Costituzione vi contribuiscono. Ogni elemento della coscienza è simile a un colore separato da una pura luce bianca.

B I personaggi psionici attingono ai poteri della mente e del corpo. Le classi del personaggio psioniche abbracciano direttamente l'energia totale della coscienza, utilizzando questa riserva interiore di potere per modificare il mondo reale. I pensieri e i sogni delle creature mortali si agitano impotenti nei grigi confini delle loro menti, mentre i desideri mentali di un personaggio psionico si rendono manifesti.

CLASSI

Le quattro classi psioniche, nell'ordine in cui sono presentate in questo capitolo, sono:

Combattente psichico: Un guerriero che mescola l'abilità di combattimento ai poteri psionici.

Innato: Un individuo passionale e avventato, che detiene poteri psionici incontrollati.

Psion: Un ricercatore di segreti psionici; padrone della mente e dei pensieri altrui.

Spadaccino spirituale: Un guerriero che combatte con una lama creata dall'energia della propria mente.

RISERVA DI PUNTI POTERE

I personaggi psionici alimentano le loro capacità tramite una riserva di punti potere, che è pari ai punti potere base forniti dalla classe, i punti potere bonus per un alto

punteggio di caratteristica (vedi "Caratteristiche e psionici", sotto), e qualsiasi punto potere bonus aggiuntivo derivante da fonti come la razza o i talenti scelti dal personaggio. Ad esempio, uno psion di 5° livello ottiene 25 punti potere dal suo livello di psion (vedi Tabella 2-5). Se il personaggio ha un punteggio di Intelligenza di 17, ottiene 7 punti potere bonus (vedi Tabella 2-1) per una riserva totale di 32, che potrebbe anche essere più elevata se razza o talenti gli fornissero punti potere aggiuntivi.

B Personaggi psionici multiclasse

Se il personaggio possiede livelli in più di una classe psionica, per determinare l'ammontare della riserva si sommano i punti potere ottenuti da ciascuna classe, e li si può utilizzare per manifestare poteri di qualsiasi classe psionica si appartenga. Ad esempio, uno psion di 5° livello / combattente psichico di 5° livello ha 25 punti potere dai suoi livelli di psion (più qualsiasi punto bonus per un alto punteggio di Intelligenza) e 7 punti potere dai suoi livelli di combattente psichico (più qualsiasi punto bonus per un alto punteggio di Saggezza), per un totale di 32 punti potere (più qualsiasi punto bonus). Questi punti possono essere utilizzati per manifestare qualsiasi potere da psion o combattente psichico conosciuto dal personaggio. La riserva psichica del personaggio scaturisce da un'unica fonte comune, e non viene segmentata per colpa del suo addestramento.

Sebbene il personaggio mantenga una singola riserva di punti potere derivata da classe, razza

TABELLA 2-1: MODIFICATORI DI CARATTERISTICA E PUNTI POTERE BONUS

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

e talenti, è comunque limitato al livello di manifestazione ottenuto con ogni potere conosciuto. Ad esempio, uno psion di 10° livello/combattente psichico di 2° livello può spendere fino a 10 punti quando manifesta un potere da psion, ma solo fino a 2 punti quando manifesta un potere da combattente psichico. La fonte di energia psichica è una singola riserva, ma il personaggio può possedere livelli di addestramento o apprendimento molto diversi nei poteri appresi tramite le sue diverse classi.

CARATTERISTICHE E PSIONICI

La caratteristica da cui dipendono i poteri del personaggio (ovvero la sua caratteristica chiave come psionico) è legata alla classe (o classi) psionica in cui possiede livelli: Intelligenza (psion), Saggezza (combattente psichico) e Carisma (innato). Il modificatore per questa caratteristica è detto il modificatore della caratteristica chiave. Se il punteggio della caratteristica chiave è 9 o meno, il personaggio non può manifestare poteri di quella classe psionica (e per questo motivo, la Tabella 2-1 non contiene voci per punteggi di caratteristica inferiori a 10).

Proprio come un alto punteggio di Intelligenza conferisce incantesimi bonus a un mago e un alto punteggio di Saggezza conferisce incantesimi bonus a un chierico, un personaggio che manifesta poteri (psion, combattenti psichici e innati) riceve punti potere bonus a seconda del punteggio della sua caratteristica chiave. Riferirsi alla Tabella

2-1: "Modificatori di caratteristica e punti potere bonus". Ad esempio, lo psion Ialdabode ha un punteggio di Intelligenza 15, quindi è sufficientemente acuto da ricevere 1 punto potere bonus quando è in grado di manifestare poteri di 1° livello. Quando ottiene il 2° livello da psion, riceverà invece 2 punti potere bonus.

Come determinare i punti potere bonus: La caratteristica chiave del personaggio gli fornisce punti poteri aggiuntivi pari al modificatore della sua caratteristica chiave x il suo livello di manifestazione x 1/2. La Tabella 2-1 mostra questi calcoli per i livelli di classe dal 1° al 20° e per i punteggi di caratteristica da 10 a 41.

EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

La descrizione di ciascuna classe termina con un modello iniziale che può essere utilizzato per creare un personaggio di 1° livello appartenente a quella classe. In alternativa, si può determinare casualmente, tirando sulla seguente tabella, l'ammontare di denaro con il quale il personaggio potrà acquistare il proprio equipaggiamento.

TABELLA 2-2: DENARO INIZIALE CASUALE

Classe	Quantità (media)
Combattente psichico	5d4 x 10 (125 mo)
Innato	4d4 x 10 (100 mo)
Psion	3d4 x 10 (75 mo)
Spadaccino spirituale	5d4 x 10 (125 mo)

AGGIORNARE UN PERSONAGGIO PSIONICO

Se si possiede un personaggio psionico creato utilizzando il precedente *Manuale delle Arti Psioniche*, si scoprirà che il combattente psichico, lo psion e lo spadaccino spirituale sono leggermente diversi dalle versioni riportate su quel manuale. Bisognerà allora lavorare con il proprio DM per aggiornare il personaggio in modo che sia conforme alle informazioni presentate in questo libro. Se si riceve l'approvazione, proseguire come segue.

Il combattente psichico è la classe che ha subito meno cambiamenti, soprattutto rispetto allo psion. Controllare i poteri selezionati per assicurarsi che questi siano ancora tutti inclusi nel libro.

Lo psion revisionato ha una progressione dei poteri conosciuti più rapida, più poteri conosciuti e più punti potere. Inoltre, uno psion revisionato deve selezionare una disciplina. Questa scelta potrebbe impedirgli l'accesso ad alcuni poteri che precedentemente conosceva, facendo sì che ne debba selezionare di nuovi.

La classe di prestigio dello spadaccino spirituale è stata trasformata in una vera e propria classe del personaggio standard. Probabilmente bisognerà rifare da capo il proprio personaggio.

In questo libro, molti oggetti psionici (Capitolo 7) hanno degli effetti e costi leggermente diversi rispetto a prima. Il modo più semplice per aggiornare gli oggetti psionici di un personaggio è quello di sostituire gli oggetti psionici di cui si era in possesso prima della revisione con gli oggetti dallo stesso nome che compaiono in queste pagine. (Nel caso in cui un oggetto sia stato rimosso dal gioco, la cosa potrebbe rivelarsi impossibile). Un metodo più lungo sarebbe quello di sommare il valore in monete d'oro di tutti gli oggetti e poi acquistarne di nuovi con questi fondi, assicurandosi di sostituire, ogni volta sia possibile, gli oggetti vecchi con oggetti identici. (Il DM può scegliere di aggiornare gli oggetti psionici del personaggio in modo diverso, o partecipare attivamente al processo).

COMBATTENTE PSICHICO

Colui che volge il potenziale della mente all'arte della guerra viene conosciuto come combattente psichico. Mentre gli psion votano interamente se stessi allo sviluppo di capacità di natura mentale, i combattenti psichici pongono l'enfasi sullo sviluppo del corpo. Con energie mentali e fisiche che lavorano all'unisono, il combattente psichico mira alla perfezione marziale.

La spada, l'ascia e l'arco sono strumenti fisici che il combattente psichico abbraccia insieme alle sue capacità psioniche. Dividendo egualmente il proprio addestramento tra la pratica fisica e la disciplina psionica, il combattente psichico si rivela un degno avversario.

Avventure: I combattenti psichici sanno che solamente tramite il conflitto le loro abilità si accresceranno. Sempre pronti a sfoggiare le loro spettacolari capacità, i combattenti psichici sostengono di non temere nulla e sono pronti ad accumulare i tesori recuperati nelle avventure e il potere che gli permettono di acquisire.

Peculiarità: Il tratto distintivo del combattente psichico è la sua capacità di affiancare ai propri attacchi fisici i talenti e i poteri psionici. La combinazione di forza, abilità marziale e capacità psionica permette al combattente psichico di eguagliare e talvolta superare un comune guerriero con la stessa esperienza. Man mano che il combattente psichico guadagna livelli di esperienza e potere, le sue abilità di combattimento e le sue capacità psioniche crescono di pari passo.

Allineamento: L'addestramento di un combattente psichico richiede la capacità di dare eguale peso a ciò che gli altri considerano cose diametralmente opposte: le capacità fisiche e quelle mentali. I combattenti psichici tendono verso gli allineamenti caotici, ma essere di allineamento caotico non è un requisito.

Religione: I combattenti psichici preferiscono venerare divinità che non siano legali e scelgono spesso Pelor (dio del sole), Kord (dio della forza) o Erythnul (dio del massacro). Ma, come gli psion, fare affidamento sulla propria volontà e tempra interiore non rende particolarmente devoti i combattenti psichici.

Background: Un combattente psichico di solito cresce nelle società o nelle piccole comunità di persone "dalle stesse idee" edificate dagli psion che volevano sviluppare i propri poteri con riservatezza. Queste comunità sono rare, ma la loro esistenza offre protezione in un mondo spesso ostile verso coloro che possiedono potenti capacità mentali. I combattenti psichici sono spesso figli di psion cresciuti insoddisfatti dai regimi della vita comunitaria.

Sebbene abbiano scelto la propria classe a seguito di un sentimento di ribellione, la maggior parte dei combattenti psichici avverte ancora un profondo legame verso le proprie comunità o società

dove sono stati cresciuti e addestrati. Naturalmente, alcuni non hanno alcun legame al di fuori della strada che conduce al proprio sviluppo personale.

Razze: Il dono innato per le arti psioniche è imprevedibile, e si può manifestare in qualsiasi individuo appartenente a qualsiasi razza comune. Tra le razze con una propensione per le capacità psioniche (quelle descritte nel Capitolo 1 di questo libro), i mezzo-giganti sono particolarmente attratti da questa classe, ammirando la mescolanza di potenza mentale e abilità fisica del combattente psichico.

Tra le altre creature, la possibilità di addestrarsi come combattenti psichici è scarsa; alcuni di loro si trovano tra le fila dei mind flayer.

Altre classi: I combattenti psichici vanno d'accordo con chiunque sappia apprezzare il loro particolare contributo, a prescindere dalla classe. Siccome è ottima cosa avere un combattente psichico al proprio fianco in combattimento, la maggior parte degli avventurieri è felice di chiedere a uno di essi di unirsi alla loro allegra brigata.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I combattenti psichici hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Forza è una caratteristica ideale per i combattenti psichici, aumentando la sua abilità in corpo a corpo. Anche una buona Saggezza risulta utile per manifestare i poteri. La Destrezza offre migliori difese e bonus ai tiri per colpire a distanza. La Costituzione migliora la robustezza del combattente psichico.

Allineamento: Qualsiasi.
Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un combattente psichico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Autoipnosi* (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Nuotare (For), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

*Vedi nuove abilità e usi espansi delle abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del combattente psichico.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il combattente psichico è competente in tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature (pesante, media e leggera) e negli scudi (eccetto lo scudo torre).

Sandbarrow il combattente psichico



TABELLA 2-3: COMBATTENTE PSICHICO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifi	Tiro salv. Vol	Speciale	Punti potere al giorno	Poteri conosciuti	Livello di potere massimo conosciuto
1°	+0	+2	+0	+0	Talento bonus	0*	1	1°
2°	+1	+3	+0	+0	Talento bonus	1	2	1°
3°	+2	+3	+1	+1	-	3	3	1°
4°	+3	+4	+1	+1	-	5	4	2°
5°	+3	+4	+1	+1	Talento bonus	7	5	2°
6°	+4	+5	+2	+2	-	11	6	2°
7°	+5	+5	+2	+2	-	15	7	3°
8°	+6/+1	+6	+2	+2	Talento bonus	19	8	3°
9°	+6/+1	+6	+3	+3	-	23	9	3°
10°	+7/+2	+7	+3	+3	-	27	10	4°
11°	+8/+3	+7	+3	+3	Talento bonus	35	11	4°
12°	+9/+4	+8	+4	+4	-	43	12	4°
13°	+9/+4	+8	+4	+4	-	51	13	5°
14°	+10/+5	+9	+4	+4	Talento bonus	59	14	5°
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+5	-	67	15	5°
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+5	-	79	16	6°
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Talento bonus	91	17	6°
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+6	-	103	18	6°
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+6	-	115	19	6°
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Talento bonus	127	20	6°

*Il combattente psichico non ottiene punti potere dalla sua classe al 1° livello. Tuttavia, egli aggiunge qualsiasi punto potere bonus che ottiene da un alto punteggio di Saggezza, razza, talenti o altre risorse di cui possa disporre. Egli può utilizzare questi punti (se ce ne sono) per manifestare il suo potere.

Punti potere al giorno: La capacità di manifestare poteri di un combattente psichico è limitata dal numero di punti potere di cui dispone. La sua disponibilità giornaliera di punti potere è fornita dalla Tabella 2-3: "Combattente psichico". Inoltre, riceve punti potere bonus al giorno per un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 2-1: "Modificatori di caratteristica e punti potere bonus"). La sua razza può fornire punti potere bonus al giorno, così come certi talenti e oggetti. Un combattente psichico di 1° livello non riceve punti potere per il suo livello di classe, ma può ottenere punti potere bonus (se ne ha il diritto), e manifestare l'unico potere che conosce con questi punti potere.

Poteri conosciuti: Un combattente psichico inizia il gioco conoscendo un potere da combattente psichico di sua scelta. Ogni volta che ottiene un nuovo livello, egli acquisisce la conoscenza di un nuovo potere.

Selezionare i poteri conosciuti dalla lista dei poteri del combattente psichico. (Eccezione: I talenti Espandere Conoscenza, pagina 46, ed Espandere Conoscenza Epico, pagina 34, permettono a un combattente psichico di apprendere poteri dalle liste di altre classi). Un combattente psichico può manifestare qualsiasi potere che abbia un costo in punti potere pari o inferiore al suo livello di manifestazione.

Il numero di volte al giorno che un combattente psichico può manifestare poteri è limitato solamente dalla sua disponibilità giornaliera di punti potere. Ad esempio, un combattente psichico di 11° livello (con un totale di 35 punti potere), potrebbe manifestare un potere che costa 1 punto potere trentacinque volte al giorno e un potere che costa 5 punti potere sette volte al giorno, o qualsiasi combinazione di manifestazioni che non eccedano un totale di 35 punti potere.

Un combattente psichico conosce istintivamente i suoi poteri; essi sono radicati nella sua mente. Non ha bisogno di prepararli (nel modo in cui alcuni incantatori preparano i loro incantesimi), sebbene debba farsene una buona notte di sonno ogni giorno per recuperare tutti i punti potere spesi.

La Classe Difficoltà per i tiri salvezza contro i poteri del combattente psichico è 10 + il livello del potere + il modifica-

tore di Saggezza del combattente psichico. Ad esempio, il tiro salvezza contro un potere di 6° livello ha CD 16 + modificatore di Sag.

Livello di potere massimo conosciuto: Un combattente psichico inizia il gioco con la capacità di apprendere poteri di 1° livello. Con il raggiungimento di livelli superiori, un combattente psichico può ottenere la capacità di padroneggiare poteri più complessi. Ad esempio, un combattente psichico di 4° livello può apprendere poteri di 2° livello o inferiore, un combattente psichico di 7° livello può apprendere poteri di 3° livello o inferiore, e così via.

Per apprendere o manifestare un potere, un combattente psichico deve possedere un punteggio di Saggezza di almeno 10 + il livello del potere. Ad esempio, un combattente psichico con Saggezza 13 può manifestare poteri di 3° livello o inferiore.

Talenti bonus: Al 1° livello, un combattente psichico riceve un talento bonus di combattimento in aggiunta a qualsiasi talento che riceve un personaggio di 1° livello e il talento bonus dato a un personaggio umano. Il combattente psichico ottiene ulteriori talenti bonus al 2° livello e ad ogni tre livelli successivi (5°, 8°, 11°, 14°, 17° e 20°). Questi talenti bonus devono essere scelti tra i talenti indicati come talenti bonus del guerriero nella Tabella 5-1: "Talent", pagina 90 del *Manuale del Giocatore* o dai talenti psionici al Capitolo 3 di questo libro. Il combattente psichico deve anche avere tutti i prerequisiti per un talento bonus, compresi il punteggio di caratteristica e i bonus di attacco base minimi. Un combattente psichico non può scegliere talenti che richiedono specificamente livelli nella classe del guerriero (come Arma Focalizzata Superiore o Arma Specializzata) a meno che non sia un personaggio multiclasse con i livelli necessari nella classe del guerriero.

Questi talenti sono in aggiunta al talento che un personaggio di qualsiasi classe ottiene ogni tre livelli (vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*). Il combattente psichico non è limitato all'elenco dei talenti bonus del guerriero o dei talenti psionici quando sceglie uno di questi talenti.

Modello iniziale mezzo-gigante combattente psichico

Armatura: Corazza a scaglia e scudo grande di legno (+6 CA, penalità di armatura alla prova -6, velocità 6 m, 20 kg).

Armi: Spada lunga (1d8, crit 19-20/x2, 2 kg, una mano, tagliente).

Arco corto (1d6, crit x3, inc. gittata 18 m, 1 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 2 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Autoipnosi	4	Sag	-
Scalare	4	For	-6
Saltare	4	For	-6
Nuotare	4	For	-12
Conoscenze (arti psioniche)	4	Int	-
Cavalcare	4	Des	-
Cercare	4	Int	-
Ascoltare (cl. inc.)	2	Sag	-
Osservare (cl. inc.)	2	Sag	-

Talento: Arma Focalizzata (spada lunga).

Talento bonus (combattente psichico): Corpo Psionico.

Poteri conosciuti: *Espansione.*

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Faretra con 20 frecce.

Denaro: 4d4 mo.

INNATO

Lo psion attinge le sue capacità psioniche da una rigida disciplina mentale e sviluppo intellettuale. Così non è per l'innato: per lui, le emozioni sono la fonte del potere psionico.

La capacità psionica attivata dalle emozioni non è una scienza, ma una passione. Lo zelo con il quale l'innato persegue l'uso delle sue capacità psioniche è tale che occasionalmente è in grado di scatenare un aumento improvviso di potere ben oltre le sue normali capacità. Ma questa capacità esige un prezzo: oltrepassando i propri limiti, l'innato può recarsi danno con il contraccolpo psichico.

Avventure: Gli innati considerano le missioni pericolose come ulteriori opportunità di utilizzare le loro capacità alimentate dalle emozioni. Pronti a mettere in mostra ciò che sanno fare, gli innati utilizzano le loro capacità psioniche contro qualsiasi ostacolo si trovino davanti. Gli innati sono preoccupati innanzitutto di manifestare i loro poteri, ma non rifuggono le ricchezze o gli oggetti che possono ulteriormente migliorare le loro capacità.

Peculiarità: Gli innati sono appassionati dei loro poteri, spingendosi spesso ai limiti estremi con le loro esplosioni incontrollate. Non sono però ciechi ai rischi delle loro esplosioni innate e il numero limitato di poteri a cui possono fare ricorso. Quindi, sviluppano le loro abilità e capacità di combattimento al meglio, facendo in modo di essere utili in qualsiasi situazione.

Allineamento: Gli innati sono capaci di adottare qualsiasi punto di vista di allineamento, nessuno dei quali si frappone al loro personale sviluppo psionico.

Religione: Un innato è troppo concentrato su se stesso per desiderare o ricercare la filosofia degli dei.

Background: Un innato è di solito autodidatta. La maggior parte degli innati è stata lasciata troppo a lungo da sola

durante l'infanzia, a volte costretta da circostanze crudeli a vivere in disparte nelle terre selvagge. La vita nelle terre selvagge non produce di solito molti legami, cosicché quando gli innati vengono rinvenuti, la maggior parte ritorna alla civiltà. A quel punto, però, il loro sviluppo mentale è ormai terminato. Quando si stabiliscono nelle città principali, gli innati cercano di compensare i loro anni di solitudine cercando di impressionare gli altri con le loro capacità.

Gli innati si riconoscono come compagni viaggiatori nel viaggio della scoperta personale. Possono provare un sentimento di fratellanza per altri loro simili, ma sono altrettanto capaci di lanciargli una sfida.

Razze: Di solito gli innati compaiono tra i maenad più che in altre razze. Gli umani si mettono al secondo posto. Dromiti, elfi, halfling, gnomi e xeph sono di solito incapaci di lasciarsi alla spinta emozionale necessaria per attivare le capacità psioniche: preferiscono l'approccio più disciplinato offerto da altre classi. La tradizione degli innati è simile a quella della cultura dei mezzo-giganti, e alcuni innati sono quindi di questa razza. Sorprende molto, che un piccolo numero di nani, ribelli contro la propria società, trovi soddisfacenti le capacità dell'innato e finisca casualmente per intraprendere questa classe.

Le altre creature con capacità psioniche è leggermente più probabile che diventino innati anziché selezionare altre classi psioniche.

Altre classi: Sebbene gli innati siano da una parte individui turbolenti, di converso amano trattare con gli estranei perché sono fin troppo felici di mettere in mostra le loro capacità: tramite le azioni o anche solo a parole.

Ruolo: Un innato è a volte un combattente di prima linea, che utilizza i suoi poteri per incrementare la sua capacità di combattimento. Altri innati preferiscono posizioni di seconda linea, affidandosi interamente sui poteri per contribuire alle capacità offensive del gruppo.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Gli innati hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma determina la potenza dei poteri che l'innato può manifestare e quanto sia difficile resistergli. La Destrezza fornisce all'innato una difesa migliore e bonus ad alcune abilità di classe. La Forza aiuta le capacità di combattimento dell'innato.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'innato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Autoipnosi* (Sag), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For), Sapienza Psionica* (Int) e Scalare (For).

*Vedi nuove abilità e usi espansi delle abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'innato.

CLASSI

Competenza nelle armi e nelle armature: L'innato è competente nelle armi semplici, nelle armature leggere e negli scudi (eccetto lo scudo torre).

Punti potere al giorno: La capacità di manifestare poteri di un innato è limitata dal numero di punti potere di cui dispone. La sua disponibilità giornaliera di punti potere è fornita dalla Tabella 2-4: "Innato". Inoltre, riceve punti potere bonus al giorno per un alto punteggio di Carisma (vedi Tabella 2-1: "Modificatori di caratteristica e punti potere bonus"). La sua razza può fornire punti potere bonus al giorno, così come certi talenti e oggetti.

Poteri conosciuti: Un innato inizia il gioco conoscendo un potere da innato di sua scelta. Ad ogni livello pari dopo il 1°, egli acquisisce la conoscenza di un nuovo potere.

Selezionare i poteri conosciuti dalla lista dei poteri dell'innato. (Eccezione: I talenti Espandere Conoscenza, pagina 46, ed Espandere Conoscenza Epico, pagina 34, permettono a un innato di apprendere poteri dalle liste di altre classi).

Un innato può manifestare qualsiasi potere che abbia un costo in punti potere pari o inferiore al suo livello di manifestazione.

Il numero di volte al giorno che un innato può manifestare poteri è limitato solamente dalla sua disponibilità giornaliera di punti potere. Ad esempio, un innato di 9° livello (con un totale di 72 punti potere), potrebbe manifestare un potere che costa 1 punto potere settantadue volte al giorno e un potere che costa 9 punti potere otto volte al giorno, o qualsiasi combinazione di manifestazioni che non eccedano un totale di 72 punti potere.

Un innato conosce istintivamente i suoi poteri; essi sono radicati nella sua mente. Non ha bisogno di prepararli (nel modo in cui alcuni incantatori preparano i loro incantesimi), sebbene debba farsi una buona notte di sonno ogni giorno per recuperare tutti i punti potere spesi.

La Classe Difficoltà per i tiri salvezza contro i poteri dell'innato è 10 + il livello del potere + il modificatore di Carisma dell'innato. Ad esempio, il tiro salvezza contro un potere di 6° livello ha CD 16 + modificatore di Car.

Livello di potere massimo

conosciuto: Un innato inizia il gioco con la capacità di apprendere poteri di 1° livello. Con il raggiungimento di livelli superiori, un innato può ottenere la capacità di padroneggiare poteri più complessi.

Ad esempio, un innato di 4° livello può apprendere poteri di 2° livello o inferiore, un innato di 6° livello può apprendere poteri di 3° livello o inferiore, e così via.

Per apprendere o manifestare un potere, un innato deve possedere un punteggio di Carisma di almeno 10 + il livello del potere. Ad esempio, un innato con Carisma 16 può manifestare poteri di 6° livello o inferiore.

Esplosione incontrollata (Sop): Quando manifesta i suoi poteri, l'innato può rivelare apertamente le sue passioni ed emozioni in un'esplosione incontrollata. Durante un'esplosione incontrollata, un innato ottiene una fenomenale forza

psionica, ma può danneggiarsi da solo con l'uso incauto di questo potere (vedi "Debilidade psichica", sotto).

Un innato può scegliere di invocare un'esplosione incontrollata ogni volta che manifesta un potere. Quando lo fa, ottiene un +1 al suo livello di manifestazione di un potere. L'aumento del livello di manifestazione gli conferisce la capacità di incrementare i suoi poteri a un livello a cui altrimenti non potrebbe accedere; egli non paga alcun punto potere extra per questa esplosione incontrollata. Il punto potere extra che normalmente sarebbe richiesto per aumentare il potere viene effettivamente fornito dall'esplosione incontrollata.

Gli effetti dei poteri dipendenti dal livello vengono anch'essi migliorati, a seconda del potere che l'innato manifesta con la sua esplosione incontrollata. Il miglioramento del livello di manifestazione non gli conferisce altri benefici (le capacità dello psicocrystallo non incrementano, non ottieni capacità di classe di livello superiore e così via).

Non può utilizzare il talento psionico Sovraccaricare (vedi pagina 51) e invocare un'esplosione incontrollata allo stesso tempo.

Ad esempio, Leila è un'innata di 3° livello che conosce il potere *affondo mentale* (vedi pagina 77). Normalmente può spendere un massimo di 3 punti potere per infliggere 3d10 danni con questo potere. Se invoca la sua esplosione incontrollata quando manifesta il potere, spende 3 punti potere per infliggere 4d10 danni (come se avesse il 4° livello di manifestazione, e quindi come se fosse in grado di spendere 4 punti per manifestare il potere).

Al 3° livello, un innato può scegliere di aumentare il suo livello di manifestazione di due anziché uno. Al 7° livello, può aumentare il suo livello di manifestazione di tre; all'11° livello, di quattro; al 15° livello, di cinque; al 19° livello, di sei. In tutti i casi, l'esplosione incontrollata paga per i punti potere extra che vengono normalmente richiesti per aumentare il potere; solo il costo in punti potere non aumentato viene sottratto alla riserva di punti potere dell'innato.

Debilidade psichica (Str): Sforzarsi per invocare un'esplosione incontrollata è pericoloso. Subito dopo un'esplosione incontrollata, un innato deve superare lo sfinito dello sforzo. La probabilità di subire la debilità psichica è pari al 5% per livello di manifestazione aggiunto con l'esplosione incontrollata. Ad esempio, se all'11° livello Leila utilizza un'esplosione incontrollata per aumentare il suo livello di manifestazione di quattro, ha una probabilità del 20% di subire di conseguenza la debilità psichica.

Un innato che viene sopraffatto dalla debilità psichica è frastornato fino al termine del turno successivo e perde un numero di punti potere pari al suo livello da innato.

Eludere contatto (Str): A partire dal 2° livello, l'intuito dell'innato supera il suo intelletto, avvertendolo del pericolo degli attacchi di contatto (raggi inclusi). Ottiene un bonus alla Classe Armatura contro tutti gli attacchi di contatto



Eulað Pinnata

TABELLA 2-4: INNATO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Riff	Tiro salv. Vol	Speciale	Punti potere al giorno	Poteri conosciuti	Livello di potere massimo conosciuto
1°	+0	+0	+0	+2	Esplosione incontrollata +1, debilitazione psichica	2	1	1°
2°	+1	+0	+0	+3	Eludere contatto	6	2	1°
3°	+2	+1	+1	+3	Esplosione incontrollata +2	11	2	1°
4°	+3	+1	+1	+4	Esplosione di euforia +1	17	3	2°
5°	+3	+1	+1	+4	Mente volubile (1 punto potere)	25	3	2°
6°	+4	+2	+2	+5		35	4	3°
7°	+5	+2	+2	+5	Esplosione incontrollata +3	46	4	3°
8°	+6/+1	+2	+2	+6		58	5	4°
9°	+6/+1	+3	+3	+6	Mente volubile (2 punti potere)	72	5	4°
10°	+7/+2	+3	+3	+7		88	6	5°
11°	+8/+3	+3	+3	+7	Esplosione incontrollata +4	106	6	5°
12°	+9/+4	+4	+4	+8	Esplosione di euforia +2	126	7	6°
13°	+9/+4	+4	+4	+8	Mente volubile (3 punti potere)	147	7	6°
14°	+10/+5	+4	+4	+9		170	8	7°
15°	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Esplosione incontrollata +5	195	8	7°
16°	+12/+7/+2	+5	+5	+10		221	9	8°
17°	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Mente volubile (4 punti potere)	250	9	8°
18°	+13/+8/+3	+6	+6	+11		280	10	9°
19°	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Esplosione incontrollata +6	311	10	9°
20°	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Esplosione di euforia +3	343	11	9°

pari al suo bonus di Carisma; la sua CA di contatto non può mai superare la sua Classe Armatura contro attacchi normali.

Esplosione di euforia (Str): A partire dal 4° livello, quando un innato utilizza la sua capacità di esplosione incontrollata, ottiene un bonus morale di +1 ai tiri per colpire, danni e tiri salvezza per un numero di round pari all'intensità dell'esplosione incontrollata. Ad esempio, se Leila utilizza esplosione incontrollata per aumentare il suo livello di manifestazione di due, il suo bonus morale durebbe per 2 round. (Anche se avesse la capacità di esplosione incontrollata +4, il fatto che abbia aumentato il suo livello di manifestazione di due restringe la durata a 2 round).

Se un innato è sopraffatto dalla debilitazione psichica che segue all'esplosione incontrollata, non ottiene il bonus morale per l'uso della capacità.

Al 12° livello, il bonus morale ai tiri per colpire, danni e tiri salvezza incrementa a +2. Al 20° livello, il bonus sale a +3.

Mente volubile (Str): La mente capricciosa dell'innato è difficile da comprendere con la disciplina della telepatia. Quando un potere di telepatia è manifestato su di un innato di 5° livello o superiore, lo psionico che manifesta il potere deve pagare 1 punto potere in più del normale.

Il costo extra non fa parte del costo normale di quel potere. Non aumenta il potere; è un semplice spreco di punti potere. La mente volubile dell'innato può obbligare lo psionico che manifesta il potere di telepatia a eccedere il normale limite di 1 punto potere per livello di manifestazione. Se il costo extra aumenta il costo del potere di telepatia a più di quanto lo psionico abbia ancora nella sua riserva, il potere fallisce, ed egli esaurisce il resto dei suoi punti potere.

Al 9° livello, la penalità imposta contro i poteri di telepatia manifestati su di un innato sale a 2 punti potere. Al 13° livello, la penalità sale a 3 punti potere, e al 17° livello sale a 4 punti potere.

Come azione standard, un innato può decidere di abbassare questo effetto per 1 round (nell'evento, ad esempio, che un amico tenti di manifestare un potere di telepatia benefico su di lui).

Modello iniziale maenad innato

Armatura: Cuoio borchiato (+3 CA, penalità di armatura alla prova -1, velocità 9 m, 6 kg).

Armi: Lancia (1d6, 1,5 kg, una mano, perforante).

Balestra leggera (1d8, crit 19-20/x2, inc. gittata 24 m, 2 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 4 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Autoipnosi	4	Sag	-
Raggirare	4	Car	-
Concentrazione	4	Cos	-
Diplomazia	4	Car	-
Intimidire	4	Car	-
Percepire Intenzioni	4	Sag	-
Osservare	4	Sag	-
Acrobazia	4	Des	-1

Talento: Velocità del Pensiero.

Potere conosciuto: *Affondo mentale.*

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Dieci candele, custodia per mappe. Astuccio con 20 quadrelli.

Denaro: 4d6 mo.

PSION

Un potente pugno o un fulmineo affondo di spada svaniscono di fronte alla determinazione che si legge nello sguardo dello psion. I poteri psionici derivano da una rigida disciplina mentale sviluppata nel corso di mesi e anni di autoanalisi ed esercizi mentali. Coloro che riescono a vincere i propri demoni personali, le proprie neurosi e gli altri impedimenti dell'analisi personale apprendono come richiamare una riserva interiore di potere.

Gli psion necessitano di uno studio continuo della propria mente per scoprire una gamma sempre più ampia di poteri mentali. Meditano sui ricordi e la natura stessa dei ricordi, discutono con le loro personalità divise e scavano negli oscuri

recessi dei labirintici corridoi delle proprie menti. "Conosci te stesso" non è solo un modo di dire per gli psion, ma la strada per raggiungere il potere.

Avventure: Uno psion intraprende avventure per stimolare la propria mente. Nuove esperienze si traducono in nuovi modi di pensare ed eventualmente alla scoperta di capacità precedentemente latenti. I poteri di uno psion sono innati, ma non si ottengono senza sforzi.

Gli psion buoni cercano ciò che c'è di bello nel mondo e provano a preservare questi elementi con la padronanza dei loro poteri mentali. Gli psion malvagi cercano di plasmare gli altri secondo i propri desideri, che usino i propri poteri apertamente o in segreto.

Peculiarità: Lo psion attinge potere dalla propria mente. Questo potere è un'espressione logica del sapere ottenuto attraverso una continua autoanalisi individuale. I suoi poteri di attacco non accrescono velocemente quanto le capacità degli incantatori arcani o divini, ma gode di una suprema flessibilità nell'accedervi. Uno psion deve scegliere una disciplina in cui concentrarsi, al costo di perdere accesso ai poteri distintivi di altre discipline: in un certo senso la classe del personaggio dello psion è sei classi in una. Un modellatore (uno psion che ha scelto la metacreatività come propria disciplina) è molto diverso da un telepate (uno psion la cui disciplina è la telepatia).

Allineamento: Per uno psion, le arti psioniche sono una cosa personale. Gli psion guardano sempre a se stessi, così tendono leggermente verso la neutralità tra legge e caos, ma l'essere neutrali non è un requisito. Gli psion sono in eguale misura sia buoni che malvagi.

Religione: Gli psion non sono attratti da nessuna divinità in particolare, a causa della loro eccezionale focalizzazione sul proprio potenziale individuale. Gli psion che scelgono di venerare una divinità non si conformano a nessuna preferenza.

Background: Coloro che sono destinati a diventare psion mostrano i segni del potere mentale fin dalla più tenera età, ma le manifestazioni divengono particolarmente evidenti con la pubertà. Rumori e luci inesplicabili che si muovono in aria da sole o l'apparizione di piccoli oggetti dal nulla sono esempi comuni. La maggior parte di coloro che hanno il dono dentro di sé lo perdono, allontanandosi dal proprio potenziale. Alcuni però accolgono questa loro differenza. Da quel punto in poi, il giovane psion può cominciare a praticare e migliorare i propri poteri. Gli psion sono spesso dei solitari, incompresi e temuti dai propri amici e familiari. Talvolta gli psion trovano altre persone dotate di capacità simili e creano dei legami informali, piccole società o addirittura minuscole comunità popolate da individui che possiedono qualche forma di capacità psionica.



*Ialdabode,
il telepate*

Razze: Il dono innato per le arti psioniche è imprevedibile, e si può manifestare in qualsiasi individuo appartenente a qualsiasi razza comune. Tra le razze con una propensione per le capacità psioniche (quelle descritte nel Capitolo 1 di questo libro), gli elan sono i migliori candidati a prendere il ruolo dello psion.

È molto frequente per i mind flayer essere degli psion, in quanto le loro capacità sono in verità parte di una più profonda natura psionica: essi possiedono eccezionali poteri psionici anche senza acquisire livelli nella classe dello psion.

Altre classi: Gli psion amano la compagnia dei monaci e dei combattenti psichici, e condividono con loro la dedizione alla conoscenza di se stessi. Gli psion a volte sono maldisposti con i membri delle classi di incantatori come gli stregoni e i maghi, perchè alcuni psion trovano la magia una gabbia per la mente. Sono molto sospettosi degli innati, dato che le loro emozioni incontrollate sono eresia per il percorso disciplinato dello psion.

Ruolo: I poteri di uno psion lo rendono una buona aggiunta a qualsiasi gruppo. Gli psion prendono ruoli differenti in un gruppo, a seconda della disciplina selezionata. Per esempio, un veggente (specialista nella chiaroscienza) serve a guidare il gruppo in luoghi impervi, mentre i modellatori (psion che hanno scelto metacreatività come propria disciplina) migliorano e di molto il potenziale di combattimento di un gruppo.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Gli psion hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: L'Intelligenza determina la potenza massima di un potere che lo psionico può manifestare, quanti poteri possa manifestare, e quanto sia difficile resistere a questi poteri. Vedi "Privilegi di classe", sotto.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d4.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello psion (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Professione (Sag) e Sapienza Psionica* (Int). Inoltre, uno psion ottiene accesso ad ulteriori abilità di classe in base alla sua disciplina:

Veggente (Chiaroscienza): Ascoltare (Sag), Osservare (Sag) e Raccogliere Informazioni (Car).

Modellatore (Metacreatività): Camuffare (Car), Raggiare (Car) e Utilizzare Oggetti Psionici* (Car).

Cineta (Psicocinesi): Autoipnosi* (Sag), Disattivare Congegni (Int) e Intimidire (Car).

Solitario (Psicometabolismo): Autoipnosi* (Sag), Equilibrio (Des) e Guarire (Sag).

TABELLA 2-5: PSION

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temp	Tiro salv. Rifl	Tiro salv. Vol	Speciale	Punti potere al giorno	Poteri conosciuti	Livello di potere massimo conosciuto
1°	+0	+0	+0	+2	Disciplina, talento bonus	2	3	1°
2°	+1	+0	+0	+3	-	6	5	1°
3°	+1	+1	+1	+3	-	11	7	2°
4°	+2	+1	+1	+4	-	17	9	2°
5°	+2	+1	+1	+4	Talento bonus	25	11	3°
6°	+3	+2	+2	+5	-	35	13	3°
7°	+3	+2	+2	+5	-	46	15	4°
8°	+4	+2	+2	+6	-	58	17	4°
9°	+4	+3	+3	+6	-	72	19	5°
10°	+5	+3	+3	+7	Talento bonus	88	21	5°
11°	+5	+3	+3	+7	-	106	22	6°
12°	+6/+1	+4	+4	+8	-	126	24	6°
13°	+6/+1	+4	+4	+8	-	147	25	7°
14°	+7/+2	+4	+4	+9	-	170	27	7°
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Talento bonus	195	28	8°
16°	+8/+3	+5	+5	+10	-	221	30	8°
17°	+8/+3	+5	+5	+10	-	250	31	9°
18°	+9/+4	+6	+6	+11	-	280	33	9°
19°	+9/+4	+6	+6	+11	-	311	34	9°
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Talento bonus	343	36	9°

Nomade (Psicotrasporto): Cavalcare (Des), Nuotare (For), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Telepate (Telepatia): Diplomazia (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e Raggiungere (Car).

*Vedi nuove abilità e usi espansi delle abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dello psion.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli psion sono competenti nella balestra leggera, balestra pesante, bastone ferrato, lancia corta, randello e pugnale. Non sono competenti con alcun tipo di armatura o scudo. L'armatura non interferisce però con la manifestazione di poteri.

Punti potere al giorno: La capacità di manifestare poteri di uno psion è limitata dal numero di punti potere di cui dispone. La sua disponibilità giornaliera di punti potere è fornita dalla Tabella 2-5: "Psion". Inoltre, riceve punti potere bonus al giorno per un alto punteggio di Intelligenza (vedi Tabella 2-1: "Modificatori di caratteristica e punti potere bonus"). La sua razza può fornire punti potere bonus al giorno, così come certi talenti e oggetti.

Disciplina: Al 1° livello, uno psion deve decidere in quale disciplina psionica specializzarsi. Scegliere una disciplina permette allo psion di accedere alle abilità di classe associate con quella disciplina (vedi sopra), oltre che ai poteri limitati a quella disciplina. Scegliere una disciplina significa anche che lo psion non può apprendere poteri limitati ad altre discipline, e che non può utilizzarli nemmeno tramite oggetti psionici. (Vedi "Discipline psioniche", sotto, per una breve descrizione di ciascuna disciplina. Il Capitolo 5 di questo libro contiene una lista dei poteri disponibili a tutti gli psion e indica i poteri limitati a certe discipline).

Poteri conosciuti: Uno psion inizia il gioco conoscendo tre poteri da psion di sua scelta. Ogni volta che ottiene un nuovo livello, egli acquisisce la conoscenza di nuovi poteri.

Selezionare i poteri conosciuti dalla lista dei poteri dello psion, o dalla lista dei poteri della disciplina scelta. Non si possono scegliere poteri dalla lista di una disciplina limitata che non sia la propria. Si possono scegliere i poteri da discipline

diverse dalla propria se non si trovano sulla lista limitata di una disciplina. (Eccezione: I talenti Espandere Conoscenza, pagina 46, ed Espandere Conoscenza Epico, pagina 34, permettono a uno psion di apprendere poteri dalle liste di altre discipline o addirittura di altre classi). Uno psion può manifestare qualsiasi potere che abbia un costo in punti potere pari o inferiore al suo livello di manifestazione.

Il numero di volte al giorno che uno psion può manifestare poteri è limitato solamente dalla sua disponibilità giornaliera di punti potere. Ad esempio, uno psion di 9° livello (con un totale di 72 punti potere), potrebbe manifestare un potere che costa 1 punto potere settantadue volte al giorno e un potere che costa 9 punti potere otto volte al giorno, o qualsiasi combinazione di manifestazioni che non eccedano un totale di 72 punti potere.

Uno psion conosce istintivamente i suoi poteri; essi sono radicati nella sua mente. Non ha bisogno di prepararli (nel modo in cui alcuni incantatori preparano i loro incantesimi), sebbene debba farsi una buona notte di sonno ogni giorno per recuperare tutti i punti potere spesi.

La Classe Difficoltà per i tiri salvezza contro i poteri dello psion è 10 + il livello del potere + il modificatore di Intelligenza dello psion. Ad esempio, il tiro salvezza contro un potere di 6° livello ha CD 16 + modificatore di Int.

Livello di potere massimo conosciuto: Uno psion inizia il gioco con la capacità di apprendere poteri di 1° livello. Con il raggiungimento di livelli superiori, uno psion può ottenere la capacità di padroneggiare poteri più complessi. Ad esempio, uno psion di 3° livello può apprendere poteri di 2° livello o inferiore, uno psion di 5° livello può apprendere poteri di 3° livello o inferiore, e così via.

Per apprendere o manifestare un potere, uno psion deve possedere un punteggio di Intelligenza di almeno 10 + il livello del potere. Ad esempio, uno psion con Intelligenza 15 può manifestare poteri di 5° livello o inferiore.

Talenti bonus: Uno psion ottiene un talento bonus al 1°, 5°, 10°, 15° e 20° livello. Questo talento deve essere un talento psionico, un talento metapsionico o un talento di creazione oggetto psionico.

Questi talenti bonus sono in aggiunta ai talenti che un personaggio di qualsiasi classe riceve ogni tre livelli (come indicato nella Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*). Uno psion non è

limitato a talenti psionici, talenti metapsionici e talenti di creazione oggetto psionico quando sceglie uno di questi talenti.

Discipline psioniche

Una disciplina è uno dei sei raggruppamenti di poteri, ognuno definito da un tema comune. Le sei discipline sono chiaroscienza, metacreatività, psicocinesi, psicometabolismo, psicotrasporto e telepatia.

Chiaroscienza: Uno psion che sceglie la chiaroscienza viene chiamato veggente. I veggenti possono apprendere poteri per aiutare i loro compagni in combattimento, oltre a poteri che gli permettono di raccogliere informazioni in molti modi diversi.

Metacreatività: Uno psion che si specializza nella metacreatività viene chiamato modellatore. Questa disciplina comprende poteri che prendono ectoplasma o materia dal Piano Astrale, creando oggetti solidi e semi solidi come armature, armi o costrutti animati che combattono secondo la volontà del modellatore.

Psicocinesi: Uno psion che si specializza nella psicocinesi viene chiamato cineta. Sono maestri di poteri che manipolano e trasformano la materia e l'energia. I cineti possono attaccare con devastanti colpi di energia.

Psicometabolismo: Uno psion specializzato in psicometabolismo viene chiamato solitario. La disciplina consiste di poteri che alterano la psicobiologia dello psion o delle creature che lo circondano. Un solitario può sia guarire che trasformarsi in un temibile guerriero.

Psicotrasporto: Uno psion che si affida ai poteri dello psicotrasporto viene chiamato nomade. I nomadi possono controllare poteri che proiettano o spostano gli oggetti attraverso lo spazio e il tempo.

Telepatia: Uno psion che sceglie la disciplina della telepatia viene chiamato telepate. È il maestro di poteri che permettono il contatto mentale e il controllo di altre creature senzienti. Un telepate può confondere o distruggere facilmente le menti dei suoi nemici.

Modello iniziale psion umano

Questo psion principiante ha scelto la telepatia come propria disciplina. Se si sceglie una disciplina diversa, modificare la selezione delle abilità e dei poteri conosciuti di conseguenza.

Armatura: Cuoio (+2 CA, penalità di armatura alla prova 0, velocità 9 m, 7,5 kg).

Armi: Lancia corta (1d6, 1,5 kg, una mano, perforante).

Balestra leggera (1d8, crit 19-20/x2, inc. gittata 24 m, 2 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 3 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Sapienza Psionica	4	Int	-
Concentrazione	4	Cos	-
Conoscenze (arti psioniche)	4	Int	-
Diplomazia	4	Car	-
Raccogliere Informazioni	4	Car	-
Percepire Intenzioni	4	Sag	-
Nascondersi (cl. inc.)	2	Des	0
Muoversi Silenziosamente (cl. inc.)	2	Des	0
Cercare (cl. inc.)	2	Int	-
Osservare (cl. inc.)	2	Sag	-

Talento: Robustezza.

Talento bonus (umano): Dono Psionico.

Talento bonus (psion): Poteri Estesi.

Poteri conosciuti: *Charme psionico, frastornare psionico, schermo di forza.*

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Dieci candele, custodia per mappe. Astuccio con 20 quadrelli.

Denaro: 4d6 mo.

PSICOCRISTALLI

Uno psicocristallo è un frammento della personalità di un personaggio psionico, a cui viene data forma fisica e una sembianza di vita (tramite il talento Affinità allo Psicocristallo). Uno psicocristallo sembra un costrutto cristallino delle dimensioni di una mano umana. Le statistiche complete dello psicocristallo si trovano a pagina 211.

Essendo una propagazione della personalità del suo creatore, lo psicocristallo di un personaggio è in un certo senso parte di lui. Ciò avviene, ad esempio, perché un personaggio psionico può manifestare un potere con raggio di azione personale sul proprio psicocristallo anche se normalmente potrebbe manifestare quel potere solo su di sé.

Uno psicocristallo è considerato un costrutto per ciò che riguarda tutti gli scopi degli effetti che dipendono dal tipo.

Come mostrato nella tabella "Capacità speciali dello psicocristallo" (sotto), uno psicocristallo conferisce alcune capacità speciali al suo proprietario. Inoltre, uno psicocristallo ha una personalità propria (essendo un frammento della personalità del proprietario), che conferisce al suo proprietario dei bonus a certe prove o tiri salvezza come indicato nella tabella "Personalità dello psicocristallo", di seguito. Questi bonus e capacità speciali si applicano solo quando lo psicocristallo e il proprietario si trovano a non più di 1,5 km l'uno dall'altro.

Le capacità dello psicocristallo sono basate sui livelli del proprietario in classi psioniche. I livelli da altre classi non sono conteggiati nel livello del proprietario ai fini di determinare le capacità dello psicocristallo.

Uno psicocristallo può parlare un linguaggio a scelta del suo proprietario (purché si tratti di un linguaggio conosciuto dal proprietario). Uno psicocristallo può comprendere tutti gli altri linguaggi parlati dal suo proprietario, ma non parlarli. Si tratta di una capacità soprannaturale.

Basi dello psicocristallo: Utilizzare le statistiche dello psicocristallo fornite a pagina 211, con le seguenti modifiche.

Tiri salvezza: Uno psicocristallo utilizza i bonus ai tiri salvezza base e i modificatori di caratteristica del suo proprietario per i tiri salvezza, ma nessun altro bonus derivato dal suo proprietario (da oggetti magici o talenti, ad esempio).

Caratteristiche: Quando la sua capacità di autopropulsione è inattiva, uno psicocristallo non ha punteggio né in Forza né in Destrezza.

Abilità: Uno psicocristallo ha gli stessi gradi di abilità del suo proprietario, tranne il fatto di possedere un minimo di 4 gradi in Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. (Anche se il proprietario non ha gradi in queste abilità, lo psicocristallo ha un minimo di 4 gradi). Uno psicocristallo utilizza i propri modificatori di caratteristica per tutte le prove di abilità.

Descrizione delle capacità dello psicocristallo: Tutti gli psicocristalli hanno delle capacità speciali (o impartiscono capacità speciali ai loro proprietari) che dipendono dal livello del loro proprietario, come mostrato nella tabella precedente. Queste capacità sono cumulative.

Mod. armatura naturale (Str): Il numero indicato qui è un aumento del bonus di armatura naturale esistente dello psico-

CAPACITÀ SPECIALI DELLO PSICOCRISTALLO

Livello del proprietario	Mod. armatura naturale	Mod. Int	Speciale
1°-2°	+0	+0	Allerta, autopropulsione, condividere poteri, eludere migliorato, legame telepatico, personalità, vista
3°-4°	+1	+1	Trasmettere poteri a contatto
5°-6°	+2	+2	Parlare telepaticamente
7°-8°	+3	+3	-
9°-10°	+4	+4	Volo
11°-12°	+5	+5	Resistenza ai poteri
13°-14°	+6	+6	Legame visivo
15°-16°	+7	+7	Incanalare potere
17°-18°	+8	+8	-
19°-20°	+9	+9	-

cristallo (di solito 0). Rappresenta l'intrinseca robustezza dello psicocristallo.

Mod. Int (Str): Sommare questo valore al punteggio di Intelligenza dello psicocristallo. Gli psicocristalli sono intelligenti come le persone (ma non necessariamente come le persone più intelligenti).

Allerta (Str): La presenza dello psicocristallo acuisce i sensi del proprietario. Quando lo psicocristallo è entro un braccio di distanza dal proprietario (adiacente o nello stesso quadretto del proprietario), quest'ultimo acquisisce il talento Allerta.

Autopropulsione (Sop): Come azione standard, il proprietario può desiderare che lo psicocristallo sviluppi delle gambe da ragno ectoplasmiche, che conferiscono allo psicocristallo una velocità sul terreno di 9 metri e una velocità di scalare di 6 metri. Le gambe svaniscono nel nulla dopo un giorno (o prima, se il proprietario lo desidera).

Condividere poteri (Sop): A propria discrezione, il proprietario può condividere qualsiasi potere (ma non capacità psioniche) da lui manifestato che abbia effetto su di sé, anche con lo psicocristallo. Lo psicocristallo deve trovarsi entro 1,5 metri al momento della manifestazione per godere di questo beneficio. Se il potere non è istantaneo, termina di avere effetto sullo psicocristallo se questo si allontana oltre 1,5 metri, e non avrà di nuovo effetto sullo psicocristallo anche se questo ritorna dal proprietario prima che finisca la durata. In aggiunta, il proprietario può manifestare qualsiasi potere che abbia come bersaglio "lo psionico" sul suo psicocristallo (come un potere di contatto a distanza), al posto di se stesso. Il proprietario e il suo psicocristallo non possono condividere poteri se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo dello psicocristallo (costrutto).

Eludere migliorato (Str): Se lo psicocristallo è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

Legame telepatico (Sop): Il proprietario mantiene un legame telepatico con il suo psicocristallo fino alla distanza di 1,5 km. Il proprietario non può vedere tramite i sensi dello psicocristallo, ma i due possono comunicare telepaticamente come se lo psicocristallo fosse il bersaglio di un potere *collegamento mentale* manifestato dal proprietario. Ad esempio, uno psicocristallo posto in una stanza lontana può riferire informazioni riguardo le attività che si stanno svolgendo in quella stanza.

Grazie al legame telepatico il proprietario ha la stessa connessione dello psicocristallo con un oggetto o un luogo. Per

esempio, se lo psicocristallo ha visto una stanza, il proprietario può teletrasportarsi in quella stanza come se l'avesse vista.

Personalità (Str): Ogni psicocristallo ha una personalità. Vedi "Personalità dello psicocristallo", sotto.

Vista (Str): Sebbene non possieda organi sensoriali fisici, uno psicocristallo può percepire telepaticamente il proprio ambiente proprio come una creatura dotata di vista e udito. L'oscurità (anche se di origine soprannaturale) è irrilevante, così come le aree di silenzio soprannaturale, anche se uno psicocristallo non è comunque in grado di individuare creature invisibili o eterree. Il raggio di visuale dello psicocristallo è di 12 metri.

Trasmettere poteri a contatto (Sop): Se il proprietario è di 3° livello o superiore, lo psicocristallo può trasmettere poteri a contatto per il proprietario. Se il proprietario e lo psicocristallo sono in contatto quando il proprietario manifesta un potere a contatto, egli può designare il suo psicocristallo come "colui che crea il contatto". Lo psicocristallo può allora trasmettere il potere a contatto proprio come il proprietario. Come di norma, se il proprietario manifesta un altro potere prima che il contatto venga effettuato, il potere a contatto si dissolve.

Parlare telepaticamente (Str): Se il proprietario è di 5° livello o superiore, lo psicocristallo può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura abbia un linguaggio e si trovi entro 9 metri dallo psicocristallo, purché lo psicocristallo si trovi entro 1,5 km dal suo proprietario.

Volo (Sop): Se il proprietario è di 9° livello o superiore, egli può, con un'azione standard, far sì che il suo psicocristallo voli a una velocità di 15 metri (scarsa). Lo psicocristallo atterra dolcemente a terra dopo un giorno (o prima, se il proprietario lo desidera).

Resistenza ai poteri (Str): Se il proprietario è di 11° livello o superiore, lo psicocristallo guadagna una resistenza ai poteri pari al livello del proprietario +5. Se un altro psionico tenta di colpire lo psicocristallo con un potere, deve effettuare una prova di livello di manifestazione pari o superiore alla resistenza ai poteri dello psicocristallo.

Legame visivo (Mag): Se il proprietario è di 13° livello o superiore, può vedere da lontano lo psicocristallo (come se manifestasse il potere *vista remota*) una volta al giorno.

Incanalare potere (Mag): Se il proprietario è di 15° livello o superiore, può manifestare poteri tramite lo psicocristallo fino a 1,5 km di distanza. Lo psicocristallo viene considerato come la fonte del potere, e tutti i raggi di azione sono calcolati a partire da quella posizione. Quando incanala un potere tramite il suo psicocristallo, il proprietario manifesta il potere pagandone il costo. Egli è comunque soggetto ad attacchi di opportunità e altri pericoli del manifestare un potere, se applicabili (ad esempio, egli diventa visibile quando manifesta un potere offensivo se *invisibile*, così come lo psicocristallo).

Personalità dello psicocristallo (Str): Ogni psicocristallo ha una personalità unica, scelta dal proprietario al momento della sua creazione tra quelle fornite nella seguente tabella. Al 1° livello, il proprietario di solito avverte una sensazione della personalità dello psicocristallo solo tramite impulsi occasionali, ma con l'aumentare di livello del proprietario la personalità dello psicocristallo diventa sempre più evidente. Ai livelli più alti, non è raro che lo psicocristallo tormenti in continuazione il suo proprietario con osservazioni e consigli, spesso molto orientati verso la visione del mondo dello psicocristallo. Il proprietario vede sempre un po' di se stesso nel suo psicocristallo, anche se amplificato e di conseguenza distorto.

PERSONALITÀ DELLO PSICOCRISTALLO

Personalità	Beneficio per il proprietario
Amico	+3 alle prove di Diplomazia
Artista	+3 alle prove di Artigianato
Bilanciato	+3 alle prove di Equilibrio
Bugiardo	+3 alle prove di Raggiare
Codardo	+3 alle prove di Nascondersi
Determinato	+3 alle prove di Concentrazione
Eroe	+2 ai tiri salvezza sulla Tempra
Furtivo	+3 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Meticoloso	+3 alle prove di Cercare
Osservatore	+3 alle prove di Osservare
Percettivo	+3 alle prove di Percepire Intenzioni
Prepotente	+3 alle prove di Intimidire
Reattivo	+2 alle prove di Iniziativa
Risoluto	+2 ai tiri salvezza sulla Volontà
Saggio	+3 alle prove che riguardano un'abilità di Conoscenze già posseduta dal proprietario; non può essere cambiata

Amico: Questa personalità derivata è pronta a favorire il benessere di un altro, anche di un nemico dichiarato. Il proprietario è costretto a subire commenti sui modi di fare più duri, ma in compenso ha maggiore facilità a trattare in maniera non violenta con tutte le creature.

Artista: Questa personalità derivata fa notare senza umiltà quanto sia meravigliosamente abile in qualsiasi attività "acculturata", sia essa relativa alla danza, alla lirica, alla cucina. Parti uguali di verità e presunzione compongono queste affermazioni.

Bilanciato: La capacità di essere costantemente consapevole del proprio corpo e di come esso interagisca con l'ambiente che lo circonda si perde spesso nel marasma di pensieri più importanti. Non è così per questo psicocrystallo, il quale è perfettamente bilanciato e sicuro di se stesso, se non del suo proprietario. Esso predica spesso l'importanza dell'equilibrio e della prontezza ad agire.

Bugiardo: Questo psicocrystallo non può fare a meno di dire menzogne, anche al suo proprietario che sa fin troppo bene quando sta esagerando e quando sta dicendo il vero. Ciò non riesce comunque a trattenere lo psicocrystallo. Il suo fare bugiardo torna utile allo psion quando è forzato anch'egli ad agire nella stessa maniera.

Codardo: Seppellita nel profondo di ognuno di noi si trova una sana dose di autoconservazione. Quando viene catturata e amplificata, l'essenza della codardia aiuta il proprietario a trovare un riparo sicuro nelle situazioni di pericolo. È anche vero che lo psicocrystallo è fin troppo pronto, anche nelle situazioni solo moderatamente pericolose, a spingere il proprietario a scappare e nascondersi.

Determinato: Uno psicocrystallo con questa personalità ha la capacità di focalizzarsi sull'impresa in corso, ignorando tutti i fattori ambientali ed emozionali. A volte il proprietario trova molta difficoltà nel ricevere l'attenzione dello psicocrystallo, ma la sua influenza è anche in grado di ampliare le capacità di concentrazione del proprietario.

Eroe: Ognuno vorrebbe essere un eroe e lo psicocrystallo infuso con questo frammento di personalità è la personificazione di questo sentimento. Esso si dedica a spingere il proprietario in situazioni pericolose e lo ricompensa donandogli tempra per affrontare le situazioni difficili.

Furtivo: Perché annunciare la propria presenza facendo chiasso quando ci si potrebbe spostare facilmente con meno rumore di un respiro? Chiedete pure allo psicocrystallo furtivo, che crede con tutto il cuore nella regola che il silenzio è d'oro. È solito dire di far silenzio al suo proprietario, e anche ai com-

pagni del suo proprietario. Ciò nonostante, la sua esperienza nell'area del movimento silenzioso non può essere negata.

Meticoloso: Uno psicocrystallo meticoloso ha difficoltà a distinguere i dettagli importanti da quelli insignificanti. Nel descrivere se stesso direbbe che è "puntiglioso nella sua attenzione alle regole dell'etichetta e si contraddistingue per un'estrema attenzione nel trattamento dei dettagli". A volte eccessivo, questo tratto è altre volte utile al proprietario che desidera un'attenta analisi dell'ambiente che lo circonda.

Osservatore: "Hai visto quello?" è la forma di comunicazione più comune tra uno psicocrystallo osservatore e il suo proprietario. A volte uno psicocrystallo con questa personalità permette al suo proprietario di notare dettagli che avrebbe altrimenti ignorato.

Percettivo: Questa qualità permette allo psicocrystallo di vedere dentro il cuore delle altre creature viventi mettendosi nei loro panni. Sfortunatamente, lo psicocrystallo trascorre anche un sacco di tempo ad analizzare lo psion e i suoi compagni, facendo commenti sui loro stati emotivi, e giudicando la correttezza delle loro azioni. Naturalmente, ciò risulta utile quando lo psion vuole determinare le intenzioni di un potenziale nemico.

Prepotente: A volte i lati negativi risultano comunque utili a qualcosa. Le continue arringhe e la quasi costante insistenza che solo il suo modo di fare è giusto rende la personalità separata del prepotente faticosa da



Mitra la modellatrice

SW

sopportare, ma la sua influenza a volte torna utile al proprietario.

Reattivo: Rapido e agile, uno psicocristallo reattivo è il compagno perfetto in qualsiasi situazione dove la reazione deve subito rispondere all'azione. Semmai, questa personalità derivata è un po' troppo predisposta a vedere un potenziale pericolo in ogni ombra.

Risoluto: La risolutezza è una qualità che tutti desidererebbero avere, e questo psicocristallo ne ha in abbondanza. È rigido nei suoi intenti e nel suo credo, e i suoi consigli e le sue osservazioni sono caratterizzate da fermezza e determinazione. Oppure, come potrebbe dire il proprietario, è un dannato testardo. Questa fede incrollabile, però, aiuta lo psion in tutte le contese di volontà.

Saggio: Questa personalità derivata cerca di fare da insegnante al suo proprietario, anche se è estratta dalla sua mente. Ciò nonostante, libero da qualsiasi altro tipo di personalità, il saggio si vede come il maestro onnisciente della spiritualità e degli argomenti filosofici (per non menzionare l'area di Conoscenze in cui è specializzato). Al di fuori della sua specializzazione, i consigli dello psicocristallo saggio sono a volte dubbi.

SPADACCINO SPIRITUALE

Uno spadaccino spirituale ritiene che la propria mente sia la cosa più bella e più letale di tutto il creato. Con questa comprensione e attraverso lunghe ore di pratica, uno spadaccino spirituale impara a modellare la sua forza mentale in una lama splendente di energia psichica semisolida.

La lama personale di ogni spadaccino spirituale, chiamata "lama mentale", differisce per colore e forma a seconda della personalità, della forza mentale e anche dell'umore del personaggio. Sebbene due lame mentali non siano mai simili, tutte condividono le stesse qualità letali. Siccome gli spadaccini spirituali rivolgono il potere delle proprie menti in queste armi, essi sono noti per la loro violenza.

Avventure: Sebbene cautela e previdenza rientrano nella preparazione all'avventura dello spadaccino spirituale, la maggior parte fa fatica a tenere a freno la propria naturale baldanza e protagonismo. Dopotutto, quanti avventurieri sono in grado di eliminare un avversario con una lama materializzata dal puro pensiero? Quindi, per molti spadaccini spirituali, l'avventura rappresenta un'opportunità per fare quello che amano di più: impugnare la lama ideale, forgiata dai loro pensieri più reconditi.

Peculiarità: Più di qualsiasi altra classe psionica, lo spadaccino spirituale combatte direttamente con i poteri psionici sia in mischia che a distanza. Forza, abilità di combattimento e doti psioniche gli permettono in battaglia di porsi almeno alla pari con qualsiasi altra classe di combattente.

Allineamento: Nonostante il loro innato protagonismo, gli spadaccini spirituali sono spesso legali, dato che impiegano una mentalità disciplinata per materializzare le loro lame mentali. Gli spadaccini spirituali di allineamento caotico fanno affidamento sulla forza dello spirito anziché sulla rigida disciplina per materializzare le loro lame mentali. I personaggi neutrali rispetto a legge e caos è raro che diventino spadaccini spirituali.

Religione: Gli spadaccini spirituali che vogliono venerare una divinità di solito scelgono St. Cuthbert (dio del castigo) o Heironeous (dio del valore). Gli spadaccini spirituali malvagi sono spesso seguaci di Erythnul, e amano la loro capacità di massacrare gli avversari con il potere delle loro menti.

Background: Molti di coloro che hanno la capacità e il desiderio di mescolare la manifestazione di poteri psionici

con la forza delle armi diventano combattenti psichici, ma per coloro che sono dotati della giusta miscela di talento e abilità la via dello spadaccino spirituale è più allettante. In generale gli spadaccini spirituali vengono addestrati da altri spadaccini spirituali più anziani e più esperti.

Razze: Il dono innato per le arti psioniche è imprevedibile, e si può manifestare in qualsiasi individuo appartenente a qualsiasi razza comune. Delle razze con una propensione per le capacità psioniche (quelle descritte nel Capitolo 1 di questo libro), gli xeph sembrano particolarmente propensi a divenire spadaccini spirituali.

Tra le altre creature non esiste praticamente possibilità di addestrarsi come spadaccini spirituali.

Altre classi: Gli spadaccini spirituali si trovano a loro agio con persone di simili tendenze aggressive, come monaci, guerrieri e paladini. Non si trovano molto a loro agio con combattenti psichici (forse perché si sentono in competizione con loro), incantatori, psion e innati, sebbene siano in grado di darsi abbastanza disciplina da gestire qualsiasi rapporto.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Gli spadaccini spirituali hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Forza è una caratteristica ideale per gli spadaccini spirituali, che ne aumenta l'abilità in combattimento. La Destrezza fornisce una migliore difesa e bonus agli attacchi a distanza, ed è utile anche nell'arte della furtività, in cui molti spadaccini spirituali eccellono. La Costituzione migliora la robustezza dello spadaccino spirituale.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello spadaccino spirituale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Autoipnosi* (Sag), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

*Vedi nuove abilità e usi espansi delle abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dello spadaccino spirituale.

Competenza nelle armi e nelle armature: Lo spadaccino spirituale è competente in tutte le armi semplici, nella sua lama mentale, nelle armature leggere e negli scudi (eccetto lo scudo torre).

Lama mentale (Sop): Con un'azione di movimento, lo spadaccino spirituale può creare una lama semisolida composta di energia psichica estratta dalla propria mente.

La lama è in tutto e per tutto simile (eccetto che visivamente) a una spada corta della taglia appropriata a chi la impugna. Ad esempio, uno spadaccino spirituale Medio materializza una lama mentale Media che può impugnare come arma leggera, e la lama infligge 1d6 danni (crit 19-20/x2). Gli spadaccini spirituali che sono più piccoli o più grandi di taglia Media creano delle lame mentali identiche a spade

corte appropriate alla loro taglia, con un corrispondente cambio del danno dell'arma (vedi Tabella 7-4 e Tabella 7-5 del *Manuale del Giocatore*). Chi impugna una lama mentale riceve i soliti benefici al tiro colpire e ai danni forniti da un alto punteggio di Forza.

La lama può essere infranta (ha durezza 10 e 10 punti ferita); lo spadaccino spirituale può però crearne un'altra con la sua prossima azione di movimento. Nel momento in cui libera la lama dalla sua presa, questa svanisce (a meno che non intenda lanciarla; vedi sotto). Ai fini di superare la riduzione del danno, la lama mentale è considerata un'arma magica.

Uno spadaccino spirituale può utilizzare talenti come Attacco Poderoso o Maestria in Combattimento insieme alla lama mentale, proprio come fosse un'arma normale. Può anche scegliere la lama mentale per talenti che richiedono la scelta di un'arma specifica, come Arma Specializzata. Poteri o incantesimi che migliorano un'arma funzionano anche su una lama mentale.

La lama mentale di uno spadaccino spirituale migliora insieme alla progressione di livello del personaggio. Al 4° livello e ogni quattro livelli successivi, la lama mentale riceve un bonus di potenziamento +1 cumulativo ai tiri per colpire e ai danni (+2 all'8° livello, +3 al 12°, +4 al 16° e +5 al 20°).

Anche dove i poteri psionici normalmente non funzionano (come all'interno di un campo di annullamento psionico), lo spadaccino spirituale può tentare di mantenere una lama mentale tramite un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20. Superando il tiro salvezza, lo spadaccino spirituale mantiene la lama mentale per un numero di round pari al suo livello di classe prima che debba effettuare una nuova prova. Con un tentativo fallito, la lama svanisce. Con un'azione di movimento durante il proprio turno, lo spadaccino spirituale può tentare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà per rimaterializzare la sua lama mentale mentre si trova all'interno dell'effetto di annullamento psionico.

Arma Focalizzata (lama mentale): Uno spadaccino spirituale ottiene il talento Arma Focalizzata (lama mentale).

Dote Naturale: Uno spadaccino spirituale ottiene Dote Naturale come talento bonus. (Questo privilegio di classe fornisce al personaggio il potere psionico necessario a materializzare la sua lama mentale, se non dispone altrimenti di punti potere).

Lanciare lama mentale (Str): Al 2° livello, lo spadaccino spirituale può lanciare la sua lama mentale come se fosse un'arma a distanza con un incremento di gittata di 9 metri. Che vada o meno a segno l'attacco, la lama mentale scagliata si dissipa. Uno spadaccino spirituale di 3° livello o superiore può compiere un colpo psichico (vedi sotto) con la lama mentale scagliata, e può utilizzare la lama mentale in combinazione con altre capacità speciali (come spada nell'anima; vedi sotto).

Colpo psichico (Sop): Con un'azione di movimento, uno spadaccino spirituale di 3° livello o superiore può infondere energia psichica distruttiva nella sua lama mentale. Questo effetto infligge 1d8 danni extra al prossimo bersaglio vivente e intelligente che riesca a colpire con un attacco in mischia (o un attacco a distanza, se utilizza la capacità lanciare lama mentale). Le creature immuni agli effetti di influenza mentale sono immuni anche ai danni del colpo psichico. (A differenza dell'attacco furtivo del ladro, il colpo psichico non è un danno dovuto alla precisione dell'attacco e può influenzare anche creature altrimenti immuni ai danni extra dei danni critici o lontane più di 9 metri, purché siano creature viventi e intelligenti, soggette agli effetti di influenza mentale).

Una lama mentale infligge questi danni extra solo una volta per attivazione della capacità, ma uno spadaccino spi-

rituale può infondere di nuovo la sua lama mentale di energia psichica utilizzando un'altra azione di movimento.

Una volta che lo spadaccino spirituale ha preparato la sua lama per un colpo psichico, mantiene l'energia extra finché non la usa. Anche se lo spadaccino spirituale lascia la lama mentale (o questa si dissipa per altra ragione, come quando viene lanciata e manca il bersaglio), sarà ancora infusa di energia psichica la prossima volta che lo spadaccino spirituale la materializzerà.

Ogni quattro livelli sopra il 3° (7°, 11°, 15° e 19°), il danno extra di un colpo psichico dello spadaccino spirituale incrementa come mostrato nella Tabella 2-6.

Estrazione gratuita (Sop): Al 5° livello, uno spadaccino spirituale diventa capace di materializzare la sua lama mentale come azione gratuita anziché come azione di movimento.

Può però effettuare un solo tentativo di materializzare l'arma per round (se, ad esempio, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per materializzarla all'interno di un campo di annullamento psionico).

Modellare lama mentale (Sop):

Al 5° livello, uno spadaccino spirituale ottiene la capacità di cambiare la forma della sua lama mentale. Come azione di round completo, egli può cambiare la sua lama mentale perché replichi una spada lunga (1d8 danni per un'arma Media impugnata come arma a una mano) o una spada bastarda (1d10 danni per un'arma Media, ma la deve impugnare come arma a due mani a meno che non possieda il talento Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda)). Se uno spadaccino spirituale modella la sua lama mentale nella forma di una spada bastarda e la impugna a due mani, aggiunge una volta e mezzo il suo bonus di Forza al tiro dei danni, proprio come se utilizzasse un'arma a due mani.

In alternativa, uno spadaccino spirituale può dividere la sua lama mentale in due spade corte identiche, adatte a combattere con un'arma in ciascuna mano. (Si applicano le normali penalità per il combattimento con due armi). Entrambe le lame mentali hanno un bonus di potenziamento di 1 inferiore a quanto si disporrebbe se si creasse una singola lama. Ad esempio, uno spadaccino spirituale di 12°



Xerxes lo
spadaccino spirituale

TABELLA 2-6: SPADACCINO SPIRITUALE

Livello	Bonus	Tiro salv.	Tiro salv.	Tiro salv.	Speciale
	di attacco base	Temp	Rifl	Vol	
1°	+0	+0	+2	+2	Lama mentale, Arma Focalizzata (lama mentale), Dote Naturale
2°	+1	+0	+3	+3	Lanciare lama mentale
3°	+2	+1	+3	+3	Colpo psichico +1d8
4°	+3	+1	+4	+4	Lama mentale+1
5°	+3	+1	+4	+4	Estrazione gratuita, modellare lama mentale
6°	+4	+2	+5	+5	Potenziamento lama mentale +1, Velocità del Pensiero
7°	+5	+2	+5	+5	Colpo psichico +2d8
8°	+6/+1	+2	+6	+6	Lama mentale+2
9°	+6/+1	+3	+6	+6	Arma Focalizzata Superiore (lama mentale), sventagliata di lame
10°	+7/+2	+3	+7	+7	Potenziamento lama mentale +2
11°	+8/+3	+3	+7	+7	Colpo psichico +3d8
12°	+9/+4	+4	+8	+8	Lama mentale+3
13°	+9/+4	+4	+8	+8	Spada nell'anima
14°	+10/+5	+4	+9	+9	Potenziamento lama mentale +3
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Colpo psichico +4d8
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Lama mentale+4
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Lanciare multiplo
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Potenziamento lama mentale +4
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Colpo psichico +5d8
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Lama mentale+5

livello normalmente crea una *lama mentale*+3, ma potrebbe utilizzare questa capacità per materializzare invece due *lame mentali*+2.

Potenziamento lama mentale (Sop): Al 6° livello, uno spadaccino spirituale ottiene la capacità di potenziare la sua lama mentale. Egli può aggiungere una qualsiasi delle capacità speciali delle armi descritte nella tabella seguente, che abbia un valore del bonus di potenziamento +1.

Ogni quattro livelli dopo il 6° (10°, 14° e 18°), il valore del potenziamento che uno spadaccino spirituale può aggiungere alla sua arma migliora rispettivamente a +2, +3 e +4. Uno spadaccino spirituale può scegliere qualsiasi combinazione di capacità speciali delle armi che non ecceda il totale concesso dal livello dello spadaccino spirituale. Ad esempio, uno spadaccino spirituale di 18° livello potrebbe sommare due capacità speciali delle armi +2, o una capacità delle armi +1 e una capacità +3.

Le capacità dell'arma rimangono le stesse ogni volta che lo spadaccino spirituale materializza la sua lama mentale (a meno che non decida di risSelectedionare le sue capacità; vedi sotto). Le capacità si applicano a qualsiasi forma presa dalla lama mentale, compreso l'uso delle capacità di classe modellare lama mentale e sventagliata di lame.

Capacità speciale delle armi	Valore del bonus di potenziamento
Affilata	+1
Difensiva	+1
Fortunata*	+1
Immorale	+1
Incalzare rafforzato	+1
Psicocinetica*	+1
Spezzante*	+1
Collisione*	+2
Esplosione psicocinetica*	+2
Ferimento	+2
Frantumata mente*	+2
Soppressione*	+2
Infrangi anima*	+3
Nutrimiento corporeo*	+3
Nutrimiento mentale*	+3

*Vedi nuove capacità speciali al Capitolo 3 di questo libro. Tutte le altre capacità speciali sono descritte nel Capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Uno spadaccino spirituale può cambiare l'assegnazione delle capacità attribuite alla sua arma. Per farlo, deve trascorrere 8 ore in meditazione. Dopo questo periodo, la lama mentale si materializza con le nuove capacità scelte dallo spadaccino spirituale. Ad esempio, uno spadaccino spirituale di 10° livello potrebbe aver inizialmente scelto di infondere la sua arma con esplosione psicocinetica, una capacità speciale delle armi da +2. Ogni volta che materializza l'arma, essa è una *lama mentale dell'esplosione psicocinetica*+2. Venendo però a sapere che il giorno successivo potrebbe dover affrontare dei mind flayer, potrebbe trascorrere 8 ore a modificare la capacità speciale della sua arma da esplosione psicocinetica a frantumata mente.

Velocità del Pensiero: Uno spadaccino spirituale al 6° livello ottiene Velocità del Pensiero come talento bonus.

Arma Focalizzata Superiore (lama mentale): Al 9° livello uno spadaccino spirituale guadagna Arma Focalizzata Superiore (lama mentale) come talento bonus.

Sventagliata di lame (Sop): Al 9° livello, uno spadaccino spirituale ottiene la capacità di frammentare temporaneamente la sua lama mentale in numerose lame identiche, ognuna delle quali colpisce un avversario vicino.

Come attacco completo, quando impugna la sua lama mentale, lo spadaccino spirituale può rinunciare ai suoi normali attacchi e al loro posto può frammentare la lama mentale per compiere un attacco in mischia al massimo bonus di attacco base contro ogni avversario a portata. Ogni frammento funziona in maniera identica alla normale lama mentale dello spadaccino spirituale. (Ad esempio, se lama mentale fosse nella forma di *spada bastarda affilata*+1, grazie alle capacità di potenziamento lama mentale e modellare lama mentale, ogni frammento attaccherebbe e infliggerebbe danni come una *spada bastarda affilata*+1).

Quando utilizzata sventagliata di lame, uno spadaccino spirituale rinuncia a qualsiasi bonus o attacco extra conferitogli da talenti o capacità (come il talento Incalzare o l'incantesimo *velocità*).

Dopo la sventagliata di lame, la lama mentale ritorna alla sua forma precedente.

Spada nell'anima (Sop): A partire dal 13° livello, quando lo spadaccino spirituale effettua un colpo psichico, può scegliere di sostituire i dadi di danno extra con danni a Intelligenza, Saggezza o Carisma (a sua scelta). Per ogni dado di danno extra a cui rinuncia, infligge 1 danno al punteggio di caratteristica scelto. Uno spadaccino spirituale può usare qualsiasi combinazione di danni extra e danni ai punteggi di caratteristica, quindi uno spadaccino spirituale di 19° livello potrebbe scegliere di colpire per infliggere 3 danni al Carisma e 2d6 danni extra.

Lo spadaccino spirituale decide quale punteggio di caratteristica danneggiare con il suo colpo psichico e quale sia la suddivisione tra danni alla caratteristica e dadi di danno extra quando infonde la sua lama mentale dell'energia per il colpo psichico.

Lanciare multiplo (Str): Dal 17° livello in poi, uno spadaccino spirituale può lanciare un numero di lame mentali per round pari al numero di attacchi in mischia che può compiere. Quindi, uno spadaccino spirituale di 17° livello potrebbe lanciare due lame mentali, con un bonus di attacco base +12/+7. Se avesse utilizzato modellare lama mentale per materializzare una lama mentale per ciascuna mano e quindi combattesse con due mani, potrebbe lanciare quattro lame mentali in un round.

Modello iniziale xeph spadaccino spirituale

Armatura: Cuoio borchiato (+3 CA, penalità di armatura alla prova -1, velocità 9 m, 10 kg).

Scudo di legno pesante (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, 5 kg).

Armi: Lama mentale (1d6, crit 19-20/x2, 1 kg, una mano, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a 5 + modificatore di Int.

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Autoipnosi	4	Sag	-
Concentrazione	4	Cos	-
Nascondersi	4	Des	-2
Ascoltare	4	Sag	-
Muoversi Silenziosamente	4	Des	-2
Osservare	4	Sag	-
Scalare	4	For	-2
Saltare	4	For	-2
Acrobazia	4	Des	-2
Cavalcare (cl. inc.)	2	Des	-
Nuotare (cl. inc.)	2	For	-4
Intimidire (cl. inc.)	2	Car	-
Cercare (cl. inc.)	2	Int	-

Talento: Arma Psionica.

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia.

Denaro: 3d4 mo.

PERSONAGGI PSIONICI DI LIVELLO EPICO

A prescindere dal metodo ottenuto per raggiungere il 21° livello, una volta raggiunta questa vetta, il personaggio sarà considerato un personaggio epico. I personaggi epici (quei personaggi il cui livello del personaggio è 21 o più) sono gestiti in maniera leggermente diversa rispetto ai personaggi non epici. Sebbene continuino a guadagnare i

soliti benefici della progressione di livello, alcuni di essi vengono sostituiti da altri vantaggi.

Nonostante il limite di venti livelli indicato nelle tabelle di classe precedentemente presentate in questo capitolo, si può avanzare in una classe psionica oltre il 20° livello. (vedi "Personaggi epici", pagina 206 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Persino una classe di prestigio psionica di dieci livelli può avanzare oltre il 10° livello di classe, ma soltanto se il livello del personaggio è già pari o superiore a 20. Non si può avanzare di livello in una classe psionica con meno di dieci livelli oltre il massimo descritto per quella classe, malgrado il livello del personaggio.

Le regole per calcolare i bonus ai tiri salvezza epici, il bonus di attacco epico, i punti esperienza, i gradi massimi di abilità di classe, i gradi massimi di abilità di classe incrociata e l'aumento dei punteggi di caratteristica sono riportate a pagina 206 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

La *Guida del DUNGEON MASTER* presenta anche i privilegi di classe base che qualsiasi classe ottiene al raggiungimento del 21° livello, a prescindere che la classe sia psionica o meno. Riferirsi a quelle informazioni, modificandole come segue:

- Per gli psionici, il livello di manifestazione continua a incrementare dopo il 20° livello. Quindi, uno psion di 23° livello manifesta come un personaggio di 23° livello, mentre uno psionico innato di 24° livello sarà l'equivalente di un personaggio di 24° livello. I punti potere e i poteri conosciuti dallo psionico non incrementano più automaticamente dopo il 20° livello.
- I poteri degli psicocristalli basati sul livello del proprietario continuano a incrementare assieme ai livelli guadagnati dal proprietario. Ad esempio, uno psion di 23° livello ha uno psicocristallo con armatura naturale +11 e un punteggio di Intelligenza di 17.
- I talenti bonus per le classi psioniche epiche possono essere scelti tra tutti i talenti epici di cui il personaggio soddisfa i prerequisiti (vedi pagina 34 di questo libro e pagina 209 della *Guida del DUNGEON MASTER* o, per ulteriori opzioni, il *Manuale dei Livelli Epici*) oppure, come di norma, qualsiasi altro talento psionico, metapsionico o di creazione oggetto psionico.

NESSUNA PROGRESSIONE EPICA DEI PUNTI POTERE

Gli incantatori epici devono prendere un talento (Capienza di Incantesimi Migliorata) per ottenere slot incantesimi da utilizzare per i talenti di metamagia. Peggio ancora, devono prendere Capienza di Incantesimi Migliorata ogni volta che desiderino incrementare il loro limite ai talenti di metamagia! Gli psionici hanno invece già il vantaggio di essere in grado di spendere punti potere su qualsiasi potere aumentabile fino a un numero pari al loro livello di manifestazione. Quindi, uno psion di 25° livello può spendere 25 punti potere su *affondo mentale* per infliggere 25d10 danni senza ricorrere ad alcun talento epico.

Per mantenere l'equilibrio della potenza dei personaggi psionici epici contro gli incantatori epici, i personaggi psionici epici non ricevono ulteriori punti potere bonus sopra il 20° livello (vedi Tabella 2-1: "Modificatori di caratteristica e punti potere bonus"). Possono comunque ottenere più punti potere dall'aumento del punteggio di caratteristica chiave. I personaggi psionici possono acquisire il talento Manifestazione Migliorata, che gli conferisce ulteriori punti potere ogni volta che prendono il talento. Gli psionici epici possono prendere anche Espan-

dere Conoscenza Epico o Conoscenza dei Poteri, che gli fornisce accesso a ulteriori poteri, e Focus Psionico Epico, che permette agli psionici di utilizzare più di un potere metapsionico ogni volta che consumano il loro focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione a pagina 37).

Combattente psichico epico

Il combattente psichico epico è la perfetta fusione di forza mentale e abilità marziale. Tutti provano timore per le sue armi psionicamente potenziate.

Dado Vita: d8.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 2 + modificatore di Int.

Poteri: Il livello di manifestazione del combattente psichico è pari al suo livello di classe. I punti potere base del combattente psichico non incrementano oltre il 20° livello. Il combattente psichico epico ottiene un nuovo potere di qualsiasi livello sia in grado di manifestare ogni volta che ottiene un livello pari superiore al 20° (22°, 24°, 26° e così via).

Talenti bonus: Il combattente psichico epico ottiene un talento bonus al 21° livello e ogni tre livelli sopra il 21° (24°, 27° e così via).

Innato epico

I poteri dell'innato epico sono ancora più volubili e imprevedibili.

Dado Vita: d6.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 4 + modificatore di Int.



Ialdabode diventa inarrestabile ai livelli epici

Poteri: Il livello di manifestazione dell'innato epico è pari al suo livello di classe. I punti potere base e poteri conosciuti dell'innato epico non incrementano oltre il 20° livello (eccetto tramite l'uso di talenti epici).

Esplosione incontrollata: L'esplosione incontrollata dell'innato epico continua ad aumentare oltre il 20° livello. Al 23° livello e ogni quattro livelli sopra il 23°, l'esplosione incontrollata continua a ottenere un potenziamento di +1 al livello di manifestazione quando viene utilizzata (+7 al 23°, +8 al 27° e così via).

Esplosione di euforia: La progressione dell'esplosione di euforia dell'innato continua oltre il 20° livello. Al 28° livello e ogni otto livelli sopra il 28°, il bonus morale ai tiri per colpire, danni e tiri salvezza aumenta di 1 (+4 al 28°, +5 al 36° e così via).

Mente volubile: La capacità mente volubile dell'innato epico continua a crescere. Al 21° livello e ogni quattro livelli sopra il 21°, la penalità imposta contro i poteri telepatici manifestati sull'innato viene incrementata di 1 punto potere (5 punti al 21°, 6 punti al 25° e così via).

Psion epico

Per lo psion epico, la conoscenza interiore è letteralmente potere, e la ricerca dell'espansione di capacità psioniche nascoste è infinita. Poteri psionici sempre più potenti e la creazione di artefatti psionici sono il segno di riconoscimento dello psion epico.

Dado Vita: d4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 2 + modificatore di Int.

Poteri: Il livello di manifestazione dello psion è pari al suo livello di classe. I punti potere base dello psion non incrementano oltre il 20° livello. Ogni volta che lo psion guadagna un nuovo livello, apprende due nuovi poteri di qualsiasi livello sia in grado di manifestare.

Psicocristallo: Lo psicocristallo dello psion epico, se ne possiede uno, continua a incrementare i propri poteri. Ad ogni livello dispari superiore al 20° (21°, 23° e così via) il bonus di armatura naturale dello psicocristallo e l'Intelligenza aumentano di 1. La resistenza ai poteri dello psicocristallo è pari al livello del proprietario +5. Al 21° livello e ogni dieci livelli successivi sopra il 21°, lo psicocristallo ottiene il beneficio del talento epico Potere dello Psicocristallo per un potere a scelta del proprietario.

Talenti bonus: Lo psion epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli sopra il 20° (23°, 26° e così via).

Spadaccino spirituale epico

Lo spadaccino spirituale epico è esperto nel canalizzare la sua intera potenza psichica nella creazione di lame di energia mentale sempre più potenti.

Dado Vita: d10.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 4 + modificatore di Int.

Lama mentale: Al 25° livello e ogni cinque livelli successivi, lo spadaccino spirituale ottiene un ulteriore bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e ai danni (+6 al 25°, +7 al 30° e così via).

Potenziamento lama mentale: La lama mentale dello spadaccino spirituale epico ottiene ulteriori poteri con l'aumentare di livello epico del personaggio. Al 22° livello e ogni quattro livelli successivi, lo spadaccino spirituale può migliorare il valore delle capacità speciali dell'arma della sua lama mentale di 1 (bonus equivalente di +5 al 22°, +6 al 26° e così via). Come indicato

nella descrizione della classe dello spadaccino spirituale, riassegnare le qualità richiede comunque 8 ore di concentrazione.

Colpo psichico: Il colpo psichico dello spadaccino spirituale prosegue ad aumentare oltre il 20° livello, continuando a fornire un dado addizionale (d8) di danni ogni quattro livelli sopra il 19° (+6d8 al 23°, +7d8 al 27° e così via).

Talenti bonus: Lo spadaccino spirituale epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli sopra il 20° (23°, 26° e così via).

TALENTI EPICI

I talenti seguenti sono accessibili solo ai personaggi psionici epici. Ogni volta che un personaggio epico ottiene un nuovo talento, può sceglierne uno tra quelli nel Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*, quelli descritti a pagina 209 e 210 della *Guida del DUNGEON MASTER* o uno dei talenti descritti di seguito. (Per le regole generali sui talenti psionici, vedi pagina 39).

Conoscenza dei Poteri [EPICO, PSIONICO]

Il personaggio aggiunge due poteri alla sua lista di poteri conosciuti.

Prerequisiti: 21° livello del personaggio, capacità di manifestare poteri del normale livello di potere massimo in almeno una classe psionica.

Beneficio: Il personaggio apprende due nuovi poteri di qualsiasi livello fino al massimo manifestabile. I poteri scelti devono provenire dalla sua lista di classe o dalla lista della sua disciplina.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta, apprende due nuovi poteri di qualsiasi livello fino al più alto manifestabile.

Espandere Conoscenza Epico [EPICO, PSIONICO]

Il personaggio apprende un nuovo potere.

Prerequisiti: 21° livello del personaggio, capacità di manifestare poteri del normale livello di potere massimo in almeno una classe psionica.

Beneficio: Il personaggio apprende un ulteriore potere di qualsiasi livello fino al più alto livello manifestabile. È possibile scegliere qualsiasi potere, anche uno che faccia parte della lista di un'altra disciplina o classe.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta, apprende un nuovo potere di qualsiasi livello fino al più alto livello manifestabile.

Focus Psionico Epico [EPICO, PSIONICO]

Il personaggio può consumare il proprio focus psionico con effetti migliori.

Prerequisiti: 21° livello del personaggio, capacità di manifestare poteri del normale livello di potere massimo in almeno una classe psionica.

Beneficio: Quando il personaggio consuma il suo focus psionico, può utilizzare simultaneamente due talenti che richiedono la spesa di un focus psionico, invece di uno solo. I talenti devono essere cumulabili (ad esempio, Poteri Estesi e Poteri Scavanti potrebbero essere utilizzati insieme). Il personaggio deve comunque spendere i punti potere richiesti dall'uso del talento metapsionico, e non può superare il limite di punti potere determinato dal suo livello di manifestazione.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta, può utilizzare simultaneamente un talento aggiuntivo che richieda la consumazione di un focus psionico.

Manifestazione Migliorata [EPICO, PSIONICO]

Il personaggio incrementa la propria riserva di punti potere.

Prerequisiti: 21° livello del personaggio, capacità di manifestare poteri del normale livello di potere massimo in almeno una classe psionica.

Beneficio: Quando il personaggio seleziona questo talento, ottiene 19 punti potere.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta, ottiene un numero aggiuntivo di punti potere pari a quello precedentemente ottenuto +2.

Metapsionica Migliorata [EPICO, PSIONICO]

Il personaggio può manifestare poteri che facciano uso di talenti metapsionici con maggiore facilità.

Prerequisiti: 21° livello del personaggio, quattro talenti metapsionici, Sapienza Psionica 30 gradi.

Beneficio: I poteri metapsionici manifestati dal personaggio costano 2 punti potere in meno del normale (fino a un minimo di 1 punto potere). Ad esempio, il personaggio può manifestare un potere rapido al costo di soli 4 punti potere in più anziché 6.

Questo talento non ha effetto sui poteri metapsionici che aumentano il costo di soli 2 punti potere.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Gli effetti sono cumulativi, e non si può abbassare il costo di un potere metapsionico a meno di 1 punto potere.

Potere dello Psicocristallo [EPICO, PSIONICO]

Lo psicocristallo del personaggio può manifestare un potere.

Prerequisiti: 21° livello del personaggio, Intelligenza 25 o Carisma 25 (a seconda di quale sia la caratteristica chiave per manifestare).

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere da lui conosciuto di 8° livello o inferiore. Il suo psicocristallo può ora manifestare questo potere una volta al giorno al livello di manifestazione del personaggio (lo psicocristallo riceve punti potere sufficienti da manifestare il potere una volta). Il personaggio non può conferire allo psicocristallo poteri che abbiano un costo in punti esperienza.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che seleziona il talento, può assegnare al suo psicocristallo un nuovo potere (ed esso ottiene sufficienti punti potere da manifestare quel potere una volta).

Tutti i punti potere ottenuti da uno psicocristallo tramite applicazioni ripetute di questo talento finiscono in una riserva e possono essere utilizzati per manifestare i poteri che conosce come preferisce il personaggio. Ad esempio, il personaggio può assegnare al suo psicocristallo un potere di 8° livello (costo 15 punti potere) e un potere di 4° livello (costo 7 punti potere). Ottiene così una riserva di 22 punti potere, che potrebbe utilizzare per manifestare ciascun potere una volta, o il potere di 4° livello tre volte.



Illustration by A. Swebel

I personaggi psionici, per la maggior parte, fanno affidamento sulle stesse abilità a cui ricorrono gli altri personaggi di D&D. Alcune abilità vengono utilizzate in modi diversi, e la prima sezione di questo capitolo introduce inoltre un paio di nuove abilità legate alle capacità psioniche.

Il grosso del capitolo è invece dedicato alla descrizione di ottanta nuovi talenti, la maggior parte dei quali è utilizzabile unicamente da personaggi psionici.

ABILITÀ E ARTI PSIONICHE

La sezione che segue comprende nuove abilità legate alle arti psioniche e abilità già esistenti utilizzate in modi diversi dai personaggi psionici.

La Tabella 3-1: "Punti abilità per livello" riassume i punti abilità ottenuti dalle classi descritte nel Capitolo 2 di questo libro. La Tabella 3-3: "Abilità", nella pagina seguente, fornisce una lista completa di tutte le abilità descritte nel *Manuale del Giocatore*, insieme alle nuove abilità introdotte in questo

libro, e indica quali abilità siano abilità di classe per le classi descritte nel Capitolo 2 di questo libro.

Sinergia di abilità

Come descritto nel *Manuale del Giocatore* (vedi "Sinergia di abilità" a pagina 66), in generale, avere 5 o più gradi in un'abilità fornisce un bonus di +2 alle prove di abilità con abilità in sinergia. La Tabella 3-2: "Sinergie di abilità" indica le sinergie che si applicano alle abilità descritte in questo capitolo.

TABELLA 3-2: SINERGIE DI ABILITÀ

5 o più gradi in...	Forniscono un bonus di +2 alle...
Autoipnosi	prove di Conoscenza (arti psioniche)
Concentrazione	prove di Autoipnosi
Conoscenze (arti psioniche)	prove di Sapienza Psionica
Sapienza Psionica	prove di Utilizzare Oggetti Psionici per rivolgersi alle pietre del potere
Utilizzare Oggetti Psionici	prove di Sapienza Psionica per indirizzare pietre del potere

TABELLA 3-1: PUNTI ABILITÀ PER LIVELLO

Classe	Punti abilità al 1° livello*	Punti abilità ai livelli superiori**
Combattente psichico	(2 + modificatore di Int) x4	2 + modificatore di Int
Innato	(4 + modificatore di Int) x4	4 + modificatore di Int
Psion	(2 + modificatore di Int) x4	2 + modificatore di Int
Spadaccino spirituale	(4 + modificatore di Int) x4	4 + modificatore di Int

*Gli umani aggiungono +4 a questo totale al 1° livello.

**Gli umani aggiungono +1 ad ogni livello.

DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

Le abilità presentate in questo capitolo si riferiscono all'uso delle arti psioniche. Oltre a tre nuove abilità (Autoipnosi, Sapienza Psionica e Utilizzare Oggetti Psionici) viene fornita una nuova categoria per l'abilità Conoscenze e nuovi usi per l'abilità Concentrazione.

La descrizione delle abilità segue il formato standard definito nel *Manuale del Giocatore*.

TABELLA 3-3: ABILITÀ

Abilità	Combattente		Psion					Spadaccino	Senza	Caratter. chiave	
	psichico	Innato	Cineta	Modellatore	Nomade	Solitario	Telepate	Veggente	spirituale		addestramento
Acrobazia	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	ci	C	No	Des**
Addestrare Animali	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	No	Car
Artigianato	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Sì	Int
Artista della Fuga	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Des**
Ascoltare	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	C	ci	Sì	Sag
Autoipnosi*	C	C	C	ci	ci	C	ci	ci	C	No	Sag
Camuffare	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Car
Cavalcare	C	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	Sì	Des
Cercare	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Int
Concentrazione*	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Sì	Cos
Conoscenze (arti psioniche)*	C	C	C	C	C	C	C	C	C	No	Int
Conoscenze (qualsiasi altra)	ci	ci	C	C	C	C	C	C	ci	No	Int
Decifrare Scritture	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	No	Int
Diplomazia	ci	ci	ci	ci	ci	ci	C	ci	ci	Sì	Car
Disattivare Congegni	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	ci	No	Int
Equilibrio	ci	C	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	Sì	Des**
Falsificare	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Int
Guarire	ci	ci	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	Sì	Sag
Intimidire	ci	C	C	ci	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Car
Intrattenere	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Car
Muoversi Silenziosamente	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	C	Sì	Des**
Nascondersi	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	C	Sì	Des**
Nuotare	C	C	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	Sì	For†
Osservare	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	C	C	Sì	Sag
Parlare Linguaggi	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	No	Nessuna
Percepire Intenzioni	ci	C	ci	ci	ci	ci	C	ci	ci	Sì	Sag
Professione	C	C	C	C	C	C	C	C	C	No	Sag
Raccogliere Informazioni	ci	ci	ci	ci	ci	ci	C	C	ci	Sì	Car
Raggiare	ci	C	ci	C	ci	ci	C	ci	ci	Sì	Car
Rapidità di Mano	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	No	Des**
Saltare	C	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	C	Sì	For**
Sapienza Magica	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	No	Int
Sapienza Psionica*	ci	C	C	C	C	C	C	C	ci	No	Int
Scalare	C	C	ci	ci	C	ci	ci	ci	C	Sì	For**
Scassinare Serrature	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	No	Des
Sopravvivenza	ci	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	Sì	Sag
Utilizzare Corde	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Des
Utilizzare Oggetti Magici	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	No	Car
Utilizzare Oggetti Psionici*	ci	ci	ci	C	ci	ci	ci	ci	ci	No	Car
Valutare	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	ci	Sì	Int

*Abilità descritta in questo capitolo (tutte le altre abilità sono descritte nel *Manuale del Giocatore*).

**Applicare la penalità di armatura alla prova a queste prove.

†Raddoppiare la normale penalità di armatura alla prova che si applica a queste prove.

AUTOIPNOSI (SAG; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Il personaggio si è addestrato per ottenere la padronanza del proprio corpo e delle più remote capacità della sua mente.

Prova: La CD e l'effetto di una prova riuscita dipende dall'azione tentata.

Azione	CD
Forza di volontà	20
Ignorare ferita da tribolo	18
Memorizzare	15
Resistere alla morte	20
Resistere alla paura	CD dell'effetto di paura
Tollerare veleno	CD del veleno

Forza di volontà: Se il personaggio viene ridotto a 0 punti ferita (inabile), può compiere una prova di Autoipnosi. Se la supera, può effettuare una normale azione a 0 punti ferita

senza subire 1 danno. Il personaggio deve effettuare una prova per ogni azione estenuante che voglia intraprendere. Una prova di Autoipnosi fallita in queste circostanze non comporta alcuna penalità diretta: il personaggio può scegliere di non effettuare la prova estenuante e quindi evitare la perdita di punti ferita. Se decide di proseguire comunque, scenderà a -1 punti ferita, come di norma.

Ignorare ferita da tribolo: Se il personaggio resta ferito calpestando un tribolo, la sua velocità viene ridotta a metà del normale. Una prova riuscita di Autoipnosi rimuove questa penalità al movimento. La ferita non scompare, ma viene ignorata tramite l'autopersuasione.

Memorizzare: Il personaggio può tentare di memorizzare una lunga sequenza di numeri, un lungo passaggio di versi, o alcune informazioni particolarmente difficili (ma non può memorizzare scritte magiche o scritte altrettanto esotiche). Ogni prova riuscita permette al personaggio di memorizzare una singola pagina di testo (fino a 800 parole), numeri, diagrammi o sigilli

(anche se non ne riconosce il significato). Se un documento è più lungo di una pagina, il personaggio può effettuare ulteriori prove per ogni pagina in più. Il personaggio mantiene il ricordo di queste informazioni, ma per poterle richiamare alla mente deve superare un'altra prova di Autoipnosi.

Resistere alla morte: Il personaggio può cercare di impedire in maniera inconscia di morire. Se il personaggio ha punti ferita negativi e sta perdendo punti ferita (1 per round, 1 per ora), può sostituire una prova di Autoipnosi con CD 20 per il suo tiro d% per vedere se resta stabile. Se la prova riesce, smette di perdere punti ferita (come risultato della prova non recupera però alcun punto ferita). Si può sostituire questa prova per il tiro d% nei round successivi, se la prova iniziale fallisce.

Resistere alla paura: In risposta a qualsiasi effetto di paura, il personaggio può compiere un normale tiro salvezza. Se fallisce il tiro salvezza, può compiere una prova di Autoipnosi durante il round successivo anche se è sopraffatto dalla paura. Se la prova di Autoipnosi raggiunge o supera la CD dell'effetto di paura, il personaggio ne supera gli effetti. Con una prova fallita, la paura agisce normalmente, e il personaggio non avrà più possibilità di superare quel particolare effetto di paura.

Tollerare veleno: Il personaggio può sostituire una prova di Autoipnosi al tiro salvezza contro il danno o effetto secondario di qualsiasi veleno normale. L'abilità non ha alcun effetto sul tiro salvezza iniziale contro il veleno.

Azione: Nessuna. Effettuare una prova di Autoipnosi non richiede un'azione; si tratta di un'azione gratuita (quando la si effettua in maniera reattiva) o parte di un'altra azione (quando la si effettua attivamente).

Ritentare: Sì, per gli usi di forza di volontà e memorizzare, sebbene un successo non cancelli gli effetti di un precedente fallimento. No, per gli altri usi.

Sinergia: Se il personaggio ha 5 o più gradi in Autoipnosi, riceve un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (arti psioniche).

Se il personaggio ha 5 o più gradi in Concentrazione, riceve un bonus di +2 alle prove di Autoipnosi.

CONCENTRAZIONE (COS)

Il personaggio è particolarmente bravo a focalizzare la mente. Oltre agli usi dell'abilità introdotti nel *Manuale del Giocatore*, la Concentrazione può essere utilizzata nei modi seguenti.

Prova: Il personaggio può effettuare una prova di Concentrazione quando rischia di essere distratto (subendo danni, a causa del tempo atmosferico avverso e così via) mentre è impegnato in un'azione che richiede la sua piena attenzione. Simili azioni comprendono manifestare un potere, concentrarsi su di un potere attivo (come *corrente di energia*), dirigere un potere (come *levitazione psionica*), utilizzare una capacità psionica (come il *raggio di energia* di un dromita).

Se la prova di Concentrazione è superata, si può continuare normalmente a eseguire l'azione. Se la prova fallisce, anche l'azione fallisce di conseguenza e viene sprecata. Se si era nel processo di manifestare un potere, i punti potere vengono persi (vedi "Manifestare poteri", pagina 53). Se il personaggio si stava concentrando su di un potere attivo, il potere termina non appena la concentrazione viene interrotta. Se si stava dirigendo un potere, si perde il controllo ma il potere rimane attivo. Se si stava utilizzando una capacità psionica, si perde un utilizzo di quella capacità.

La tabella seguente riassume alcuni tipi di distrazioni che possono portare a effettuare una prova di Concentrazione. Se la distrazione avviene mentre il personaggio manifesta un potere bisogna aggiungere il livello del potere che si sta cercando di lanciare alla CD di Concentrazione appropriata.

CD ¹ di Concentrazione	Distrazione
10 + danno subito	Danno subito durante l'azione ¹
10 + 1/2 ultimo danno continuo subito	Subire danno continuo durante l'azione ³
15 + livello potere	Cercare di manifestare un potere senza la sua dimostrazione
15	Intralcio
CD tiro salvezza del potere distraente	Distratto da potere che non danneggia ⁴
20	Ottenere focus psionico
20	In lotta o immobilizzato. (Può manifestare normalmente poteri a meno che non fallisca una prova di Concentrazione)
CD tiro salvezza del potere distraente	Tempo atmosferico causato da potere, come <i>controllare aria</i> ⁴

1 Se si sta cercando di manifestare, concentrarsi o dirigere un potere quando avviene la distrazione, sommare il livello del potere alla CD indicata.

2 Come durante la manifestazione di un potere con tempo di lancio di 1 round o più. Anche il danno provocato da un attacco di opportunità o da un attacco preparato fatto in risposta a un potere manifestato (per i poteri con tempo di manifestazione di 1 azione) o l'azione intrapresa (per le attività che non richiedono più di un'azione di round completo).

3 Come trovandosi in mezzo a del fuoco naturale o della lava.

4 Se il potere non concede tiro salvezza, utilizzare la CD che avrebbe avuto il tiro salvezza se lo avesse concesso.

Ottenere focus psionico: Il semplice fatto di disporre nella propria mente di una riserva di punti potere psionici fornisce ai personaggi psionici un'energia particolare. I personaggi psionici possono mettere all'opera questa energia senza spendere un singolo punto potere: possono diventare psionicamente focalizzati tramite quest'uso speciale dell'abilità Concentrazione.

Se il personaggio ha 1 o più punti potere a disposizione, può meditare per tentare di divenire psionicamente focalizzato. La CD per divenire psionicamente focalizzato è 20. Meditare è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Quando il personaggio è psionicamente focalizzato, può spendere il suo focus in qualsiasi prova di Concentrazione che effettuerà in seguito. Quando il personaggio spende il suo focus in questa maniera, la sua prova di Concentrazione viene considerata come se avesse tirato 15. È come aver preso 10, solo che il numero che si aggiunge al modificatore di Concentrazione è 15. Si può anche spendere il focus psionico per ottenere il beneficio di un talento psionico: sono molti i talenti psionici che si attivano in questo modo.

Una volta che il personaggio è psionicamente focalizzato, rimarrà così finché non spenderà il suo focus, perde i sensi o va a dormire (o entra in una trance meditativa nel caso degli elan), o finché la sua riserva di punti potere non scende a 0.

Azione: Generalmente nessuna. In molti casi, effettuare una prova di Concentrazione non richiede un'azione; si tratta di un'azione gratuita (quando effettuata reattivamente) o parte di un'altra azione (quando effettuata attivamente). Meditare per ottenere un focus psionico è un'azione di round completo.

Ritentare: Sì, sebbene un successo non cancelli gli effetti di un precedente fallimento, come la perdita di punti potere per un potere manifestato o l'interruzione di un potere su cui ci si stava concentrando.

Speciale: Si può utilizzare Concentrazione per manifestare un potere o utilizzare una capacità psionica sulla difensiva, in modo da evitare del tutto gli attacchi di opportunità. La CD della prova è 15 + il livello del potere. Se la prova di Concen-

trazione riesce, il personaggio può manifestare normalmente senza provocare attacchi di opportunità. Se la prova di Concentrazione fallisce, anche il potere fallisce automaticamente e i punti potere vengono sprecati, come se la concentrazione del personaggio fosse stata interrotta da una distrazione.

Un personaggio con il talento Manifestare in Combattimento (vedi pagina 47) riceve un bonus di +4 alle prove di Concentrazione effettuate per manifestare un potere o utilizzare una capacità psionica sulla difensiva o mentre è in lotta o immobilizzato.

Sinergia: Se il personaggio ha 5 o più gradi in Concentrazione, riceve un bonus di +2 alle prove di Autoipnosi.

CONOSCENZE (ARTI PSIONICHE)

Come le abilità Artigianato e Professione, Conoscenze in realtà comprende una serie di abilità diverse. Questa voce rappresenta lo studio di una branca del sapere che tratta con il fenomeno delle arti psioniche in tutte le sue manifestazioni; vedi pagina 73 del *Manuale del Giocatore* per altre categorie di Conoscenze e le linee guida per effettuare una prova di Conoscenze.

Conoscenze (arti psioniche) copre antichi misteri, tradizioni psioniche, simboli psichici, frasi criptiche, costrutti astrali e razze psioniche. Si può prendere questa abilità per identificare i mostri psionici e individuarne poteri speciali e vulnerabilità.

Sinergia: Se il personaggio ha 5 o più gradi in Conoscenze (arti psioniche), riceve un bonus di +2 alle prove di Sapienza Psionica.

Se il personaggio ha 5 o più gradi in Autoipnosi, riceve un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (arti psioniche).

Senza addestramento: Una prova di Conoscenze (arti psioniche) senza addestramento è semplicemente una prova di Intelligenza. Senza un reale addestramento un personaggio sa solo le conoscenze comuni (CD 10 o meno).

SAPIENZA PSIONICA (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Questa abilità serve per identificare poteri al momento della manifestazione o quando sono già in atto.

Prova: Il personaggio può identificare poteri ed effetti psionici. La CD per le prove di Sapienza Psionica viene riassunta nella tabella seguente.

CD di

Sapienza Psionica	Azione
15 + livello potere	Identificare un potere al momento della manifestazione. (Il personaggio deve percepire la dimostrazione del potere, o vedere qualche effetto visibile, per identificare il potere). Nessuna azione richiesta. Non è possibile ritentare.
15 + livello potere	Quando si manifesta individuazione dei poteri psionici, determina la disciplina coinvolta nell'aura di un singolo oggetto o creatura che il personaggio può vedere. (Se l'aura non è dovuta all'effetto di un potere, la CD è 15 + metà del livello di manifestazione). Nessuna azione richiesta.
15 + livello potere	Rivolgersi a una pietra del potere per determinare quale potere o poteri contenga.
20 + livello potere	Identificare un potere che è già in effetto in un'area. (Il personaggio deve essere in grado di vedere o individuare gli effetti del potere). Nessuna azione richiesta. Non è possibile ritentare.

20 + livello potere	Identificare materiali creati o modellati con le arti psioniche, come notare che un particolare oggetto è stato creato tramite un potere di metacreatività. Nessuna azione richiesta. Non è possibile ritentare.
25 + livello potere	Dopo aver effettuato un tiro salvezza contro un potere mirato contro il personaggio, determinare di quale potere si trattasse. Nessuna azione richiesta. Non è possibile ritentare.
25	Identificare un tatuaggio psionico. Richiede 1 minuto. Non è possibile ritentare.
20	Disegnare un diagramma per potenziare la manifestazione di un'ancora dimensionale psionica su di una creatura evocata. Occorrono 10 minuti. Non è possibile ritentare. Il DM effettua questa prova.
30 o più	Comprendere un effetto psionico strano o unico, come gli effetti di un vena di cristalli risonanti psionicamente. Il tempo richiesto varia. Non è possibile ritentare.

In aggiunta, alcuni poteri permettono di trarre informazioni sui poteri psionici purché si effettui una prova di Sapienza Psionica come specificato nella descrizione del potere. (Ad esempio, vedi il potere *individuazione dei poteri psionici*, pagina 109).

Azione: Varie, come indicato sopra.

Ritentare: Vedi sopra.

Speciale: Uno psion ottiene un bonus di +2 quando ha a che fare con un potere o un effetto della sua disciplina.

Se il personaggio possiede il talento Affinità Psionica, riceve un bonus di +2 alle prove di Sapienza Psionica.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Sapienza Psionica, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Psionici legate all'uso delle pietre del potere.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Utilizzare Oggetti Psionici, ottiene un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica per rivolgersi alle pietre del potere.

Se il personaggio ha 5 o più gradi in Conoscenze (arti psioniche), riceve un bonus di +2 alle prove di Sapienza Psionica.

UTILIZZARE OGGETTI PSIONICI (CAR; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Questa abilità serve per attivare oggetti psionici, comprese pietre del potere (frammenti di cristallo che contengono specifici poteri) e dorje (esili bacchette di cristallo con diversi usi dello stesso potere), che altrimenti non sarebbe possibile attivare.

Prova: Il personaggio può utilizzare questa abilità per rivolgersi a una pietra del potere (per apprendere i poteri che sono codificati in essa) o per attivare un oggetto psionico. Essa permette di utilizzare un oggetto psionico come se il personaggio avesse la capacità psionica o i privilegi di classe di un'altra classe, come se fosse di una razza diversa o come se avesse un allineamento differente.

Il personaggio effettua una prova di Utilizzare Oggetti Psionici ogni volta che cerca di attivare un oggetto psionico, come un dorje. Se il personaggio sta utilizzando la prova per emulare un allineamento o qualche altra qualità comportamentale in maniera continuativa, ha bisogno di effettuare le prove di emulazione relative una volta all'ora.

Il personaggio deve scegliere coscientemente cosa emulare. Cioè, deve sapere cosa sta cercando di emulare quando effettua una prova di emulazione. Le CD per le varie azioni che coinvolgono l'uso di Utilizzare Oggetti Psionici sono riassunte nella tabella seguente.

Azione	CD di Utilizzare Oggetti Psionici
Attivare alla cieca	25
Emulare un allineamento	30
Emulare un privilegio di classe	20
Emulare un punteggio di caratteristica	Vedi testo
Emulare una razza	25
Rivolgersi a una pietra del potere	25 + livello potere
Utilizzare un dorje	20
Utilizzare una pietra del potere	20 + livello di manifestazione

Attivare alla cieca: Alcuni oggetti psionici sono attivati da particolari pensieri o concezioni. È possibile attivare tali oggetti come se il personaggio stesse usando il metodo di attivazione, anche se non lo sta facendo e anche se non lo conosce. Il personaggio deve utilizzare una qualche attività equivalente per compiere la prova. Deve roteare l'oggetto o tentare in altro modo di attivarlo. Ha un bonus speciale di +2 se ha attivato l'oggetto almeno un'altra volta in passato.

Se fallisce di 10 o più, subisce un cortocircuito mentale. Questo cortocircuito mentale colpisce il personaggio alla stessa maniera di quello che può avvenire quando si tenta di manifestare un potere da una pietra del potere (vedi pagina 168), eccetto che il danno è 1d4 punti per livello di potere invece di 1d6. Il danno da cortocircuito mentale per l'attivazione alla cieca è in aggiunta al danno da cortocircuito mentale per il manifestare un potere da una pietra del potere.

Emulare un allineamento: Alcuni oggetti psionici hanno effetti positivi o negativi in base all'allineamento. Utilizzare Oggetti Psionici permette di usare questi oggetti come se il personaggio fosse di un allineamento a sua scelta. È possibile emulare un solo allineamento per volta.

Emulare un privilegio di classe: Talvolta il personaggio ha bisogno di usare un privilegio di classe per attivare un oggetto psionico. Il livello effettivo del personaggio nella classe emulata è pari al risultato ottenuto meno 20.

Questa abilità non permette di sfruttare il privilegio di classe di un'altra classe. Permette solo di attivare oggetti psionici come se il personaggio possedesse il privilegio di classe.

Se la classe di cui il personaggio sta emulando il privilegio ha un requisito di allineamento, deve soddisfarlo, sia onestamente sia emulando un allineamento appropriato con una prova separata (vedi sopra).

Emulare un punteggio di caratteristica: Per manifestare un potere da una pietra del potere il personaggio ha bisogno di un alto punteggio di caratteristica nella caratteristica appropriata (Intelligenza per uno psion, ad esempio). L'effettivo punteggio di caratteristica di un personaggio (appropriato alla classe che sta emulando quando tenta di manifestare il potere dalla pietra del potere) è il risultato ottenuto meno 15. Se il personaggio già possiede un punteggio sufficientemente alto per utilizzare la capacità appropriata, allora la prova non è necessaria.

Emulare una razza: Alcuni oggetti psionici funzionano esclusivamente per certe razze o funzionano meglio per i membri di certe razze. È possibile utilizzare tali oggetti come se il personaggio fosse di una razza a sua scelta. È possibile emulare una sola razza per volta.

Rivolgersi a una pietra del potere: Rivolgersi con successo a una pietra del potere permette al personaggio di scoprire quale potere o poteri contenga. Farlo richiede 1 minuto di concentrazione.

Utilizzare un dorje: Normalmente, per utilizzare un dorje, bisogna possedere il potere del dorje nella lista dei poteri della propria classe. Questo uso dell'abilità permette di utilizzare un dorje come se si possedesse quel particolare potere nella propria lista dei poteri di classe. Questo uso dell'abilità si applica anche ad altri oggetti ad attivazione di potere, se applicabile.

Utilizzare una pietra del potere: Normalmente per manifestare un potere da una pietra del potere il personaggio deve possedere quel potere particolare nell'elenco dei poteri della sua classe. Utilizzando l'abilità in questo modo egli può utilizzare un tale oggetto come se avesse il potere nell'elenco dei poteri della sua classe. La CD è pari a 20 + il livello di manifestazione del potere che si sta cercando di manifestare. Per esempio, per manifestare un potere di 2° livello da una pietra del potere, c'è bisogno di un risultato della prova di Utilizzare Oggetti Psionici di 23 o più, dato che il livello minimo dello psionico per un potere da psion di 2° livello è il 3°. *Nota:* Prima di utilizzare una pietra del potere, il personaggio deve essersi prima rivolto ad essa per determinare che poteri contenga.

In aggiunta, manifestare un potere da una pietra del potere richiede un punteggio minimo (10 + livello del potere) nella caratteristica appropriata. Se non si possiede un punteggio sufficiente nella caratteristica, bisogna emularla con una prova di Utilizzare Oggetti Psionici separata (vedi sopra).

Questo uso dell'abilità si applica anche ad altri oggetti psionici a completamento di potere.

Azione: Nessuna. La prova di Utilizzare Oggetti Psionici viene considerata come parte dell'azione (se richiesta) per attivare l'oggetto psionico. (Vedi pagina 157 per una discussione su come vengono normalmente attivati gli oggetti psionici).

Ritentare: Sì, ma nel caso si ottenga un 1 naturale mentre il personaggio tenta di attivare un oggetto e fallisce, allora non è possibile cercare di attivarlo nuovamente prima che siano passate 24 ore.

Speciale: Non è possibile prendere 10 con questa abilità.

Non è possibile collaborare alle prove di Utilizzare Oggetti Psionici. Solo l'utilizzatore dell'oggetto può tentare questa prova.

Se il personaggio possiede il talento Affinità Psionica, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Psionici.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Sapienza Psionica, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Psionici legate alle pietre del potere.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Utilizzare Oggetti Psionici, ottiene un bonus di +2 alle prove di Sapienza Psionica per rivolgersi alle pietre del potere.

TALENTI E ARTI PSIONICHE

Proprio come i personaggi non psionici, i praticanti delle arti mentali si affidano ai talenti per migliorare i loro poteri, espandere le proprie capacità e rivelare potenziali nascosti. Di seguito è presentata la descrizione di decine di talenti legati alle arti psioniche, oltre a nuovi talenti generali.

La sezione seguente introduce diversi tipi di nuovi talenti. I talenti psionici possono essere acquisiti solo da personaggi e creature psioniche. I talenti di creazione oggetto permettono agli psionici di creare qualsiasi tipo di oggetto psionico. I talenti metapsionici permettono ai personaggi psionici di manifestare poteri con maggiore efficacia. Ognuno di questi nuovi talenti è spiegato in maggior dettaglio di seguito.

TALENTI PSIONICI

I talenti psionici sono a disposizione unicamente dei personaggi e delle creature con la capacità di manifestare poteri. (In altre parole, che hanno una riserva di punti potere o capacità psioniche).

Dal momento che i talenti psionici sono capacità soprannaturali (un'eccezione alla regola generale per cui i talenti non conferiscono capacità soprannaturali), non possono essere interrotti in combattimento (a differenza dei poteri) e generalmente non provocano attacchi di opportunità (tranne ove indicato nella loro descrizione). Le capacità soprannaturali ignorano la resistenza ai

poteri e non possono essere dissolte; esse però non funzionano in aree dove i poteri psionici sono soppressi, come in un *campo di annullamento psionico*. Lasciare questa area permette immediatamente di riutilizzare i talenti psionici.

Molti talenti psionici possono essere utilizzati solo quando il personaggio è psionicamente focalizzato; altri richiedono la spesa del proprio focus psionico. Consumare il proprio focus psionico non richiede alcuna azione; fa parte di un'altra azione (l'utilizzo di un talento, ad esempio). Quando il personaggio spende il proprio focus psionico, lo applica solo all'azione per cui lo ha speso. Ad esempio, se il personaggio utilizza il talento *Impatto Profondo* (che richiede la spesa del focus psionico), non può utilizzare per lo stesso attacco il talento *Arma Psionica*, dato che ha consumato il suo focus psionico per *Impatto Profondo*. Vedi la descrizione dell'abilità *Concentrazione*, a pagina 37 di questo capitolo, per sapere come ottenere un focus psionico.

TALENTI DI CREAZIONE OGGETTO PSIONICO

Gli psionici possono utilizzare il loro potere personale per creare oggetti psionici permanenti. Tuttavia, si tratta di un'attività molto faticosa. Uno psionico deve infondere una parte di sé in ogni oggetto psionico che crea. Gli oggetti psionici sono descritti nel Capitolo 7.

Un talento di creazione oggetto psionico permette allo psionico di creare un oggetto psionico di un certo tipo. A prescindere dal tipo di oggetto considerato, tutti i vari tipi di talenti di creazione oggetto hanno alcune peculiarità in comune.

Costo in PE: Il potere e l'energia, altrimenti conservati dallo psionico, vengono consumati nella creazione di un oggetto psionico. Il costo in PE è pari a 1/25 del costo dell'oggetto psionico in monete d'oro (vedi Capitolo 7 per il costo degli oggetti). Un personaggio non può spendere così tanti PE nella creazione di un oggetto da perdere un livello. Tuttavia, dopo aver guadagnato abbastanza PE per raggiungere un nuovo livello, può spendere immediatamente i PE così ottenuti per creare un oggetto invece di conservarli per raggiungere il livello successivo.

Costo in materie prime: Creare un oggetto psionico richiede sostanze costose, molte delle quali vengono consumate nel processo. Il costo di queste materie è pari alla metà del costo dell'oggetto.

Utilizzare un talento di creazione oggetto psionico richiede anche l'accesso a un laboratorio o a un'officina psionica, attrezzi speciali e così via. Un personaggio in genere avrà a disposizione tutto l'occorrente, a meno che non sussistano circostanze particolari (se, per esempio, è in viaggio lontano da casa).

Tempo: Il tempo di creazione di un oggetto psionico dipende dal talento e dal costo dell'oggetto. Il tempo minimo è un giorno.

Costo dell'oggetto: Creare Dorje, Incidere Tatuaggi e Preparare Pietre creano oggetti che riproducono direttamente un determinato effetto psionico, e il potere di questi oggetti dipende dal livello dello psionico che li manifesta, ossia un

potere da uno di questi oggetti ha la potenza che avrebbe se fosse manifestato da uno psionico di quel livello.

Spesso, si tratta del livello di manifestazione minimo per manifestare il potere. (Gli oggetti scoperti casualmente di solito seguono questa regola). Quando però si crea un oggetto del genere, la forza dell'oggetto può essere posta a un livello superiore al minimo. Ogni volta che un personaggio crea un oggetto utilizzando un potere aumentato dalla spesa di punti potere addizionali, il livello effettivo di manifestazione, ai fini di calcolare il costo dell'oggetto, aumenta di 1 per ogni punto potere aggiuntivo speso. (L'aumento è una caratteristica di diversi poteri che permettono al potere di venire amplificato in diversi modi se vengono spesi ulteriori punti potere, come descritto a pagina 69). Tutti gli altri parametri dipendenti dal livello del potere posto nell'oggetto sono determinati in base al livello effettivo di manifestazione.

Ad esempio, un *dorje dell'urto esplosivo* creato senza aumenti è un potere di 2° livello che infligge 1d6 danni con una CD base del tiro salvezza pari a 12, e che richiede un livello di manifestazione minimo di 3° livello. Se un dorje viene creato con *urto esplosivo* aumentato con la spesa di 6 ulteriori punti potere, il livello effettivo minimo di manifestazione ai fini di determinare il costo sarebbe il 6° (il livello del potere rimane immutato al 2°), e il dorje produrrebbe urti esplosivi che infliggono 5d6 danni con una CD base del tiro salvezza pari a 15. (vedi la sezione "Aumento" nella descrizione del potere, pagina 137). Tutti gli effetti dipendenti dal livello del potere sono potenziati: in questo caso, il raggio di azione di *urto esplosivo* aumenta da 39 a 48 metri.

Il prezzo di questi oggetti psionici (e quindi il costo in PE e il costo in materie prime) dipende inoltre dal livello del potere e dal livello di manifestazione. Il livello di manifestazione deve essere sufficiente per permettere al creatore dell'oggetto di manifestare il potere a quel livello. Per determinare il prezzo finale di ciascun oggetto, si moltiplichi il livello di manifestazione per il livello del potere e infine si moltiplichi tale risultato per una costante, come illustrato di seguito:

Pietre del potere:

Prezzo base = livello del potere x livello di manifestazione x 25 mo.

Tatuaggi psionici:

Prezzo base = livello del potere x livello di manifestazione x 50 mo.

Dorje:

Prezzo base = livello del potere x livello di manifestazione x 750 mo.

Costi extra: Qualsiasi dorje, tatuaggio o pietra del potere che racchiude un potere con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. Per pietre del potere e tatuaggi psionici il creatore deve pagare i PE quando crea l'oggetto. Per un dorje il creatore deve pagare cinquanta volte il costo in PE.

Alcuni oggetti psionici allo stesso modo hanno un costo extra in PE come indicato nelle rispettive descrizioni.

DIETRO IL SIPARIO: TALENTI PSIONICI

I talenti psionici sono speciali. Solamente i personaggi psionici possono acquisirli. Perché? Perché tutti i talenti psionici, in un modo o nell'altro, richiedono energia psionica diretta o residua per funzionare. Qualsiasi personaggio può utilizzare *Attacco Poderoso* o *Riflessi in Combattimento* (talenti presentati nel *Manuale del Giocatore*). Così non è invece per *Tiro Perforante*, che viene alimentato direttamente dall'energia mentale che alberga nella creatura psionica. Un personaggio non psionico potrebbe

selezionare *Pugno Psionico*, ma senza l'energia psionica per alimentarlo, il talento sarebbe inutile.

Alcuni talenti psionici possono sembrare incredibili a prima vista, ma non c'è nulla da temere: i talenti psionici potenti come *Tiro Perforante* sono stati attentamente equilibrati con gli altri poteri disponibili ai personaggi che li possono utilizzare. Come l'energia spirituale del monaco, il *ki*, le doti psioniche permettono di spingersi ai limiti delle capacità fisiche e, a volte, di superarli.

TALENTI DI METAPSIONICA

Uno psionico che approfondisce la conoscenza delle arti psioniche, impara via via a manifestare i poteri in modi nuovi e diversi da come erano stati ideati o da come li aveva appresi in origine. Ad esempio, questi potrebbe capire come manifestare un potere in modo che duri più del normale, infligga più danni o venga migliorato in qualche altro modo. Naturalmente manifestare un potere utilizzando un talento di metapsionica è più costoso del normale.

Tempo di manifestazione: I poteri manifestati con l'uso di talenti di metapsionica vengono manifestati con la stessa velocità degli altri poteri, salvo che la descrizione del talento specifichi altrimenti, come nel caso di Poteri Rapidi.

Costo di manifestazione: Per utilizzare un talento di metapsionica, un personaggio psionico deve sia spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37) e pagare un costo aggiuntivo di punti potere come indicato nella descrizione del potere. Ad esempio, applicare il talento Poteri Concatenati a un potere incrementa il costo del potere di 6 punti potere.

Limiti di utilizzo: Come per tutti i poteri, un personaggio non può spendere più punti potere su di un potere del suo livello di manifestazione. I talenti di metapsionica permettono solo di manifestare i poteri in modo diverso; non permettono al personaggio di violare le regole.

Effetti dei talenti di metapsionica su di un potere: In ogni caso, un potere metapsionico continua a funzionare al suo livello originale, anche se costa più punti potere. Le modifiche al potere fatte da un talento di metapsionica hanno sul potere solo gli effetti indicati. Uno psionico non può utilizzare un talento di metapsionica per modificare un potere manifestato da un dorje, pietra del potere o altri oggetti.

Un potere modificato dal talento Poteri Rapidi non provoca alcun attacco di opportunità.

I talenti di metapsionica non sono applicabili a tutti i poteri. Si vedano le specifiche descrizioni dei talenti per sapere quali poteri non sono modificabili con un particolare talento.

Oggetti psionici e talenti di metapsionica: Grazie ai talenti di creazione oggetto psionico, il personaggio può immagazzinare poteri metapsionici in pietre del potere, tatuaggi o dorje. I limiti di livello per la creazione di tatuaggi psionici vanno conteggiati rispetto al più elevato livello del potere metapsionico. Quindi un potere di 3° livello modificato dal talento Poteri Potenzianti non potrebbe essere immagazzinato in un tatuaggio psionico, perché il potere sarebbe l'equivalente di un potere di 5° livello ai fini del limite della manifestazione, e un tatuaggio psionico può contenere solo poteri fino al 3° livello.

Non è necessario possedere talenti di metapsionica per attivare oggetti contenenti poteri metapsionici, ma c'è bisogno del talento metapsionico per creare un oggetto del genere.

LIMITE AI PUNTI POTERE

Una regola base è che un personaggio psionico non possa spendere più punti potere su di un potere di quanti livelli da psionico possieda. Questo limite di punti potere include qualsiasi costo aggiuntivo dovuto ad aumenti o all'uso di talenti di metapsionica.

Ad esempio, uno psionico di 14° livello che manifesta un potere di 5° livello dal costo di 9 punti potere e infligge 9d6 danni può decidere di aumentare il potere spendendo 5 punti potere aggiuntivi, per un costo totale del potere di 14 punti potere, infliggendo così 14d6

DESCRIZIONE DEI TALENTI

Le descrizioni di questi talenti seguono il formato standard.

AFFINITÀ ALLO PSICOCRISTALLO [PSIONICO]

Il personaggio ha creato uno psicocristallo.

Prerequisiti: 1° livello di manifestazione.

Beneficio: Questo talento permette al personaggio di procurarsi uno psicocristallo. Vedi "Psicocristalli", pagina 26, per i dettagli sul funzionamento degli psicocristalli.

AFFINITÀ PSIONICA [GENERALE]

Il personaggio ha una predisposizione per le attività psioniche.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Sapienza Psionica e Utilizzare Oggetti Psionici.

ALIMENTAZIONE CORPOREA [PSIONICO]

Il personaggio può aumentare la sua riserva totale di punti potere a scapito della sua salute.

Beneficio: Il personaggio può recuperare 2 punti potere subendo 1 danno da consumo di caratteristica (vedi pagina 67) a ognuno di questi tre punteggi di caratteristica: Forza, Destrezza e Costituzione. Si possono recuperare più punti potere, subendo un proporzionale quantitativo di danno in più; ad esempio, il personaggio potrebbe decidere di recuperare 6 punti potere, subendo 6 danni da consumo di caratteristica a Forza, Destrezza e Costituzione. Questi punti recuperati vengono aggiunti alla riserva di punti potere del personaggio come se li avesse recuperati dopo un periodo di riposo.

Speciale: Solo le creature viventi possono utilizzare questo talento. Si può sfruttare questo talento solo quando ci si trova nel proprio corpo (se il personaggio è, ad esempio, sotto l'effetto di *scambio mentale* non ottiene alcun beneficio).

ARMA PSIONICA [PSIONICO]

Il personaggio può caricare la sua arma da mischia con maggiore potenziale di danno.

Prerequisiti: For 13.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). L'attacco in mischia con un'arma da mischia del personaggio infligge 2d6 danni extra.

Il personaggio deve decidere prima di effettuare l'attacco se usare o meno questo talento. Se l'attacco va a vuoto, egli consuma comunque il focus psionico.

ARMA PSIONICA SUPERIORE [PSIONICO]

Il personaggio può caricare la sua arma da mischia con maggiore potenziale di danno.

Prerequisiti: For 13, Arma Psionica, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Quando utilizza il talento Arma Psionica, l'attacco in mischia con un'arma da mischia del personaggio infligge 4d6 danni extra invece che 2d6 danni extra.

danni. Oppure potrebbe manifestare il potere utilizzando il talento Poteri Massimizzati, pagando 4 punti potere per l'effetto metapsionico, per un potere dal costo totale di 13 punti e che infligge 54 danni. Non può però fare entrambe le cose, dato che il costo totale del potere non può superare il suo limite di 14 punti.

Egli può, però, restare entro il suo limite utilizzando il talento Poteri Potenzianti (aumentando il costo di 2) e poi aumentando il potere con 3 ulteriori punti potere, per un potere dal costo totale di 14 punti potere che infligge 16d6 danni.

TABELLA 3-4: TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti	Benefici
Affinità Psionica	-	Bonus di +2 alle prove di Sapienza Psionica e Utilizzare Oggetti Psionici
Attacco Temerario	Bonus di attacco base +1	Subisce -4 alla CA per guadagnare un bonus di +2 al tiro per colpire in mischia
Autonomo	-	Bonus di +2 alle prove di Autoipnosi e Conoscenze (arti psioniche)
Buco Psionico ⁴	Cos 15	Risucchia il focus psionico e punti potere
Danza Ammantata	Intrattenere (danza) 2 gradi, Nascondersi 10 gradi	Utilizza un'azione per guadagnare occultamento
Dote Naturale	-	Ottiene capacità psioniche e 2 punti potere
Eludere Carica	Des 13, Schivare	Bonus di +4 alla CA contro le cariche e attacco di opportunità
Forza di Volontà ⁴	Volontà di Ferro	Effettua un tiro salvezza sulla Volontà anziché sulla Tempra o sui Riflessi contro poteri psionici
Magia Antipsionica ⁴	Sapienza Magica 5 gradi	Incantesimi contro creature psioniche sono più potenti
Mantenere la Posizione	For 13	Attacco di opportunità ferma il movimento di un nemico
Mente Aperta	-	+5 punti abilità
Mente Caotica ⁴	Allineamento caotico, Car 15	Bonus cognitivi psionici dei nemici sono annullati
Mente Chiusa ⁴	-	Ottiene +2 ai tiri salvezza contro poteri psionici
Mente sul Corpo	Cos 13	Guarisce danni alle caratteristiche più rapidamente
Mente Ostile ⁴	Car 15	Infligge danni automatici ai nemici telepati
Metabolismo Rapido	Cos 13	Guarisce punti ferita più rapidamente
Precisione Mortale	Des 15, bonus di attacco base +5	Tirare nuovamente i risultati di 1 sugli attacchi furtivi
Resistenza Mentale ⁴	Tiro salvezza base sulla Volontà +2	Ottiene resistenza mentale contro alcuni poteri che infliggono danni
Tiro Multiplo Superiore ³	Des 17, Tiro Multiplo, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +6	Tirare due o più frecce simultaneamente anche su diversi bersagli
Talenti psionici	Prerequisiti	Benefici
Affinità allo Psicocristallo	1° livello di manifestazione	Ottiene uno psicocristallo
Contenimento dello Psicocristallo	Affinità allo Psicocristallo, 3° livello di manifestazione	Lo psicocristallo può contenere un focus psionico
Psicocristallo Migliorato	Affinità allo Psicocristallo	Potenzia lo psicocristallo
Alimentazione Corporea	-	Ottiene la capacità di guadagnare punti potere
Arma Psionica ¹	For 13	Arma in mischia infligge +2d6 danni
Arma Psionica Superiore ¹	For 13, Arma Psionica, bonus di attacco base +5	Arma in mischia infligge +4d6 danni
Impatto Profondo ¹	For 13, Arma Psionica, bonus di attacco base +5	Considera attacchi con arma da mischia come attacchi di contatto
Attacco Allineato ¹	Bonus di attacco base +6	Attacco guadagna allineamento, +1d6 danni
Attacco Fantasma ²	Bonus di attacco base +3	Due tiri per evitare probabilità di fallimento dell'attacco e arma guadagna tocco fantasma
Corpo Psionico	-	+2 punti ferita per ogni talento psionico posseduto
Corsa sulle Pareti ²	Sag 13	Corre sulle pareti
Dono Psionico ¹	-	Aggiunge +1 alla CD del tiro salvezza di un potere
Dono Psionico Superiore ¹	Dono Psionico	Aggiunge +2 alla CD del tiro salvezza di un potere
Dote Psionica	Avere una riserva di punti potere	Ottenere punti potere addizionali
Espandere Conoscenza	3° livello di manifestazione	Aggiunge un nuovo potere ai poteri conosciuti
Ferita Profonda ¹	Bonus di attacco base +8	Dispensa profonde ferite ai nemici
Incrementare Costrutto	-	Costrutto ottiene capacità addizionale
Inquisitore ¹	Sag 13	Bonus di +10 alle prove di Percepire Intenzioni contrapposte alle prove di Raggiare
Manifestare in Combattimento	-	Bonus di +4 alle prove di Concentrazione per manifestare sulla difensiva
Meditazione Psionica	Sag 13, Concentrazione 7 gradi	Diventare psionicamente focalizzato con un'azione di movimento
Mente Affinata	Sag 13	Bonus di +4 alle prove di Concentrazione per diventare psionicamente focalizzato
Poteri Inarrestabili ¹	-	Bonus totale di +4 per superare la resistenza ai poteri
Poteri Inarrestabili Superiore ¹	Poteri Inarrestabili	Bonus totale di +8 per superare la resistenza ai poteri
Poteri Specializzati	Arma Focalizzata (raggio), 4° livello di manifestazione	Bonus di +2 ai danni dei poteri che infliggono danni
Poteri Specializzati Superiore	Poteri Specializzati, Arma Focalizzata (raggio), 12° livello di manifestazione	Bonus totale di +4 ai danni dei poteri che infliggono danni
Pugno Psionico ¹	For 13	Attacco senz'armi o attacco con arma naturale infligge +2d6 danni
Colpo Inevitabile ¹	For 13, Pugno Psionico, bonus di attacco base +5	Considera attacchi senz'armi o attacchi con armi naturali come attacchi di contatto
Pugno Psionico Superiore ¹	For 13, Pugno Psionico, bonus di attacco base +5	Attacco senz'armi o attacco con arma naturale infligge +4d6 danni
Salto Mentale ¹	For 13, Saltare 5 gradi	Bonus di +10 alle prove di Saltare

Talenti psionici	Prerequisiti	Benefici
Schivare Psionico ²	Des 13, Schivare	Bonus di +2 alla CA
Sovraccaricare	-	Subisce danni per aumentare livello di manifestazione
Dotato Psionicamente ¹	Sovraccaricare	Non subisce danni per sovraccaricare alcuni poteri
Spezzare Focalizzato ¹	For 13, Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato	Ignora metà durezza dell'arma di un nemico
Tiro Psionico ¹	Tiro Ravvicinato	Attacco a distanza infligge +2d6 danni
Tiro Perforante ¹	Des 13, Tiro Psionico, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +5	Considera attacchi a distanza come attacchi di contatto a distanza
Tiro Psionico Superiore ¹	Tiro Psionico, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +5	Attacco a distanza infligge +4d6 danni
Tiro Respinto ¹	Tiro Perforante, Tiro Psionico, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +3	Respinge attacchi a distanza verso il nemico
Trasferimento Metamorfico	Sag 13, 5° livello di manifestazione	Ottiene una capacità soprannaturale di una forma alternativa
Velocità del Pensiero ²	Sag 13	+3 m alla velocità in armatura leggera o media
Carica Psionica ¹	Sag 13, Velocità del Pensiero	Caricare un nemico compiendo una curva di 90 gradi

Talenti metapsionici	Prerequisiti	Benefici
Dividere Raggio Psionico ¹	Qualsiasi talento di metapsionica	Divide un attacco con raggio in due
Poteri Ampliati ¹	-	Raddoppia l'area del potere
Poteri Concatenati ¹	-	Sceglie bersagli addizionali con i poteri
Poteri Estesi ¹	-	Raddoppia la durata del potere
Poteri Incondizionati ¹	-	Manifesta un potere nonostante le condizioni del personaggio
Poteri Ingranditi ¹	-	Raddoppia il raggio di azione del potere
Poteri Massimizzati ¹	-	Massimizza gli effetti numerici variabili del potere
Poteri di Opportunità ¹	-	Effettua attacchi di opportunità con poteri a contatto
Poteri Potenzati ¹	-	Aumenta le variabili numeriche del potere del 50%
Poteri Raddoppiati ¹	-	Manifesta lo stesso potere due volte
Poteri Rapidi ¹	-	Manifesta un potere come azione gratuita
Poteri Ritardati ¹	-	Ritarda gli effetti di un potere fino a 5 round
Poteri Scavanti ¹	-	Oltrepassa barriere con i poteri

Talenti di creazione oggetto	Prerequisiti	Benefici
Creare Armi e Armature Psioniche	5° livello di manifestazione	Creare armi e armature psioniche
Creare Costrutti Psionici	Creare Armi e Armature Psioniche, Creare Oggetti Universali	Creare costrutti psionici
Creare Cristalli Coscienti	3° livello di manifestazione	Creare cristalli coscienti
Creare Dorje	5° livello di manifestazione	Creare dorje
Creare Oggetti Universali	3° livello di manifestazione	Creare oggetti universali
Creare Psicorone	12° livello di manifestazione	Creare psicorone
Incidere Tatuaggi	3° livello di manifestazione	Creare tatuaggi psionici
Preparare Pietre	1° livello di manifestazione	Creare pietre del potere

1 Il personaggio deve spendere il suo focus psionico per utilizzare questo talento. Vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37.

2 Il personaggio deve essere psionicamente focalizzato per utilizzare questo talento. Vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37.

3 Un guerriero può selezionare questo talento come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

4 Non si può prendere o utilizzare questo talento se si possiede la capacità di utilizzare poteri (se si ha una riserva di punti potere o capacità psioniche).

ATTACCO ALLINEATO [PSIONICO]

Gli attacchi in mischia o a distanza del personaggio superano la riduzione del danno basata sull'allineamento dell'avversario e infliggono danni extra.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +6.

Beneficio: Quando il personaggio seleziona questo talento, deve scegliere tra bene, caos, legge o male. (La sua scelta deve corrispondere a una delle componenti del suo allineamento; ad esempio, un personaggio legale buono, può scegliere legale o buono, ma non caotico o malvagio). Una volta effettuata questa scelta di allineamento, non può più cambiarla.

Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Quando supera un attacco in mischia o a distanza, il personaggio infligge 1d6 danni extra, e l'attacco viene considerato come se fosse un attacco buono, caotico, legale o malvagio (a seconda della sua scelta originale) al fine di superare la riduzione del danno.

Il personaggio deve decidere prima di effettuare l'attacco se utilizzare o meno questo talento. Se l'attacco va a vuoto, egli consuma comunque il focus psionico.

ATTACCO FANTASMA [PSIONICO]

I colpi mortali del personaggio contro avversari incorporei vanno sempre a segno.

Prerequisito: Bonus di attacco base +3.

Beneficio: Il personaggio deve essere psionicamente focalizzato per utilizzare questo talento. Quando effettua un attacco in mischia o un attacco a distanza contro una creatura incorporea, può effettuare due tiri per determinare la probabilità di mancare. Se almeno uno riesce, l'attacco è considerato con se fosse portato da un'arma del tocco fantasma ai fini dell'efficacia sulla creatura. Mentre si sferra l'attacco l'arma del personaggio sembra diventare, per un breve periodo, incorporea.

ATTACCO TEMERARIO [GENERALE]

Il personaggio può spostare la sua attenzione dalla difesa all'attacco.

Prerequisito: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando il personaggio utilizza l'azione di attacco o di attacco completo in mischia, può subire una penalità di -4 alla Classe Armatura e aggiungere un bonus di +2 al tiro per colpire. Il bonus al tiro per colpire e la penalità alla Classe Armatura durano fino all'inizio del suo turno successivo.

AUTONOMO [GENERALE]

Il personaggio ha una predisposizione per l'autosufficienza psionica.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Autoipnosi e Conoscenze (arti psioniche).

BUCO PSIONICO [GENERALE]

Il personaggio è un anatema per le creature e i personaggi psionici.

Prerequisito: Cos 15.

Beneficio: Quando un avversario colpisce il personaggio in combattimento, egli perde immediatamente il suo focus psionico, se lo possiede.

Inoltre, se il personaggio è il bersaglio di un potere, lo psionico che manifesta il potere deve spendere un numero aggiuntivo di punti potere pari al punteggio di Saggia del personaggio, o il potere fallisce (tutti i punti potere spesi sul potere vengono comunque sprecati). Questo costo extra non viene conteggiato nel numero massimo di punti potere che uno psionico può spendere su di un singolo potere.

Speciale: Non si può prendere o utilizzare questo talento se si possiede la capacità di utilizzare poteri (se si ha una riserva di punti potere o capacità psioniche).

CARICA PSIONICA [PSIONICO]

Il personaggio può caricare senza seguire una linea retta.

Prerequisiti: Sag 13, Velocità del Pensiero.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Quando il personaggio carica, può compiere una virata di un massimo di 90 gradi durante il proprio movimento. Tutte le altre restrizioni della carica continuano ad applicarsi; ad esempio, il personaggio non può attraversare un quadretto che blocca o rallenta il movimento, o che contiene una creatura. All'inizio del turno, il personaggio deve avere linea di visuale sull'avversario caricato.

COLPO INEVITABILE [PSIONICO]

Il personaggio può colpire l'avversario con un colpo senz'armi o un'arma naturale come se stesse effettuando un attacco di contatto.

Prerequisiti: For 13, Pugno Psionico, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio può quindi risolvere i suoi attacchi con colpi senz'armi o armi naturali come se fossero attacchi di contatto.

Il personaggio deve decidere prima di effettuare l'attacco se usare o meno questo talento. Se l'attacco va a vuoto, egli consuma comunque il focus psionico.

CONTENIMENTO DELLO PSICOCRISTALLO [PSIONICO]

Lo psicocristallo del personaggio è talmente progredito che può contenere un focus psionico che il personaggio può immagazzinare al suo interno.

Prerequisiti: Affinità allo Psicocristallo, 3° livello di manifestazione.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare un'azione di round completo nel tentativo di focalizzare psionicamente il suo psicocristallo (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Ogni volta che il personaggio deve consumare il suo focus psionico, può invece consumare quello dello psicocristallo, purché lo psicocristallo si trovi entro 1,5 metri dal personaggio. Focalizzare psionicamente il proprio psicocristallo funziona esattamente come focalizzare se stessi. Lo psicocristallo non può focalizzarsi da solo: solo il proprietario può utilizzare il tempo per focalizzare il cristallo.

CORPO PSIONICO [PSIONICO]

La mente del personaggio ne rafforza il corpo.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio prende questo talento, ottiene 2 punti ferita per ogni talento psionico posseduto (compreso questo). Ogni volta che guadagna un nuovo talento psionico, ottiene altri 2 punti ferita.

CORSA SULLE PARETI [PSIONICO]

Il personaggio può correre per brevi distanze sulle pareti.

Prerequisito: Sag 13.

Beneficio: Mentre il personaggio è psionicamente focalizzato, può utilizzare parte di una delle sue azioni di movimento per attraversare una parete o un'altra superficie relativamente liscia se inizia e termina il proprio movimento su di una superficie orizzontale. L'altezza che si può raggiungere sul muro è limitata solo da questa restrizione di movimento. Se il personaggio non termina il proprio movimento su di una superficie orizzontale, cade prono, subendo danni da caduta appropriati alla sua distanza dal terreno. Trattare le pareti come pavimento normale al fine di misurare il movimento del personaggio. Passare dal pavimento alla parete e viceversa non costa nulla; il personaggio può tranquillamente caricare su entrambe le superfici. Gli avversari sul pavimento possono effettuare attacchi di opportunità mentre il personaggio si sposta sui muri.

Ad esempio, Ma'varkith il combattente psichico ha velocità 12 metri (grazie al talento Velocità del Pensiero). Inizia il suo turno vicino a una parete. Si sposta sulla parete a un angolo di 45 gradi ("in diagonale") per 6 metri, che la pone 4,5 metri più avanti sul muro e 4,5 metri sopra il terreno. Poi si sposta 4,5 metri verso il basso, terminando il suo movimento in un quadretto di 1,5 metri adiacente alla parete (ha quindi consumato 10,5 metri del movimento concessole). A questo punto effettua normalmente il suo attacco contro un avversario adiacente, predisponendo una potenziale situazione di fiancheggiamento per i suoi compagni. Se la parete avesse avuto una sporgenza a 9 metri dal terreno, avrebbe potuto terminare il suo movimento sulla sporgenza invece di tornare sul pavimento.

Speciale: Il personaggio può effettuare altre azioni di movimento oltre a spostarsi sulla parete. Ad esempio, il talento Attacco Rapido permette al personaggio di compiere un attacco dalla parete contro un avversario sul terreno che si trova entro l'area di minaccia; se il personaggio è in qualche modo impedito da completare la sua azione, cade a terra. Ugualmente, il personaggio può effettuare delle acrobazie lungo la parete per evitare gli attacchi di opportunità.

CREARE ARMI E ARMATURE PSIONICHE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare armi, armature e scudi psionici.

Prerequisito: 5° livello di manifestazione.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi arma, armatura o scudo psionico di cui si soddisfa i prerequisiti. Il potenziamento di un'arma, di un'armatura completa o di uno scudo richiede un giorno per ogni 1.000 mo del costo delle rispettive caratteristiche psioniche. Per potenziare un'arma, un'armatura o uno scudo il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo totale delle sue caratteristiche in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà di questo prezzo totale. Vedi Capitolo 7 per la descrizione di armi, armature e scudi psionici, i prerequisiti associati a ciascuno e i prezzi delle loro caratteristiche.

L'arma, l'armatura o lo scudo da potenziare deve essere un oggetto perfetto, fornito dal personaggio. Il suo costo non è incluso nel costo descritto sopra.

È inoltre possibile riparare un'arma, un'armatura completa o uno scudo psionico rotto, purché si tratti di uno di quelli che il personaggio è in grado di creare. In questo modo la riparazione costa metà dei

PE, delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per potenziare l'arma, l'armatura o lo scudo la prima volta.

CREARE COSTRUTTI PSIONICI [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare golem e altri automi psionici che obbediscono ai suoi ordini.

Prerequisiti: Creare Armi e Armature Psioniche, Creare Oggetti Universali.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi costrutto psionico di cui soddisfi i prerequisiti. Farlo richiede un giorno per ogni 1.000 mo di prezzo base. Per creare un costrutto il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo base del costrutto in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà di questo prezzo (vedi la descrizione dell'ammazza-psion, pagina 185, per i dettagli).

Un costrutto appena creato ha punti ferita medi per i suoi Dadi Vita.

CREARE CRISTALLI COSCIENTI [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio è in grado di creare *cristalli coscienti* capaci di immagazzinare punti potere.

Prerequisiti: 3° livello di manifestazione.

Beneficio: Il personaggio può creare un *cristallo cosciente*. Farlo richiede un giorno per ogni 1.000 mo di prezzo base. Il prezzo base di un *cristallo cosciente* è pari al potere di più alto livello che può manifestare usando tutti i suoi punti potere immagazzinati, al quadrato, moltiplicato 1.000 mo. Ad esempio, un *cristallo cosciente* che contiene 5 punti potere potrebbe essere utilizzato per manifestare un potere di 3° livello. Quindi, il suo costo è 9.000 mo ($3 \times 3 \times 1.000 = 9.000$). Per creare un *cristallo cosciente* il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

CREARE DORJE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare esili bacchette di cristallo chiamate dorje che manifestano poteri quando ne vengono consumate le cariche.

Prerequisiti: 5° livello di manifestazione.

Beneficio: È possibile creare un dorje di qualsiasi potere psionico che il personaggio conosce (a eccezione di dove riportato diversamente, come per *conferire potere*). La creazione di un dorje richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Il prezzo base di un dorje è il livello del potere x il livello di manifestazione x 750 mo. Per creare un dorje il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

Un dorje di nuova creazione possiede 50 cariche.

Qualsiasi dorje che racchiude un potere con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo in PE derivante dal prezzo base, il personaggio deve pagare cinquanta volte il costo in PE.

CREARE OGGETTI UNIVERSALI [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare un'ampia varietà di oggetti psionici universali, come il *terzo occhio* o la *pelle psicoattiva*.

Prerequisiti: 3° livello di manifestazione.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi oggetto psionico universale di cui si soddisfino i prerequisiti (vedi pagina 171 per i prerequisiti e le altre informazioni sugli oggetti universali). La creazione di un oggetto universale richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per creare un oggetto universale il personaggio deve spendere 1/25 del suo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà di questo prezzo.

È inoltre possibile riparare un oggetto universale, purché si tratti di uno di quelli che il personaggio è in grado di creare. Farlo costa metà dei PE, delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per creare quell'oggetto la prima volta.

Alcuni oggetti universali richiedono un costo extra in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base dell'oggetto. Il personaggio deve affrontare questi costi per creare un oggetto o per ripararne uno rotto.

CREARE PSICORONE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare psicorone che possiedono diversi effetti magici.

Prerequisiti: 12° livello di manifestazione.

Beneficio: Il personaggio può creare qualsiasi psicorona di cui si soddisfino i prerequisiti. La creazione di una psicorona richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per creare una psicorona il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. Vedi pagina 169 per la descrizione delle psicorone, i prerequisiti associati a ciascuna e i loro prezzi.

Alcune psicorone richiedono un costo extra in PE come riportato nelle rispettive descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base della psicorona.

DANZA AMMANTATA [GENERALE]

Il personaggio è abile nell'utilizzare trucchi ottici per apparire dove non è.

Prerequisiti: Intrattenere (danza) 2 gradi, Nascondersi 10 gradi.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare un'azione di movimento per occultare la sua esatta posizione. Fino al suo prossimo turno, il personaggio gode di occultamento.

In alternativa, il personaggio può utilizzare un'azione di round completo per occultare totalmente la sua posizione. Fino al suo prossimo turno, il personaggio gode di occultamento totale.

DIVIDERE RAGGIO PSIONICO [METAPSIONICA]

Il personaggio può colpire due bersagli con un singolo raggio.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metapsionica.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio può dividere i raggi psionici che manifesta. Il raggio diviso colpisce due bersagli, purché si trovino entrambi nel raggio di azione del potere ed entro 9 metri l'uno dall'altro. Se il raggio infligge danni, ogni bersaglio subisce lo stesso ammontare che subirebbe un solo bersaglio.

Utilizzare questo talento aumenta il costo in punti potere del potere di 2. Il costo totale del potere non può eccedere il livello di manifestazione del personaggio.

DONO PSIONICO [PSIONICO]

Il personaggio può donare alle sue manifestazioni una maggiore attenzione.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio aggiunge +1 alla CD di un potere che manifesta.

DONO PSIONICO SUPERIORE [PSIONICO]

Il personaggio può utilizzare la meditazione per focalizzare i suoi poteri.

Prerequisiti: Dono Psionico.

Beneficio: Quando il personaggio usa il talento *Dono Psionico* aggiunge +2 alla CD del tiro salvezza di un potere che manifesta invece di +1.

DOTATO PSIONICAMENTE [PSIONICO]

Il personaggio può sovraccaricare i poteri a un costo inferiore.

Prerequisito: Sovraccaricare.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità *Concentrazione*, pagina 37). Quando manifesta un potere di 3° livello o inferiore, non subisce danni per averlo sovraccaricato.

DOTE NATURALE [GENERALE]

La mente del personaggio si risveglia sviluppando una dote psionica precedentemente ignota.

Beneficio: I latenti poteri psionici del personaggio vengono alla luce, facendolo così diventare un personaggio psionico. Come personaggio psionico, guadagna una riserva di 2 punti potere e può prendere talenti psionici, talenti di metapsionica e talenti di creazione oggetto psionico. Egli non ottiene la capacità di manifestare poteri solo in virtù del possedere questo talento.

DOTE PSIONICA [PSIONICO]

Il personaggio ottiene ulteriori punti potere a supplemento di quelli di cui già dispone.

Prerequisito: Avere una riserva di punti potere.

Beneficio: Quando il personaggio acquisisce questo talento per la prima volta, riceve 2 punti potere.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta che prende il talento dopo la prima, il numero di punti potere ottenuti aumenta di 1 (ad esempio, il personaggio guadagna 3 punti potere se acquisisce il talento una seconda volta).

ELUDERE CARICA [GENERALE]

Il personaggio è abile nello schivare gli avversari in carica e trarre vantaggio dai loro colpi a vuoto.

Prerequisito: Des 13, Schivare.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro gli attacchi in carica. Se un avversario in carica non riesce a colpire il personaggio, quest'ultimo ottiene immediatamente un attacco di opportunità contro l'avversario. Questo talento non concede al personaggio più attacchi di opportunità di quanti ne avrebbe normalmente diritto in un round. Se il personaggio è colto alla sprovvista o per qualche altro motivo privato del suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura, non trae beneficio da questo talento.

ESPANDERE CONOSCENZA [PSIONICO]

Il personaggio apprende un altro potere.

Prerequisiti: 3° livello di manifestazione.

Beneficio: Il personaggio aggiunge ai poteri conosciuti un altro potere di qualsiasi livello, il cui livello massimo è inferiore di uno al potere di livello più alto che sia in grado di manifestare. Ad esempio, uno psion di 7° livello può ottenere un nuovo potere di 1°, 2° o 3° livello. Il personaggio può scegliere qualsiasi potere, compresi i poteri che sono nella lista dei poteri di un'altra disciplina o addirittura di un'altra classe.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta, egli apprende un nuovo potere di qualsiasi livello, il cui livello massimo è inferiore di uno al potere di livello più alto che sia in grado di manifestare.

FERITA PROFONDA [PSIONICO]

I terribili attacchi del personaggio lasciano ferite profonde sui nemici.

Prerequisito: Bonus di attacco base +8.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità *Concentrazione*, pagina 37). Il personaggio può effettuare un attacco di opportunità con tale forza brutale da ferire il suo avversario. Una ferita infligge 1 danno di Costituzione all'avversario oltre ai normali danni inflitti.

Il personaggio deve decidere prima di effettuare l'attacco se usare o meno questo talento. Se l'attacco va a vuoto, egli consuma comunque il focus psionico.

FORZA DI VOLONTÀ [GENERALE]

Il personaggio è in grado di resistere agli attacchi psionici con una grande forza di volontà.

Prerequisiti: Volontà di Ferro.

Beneficio: Una volta per round, quando è il bersaglio di un effetto psionico che concede un tiro salvezza sui Riflessi o sulla Tempra, il personaggio può invece effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per evitare l'effetto.

Il beneficio di questo talento si applica solo ai poteri psionici e capacità psioniche. Si tratta di un'eccezione alla regola della trasparenza arti psioniche-magia (vedi pagina 55).

Speciale: Non si può prendere o utilizzare questo talento se si possiede la capacità di utilizzare poteri (se si ha una riserva di punti potere o capacità psioniche).

IMPATTO PROFONDO [PSIONICO]

Il personaggio può colpire l'avversario con un'arma da mischia come se stesse effettuando un attacco di contatto.

Prerequisiti: For 13, Arma Psionica, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità *Concentrazione*, pagina 37). Il personaggio può quindi risolvere i suoi attacchi con armi da mischia come se fossero attacchi di contatto.

Il personaggio deve decidere prima di effettuare l'attacco se usare o meno questo talento. Se l'attacco va a vuoto, egli consuma comunque il focus psionico.

INCIDERE TATUAGGI [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare tatuaggi psionici che contengono poteri all'interno dei loro disegni.

Prerequisito: 3° livello di manifestazione.

Beneficio: Il personaggio può creare un tatuaggio psionico di qualsiasi potere di 3° livello o inferiore conosciuto, che abbia come bersaglio una o più creature. Incidere un tatuaggio richiede un giorno. Quando si crea un tatuaggio psionico, si stabilisce il livello di manifestazione, che deve essere sufficiente per manifestare il potere in questione e non superiore al livello del personaggio. Il prezzo base di un tatuaggio psionico è il livello del potere x il livello di manifestazione x 50 mo. Per incidere un tatuaggio il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime (inchiostri speciali, aghi perfetti ecc.) per un costo pari alla metà del prezzo base.

Quando si crea un tatuaggio psionico, si devono effettuare tutte le scelte che si prenderebbero normalmente all'atto della manifestazione del potere. Quando chi lo porta lo attiva fisicamente, diventa il bersaglio dell'incantesimo.

Qualsiasi tatuaggio psionico che racchiude un potere con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il personaggio deve pagare il costo extra in PE al momento della creazione del tatuaggio.

INCREMENTARE COSTRUTTO [PSIONICO]

Il costrutto astrale del personaggio possiede più capacità.

Beneficio: Quando il personaggio crea un costrutto astrale, può fornirgli un'ulteriore capacità speciale da qualsiasi Menu (vedi pagina 191) in cui il costrutto possiede ora una capacità.

INQUISITORE [PSIONICO]

Il personaggio sa riconoscere le menzogne altrui.

Prerequisito: Sag 13.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio ottiene un bonus di +10 alle prove di Percepire Intenzioni contrapposte alle prove di Raggiurare.

Il personaggio deve decidere prima di effettuare la prova di Percepire Intenzioni se usare o meno questo talento. Se la prova fallisce, egli consuma comunque il focus psionico.

MAGIA ANTIPSIONICA [GENERALE]

Gli incantesimi del personaggio sono più potenti quando vengono utilizzati contro personaggi o creature psioniche.

Prerequisiti: Sapienza Magica 5 gradi.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza ai poteri di una creatura psionica. Questo bonus è cumulativo con quello conferito da Incantesimi Inarrestabili e Incantesimi Inarrestabili Superiore. Inoltre, ogni volta che una creatura psionica cerca di dissolvere un incantesimo lanciato dal personaggio, essa deve effettuare una prova di livello di manifestazione contro CD di 13 + il suo livello di psionico.

Il beneficio di questo talento si applica solo alla resistenza ai poteri. Il bonus non si applica alla resistenza agli incantesimi. Si tratta di un'eccezione alla regola della trasparenza arti psioniche-magia (vedi pagina 55).

Speciale: Non si può prendere o utilizzare questo talento se si possiede la capacità di utilizzare poteri (se si ha una riserva di punti potere o capacità psioniche).

MANIFESTARE IN COMBATTIMENTO [PSIONICO]

Il personaggio è pratico del manifestare poteri in combattimento.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Concentrazione effettuate per manifestare un potere o utilizzare

Impatto Profondo

una capacità psionica mentre è sulla difensiva (vedi "Manifestare poteri sulla difensiva", pagina 54) o quando si è in lotta o immobilizzati.

MANTENERE LA POSIZIONE [GENERALE]

Il personaggio può impedire agli avversari di fuggire o allontanarsi.

Prerequisito: For 13.

Beneficio: Quando il movimento di un avversario per uscire da un quadretto minacciato dal personaggio provoca un attacco di opportunità, il personaggio può decidere di rinunciare a quell'attacco e seguire l'avversario. Effettuare come al solito l'attacco di opportunità. Se il personaggio colpisce il nemico, questi deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 10 + il tiro per il danno del personaggio (che l'avversario in realtà non subisce), o fermarsi immediatamente come se avesse consumato tutte le sue azioni di movimento per quel round.

Dato che il personaggio utilizza il talento Mantenere la Posizione al posto del suo attacco di opportunità, lo può utilizzare solo un limitato numero di volte al round pari al numero di volte al round in cui può effettuare un attacco di opportunità (di solito una).

Normale: Gli attacchi di opportunità non possono bloccare un avversario sul posto.

MEDITAZIONE PSIONICA [PSIONICO]

Il personaggio può focalizzare la sua mente più in fretta del normale, anche in situazioni stressanti.

Prerequisiti: Sag 13, Concentrazione 7 gradi.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare un'azione di movimento per diventare psionicamente focalizzato (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37).

Normale: Un personaggio senza questo talento deve utilizzare un'azione di round completo per diventare psionicamente focalizzato.

MENTE AFFINATA [PSIONICO]

La capacità del personaggio di concentrarsi è sottile quanto la punta di una freccia, permettendogli di raggiungere il focus psionico anche nelle situazioni più confuse.

Prerequisito: Sag 13.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Concentrazione per diventare psionicamente focalizzato.

MENTE APERTA [GENERALE]

Il personaggio ha una capacità naturale nell'indirizzare i suoi ricordi, memorie e conoscenze delle abilità.

Beneficio: Il personaggio ottiene immediatamente 5 punti abilità che può spendere come di norma. Se li spende su di un'abilità di classe incrociata contano come 1/2 grado. Il personaggio non può eccedere il numero massimo di gradi per il suo livello in nessuna abilità.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta, ottiene immediatamente altri 5 punti abilità.

MENTE CAOTICA [GENERALE]

Gli inquieti pensieri del personaggio impediscono agli altri di comprendere le sue azioni.

Prerequisiti: Allineamento caotico, Car 15.

Beneficio: Le creature e i personaggi che ricevono un bonus cognitivo ai loro tiri per colpire, un bonus cognitivo alla Classe Armatura o un bonus cognitivo alle prove di abilità o caratteristica, perdono il bonus quando lo usano contro un personaggio con questo talento.

Il beneficio di questo talento si applica solo ai bonus cognitivi ottenuti tramite poteri e capacità psioniche. Si tratta di un'eccezione alla regola della trasparenza arti psioniche-magia (vedi pagina 55).

Speciale: Non si può prendere o utilizzare questo talento se si possiede la capacità di utilizzare poteri (se si ha una riserva di punti potere o capacità psioniche).

MENTE CHIUSA [GENERALE]

La mente del personaggio riesce a resistere ai poteri psionici meglio della norma.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro i poteri psionici.

Il beneficio di questo talento si applica solo a poteri e capacità psioniche. Si tratta di un'eccezione alla regola della trasparenza arti psioniche-magia (vedi pagina 55).

Speciale: Non si può prendere o utilizzare questo talento se si possiede la capacità di utilizzare poteri (se si ha una riserva di punti potere o capacità psioniche).

MENTE SUL CORPO [GENERALE]

I danni alle caratteristiche del personaggio guariscono più rapidamente.

Prerequisito: Cos 13.

Beneficio: Il personaggio guarisce dai danni alle caratteristiche e dai danni da consumo di caratteristica più in fretta del normale. Il personaggio recupera un numero di punti di caratteristica al giorno pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione.

Normale: Il personaggio recupera dai danni alle caratteristiche e dai danni da consumo di caratteristica al ritmo di 1 punto al giorno.

MENTE OSTILE [GENERALE]

La mente del personaggio reagisce violentemente contro coloro che cercano di usare i poteri psionici contro di essa.

Prerequisito: Car 15.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio è soggetto a un potere della disciplina telepatia (che si tratti di un potere benefico o dannoso), lo psionico che lo manifesta deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 10 + 1/2 del livello del personaggio + il modificatore di Carisma del personaggio o subire 2d6 danni.

Il beneficio di questo talento si applica solo ai bonus cognitivi ottenuti tramite poteri e capacità psioniche. Si tratta di un'eccezione alla regola della trasparenza arti psioniche-magia (vedi pagina 55).

Speciale: Non si può prendere o utilizzare questo talento se si possiede la capacità di utilizzare poteri (se si ha una riserva di punti potere o capacità psioniche).

METABOLISMO RAPIDO [GENERALE]

Le ferite del personaggio guariscono in fretta.

Prerequisito: Cos 13.

Beneficio: Il personaggio recupera naturalmente un numero di punti ferita al giorno pari alla sua velocità di guarigione standard + il doppio del suo bonus di Costituzione. Il personaggio guarisce anche se non riposa. Questo tipo di guarigione sostituisce la sua normale guarigione naturale. Se il personaggio viene accudito con successo da qualcuno con l'abilità Guarire, il personaggio recupera invece il doppio del normale ammontare di punti ferita + il doppio del suo bonus di Costituzione.

POTERI AMPLIATI [METAPSIONICA]

Il personaggio può aumentare l'area dei suoi poteri.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio modifica la linea, l'emanaione, l'esplosione o la propagazione di un potere per aumentare l'area influenzata. (I poteri la cui area non rientri in alcuna delle quattro categorie sopra riportate non sono influenzati da questo talento). Qualsiasi estensione numerica dell'area del potere, aumenta del 100%. Ad esempio, un'esplosione di energia (la quale in genere produce una propagazione del raggio di 12 metri) che viene ampliata, occupa una propagazione del raggio di 24 metri.

Utilizzare questo talento aumenta il costo in punti potere del potere di 4. Il costo totale del potere non può eccedere il livello di manifestazione del personaggio.

POTERI CONCATENATI [METAPSIONICA]

Il personaggio può manifestare poteri che si inarcano per colpire altri bersagli oltre al bersaglio primario.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio può concatenare qualsiasi potere che colpisca un singolo bersaglio e infligga danni da acido, elettricità, fuoco, freddo o sonoro. Dopo aver colpito il bersaglio primario, il potere può arcuare verso un numero di bersagli secondari pari al suo livello da psionico (massimo venti). Gli archi secondari colpiscono ciascuno un bersaglio e infliggono metà dei danni inflitti al bersaglio primario (arrotondare per difetto). Ogni bersaglio può effettuare un tiro salvezza, se gli viene concesso dal potere. Il personaggio sceglie i bersagli secondari come preferisce, ma si devono tutti trovare entro 9 metri dal bersaglio primario, e nessun bersaglio può essere colpito più di una volta. Il personaggio può decidere di colpire meno bersagli del massimo (per evitare alleati nell'area, ad esempio).

Utilizzare questo talento aumenta il costo in punti potere del potere di 6. Il costo totale del potere non può eccedere il livello di manifestazione del personaggio.

POTERI ESTESI [METAPSIONICA]

Il personaggio può manifestare poteri che durano più a lungo del normale.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio può manifestare un potere esteso. Un potere esteso dura il doppio del normale. I poteri la cui durata è concentrazione, istantanea o permanente non sono influenzati da questo talento.

Utilizzare questo talento aumenta il costo in punti potere del potere di 2. Il costo totale del potere non può eccedere il livello di manifestazione del personaggio.

POTERI INARRESTABILI [PSIONICO]

I poteri del personaggio sono molto potenti e penetrano attraverso la resistenza ai poteri con più facilità del normale.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di livello di manifestazione (1d20 + livello dell'incantatore) effettuate per superare la resistenza ai poteri di una creatura.

POTERI INARRESTITILI SUPERIORE [PSIONICO]

I poteri del personaggio sono oltremodo potenti e penetrano attraverso la resistenza ai poteri con più facilità del normale.

Prerequisito: Poteri Inarrestabili.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio ottiene un bonus di +8 alle prove di livello di manifestazione (1d20 + livello di manifestazione) effettuate per superare la resistenza ai poteri di una creatura. Questo bonus sostituisce quello derivante da Poteri Inarrestabili (vedi sopra).

POTERI INCONDIZIONATI [METAPSIONICA]

Le condizioni disabilitanti non riescono a fermare il personaggio.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). La forza mentale del personaggio è tale da superare qualsiasi condizione debilitante. Il personaggio può manifestare un potere incondizionato anche se è *confuso*, *frastornato*, *nauseato* o *stordito*. Solo i poteri personali e i poteri che agiscono sul personaggio possono essere manifestati come poteri incondizionati.

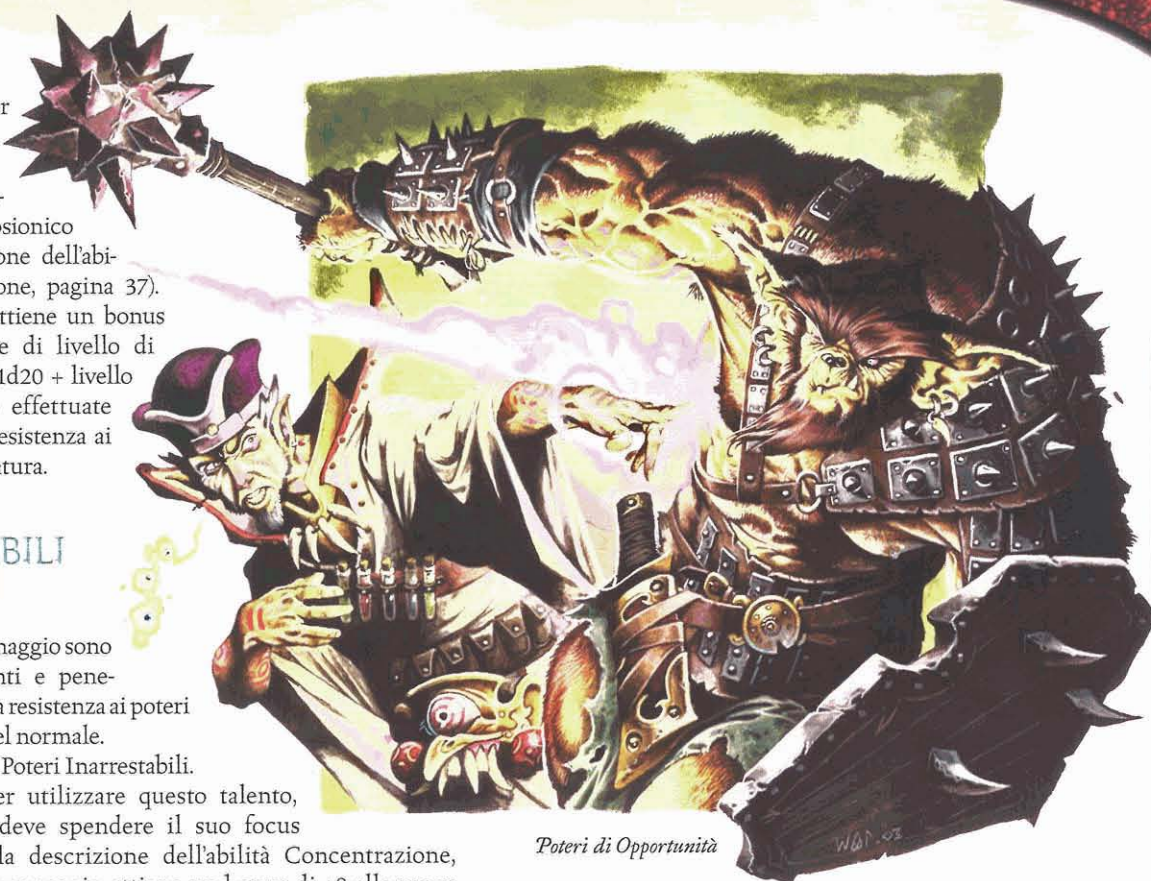
Utilizzare questo talento aumenta il costo in punti potere del potere di 8. Il costo totale del potere non può eccedere il livello di manifestazione del personaggio.

POTERI INGRANDITI [METAPSIONICA]

Il personaggio può manifestare poteri più lontano del normale.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio può modificare un potere con raggio di azione vicino, medio o lungo per ingrandirlo del 100%. Un potere ingrandito con raggio di azione vicino viene quindi ad avere un raggio di azione di 15 m + 1,5 m per livello, mentre i poteri con raggio di azione medio ottengono un raggio di azione di 60 m + 6 m per livello e infine quelli con raggio di azione lungo arrivano a un raggio di azione di 240 m + 24 m per livello. I poteri i cui raggi di azione non sono definiti dalla distanza, e allo stesso modo i poteri i cui raggi di azione non sono vicino, medio o lontano, non possono essere ingranditi.

Utilizzare questo talento non incrementa il costo in punti potere del potere.



Poteri di Opportunità

POTERI MASSIMIZZATI [METAPSIONICA]

Il personaggio può manifestare poteri al massimo effetto possibile.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio può massimizzare un potere. Tutti gli effetti numerici variabili di un potere modificato da questo talento, sono elevati alla massima potenza. Un potere massimizzato infligge il danno massimo, cura il numero massimo di punti ferita, ha effetto sul numero massimo di bersagli ecc., come appropriato. Non ha alcun effetto sui tiri salvezza e sui tiri contrapposti, né sui poteri privi di variabili casuali.

I poteri aumentati possono essere massimizzati; un potere aumentato massimizzato infligge danno massimo (o cura il numero massimo di punti ferita, e così via) del potere aumentato.

Un potere sia potenziato che massimizzato, ottiene i benefici separati di ciascun talento: il risultato massimo più la metà del risultato che normalmente si otterrebbe.

Utilizzare questo talento aumenta il costo in punti potere del potere di 4. Il costo totale del potere non può eccedere il livello di manifestazione del personaggio.

POTERI DI OPPORTUNITÀ [METAPSIONICA]

Il personaggio può effettuare attacchi di opportunità potenziati dai poteri.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Quando effettua un attacco di opportunità, il personaggio può utilizzare qualsiasi potere che conosca con raggio di azione contatto, se ha almeno una mano libera. Manifestare questo potere è un'azione immediata.

Il personaggio non può utilizzare questo talento con un potere a contatto il cui tempo di manifestazione è superiore a un'azione di round completo.

Illus. di W. Reynolds

Utilizzare questo talento aumenta il costo in punti potere del potere di 6. Il costo totale del potere non può eccedere il livello di manifestazione del personaggio.

Normale: Gli attacchi di opportunità possono essere sferrati solo con le armi da mischia.

POTERI POTENZIATI [METAPSIONICA]

Il personaggio può manifestare poteri con effetti superiori.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio può potenziare un potere in modo che tutti gli effetti numerici variabili di un potere potenziato aumentano del 50%. Un potere potenziato infligge il 50% in più dei danni, cura il 50% in più dei punti ferita, ha effetto sul 50% in più di bersagli, e così via, come appropriato. I poteri aumentati possono anche essere potenziati (moltiplicare per 1,5 il danno totale del potere aumentato). Questo talento non si applica ai tiri salvezza e ai tiri contrapposti (come quello che il personaggio effettua quando lancia *dissolvi poteri psionici*) né ai poteri privi di variabili casuali.

Utilizzare questo talento aumenta il costo in punti potere del potere di 2. Il costo totale del potere non può eccedere il livello di manifestazione del personaggio.

POTERI RADDOPPIATI [METAPSIONICA]

Il personaggio può manifestare un potere in simultanea a un altro potere identico.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio può raddoppiare un potere. Manifestare un potere alterato da questo talento fa sì che il potere agisca due volte sull'area o bersaglio, come se si stesse manifestando simultaneamente lo stesso potere due volte sullo stesso posto o bersaglio. Qualsiasi variabile del potere (come durata, numero di bersagli e così via) è identica per entrambi i poteri prodotti. Il bersaglio sperimenta tutti gli effetti di entrambi i poteri individualmente e riceve un tiro salvezza (se applicabile) per ciascuno. In alcuni casi, come per uno *charme psionico* raddoppiato, fallire entrambi i tiri salvezza produce un effetto ridondante (sebbene, in questo esempio, un alleato del bersaglio dovrebbe superare due tentativi di dissolvere per liberare il bersaglio dall'effetto di charme).

Utilizzare questo talento aumenta il costo in punti potere del potere di 6. Il costo totale del potere non può eccedere il livello di manifestazione del personaggio.

POTERI RAPIDI [METAPSIONICA]

Il personaggio può manifestare un potere alla velocità del pensiero.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio può manifestare rapidamente un potere. Il personaggio può compiere un'altra azione, persino manifestare un altro potere, nello stesso round in cui manifesta un potere rapido. Il personaggio può manifestare soltanto un potere rapido per round. Un potere il cui tempo di manifestazione sia più lungo di 1 azione di round completo non si può rapidizzare.

Utilizzare questo talento aumenta il costo in punti potere del potere di 6. Il costo totale del potere non può eccedere il livello di manifestazione del personaggio.

Manifestare un potere rapido non provoca attacchi di opportunità.

POTERI RITARDATI [METAPSIONICA]

Il personaggio può manifestare il potere e ritardarne l'entrata in azione fino a 5 round.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio può manifestare un potere come potere ritardato. Un potere ritardato non si attiva immediatamente. Quando il personaggio manifesta il potere, sceglie uno dei tre meccanismi di attivazione: (1) Il potere si attiva quando il personaggio utilizza un'azione standard per attivarlo; (2) Si attiva quando una creatura entra nell'area di effetto del potere (solo i poteri che agiscono su aree possono utilizzare questo meccanismo di attivazione); o (3) Si attiva durante il turno del personaggio trascorsi 5 round. Se il personaggio sceglie uno dei primi due meccanismi e le condizioni non vengono soddisfatte entro 5 round, il potere si attiverà automaticamente durante il quinto round.

Solo i poteri personali e ad area possono essere ritardati.

Qualsiasi decisione presa sul potere ritardato, compresi tiri per colpire, bersagli, o la determinazione e forma dell'area, viene effettuata al momento della manifestazione del potere. Gli effetti risolti da coloro che subiscono il potere, tiri salvezza compresi, vengono determinati al termine del periodo di ritardo.

Un potere ritardato può essere disperso normalmente durante il ritardo, e può essere individuato normalmente nell'area o sul bersaglio tramite l'uso di poteri che possono individuare effetti psionici.

Utilizzare questo talento aumenta il costo in punti potere del potere di 2. Il costo totale del potere non può eccedere il livello di manifestazione del personaggio.

POTERI SCAVANTI [METAPSIONICA]

I poteri del personaggio riescono a volte a superare le barriere.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio può tentare di manifestare i suoi poteri contro bersagli che sono riparati dietro un muro o un effetto di forza. I poteri del personaggio attraversano per un breve istante il Piano Astrale in modo da oltrepassare la barriera.

La forza e lo spessore della barriera determinano la sua probabilità di successo. Per riuscire a superare la barriera con il suo potere, il personaggio effettua una prova di Sapienza Psionica con CD pari a 10 + la durezza della barriera + 1 per 30 cm di spessore (minimo 1). Assegnare alle barriere prive di un valore di durezza, come gli effetti di forza (*o muro di ectoplasma*), durezza 20. I muri di forza o *muri di ectoplasma* si assume siano spessi meno di 30 cm a meno che non sia indicato diversamente.

Se un potere richiede linea di visuale (cosa che riguarda la maggior parte dei poteri che agiscono su di un bersaglio o più bersagli invece di un'area), il personaggio non può manifestarlo come potere scavante a meno che non riesca a vedere in qualche modo il bersaglio, grazie ad esempio a *percezione chiaroveggente*.

Utilizzare questo talento aumenta il costo in punti potere del potere di 2. Il costo totale del potere non può eccedere il livello di manifestazione del personaggio.

POTERI SPECIALIZZATI [PSIONICO]

Il personaggio infligge danni maggiori con i propri poteri.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (raggio), 4° livello di manifestazione.

Beneficio: Con raggi e poteri di attacco a distanza a contatto che infliggono danni, il personaggio infligge 2 danni extra. Se consuma il suo focus psionico all'atto di manifestare un raggio o un potere di attacco a distanza a contatto che infliggono danni, il

personaggio può sommare il bonus della sua caratteristica chiave ai danni (invece di sommare 2).

POTERI SPECIALIZZATI SUPERIORE [PSIONICO]

Il personaggio infligge più danni con i suoi poteri.

Prerequisiti: Poteri Specializzati, Arma Focalizzata (raggio), 12° livello di manifestazione.

Beneficio: I poteri del personaggio che infliggono danni, infliggono 2 danni extra. Questo danno è cumulativo con altri bonus ai tiri per i danni dei poteri, compreso quello di Poteri Specializzati. Il danno bonus si applica solo se il bersaglio o i bersagli si trovano entro 9 metri.

PRECISIONE MORTALE [GENERALE]

Il personaggio svuota la sua mente di tutte le distrazioni, diventando uno strumento di precisione letale.

Prerequisiti: Des 15, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Il personaggio ha un'accuratezza letale con i suoi attacchi furtivi. Il personaggio può tirare nuovamente qualsiasi risultato di 1 ottenuto sui dadi extra dell'attacco furtivo. Il personaggio deve utilizzare il nuovo risultato anche se si tratta di un altro 1.

PREPARARE PIETRE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare pietre del potere in cui immagazzinare poteri psionici.

Prerequisito: 1° livello di manifestazione.

Beneficio: È possibile creare una pietra del potere di qualsiasi potere conosciuto dal personaggio. Preparare una pietra del potere richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Il prezzo base di una pietra del potere è il livello del potere immagazzinato x il livello di manifestazione x 25 mo. Per preparare una pietra del potere il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base.

Qualsiasi pietra del potere che racchiude un potere con un costo in PE comporta anche un costo extra in proporzione. In aggiunta al costo derivante dal prezzo base, il personaggio deve pagare cinquanta volte il costo in PE al momento della preparazione della pietra.

PSICOCRISTALLO MIGLIORATO [PSIONICO]

Il personaggio può migliorare il suo psicocristallo.

Prerequisito: Affinità allo Psicocristallo.

Beneficio: Il personaggio può impiantare un altro frammento di personalità nel suo psicocristallo. Egli ottiene entrambi i benefici delle personalità dello psicocristallo. La personalità dello psicocristallo si modifica e diventa un misto di tutti i frammenti di personalità impiantati. D'ora in poi, quando si determinano le capacità dello psicocristallo, considerare il livello di manifestazione del personaggio di uno superiore al normale.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta, può impiantare un nuovo frammento di personalità nel suo psicocristallo, dal quale deriva i benefici indicati, e considera il suo livello come se fosse di un livello più alto ai fini di determinare le capacità dello psicocristallo.

PUGNO PSIONICO [PSIONICO]

Il personaggio può caricare il suo colpo senz'armi o arma naturale con un maggiore potenziale di danno.

Prerequisito: For 13.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). L'attacco senz'armi o l'attacco con armi naturali del personaggio infligge 2d6 danni extra.

Il personaggio deve decidere prima di effettuare l'attacco se usare o meno questo talento. Se l'attacco va a vuoto, egli consuma comunque il focus psionico.

PUGNO PSIONICO SUPERIORE [PSIONICO]

Il personaggio può caricare il suo colpo senz'armi o arma naturale con un maggiore potenziale di danno.

Prerequisito: For 13, Pugno Psionico, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Quando utilizza il talento Pugno Psionico, l'attacco senz'armi o l'attacco con armi naturali del personaggio infligge 4d6 danni extra invece che 2d6 danni extra.

RESISTENZA MENTALE [GENERALE]

La mente del personaggio è protetta dalle intrusioni.

Prerequisito: Tiro salvezza base sulla Volontà +2.

Beneficio: Contro gli attacchi psionici che non utilizzano un tipo di energia per infliggere danni, come *affondo mentale*, il personaggio ottiene riduzione del danno 3/-. Inoltre, quando subisce danno alle caratteristiche (ma non dal risucchio di caratteristica o danno da consumo di caratteristica) da un attacco psionico, sottrae 3 punti al danno che normalmente accuserebbe.

Il beneficio di questo talento si applica solo ai bonus cognitivi ottenuti tramite poteri e capacità psioniche. Si tratta di un'eccezione alla regola della trasparenza arti psioniche-magia (vedi pagina 55).

Speciale: Non si può prendere o utilizzare questo talento se si possiede la capacità di utilizzare poteri (se si ha una riserva di punti potere o capacità psioniche).

SALTO MENTALE [PSIONICO]

Il personaggio può compiere salti stupefacenti.

Prerequisiti: For 13, Saltare 5 gradi.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio riceve un bonus di +10 alle prove di Saltare.

SCHIVARE PSIONICO [PSIONICO]

Il personaggio è competente nell'evitare i colpi.

Prerequisiti: Des 13, Schivare.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve essere psionicamente focalizzato (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio riceve un bonus di schivare +1 alla sua Classe Armatura. Questo bonus è cumulativo con il bonus del talento Schivare (ma si applica solo contro l'avversario scelto).

SOVRACCARICARE [PSIONICO]

Il personaggio consuma la propria forza vitale per rafforzare i suoi poteri.

Beneficio: Quando manifesta un potere, il personaggio può incrementare il suo livello effettivo di manifestazione di uno, ma nel farlo subisce 1d8 danni. All'8° livello, può scegliere di incrementare il livello effettivo di manifestazione di due, ma subire 3d8 danni. Al 15° livello, può incrementare il livello effettivo di manifestazione di tre, ma subire 5d8 danni.

L'incremento effettivo del livello di manifestazione aumenta il numero di punti potere che si può spendere sulla manifestazione di un singolo potere, oltre ad aumentare tutti gli effetti

dipendenti dal livello di manifestazione, come raggio di azione, durata e il superamento della resistenza ai poteri.

Normale: Il livello di manifestazione del personaggio è pari ai livelli totali nelle classi che possono manifestare poteri.

SPEZZARE FOCALIZZATO [PSIONICO]

Il personaggio è in grado di percepire il punto di rottura delle armi.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Quando il personaggio colpisce l'arma di un avversario, ignora metà della durezza totale dell'arma (arrotondare per difetto). La durezza totale comprende qualsiasi potenziamento magico o psionico posseduto dall'arma e che ne incrementa la durezza.

Speciale: Il personaggio è in grado anche di percepire il punto di rottura di qualsiasi costruzione solida, come porte di legno o muri di pietra, e può ignorare metà della durezza totale dell'oggetto (arrotondare per difetto) quando attacca un simile oggetto.

TIRO MULTIPLO SUPERIORE [GENERALE]

Il personaggio è abile nello scagliare molte frecce in contemporanea, anche contro avversari diversi.

Prerequisiti: Des 17, Tiro Multiplo, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Quando il personaggio usa il talento Tiro Multiplo, può sparare ciascuna freccia a un bersaglio diverso invece di spararle tutte contro lo stesso bersaglio. Il personaggio effettua un tiro per colpire separato per ogni freccia, a prescindere che le stia scagliando a bersagli diversi o allo stesso bersaglio. Il danno basato sulla precisione si applica a ogni freccia scagliata e, se ottiene un colpo critico con più di una freccia, ogni colpo critico infligge danno critico.

Speciale: Un guerriero può selezionare questo talento come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

TIRO PERFORANTE [PSIONICO]

Il personaggio può colpire un avversario con la sua arma a distanza come se effettuasse un attacco di contatto.

Prerequisiti: Des 13, Tiro Psionico, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). Il personaggio può risolvere i suoi attacchi a distanza come se fossero attacchi di contatto a distanza.

Il personaggio deve decidere prima di effettuare l'attacco se usare o meno questo talento. Se l'attacco va a vuoto, egli consuma comunque il focus psionico.

TIRO PSIONICO [PSIONICO]

Il personaggio può caricare la sua arma a distanza con maggiore potenziale di danno.

Prerequisiti: Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37). L'attacco a distanza del personaggio infligge 2d6 danni extra.

Il personaggio deve decidere prima di effettuare l'attacco se usare o meno questo talento. Se l'attacco va a vuoto, egli consuma comunque il focus psionico.

TIRO PSIONICO SUPERIORE [PSIONICO]

Il personaggio può caricare la sua arma a distanza con maggiore potenziale di danno.

Prerequisiti: Tiro Psionico, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Quando usa il talento Tiro Psionico, l'attacco a distanza del personaggio infligge 4d6 danni extra invece che 2d6 extra.

TIRO RESPINTO [PSIONICO]

Il personaggio può rispedire indietro frecce, quadrelli da balestra, lance e altri proiettili o armi da lancio.

Prerequisiti: Tiro Perforante, Tiro Psionico, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +3.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37) e avere almeno una mano libera. Una volta per round, quando il personaggio verrebbe colpito da un proiettile o da un'arma da lancio non più di una categoria di taglia più grande di lui, può deviare l'attacco in modo da non subire alcun danno. L'attacco viene respinto contro l'attaccante, utilizzando il bonus di attacco dell'attacco originale contro il personaggio. Il personaggio deve essere consapevole e non colto alla sprovvista. Cercare di respingere un colpo è un'azione gratuita.

Speciale: Se il personaggio ha anche il talento Deviare Frecce (vedi pagina 95 del *Manuale del Giocatore*), l'attacco deviato viene effettuato con il bonus di attacco originale più il bonus di Destrezza del personaggio.

TRASFERIMENTO METAMORFICO [PSIONICO]

Il personaggio riceve una capacità soprannaturale di una forma in cui si è trasformato.

Prerequisiti: Sag 13, 5° livello di manifestazione.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio cambia forma, ad esempio grazie al potere *mutare forma*, ottiene una delle capacità della nuova forma, se ne ha.

Il personaggio ottiene solo tre usi al giorno della capacità metamorfica, anche se la creatura in cui si è trasformato ne ha un limite superiore. Ad esempio, se il personaggio ottiene l'arma a soffio di un drago, può usare questa capacità solo tre volte prima di perderne l'uso per il resto del giorno. (Il personaggio è comunque soggetto alle altre restrizioni riguardanti l'uso di questa capacità. Ad esempio, dopo aver utilizzato l'arma a soffio di un drago, non può utilizzarla nuovamente prima che siano passati 1d4 round). La CD del tiro salvezza per resistere a una capacità soprannaturale ottenuta tramite Trasferimento Metamorfico (se è un attacco) è 10 + il modificatore di Car del personaggio + 1/2 dei suoi Dadi Vita. Si può ottenere un totale di tre trasferimenti di capacità soprannaturali al giorno, a prescindere da quante volte si manifesta il potere *mutare forma* in un giorno.

Normale: Il personaggio non può utilizzare capacità soprannaturali delle creature di cui assume la forma.

Speciale: Il personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta, ottiene un'altra capacità soprannaturale.

VELOCITÀ DEL PENSIERO [PSIONICO]

L'energia della mente del personaggio dà vigore ai movimenti del suo corpo.

Prerequisito: Sag 13.

Beneficio: Finché il personaggio è psionicamente focalizzato e non indossa un'armatura pesante, ottiene un bonus cognitivo alla velocità di 3 metri.



Illustration di A. Swebel

"The psionic entity embraces the energy of the body and mind, effecting change in the real world."

6' tall

Psionic tattoos

Lo psion Ialdabode ha solamente bisogno di concentrarsi per manifestare i suoi poteri innati, attingendo alla sua capacità di sfruttare una riserva interiore di forza mentale. Non ha bisogno di strane componenti materiali, parole misteriose o gesti complessi. Con la spesa mentale di alcuni punti potere, egli può creare il fuoco dal nulla, spostare un macigno senza toccarlo, avere una breve visione del futuro, e comunicare con persone a chilometri di distanza.

I poteri psionici originano nelle menti senzienti. Anche una creatura non morta o un essere privo di forma fisica può creare una riserva di forza interiore sufficiente a manifestare poteri, purché il suo punteggio di Intelligenza sia almeno 1. I parassiti con la capacità mente alveare, come lo sciame di vespe infernali (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 222), sono un'eccezione a questa regola.

Un potere psionico è un singolo effetto psionico. I personaggi e le creature psioniche non devono preparare i loro poteri in anticipo. Se dispongono di sufficienti punti potere possono manifestare un potere, altrimenti non sono in grado.

Un potere viene manifestato quando un personaggio psionico paga il suo costo in punti potere. Alcune creature psioniche manifestano poteri automaticamente, mediante le cosiddette capacità psioniche, senza pagare alcun costo in punti potere. Altre creature pagano invece punti potere, proprio come i personaggi.

Ogni potere ha uno specifico effetto descritto nel Capitolo 5. Un potere conosciuto da un personaggio psionico può essere utilizzato ogni volta che questi abbia i punti potere per farlo.

I poteri sono raccolti in sei categorie, dette discipline, che rappresentano sei grandi tipologie di poteri. Questo

capitolo descrive le differenze tra le discipline. Inoltre, fornisce una ricca discussione sul funzionamento dei poteri, dà una presentazione del formato di descrizione dei poteri, spiega come funziona il combattimento psionico tra creature psioniche contro bersagli non psionici, e analizza anche cosa accade quando gli effetti psionici si combinano con altri poteri psionici o magici. Fornisce anche un'opzione per trattare le arti psioniche e la magia come due tipi completamente diversi di energie.

La seconda parte di questo capitolo discute l'argomento di una campagna psionica e i problemi dei personaggi psionici di alto livello.

MANIFESTARE POTERI

I personaggi e le creature psioniche manifestano poteri. A prescindere che costino punti potere perché manifestati da un personaggio psionico, o siano manifestati come capacità psioniche, gli effetti dei poteri restano gli stessi.

Manifestare un potere può essere un processo semplice, come quando Kazak il nano cineta manifesta forza telecinetica per sollevare un piccolo oggetto verso una sporgenza elevata, oppure può essere complicato, come quando Kazak cerca di surriscaldare le asce bipenni dei suoi avversari orchi utilizzando agitazione della materia mentre questi cercano di fare del loro meglio per decapitarlo.

Il processo di manifestare un potere è simile a lanciare un incantesimo, ma con importanti differenze.

SCEGLIERE UN POTERE

Per prima cosa, bisogna scegliere il potere da manifestare. Il personaggio può selezionare qualsiasi potere conosca, purché sia in grado di manifestare poteri di quel livello o superiore.

Per manifestare un potere, bisogna spendere i punti potere, che vengono conteggiati nel totale giornaliero. Il personaggio può manifestare lo stesso potere più volte se ha punti sufficienti per pagare.

CONCENTRAZIONE

Per manifestare un potere, è necessario concentrarsi. Se qualcosa interrompe la concentrazione mentre si sta manifestando, si deve effettuare una prova di Concentrazione o perdere i punti potere senza manifestare il potere. Più è coinvolgente la distrazione, più alto è il livello del potere che si sta cercando di manifestare, e maggiore sarà la CD. (Poteri più potenti richiedono un maggiore sforzo mentale).

Ferimento: Essere feriti o subire l'effetto di un potere psionico ostile mentre si tenta di manifestare un potere può interrompere la concentrazione e far sprecare un potere. Se mentre si manifesta un potere si subiscono dei danni, è necessario effettuare una prova di Concentrazione (la CD è 10 + i danni subiti + il livello del potere che si stava manifestando). Si rischia di perdere la concentrazione se si viene colpiti tra il momento in cui si comincia e quello in cui si completa un potere (per un potere con un tempo di manifestazione di 1 round completo o più) oppure se si subisce una ferita in risposta alla manifestazione di un potere (come un attacco di opportunità provocato dalla manifestazione di un potere o un attacco contingente, come un'azione preparata).

Se si subiscono danni continuati, come dall'incantesimo *freccia acida di Melf*, si considera che la metà dei danni abbiano luogo mentre si sta manifestando. Si deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + metà dei danni che la sorgente continua ha inflitto per ultimi + il livello del potere che si sta manifestando). Se gli ultimi danni inflitti erano gli ultimi danni che l'effetto poteva infliggere (come l'ultimo round di una *freccia acida di Melf*), allora i danni sono terminati e non distruggono lo psionico. Danni ripetuti, come da *muro di energia*, non contano come danni continuati.

Potere: Se si subisce l'effetto di un potere mentre si tenta di manifestarne uno, si deve superare una prova di Concentrazione oppure perdere il potere che si sta manifestando. Se il potere di cui si subisce l'effetto infligge danni, la CD è 10 + i danni subiti + il livello del potere che si sta manifestando. Se il potere interferisce o distrae in qualche altro modo lo psionico che sta manifestando il potere, la CD è pari alla CD del tiro salvezza del potere + il livello del potere che si sta manifestando. Per i poteri che non hanno tiro salvezza, è la CD che il tiro salvezza del potere avrebbe se permettesse un tiro salvezza.

In lotta o immobilizzato: Per manifestare un potere mentre si è in lotta o immobilizzati si deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + il livello del potere che si sta manifestando) oppure perdere il potere.

Movimento vigoroso: Se lo psionico sta cavalcando una cavalcatura in movimento, compiendo una movimentata corsa in un carro, si trova su di una barca in acque agitate, sottoposta in una nave nel bel mezzo di una tempesta, o semplicemente se è sbattuto di qua e di là in modo simile, deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + il livello del potere che sta manifestando) oppure perdere il potere.

Movimento violento: Se lo psionico è su di un cavallo al galoppo, sta compiendo una corsa indiatolata su un carro, si trova in una barca in mezzo alle rapide, sul ponte di una nave nel bel mezzo di una tempesta, o se viene sbattuto da ogni

parte in modo simile, deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello del potere che sta manifestando) oppure perdere il potere.

Tempo atmosferico impervio: Se ci si trova in balia di un forte vento che porta pioggia o nevischio accecante, la CD è 5 + il livello del potere che si sta manifestando. Se si è nel bel mezzo di un vento che porta grandine, polvere e detriti, la CD è 10 + il livello del potere che si sta manifestando. In entrambi i casi, si perde il potere se si fallisce la prova di Concentrazione. Se le condizioni atmosferiche sono determinate da un potere, bisogna utilizzare le regole nella precedente sezione "Potere".

Manifestare poteri sulla difensiva: Se si vuole manifestare un potere senza provocare alcun attacco di opportunità, è necessario schivare e muoversi. Bisogna effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello del potere che si sta manifestando) per riuscire. Si perdono i punti potere senza riuscire a manifestare se si fallisce.

Intralcio: Se si desidera manifestare un potere mentre si è intralciati in una rete o sotto l'effetto di un potere simile (come *ectoplasma intralcante*), si deve effettuare una prova di Concentrazione con CD 15 per manifestare il potere. Si perde il potere se si fallisce la prova.

LIVELLO DI MANIFESTAZIONE

Le variabili di un effetto del potere spesso dipendono dal livello di colui che lo manifesta, che è pari al livello di classe psionico. Per esempio, il *costrutto astrale* dura 1 round per livello di manifestazione, così che un modellatore di 11° livello può creare un costrutto astrale che dura 11 round. Anche un potere che può essere aumentato per ottenere effetti aggiuntivi è limitato dal livello di manifestazione (non si possono spendere più punti potere del proprio livello di manifestazione su di un singolo potere). Vedi "Aumento" nella sezione "Testo descrittivo", più avanti.

È possibile manifestare un potere a un livello di manifestazione inferiore al normale, ma il livello di manifestazione deve essere abbastanza alto da permettergli di manifestare il potere in questione, e tutte le peculiarità dipendenti dal livello devono essere basate sullo stesso livello di manifestazione. Ad esempio, se il personaggio vuole manifestare *decelerazione* su qualcuno per 1 solo minuto, potrebbe manifestare il potere come uno psionico di 1° livello. Il suo raggio di azione massimo sarebbe 9 metri.

Nell'eventualità che un privilegio di classe o un'altra capacità speciale fornisca un modificatore al livello di manifestazione (come il talento *Sovraccaricare* o il privilegio di classe *esplosione incontrollata dell'innato*), quel modificatore si applica non solo agli effetti basati sul livello di manifestazione (come il raggio di azione, la durata e il potenziale di aumento) ma anche alla prova di livello di manifestazione per superare la resistenza ai poteri del bersaglio (vedi "Resistenza ai poteri", pagina 62) e al livello di manifestazione utilizzato nelle prove per dissolvere (sia la prova per dissolvere che la CD della prova).

FALLIMENTO DEI POTERI

Se si tenta di manifestare un potere in condizioni in cui le caratteristiche del potere (raggio di azione, area ecc.) non possono essere fatte per conformarsi, la manifestazione fallisce e i punti potere sono sprecati. Ad esempio, se si manifesta *charme psionico* su un cane, il potere fallisce poiché un cane è il tipo sbagliato di bersaglio per quel potere.

I poteri falliscono anche se viene interrotta la concentrazione dello psionico (vedi "Concentrazione", sopra).

RISULTATO DEL POTERE

Una volta saputo quali creature (od oggetti o aree) sono soggette al potere e se quelle creature hanno effettuato tiri salvezza con successo (se possibile), si può applicare qualsiasi risultato un potere compori.

Molti poteri hanno effetto su tipi particolari di creature. Ad esempio, *dominazione psionica* (nella sua forma non aumentata) funziona solo sugli umanoidi.

EFFETTI SPECIALI DI POTERI

Certe peculiarità speciali si applicano a tutti i poteri.

Attacchi: Alcune descrizioni di poteri si riferiscono all'attaccare. Tutte le azioni di combattimento offensive, anche quelle che non danneggiano gli avversari (come disarmare e spinta), sono considerate attacchi. Tutti i poteri a cui gli avversari resistono con tiri salvezza, che infliggono danni, o che in altro modo feriscono od ostacolano i soggetti sono attacchi. *Costrutto astrale* e simili poteri non sono attacchi poiché i poteri di per sé non fanno del male a nessuno.

Tipi di bonus: Molti poteri forniscono ai loro soggetti bonus alle caratteristiche, alla Classe Armatura, agli attacchi e ad altri attributi. Generalmente, un bonus ha un tipo che indica come il potere garantisca il bonus. Ad esempio, *armatura di inerzia* garantisce un bonus di armatura alla CA, a indicare che il potere crea una barriera tangibile attorno all'incantatore. *Precognizione difensiva*, d'altra parte, fornisce un bonus cognitivo alla CA, dato che il personaggio apprende quando il suo avversario è intenzionato ad attaccarlo. (I tipi di bonus sono descritti in dettaglio nella *Guida del DUNGEON MASTER*). L'aspetto importante dei tipi di bonus è che due bonus dello stesso tipo solitamente non si sommano. Con l'eccezione dei bonus di schivare, la maggior parte dei bonus di circostanza e i bonus razziali, solo il bonus migliore funziona (vedi la sezione "Combinare effetti psionici e magici", più avanti). Lo stesso principio si applica alle penalità: un personaggio che subisce due o più penalità dello stesso tipo applica solo la peggiore.

Riportare in vita i morti: Diversi poteri psionici, come *revisione della realtà* e *ravvivare psionico* hanno la capacità di restituire la vita ai personaggi uccisi.

Quando una creatura vivente muore, la sua anima si separa dal corpo, lascia il Piano Materiale, viaggia attraverso il Piano Astrale e va a dimorare sul piano in cui risiede la divinità della creatura. Se la creatura non venerava alcuna divinità, la sua anima si dirige al piano corrispondente al suo allineamento. Riportare in vita qualcuno significa recuperare la sua anima e farla ritornare nel suo corpo.

Perdita di livello: Il passaggio dalla vita alla morte e di nuovo indietro è un viaggio straziante per l'anima di un essere vivente. Di conseguenza, qualsiasi creatura riportata in vita di solito perde un livello di esperienza. Il nuovo totale di PE del personaggio è a metà strada tra il minimo necessario per il suo nuovo livello (ridotto) e il minimo necessario per quello successivo. Se il personaggio era di 1° livello al momento della morte, perde 2 punti di Costituzione invece di perdere un livello.

Questa perdita di livello o di Costituzione non può essere ripristinata da nessun espediente mortale, neanche *desiderio* o *miracolo*. Un personaggio redivivo può riguadagnare un livello perso ottenendo PE in ulteriori avventure. Un personaggio redivivo che era di 1° livello al momento della morte può riguadagnare i punti di Costituzione persi migliorando il suo punteggio di Costituzione quando raggiunge un livello che gli permetta un aumento del punteggio di caratteristica.

Impedire il ritorno in vita: I nemici possono agire in modo da rendere più difficile per un personaggio l'essere riportato in vita. Trattenere il corpo impedisce ad altri di utilizzare una singola manifestazione *revisione della realtà* per riportare in vita il personaggio ucciso.

Riportare in vita contro la volontà: Un'anima non può essere riportata in vita se non lo desidera. Un'anima conosce il nome, l'allineamento e la divinità guida (se c'è) del personaggio che tenta di riportarla in vita e può rifiutare di ritornare in base a questo.

COMBINARE EFFETTI PSIONICI E MAGICI

La regola base riguardo l'interazione di arti psioniche e magia è semplice: i poteri interagiscono con gli incantesimi e gli incantesimi interagiscono con i poteri allo stesso modo in cui un incantesimo o una normale capacità magica interagisce con un altro incantesimo o capacità magica. Tutto ciò viene definito come trasparenza arti psioniche-magia.

Trasparenza arti psioniche-magia: Sebbene non venga detto esplicitamente nella descrizione degli incantesimi del *Manuale del Giocatore* o nella descrizione degli oggetti magici nella *Guida del DUNGEON MASTER*, incantesimi, capacità magiche e oggetti magici che possono potenzialmente influenzare i poteri psionici, lo fanno (a meno che il DM non utilizzi l'opzione "Le arti psioniche sono differenti" descritta più avanti in questo capitolo). Quando la regola riguardo la trasparenza arti psioniche-magia è valida, ha le seguenti ramificazioni.

La resistenza agli incantesimi è efficace contro i poteri, utilizzando le stesse meccaniche. Ugualmente, la resistenza ai poteri è efficace contro gli incantesimi, utilizzando le stesse meccaniche della resistenza agli incantesimi. Se una creatura ha un tipo di resistenza, si assume che possieda anche l'altra. (Gli effetti hanno fini identici sebbene siano stati prodotti da mezzi diversi).

Tutti gli incantesimi che dissolvono la magia hanno effetti identici contro i poteri dello stesso livello, impiegando le stesse meccaniche, e viceversa.

L'incantesimo *individuazione del magico* individua anche i poteri, il loro numero, potenza e locazione entro 3 round (ma è necessaria una prova di Sapienza Psionica per identificare la disciplina a cui appartiene l'aura psionica).

Le aree di magia morta sono anche aree di poteri psionici morti.

Effetti multipli: I poteri o effetti psionici di solito funzionano come descritto nel Capitolo 5, non importa quanti altri poteri, effetti psionici, incantesimi o effetti magici stiano agendo sulla stessa area o bersaglio. Eccetto in casi speciali, un potere non influisce sul modo di funzionare di un altro potere o incantesimo. (Un caso speciale è *dissolvi magie*, che rimuove gli altri effetti magici e psionici). Ogni volta che un potere ha un effetto specifico su altri poteri o incantesimi, la descrizione del potere spiega l'effetto (e viceversa per gli incantesimi che influenzano i poteri). Quando poteri, incantesimi, effetti magici o effetti psionici agiscono sullo stesso posto si applicano anche molte altre regole generali.

Effetti cumulativi: I poteri che danno bonus o penalità ai tiri per colpire, ai tiri per i danni, ai tiri salvezza e ad altri attributi di solito non sono cumulativi. Ad esempio, due poteri *armatura di inerzia* non forniscono al ricevente il doppio dei benefici di un singolo potere *armatura di inerzia*. Tuttavia, entrambi i poteri continuano ad agire simultaneamente, e se uno finisce prima, l'altro continua a operare per il resto della sua durata.

Più in generale, due bonus dello stesso tipo non sono cumulativi anche se provengono da poteri differenti, o da un potere e da un incantesimo. Per esempio, il bonus di armatura da un incantesimo *armatura magica* e il bonus di armatura da un potere *armatura di inerzia* non si sommano. Si usa quale dei due bonus fornisce la migliore Classe Armatura. Allo stesso modo, un potere *sensibilità al pericolo* fornisce un bonus cognitivo alla Classe Armatura contro le trappole che non è cumulativo con il bonus cognitivo ottenuto dal potere *precognizione difensiva*.

Tipi di bonus differenti: I bonus o le penalità da due diversi poteri, o da un potere e un incantesimo, si sommano, se i modificatori sono di due tipi diversi. Per esempio, l'incantesimo *previsione* fornisce un bonus cognitivo di +2 alla Classe Armatura. Un personaggio sotto l'influenza di un incantesimo *previsione* e con addosso un'armatura di inerzia manifestata psionicamente, che fornisce un bonus di armatura +4, ottiene un bonus totale di +6 alla CA, perché i due tipi diversi di bonus sono cumulativi.

Un bonus che non ha nome (solo un "bonus di +2" piuttosto che un "bonus cognitivo di +2") si somma a qualsiasi bonus.

Stesso effetto più di una volta con diverse forze: Nei casi in cui due o più effetti identici stiano operando nella stessa area o sullo stesso bersaglio, ma con diverse forze, si applica solo quello con la forza maggiore. Ad esempio, se un personaggio è sotto l'influenza sia del potere *corpo di quercia* che dell'incantesimo *corpo di ferro* beneficia solo dell'effetto più forte (in questo caso, *corpo di ferro*). Se un potere o incantesimo è dissolto o la sua durata termina, l'altro potere o incantesimo lo sostituisce, supponendo che la sua durata non sia ancora finita.

Stesso effetto con risultati differenti: Lo stesso incantesimo o potere a volte può produrre diversi effetti se applicati allo stesso ricevente più di una volta. Per esempio, un potere *corpo d'ombra* può trasformare uno psion in un'ombra vivente, ma se viene immediatamente seguito da *mutare forma*, anche se il *corpo d'ombra* rimarrebbe normalmente attivo, l'effetto di *mutare forma* ha la precedenza su *corpo d'ombra*. Nessuno degli incantesimi o poteri precedenti è in realtà rimosso o dissolto, ma i loro effetti diventano irrilevanti mentre permane l'incantesimo o potere finale della serie. Se *mutare forma* fosse seguito da una serie di incantesimi di *metamorfosi* lanciati da un mago, l'ultimo incantesimo nella serie avrebbe la precedenza sugli altri incantesimi e poteri. Nessuno dei poteri o incantesimi precedenti è in realtà rimosso o dissolto, ma i loro effetti diventano irrilevanti mentre permane l'incantesimo o il potere finale della serie.

Un effetto ne rende irrilevante un altro: Qualche volta un potere può rendere un altro potere irrilevante. Ad esempio, se uno psion sta usando un potere *adattamento all'energia specificata* su di sé per darsi resistenza al fuoco 10, e poi manifesta *adattamento all'energia*, dandogli resistenza 10 contro tutti e quattro i tipi di energia, allora l'*adattamento all'energia specificata* sarebbe irrilevante.

Molteplici effetti di controllo mentale: Qualche volta gli effetti psionici o magici che stabiliscono un controllo mentale si rendono irrilevanti vicendevolmente. Per esempio, un potere *chiavistello cerebrale* rende qualsiasi altra forma di controllo mentale, magica o psionica, irrilevante poiché toglie al soggetto la capacità di muoversi. Le forme di controllo mentale che non tolgono al ricevente la capacità di agire di solito non interferiscono l'una con l'altra, sebbene una possa modificare l'altra. Se una creatura è soggetta al controllo mentale di due o più creature, tende a obbedire a ognuna al meglio delle sue capacità e al massimo del controllo che permette ogni

effetto. Se la creatura controllata riceve ordini contraddittori simultaneamente, coloro che competono per il controllo su di lei devono effettuare prove di Carisma contrapposte per determinare a chi obbedisce la creatura.

Poteri e incantesimi con effetti contrapposti: I poteri e gli incantesimi con effetti contrapposti si applicano normalmente, con tutti i bonus, le penalità o le modifiche che si accumulano nell'ordine in cui si applicano. Alcuni poteri o incantesimi si negano o si contrastano completamente. Questo è un effetto speciale indicato nella descrizione di un potere o incantesimo.

Effetti istantanei: Due o più effetti magici o psionici con durata istantanea funzionano in modo cumulativo quando si applicano allo stesso oggetto, luogo o creatura. Ad esempio, quando due *palle di energia* colpiscono la stessa creatura, questa deve tentare un tiro salvezza contro ogni *palla di energia* e subire i danni da ognuna in base ai risultati dei tiri salvezza.

DESCRIZIONE DEI POTERI

I poteri a disposizione dei personaggi sono descritti nel Capitolo 5. La descrizione di ogni potere è presentata in un formato standard. Ogni categoria di informazione è spiegata e definita qui di seguito.

NOME

La prima riga di ogni descrizione di potere fornisce il nome con cui il potere è generalmente conosciuto. In alcuni luoghi un potere può essere noto sotto altri nomi, e alcuni psionici possono aver battezzato a modo loro alcuni poteri, ad esempio *padrone della mente* al posto di *dominazione psionica*.

DISCIPLINA (SOTTODISCIPLINA)

Sotto al nome del potere si trova una riga che indica la disciplina (e la sottodisciplina, se appropriato) a cui appartiene il potere.

Quasi ogni potere appartiene a una delle sei discipline. Una disciplina è un gruppo di poteri attinenti tra loro che funzionano in modo simile. Ciascuna disciplina è analizzata di seguito.

Chiaroscienza

I poteri di chiaroscienza permettono al personaggio di apprendere segreti da tempo dimenticati, vedere l'immediato futuro e predire il futuro remoto, trovare oggetti nascosti, e apprendere ciò che normalmente è ignoto. I poteri rappresentati includono *lettura degli oggetti*, *percezione chiaroveggente*, *precognizione* e *visione del vero psionica*.

Ai fini della trasparenza arti psioniche-magia, i poteri di chiaroscienza sono l'equivalente di poteri della scuola di divinazione (quindi, le creature immuni agli incantesimi di divinazione sono immuni anche ai poteri di chiaroscienza).

Molti poteri di chiaroscienza hanno un'area a cono (vedi pagina 177 del *Manuale del Giocatore*). Questi si spostano con il personaggio e si estendono nella direzione in cui guarda. Il cono definisce l'area che il personaggio può perlustrare ogni round. Se il personaggio studia la stessa area per più round, potrà spesso ottenere informazioni aggiuntive, come indicato nel testo descrittivo del potere.

Scrutamento: Un potere della sottodisciplina scrutamento crea un sensore invisibile che invia informazioni allo psionico. A meno che non sia diversamente indicato, il sensore ha gli stessi poteri di acutezza sensoriale che possiede

lo psionico. Questo livello di acutezza comprende qualsiasi potere o effetto che hanno come bersaglio lo psionico (come *scurovisione psionica*), ma non i poteri o gli effetti che si propagano dallo psionico (come *individuazione dei poteri psionici*). Tuttavia, il sensore viene considerato un organo sensoriale separato e indipendente dallo psionico, e quindi funziona normalmente anche se quest'ultimo è stato reso cieco, sordo o se ha subito qualche altro impedimento sensoriale. Qualsiasi creatura con punteggio di Intelligenza pari a 12 o superiore può notare il sensore effettuando una prova di Intelligenza con CD 20. Il sensore può essere dissolto come se fosse un potere attivo.

Rivestimenti in piombo o protezioni psioniche (come *campo di annullamento psionico* o *vuoto mentale psionico*) bloccano un potere di scrutamento, e lo psionico percepisce che il potere è stato bloccato.

Metacreatività

I poteri di metacreatività creano oggetti, creature e alcuni tipi di materia. Le creature che il personaggio crea di solito, ma non sempre, obbediscono ai suoi comandi. I poteri rappresentati includono *amorra occultante*, *costrutto astrale*, *cumulo ectoplasmico* e *muro di ectoplasma*.

Un potere di metacreatività attinge all'ectoplasma grezzo del Piano Astrale per creare un oggetto o creatura nel luogo indicato dal personaggio psionico (soggetto ai limiti indicati sopra). Gli oggetti creati in questo modo sono solidi e resistenti quanto oggetti reali, nonostante la loro sostanza sia originariamente intangibile.

Le creature psioniche create con poteri di metacreatività sono considerate costrutti, non esterni.

Una creatura od oggetto portato alla vita non può apparire all'interno di un'altra creatura od oggetto, né può apparire fluttuante in uno spazio vuoto. Deve arrivare in un locale aperto su di una superficie in grado di sostenerla. La creatura od oggetto deve comparire nel raggio di azione del potere, ma non deve necessariamente rimanervi.

Ai fini della trasparenza arti psioniche-magia, i poteri di metacreatività sono l'equivalente di poteri della scuola di evocazione (quindi, le creature immuni agli incantesimi di evocazione sono immuni anche ai poteri di metacreatività).

Creazione: Un potere della sottodisciplina creazione crea un oggetto o una creatura nel luogo designato dall'incantatore (soggetto ai limiti indicati prima). Se il potere ha una durata diversa da istantanea, l'energia psionica mantiene compatta la creazione, e quando il potere termina la creatura o l'oggetto evocati svaniscono senza lasciare tracce, eccetto per un filo di ectoplasma brillante che evapora in fretta. Se il potere ha durata istantanea, l'oggetto o la creatura creata è semplicemente assemblata con i poteri psionici. Dura indefinitamente e non dipende dai poteri psionici per la sua esistenza.



La disciplina scelta da Taraneb è la chiaroscienza

Psicocinesi

I poteri di psicocinesi manipolano l'energia o attingono ai poteri della mente per raggiungere il risultato desiderato. Molti di questi poteri producono effetti spettacolari ben oltre le normali dimostrazioni del potere (vedi "Dimostrazione", di seguito), come spostare, fondere, trasformare o distruggere un bersaglio. I poteri di psicocinesi possono infliggere grandi quantità di danni. I poteri rappresentativi includono *corrente di energia*, *onda di energia* e *urto esplosivo*.

Ai fini della trasparenza arti psioniche-magia, i poteri di psicocinesi sono l'equivalente di poteri della scuola di invocazione (quindi, le creature immuni agli incantesimi di invocazione sono immuni anche ai poteri di psicocinesi).

Psicometabolismo

I poteri di psicometabolismo cambiano le proprietà fisiche di alcune creature, cose o condizioni. I poteri rappresentativi includono *corpo d'ombra*, *fondere carne* e *trasferimento empatico*.

Ai fini della trasparenza arti psioniche-magia, i poteri di psicometabolismo sono l'equivalente di poteri della scuola di trasmutazione (quindi, le creature immuni agli incantesimi di trasmutazione sono immuni anche ai poteri di psicometabolismo).

Guarigione: I poteri di psicometabolismo della sottodisciplina guarigione possono curare le creature. La guarigione psionica è di solito inferiore, se comparata alla magia divina. Ad esempio, *trasferimento empatico* rimuove il danno dal bersaglio e lo assegna allo psionico, dopodiché lo psionico può curarsi con *riparazione corporea*.

Psicotrasporto

I poteri di psicotrasporto spostano lo psionico, un oggetto o un'altra creatura attraverso lo spazio e il tempo. I poteri rappresentativi includono *carovana astrale*, *porta dimensionale psionica*, *teletrasporto programmato* e *teletrasporto psionico*.

Ai fini della trasparenza arti psioniche-magia, i poteri di psicotrasporto non hanno una scuola equivalente.

Teletrasporto: Un potere della sottodisciplina teletrasporto trasporta una o più creature od oggetti per grandi distanze. I più potenti tra questi poteri possono attraversare confini planari. Il teletrasporto è (a meno che non sia diversamente indicato) a senso unico e non dissolvibile.

Il teletrasporto è un viaggio istantaneo attraverso il Piano Astrale. Qualsiasi cosa che blocchi i viaggi astrali blocca anche il teletrasporto.

Telepatia

I poteri di telepatia possono spiare e influenzare le menti altrui, modificandone o controllandone l'atteggiamento. I poteri rappresentativi includono *avversione*, *charme psionico* e *dominazione psionica*.

La maggior parte dei poteri di telepatia sono di influenza mentale.

Ai fini della trasparenza arti psioniche-magia, i poteri di telepatia sono l'equivalente di poteri della scuola di ammalimento (quindi, le creature resistenti agli incantesimi di ammalimento, come elfi o monaci, sono ugualmente resistenti anche ai poteri di telepatia).

Charme: Un potere della sottodisciplina charme modifica il modo in cui il soggetto vede lo psionico, generalmente facendo sì che il soggetto lo consideri un buon amico.

Compulsione: Un potere della sottodisciplina compulsione obbliga il soggetto ad agire in qualche modo o modifica il modo in cui ragiona la sua mente. Alcuni poteri di compulsione determinano le azioni del soggetto o gli effetti sul soggetto, altri permettono di determinare le azioni del soggetto quando si manifesta il potere e altri ancora forniscono un controllo continuo sul soggetto.

[DESCRITTORE]

Nella stessa riga della disciplina e sottodisciplina, quando applicabile, si trova un descrittore che in qualche modo specifica ulteriormente la categoria del potere. Alcuni poteri hanno più di un descrittore.

I descrittori sono acido, bene, dipendente dal linguaggio, elettricità, forza, freddo, fuoco, influenza mentale, luce, male, morte e sonoro.

Molti di questi descrittori non hanno effetti di gioco di per sé, ma governano come il potere interagisce con altri poteri, con incantesimi, con capacità speciali, con creature insolite, con l'allineamento e così via.

Un potere dipendente dal linguaggio utilizza un linguaggio comprensibile come strumento per la comunicazione. Per esempio, un potere *missiva* di uno psionico fallisce se il bersaglio non può capire nessun linguaggio parlato dallo psionico.

Un potere di influenza mentale funziona solo contro creature con un punteggio di Intelligenza di 1 o superiore.

LIVELLO

La riga successiva della descrizione di un potere indica il livello del potere, un numero tra 1 e 9 che definisce la relativa potenza del potere. Questo numero è preceduto dal nome della classe i cui membri sono in grado di manifestare il potere.

Se il potere fa parte della lista di una disciplina invece che della lista generale dello psion, questo verrà indicato con il nome dello specialista della disciplina. Gli specialisti a cui un potere può essere associato includono Cineta (psicocinesi), Modellatore (metacreatività), Solitario (psicometabolismo), Nomade (psicotrasporto), Telepate (telepatia) e Veggente (chiaroscienza).

Ad esempio, la voce "Livello" di *barriera di inerzia* è cineta 4, combattente psichico 4. È un potere di 4° livello per gli psion che si sono specializzati nella disciplina psicocinesi, e un potere di 4° livello per i combattenti psichici.

DIMOSTRAZIONE

Quando si manifesta un potere, una dimostrazione potrebbe accompagnare l'effetto primario. L'effetto secondario può essere materiale, mentale, olfattivo, uditivo o visivo. Nessuna dimostrazione di potere è sufficiente a provocare conseguenze per le creature psioniche, gli alleati o gli avversari impegnati nel combattimento. L'effetto secondario avviene solo se ciò viene riportato nella descrizione del potere.

Se in contemporanea sono attivi più poteri con dimostrazioni simili, non è detto che le dimostrazioni divengano più intense. Invece, la dimostrazione complessiva resta più o

meno la stessa, con infinitesime punte di intensità. Una prova di Sapienza Psionica (CD 10 + 1 per potere addizionale in uso) rivela il numero esatto di poteri in azione.

Fare a meno della dimostrazione: Nonostante il fatto che quasi ogni potere abbia una dimostrazione, un personaggio psionico può sempre decidere di manifestare il potere senza alcun accompagnamento vistoso. Per manifestare un potere senza dimostrazione (non importa quante ne possa avere), uno psionico deve compiere una prova di Concentrazione (CD 15 + livello del potere). Questa prova fa parte dell'azione di manifestare il potere. Se la prova fallisce, il potere si manifesta normalmente insieme alla sua dimostrazione.

Anche se uno psionico produce un potere senza dimostrazione, è comunque soggetto agli attacchi di opportunità sotto le appropriate circostanze. Il suo sguardo lontano, la concentrazione immersa in qualcosa di diverso dal mondo materiale, e la frazione di secondo di meditazione richiesta per manifestare un potere distraggono a sufficienza l'attenzione dello psionico da garantire l'attacco. (Naturalmente, si può compiere un'altra prova di Concentrazione per manifestare sulla difensiva o mantenere il potere se attaccati).

Personalizzare la dimostrazione: Il DM può sostituire un effetto standard di dimostrazione (vedi sotto) per un altro effetto specifico appropriato alla sua campagna. In alternativa, un giocatore potrebbe voler personalizzare le sue dimostrazioni. Ad esempio, i poteri con una dimostrazione materiale potrebbero produrre "polvere di fate" invece che un bagliore ectoplasmico. Una volta personalizzata una data dimostrazione, i suoi effetti non possono più variare per quella campagna o personaggio.

Materiale: Il soggetto o l'area sono brevemente coperti con una sostanza trasparente e luminosa. La sostanza lucente evapora dopo 1 round a prescindere dalla durata del potere. Gli psion più sofisticati riconoscono il materiale come un'infiltrazione ectoplasmica dal Piano Astrale; questa sostanza è totalmente inerte.

Mentale: Un flebile scampanello risuona per un attimo nella testa delle creature entro 4,5 metri dallo psionico oppure dal bersaglio del potere (a scelta dello psionico). A scelta dello psionico, lo scampanello può proseguire per tutta la durata del potere. Alcuni poteri descrivono delle dimostrazioni mentali uniche.

Olfattiva: Un odore strano ma familiare porta alla mente un breve lampo di un ricordo da tempo sepolto. L'odore è difficile da riconoscere, e le persone lo descriveranno sempre in maniera diversa tra loro (per una creatura l'odore potrebbe essere simile a quello della legna bruciata, mentre al suo compagno potrebbe sapere di caprifoglio). L'odore origina dallo psionico e si diffonde fino a una distanza di 6 metri, per poi sparire in meno di un secondo (o permanere per tutta la durata del potere, a discrezione dello psionico).

Uditiva: Un ronzio sommesso si promana dalle vicinanze dello psionico o in prossimità della vittima del potere (a scelta dello psionico), simile in maniera inquietante a delle voci profonde. Il suono cresce di intensità fino a diventare forte quanto un urlo stridulo a sufficienza da essere udito a 30 metri di distanza. A scelta dello psionico, il suono istantaneo può essere così sommesso da essere udito solo entro 4,5 metri con una prova riuscita di Ascoltare con CD 10. Alcuni poteri descrivono delle dimostrazioni uditive uniche.

Visiva: Gli occhi dello psionico bruciano come punte di fuoco argenteo mentre il potere resta attivo. Un lampo di luce arcobaleno viene proiettato dallo psionico fino a 1,5 metri di distanza e poi si dissipa, a meno che non venga descritta una dimostrazione visiva unica. Questo caso ricorre quando

la voce "Dimostrazione" include "vedi testo", che significa che nel testo del potere viene descritto un effetto visivo. Ad esempio, la voce "Dimostrazione" di *costrutto astrale* riporta "Visiva; vedi testo." Il testo indica che si forma un costrutto. Il costrutto, come oggetto visibile, è la dimostrazione visiva del potere *costrutto astrale*.

TEMPO DI MANIFESTAZIONE

Molti poteri hanno un tempo di manifestazione di 1 azione standard. Altri richiedono 1 round o di più, mentre pochi richiedono solo un'azione gratuita. "Tipi di azione", a pagina 138 del *Manuale del Giocatore* spiega la differenza tra questi tipi di azioni.

Un potere che richiede 1 round per essere manifestato è un'azione di round completo. Il suo effetto comincia appena prima dell'inizio del turno dello psionico nel round successivo a quello in cui ha cominciato a manifestare il potere. Lo psionico può agire normalmente dopo che il potere è completato.

Un potere che richiede 1 minuto per essere manifestato ha effetto appena prima del turno dello psionico 1 minuto più tardi (e per ognuno di questi 10 round, lo psionico sta manifestando un potere come azione di round completo, proprio come indicato sopra per tempi di manifestazione di 1 round). Queste azioni devono essere consecutive e ininterrotte, oppure lo psionico perde i punti potere e il potere fallisce automaticamente.

Quando si inizia un potere che richiede 1 round o più per essere manifestato, si deve continuare la concentrazione dal round attuale ad appena prima del turno dello psionico nel round successivo (come minimo). Se perde la concentrazione prima che sia completata la manifestazione, perde i punti potere e il potere fallisce.

È necessario prendere tutte le decisioni pertinenti al potere (raggio di azione, bersaglio, area, effetto, versione ecc.) quando il potere ha effetto. Per esempio, quando si manifesta un potere *costrutto astrale*, si sceglie il luogo e le capacità del costrutto solo quando esso appare.

Come supplemento ai tipi di azione descritti a pagina 138 del *Manuale del Giocatore*, questo libro introduce due nuovi tipi di azioni: l'azione veloce e l'azione immediata.

Azione veloce: Un'azione veloce consuma un piccolissimo ammontare di tempo, ma rappresenta una più grande spesa di sforzo ed energia di un'azione gratuita. Il personaggio può effettuare un'azione veloce per turno senza influenzare la capacità di effettuare altre azioni. In questo modo, un'azione veloce è identica a un'azione gratuita. Il personaggio può compiere però solo un'azione veloce per turno, quali che siano le altre azioni effettuate. Il personaggio può compiere un'azione veloce ogni volta che potrebbe compiere un'azione gratuita. Le azioni veloci di solito coinvolgono i poteri psionici o l'attivazione di oggetti psionici; molti personaggi (in particolare quelli che non usano i poteri psionici) non hanno occasione di effettuare azioni veloci.

Manifestare un potere rapido è un'azione veloce. Inoltre, manifestare qualsiasi potere con tempo di manifestazione 1 azione veloce (come *accelerazione*) è un'azione veloce.

Manifestare un potere con un tempo di manifestazione di 1 azione veloce non provoca attacchi di opportunità.

Azione immediata: Proprio come un'azione veloce, un'azione immediata consuma un piccolissimo ammontare di tempo, ma rappresenta una più grande spesa di sforzo ed energia di un'azione gratuita. A differenza di un'azione veloce, un'azione immediata può essere effettuata in qualsiasi momento, anche quando non è il turno del personaggio. Il personaggio che utilizza un'azione immediata durante il

proprio turno, lo fa come se questa fosse un'azione veloce, e conta come la sua azione veloce per quel turno. Il personaggio non può utilizzare un'altra azione immediata o azione veloce fino al termine del suo turno successivo, qualora impieghi un'azione immediata quando non è il suo turno (a tutti gli effetti, utilizzare un'azione immediata prima del proprio turno è l'equivalente di utilizzare un'azione veloce per il turno imminente). Il personaggio non può utilizzare un'azione immediata se è colto alla sprovvista.

RAGGIO DI AZIONE

Il raggio di azione indica fino a che distanza un potere può arrivare dallo psionico, come indicato nella voce "Raggio di azione" nella descrizione del potere. Il raggio di azione di un potere è la distanza massima dallo psionico a cui può verificarsi l'effetto del potere, così come la distanza massima a cui lo psionico può designare il punto di origine del potere. Se una qualsiasi porzione di area del potere dovesse estendersi oltre il raggio di azione, quell'area è sprecata. I raggi di azione standard comprendono i seguenti:

Personale: Il potere ha effetto solo sullo psionico.

Contatto: È necessario toccare una creatura o un oggetto perché il potere abbia effetto su di esso. Un potere a contatto che infligge danni può mettere a segno un colpo critico proprio come un'arma. Un potere a contatto minaccia un colpo critico con un tiro naturale di 20 e infligge danni raddoppiati con un colpo critico effettuato con successo. Alcuni poteri a contatto, come *teletrasporto psionico*, permettono di toccare più bersagli. Lo psionico può toccare tutti i bersagli consenzienti che riesce a raggiungere, ma tutti i bersagli del potere devono essere toccati nello stesso round in cui finisce di manifestare il potere.

Vicino: Il potere può arrivare fino a 7,5 metri dallo psionico. Il raggio di azione massimo aumenta di 1,5 metri per ogni due livelli dello psionico completi (9 metri al 2° livello di manifestazione, 10,5 metri al 4° livello di manifestazione e così via).

Medio: Il potere può arrivare fino a 30 metri + 3 metri per ogni livello di manifestazione.

Lungo: Il potere può arrivare fino a 120 metri + 12 metri per ogni livello di manifestazione.

Raggio di azione espresso in metri: Alcuni poteri non hanno categorie di raggio di azione standard, solo un raggio di azione espresso in metri.

DIRIGERE UN POTERE

È necessario fare alcune scelte per decidere su chi abbia effetto il potere o da dove sia originato l'effetto stesso, in base al tipo di potere. La riga successiva nella descrizione di un potere definisce il bersaglio (o bersagli) del potere, il suo effetto o la sua area, come più appropriato.

Bersaglio o bersagli: Alcuni poteri, come *charme psionico*, hanno uno o più bersagli. Lo psionico manifesta questi poteri sulle creature o sugli oggetti, come indicato dal potere. Lo psionico deve essere in grado di vedere o toccare il bersaglio, e deve scegliere specificatamente quel bersaglio. Ad esempio, non è possibile manifestare un potere *spinta di energia* (che colpisce sempre il bersaglio) in un gruppo di banditi con l'istruzione di colpire "il capo". Per colpire il capo, bisogna identificare e vedere il capo (o indovinare chi è il capo ed essere fortunati). Tuttavia, lo psionico non è obbligato a selezionare il bersaglio fino al momento in cui non finisce di manifestare il potere.

Se si manifesta un potere a bersaglio sul tipo sbagliato di bersaglio, come quando si manifesta uno *charme psionico* non aumentato su di uno xorn, il potere non ha effetto. Se il bersa-

glio di un potere è lo psionico (la descrizione del potere ha una riga che recita "Bersaglio: Psionico"), questi non riceve un tiro salvezza e non si applica la resistenza ai poteri. Le voci "Tiro salvezza" e "Resistenza ai poteri" sono omesse da tali poteri.

Alcuni poteri sono ristretti ai soli bersagli consenzienti. Dichiararsi un bersaglio consenziente è possibile in qualsiasi momento (anche se si è colti alla sprovvista o se non è il proprio turno). Le creature prive di sensi sono considerate automaticamente consenzienti, ma un personaggio che è cosciente ma immobile o indifeso (come uno che è legato, tremante, in lotta, paralizzato, immobilizzato o stordito) non è automaticamente consenziente. Le voci "Tiro salvezza" e "Resistenza ai poteri" sono di solito omesse da tali poteri, dato che solo i bersagli consenzienti possono esserne influenzati.

Effetto: Alcuni poteri, come i poteri di metacreatività, creano cose piuttosto che aver effetto su cose che sono già presenti. A meno che non sia indicato diversamente nella descrizione del potere, lo psionico deve designare la locazione in cui queste cose stanno per apparire, sia vedendola che definendola (come ad esempio, "Il cumulo ectoplasmico apparirà 6 metri dentro la grotta in cui si nasconde lo xorn"). Il raggio di azione determina quanto lontano può apparire un effetto, ma se l'effetto è mobile (un costruito astrale, ad esempio) può muoversi indipendentemente dal raggio di azione di potere.

Raggio: Alcuni effetti sono raggi (ad esempio, *frammento di cristallo*). Si dirige il raggio come se si usasse un'arma a distanza, anche se di solito si compie un attacco di contatto a distanza piuttosto che un normale attacco a distanza. Come con un'arma a distanza, si può tirare nell'oscurità o a una creatura invisibile e sperare che colpisca qualcosa. Non è necessario vedere la creatura che si cerca di colpire, come con un potere con bersaglio. Creature o ostacoli che si frappongono, tuttavia, possono bloccare la linea della visuale o fornire copertura alla creatura presa di mira.

Se un potere a raggio ha una durata, essa consiste nella durata dell'effetto che il raggio provoca, non nel tempo in cui persiste il raggio.

Se un potere a raggio infligge danni, si può mettere a segno un colpo critico proprio come con un'arma. Un potere a raggio minaccia un colpo critico con un tiro naturale di 20 e infligge danni raddoppiati con un colpo critico effettuato con successo.

Propagazione: Alcuni effetti, come quello di *controllare aria*, si propagano da un punto di origine, che deve essere un'intersezione di quadretti oppure lo psionico, fino alla distanza descritta nel potere. L'effetto può estendersi dietro agli angoli e nelle aree non visibili. Determinare la distanza dall'attuale distanza percorsa, prendendo in considerazione le svolte che l'effetto compie. Quando si determina la distanza per gli effetti di propagazione, si deve considerare il percorso attorno ai muri, non attraverso di essi. Come con il movimento, non bisogna tracciare diagonalmente attraverso gli angoli. È necessario designare il punto di origine per un tale effetto, ma non è obbligatorio avere linea di effetto per tutte le porzioni di effetto (vedi sotto).

(F) **Formabile:** Se una voce "Effetto" finisce con "(F)", come per *cumulo ectoplasmico*, è possibile dare forma al potere. Un effetto formato non può avere dimensioni inferiori a 3 metri.

Area: Alcuni poteri hanno effetto su un'area. Qualche volta un potere descrive un'area particolarmente definita, ma di solito un'area rientra in una delle categorie definite più avanti.

Indipendentemente dalla forma dell'area, si seleziona dove comincia il potere, ma diversamente non si controlla su quali creature od oggetti abbia effetto. Il punto di origine di un

potere è sempre un'intersezione di quadretti. Quando si determina se una certa creatura è all'interno dell'area di un potere, si deve contare la distanza dal punto di origine in quadretti come quando si muove un personaggio o quando si determina il raggio di azione di un attacco a distanza. La sola differenza è che invece di contare dal centro di un quadretto al centro del quadretto successivo, si conta da un'intersezione all'altra.

Si può contare in diagonale attraverso un quadretto, ma non bisogna dimenticare che ogni seconda diagonale conta come 2 quadretti di distanza. Se l'estremità più lontana di un quadretto è all'interno dell'area del potere, qualsiasi cosa all'interno di quel quadretto è all'interno dell'area del potere. Tuttavia, se l'area del potere tocca solo l'estremità più vicina di un quadretto, qualsiasi cosa all'interno di quel quadretto non subisce l'effetto del potere.

Esplosione, emanazione o propagazione: Molti poteri che hanno effetto su un'area funzionano come un'esplosione, un'emanazione o una propagazione. In ogni caso, si seleziona il punto di origine del potere e si misura il suo effetto da quel punto.

Un potere a esplosione ha effetto su qualsiasi cosa si trovi nella sua area, comprese anche le creature non visibili. Per esempio, se si designa un'intersezione di quattro corridoi come punto di origine di un potere *dissolvi poteri psionici*, il potere esplosione nelle quattro direzioni, possibilmente colpendo creature che lo psionico non può vedere perché dietro l'angolo rispetto a lui ma non rispetto al punto di origine. Non può colpire creature con copertura totale dal suo punto di origine (in altre parole, i suoi effetti non si estendono dietro agli angoli). La forma base per un effetto di esplosione è una sfera, ma alcuni poteri a esplosione sono descritti specificatamente come a forma di cono (come *soffio del drago nero*). L'area di un'esplosione definisce quanto lontano dal punto di origine si estende l'effetto del potere.

Un potere a emanazione funziona come un potere a esplosione, tranne che l'effetto continua a irradiarsi dal punto di origine per la durata del potere.

Un potere a propagazione si propaga come un'esplosione ma può girare dietro gli angoli. Si seleziona il punto di origine e il potere si propaga per una certa distanza in tutte le direzioni. Calcolare l'area che l'effetto del potere riempie prendendo in considerazione tutte le svolte che compie.

Cono, linea o sfera: Molti poteri che hanno effetto su un'area presentano una forma particolare, come un cono, una linea o una sfera.

Un potere con un'area a cono si espande dallo psionico in un quarto di cerchio nella direzione da lui designata. Parte da qualsiasi angolo del quadretto dello psionico e si amplia man mano che continua. Molti coni sono esplosioni o emanazioni (vedi sopra) e quindi non girano intorno agli angoli.

Un potere con area a linea si propaga dallo psionico in una linea nella direzione da lui designata. Parte da qualsiasi angolo del quadretto dello psionico e si estende fino al limite del suo raggio di azione o fino a che non colpisce una barriera che blocca la linea di effetto. Un potere a forma di linea ha effetto su tutte le creature nei quadretti attraversati dalla linea.

Un potere a forma di sfera si espande dal suo punto di origine fino a riempire un'area sferica. Le sfere possono essere esplosioni, emanazioni o propagazioni.

Altro: Un potere può avere un'area unica, come indicato nella sua descrizione.

Linea di effetto: Una linea di effetto è un percorso dritto e senza ostacoli che indica su cosa può avere effetto un potere. Una linea di effetto è annullata da una solida barriera, ma non è bloccata da nebbia, oscurità e altri fattori che limitano la normale visuale.

È necessario avere una linea di effetto sgombra verso qualsiasi bersaglio contro cui si manifesta un potere o verso qualsiasi spazio in cui si vuole creare un effetto (come quando si crea un costruito astrale). È necessario avere una linea di effetto sgombra al punto di origine di qualsiasi potere si manifesti, come il punto centrale di una *palla di energia*. Per esplosioni, coni o emanazioni, il potere ha effetto solo su aree, creature o oggetti che possiedono una linea di effetto dalla loro origine (il punto centrale di un'esplosione sferica, il punto di origine di un'esplosione a cono o il punto di origine di un'emanazione).

Una barriera, altrimenti solida, con un buco di almeno 9 dm² non blocca la linea di effetto di un potere. Una tale apertura fa sì che gli 1,5 metri di muro che contengono il buco non siano più considerati una barriera per quanto concerne la linea di effetto di un potere.

DURATA

La voce "Durata" del potere indica quanto a lungo dura l'energia psionica del potere.

Durate a tempo: Molte delle durate sono misurate in round, minuti, ore o qualche altro incremento. Quando finisce il tempo, l'energia psionica che sostiene l'effetto scompare e il potere termina. Se la durata di un potere è variabile (come quando si manifesta *dissolvi poteri psionici* per sopprimere le proprietà di un oggetto psionico, ad esempio), il DM la determina di nascosto.

Istantanea: L'energia psionica viene e va nell'istante in cui si manifesta il potere, anche se le conseguenze possono essere di lunga durata. Per esempio, un potere *riparazione corporea* dura solo un istante, ma la guarigione che concede non si esaurisce né scompare mai.

Permanente: L'energia rimane per tutto il tempo in cui dura l'effetto. Questo significa che il potere è vulnerabile a *dissolvi poteri psionici*. Esempio: *crystallizzare*.

Concentrazione: Il potere dura per tutto il tempo in cui ci si concentra su di esso. Concentrarsi per mantenere un potere è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Qualsiasi cosa che possa interrompere la concentrazione quando si manifesta un potere può anche interromperla mentre se ne mantiene uno, provocando la fine del potere. Non è possibile manifestare un potere mentre ci si concentra su un altro. Talvolta un potere dura per un breve momento dopo che è terminata la concentrazione. Ad esempio, il potere *muro di energia* ha una durata di "Concentrazione + 1 round per livello". In questi casi, il potere continua per il tempo indicato dopo la fine della concentrazione, ma non oltre. Diversamente, ci si deve concentrare per mantenere il potere, ma non si può mantenerlo per un tempo superiore alla durata indicata comunque. Se un bersaglio si muove fuori dal raggio di azione, l'incantesimo reagisce come se fosse stata interrotta la concentrazione.

Soggetti, effetti e aree: Se il potere ha effetto direttamente su creature (ad esempio, *charme psionico*), il risultato si sposta con i soggetti per la durata del potere. Se il potere crea un effetto, l'effetto prosegue per il tempo della durata. L'effetto può muoversi (ad esempio, un costruito astrale all'inseguimento dei suoi nemici) o rimanere fermo. Tali effetti possono

essere distrutti prima che termini la loro durata (ad esempio, un costruito astrale potrebbe essere distrutto). Se il potere ha effetto su un'area, come nel caso di *muro di energia*, allora il potere rimane con quell'area per la sua intera durata. Le creature diventano soggette al potere quando entrano nell'area e non lo sono più non appena si allontanano dall'area.

Poteri a contatto e conservare la carica: In molti casi, se non si scarica un potere a contatto nel round in cui si manifesta, si può conservare la carica (posporre la scarica del potere) a tempo indefinito. Si possono effettuare attacchi di contatto round dopo round. Se si tocca qualcosa mentre si conserva una carica, il potere si scarica. Se si manifesta un altro potere, il potere a contatto scompare.

Alcuni poteri a contatto, come *martello* aumentato, permettono di toccare più bersagli come parte del potere. Non è possibile conservare la carica per tali poteri: si devono toccare tutti i bersagli del potere nello stesso round in cui si finisce di manifestare il potere. Lo psionico può toccare un amico (o se stesso) come azione standard o fino a sei amici come azione di round completo.

Scarica: Occasionalmente un potere permane per una durata fissa o finché non viene attivato o scaricato. Per esempio, *tocco dissolvente* rimane fino a quando non viene attivato o la durata termina, a seconda della condizione che si verifichi per prima.

(I) Interrompere: Se la voce "Durata" termina con "(I)", lo psionico può interrompere il potere a piacere. Deve trovarsi all'interno del raggio di azione dell'effetto del potere e deve volere mentalmente la sua interruzione, che provoca la stessa dimostrazione di quando si è manifestato inizialmente il potere. Un potere che dipende dalla concentrazione può essere interrotto per la sua stessa natura, e interromperlo non richiede un'azione né provoca una dimostrazione, dal momento che tutto ciò che bisogna fare per terminare il potere è interrompere la concentrazione nel proprio turno.

TIRO SALVEZZA

Generalmente un potere dannoso permette a un bersaglio di effettuare un tiro salvezza per evitare in parte o interamente l'effetto. La voce "Tiro salvezza" nella descrizione di un potere indica quale tipo di tiro salvezza permette il potere e descrive come funzionano i tiri salvezza contro il potere.

Negare: Il potere non ha effetto su un soggetto che ha effettuato un tiro salvezza con successo.

Parziale: Il potere provoca un effetto sul suo soggetto, come la morte. Un tiro salvezza riuscito significa che si verifica qualche altro effetto minore (come subire danni invece che essere uccisi).

Dimezza: Il potere infligge danni e un tiro salvezza riuscito dimezza i danni subiti (approssimati per difetto).

Nessuno: Non è permesso alcun tiro salvezza.

(oggetto): Il potere può essere manifestato su oggetti, che ottengono tiri salvezza solo se sono psionici o se sono custoditi (tenuti, indossati, in mano ecc.) da una creatura che resiste al potere, nel qual caso l'oggetto ottiene il bonus ai tiri salvezza della creatura a meno che il suo bonus non sia maggiore. (Questa annotazione non significa che il potere possa essere manifestato solo su oggetti. Alcuni poteri di questo

VARIANTE: CD DEI TIRI SALVEZZA CONTRO POTERI

Un metodo alternativo per determinare la CD del tiro salvezza di una vittima contro un potere è di tirare un d20 invece di usare 10 come base su cui calcolare la CD. Alla lunga, questo metodo ha il vantaggio di alzare leggermente la CD media di un potere

oltre a fornire variabilità, ma ha lo svantaggio di rubare tempo al gioco. Usando questa variante, un tiro salvezza contro un potere ha una CD pari a d20 + il livello del potere + il modificatore della caratteristica rilevante dello psionico.

tipo possono essere manifestati su creature od oggetti.) I bonus ai tiri salvezza di un oggetto psionico sono ognuno pari a 2 + metà del livello di manifestazione dell'oggetto.

(innocuo): Il potere di solito è benefico, non dannoso, ma una creatura mirata può tentare un tiro salvezza se lo desidera.

Classe Difficoltà del tiro salvezza: Un tiro salvezza contro un potere ha una CD di 10 + livello del potere + bonus per la caratteristica rilevante dello psionico (Intelligenza per psion, Saggezza per combattente psichico, Carisma per innato). Il livello di un potere può variare in base alla classe dello psionico. Ad esempio, *eludere esplosione* è un potere di 3° livello per un combattente psichico ma un potere di 7° livello per uno psion o un innato. Bisogna sempre utilizzare il livello del potere applicabile alla classe dello psionico.

Effettuare un tiro salvezza con successo: Una creatura che effettua un tiro salvezza con successo contro un potere senza evidenti effetti fisici sente una forza ostile o un formicolio, ma non può dedurre l'esatta natura dell'attacco. Per esempio, se si manifesta di nascosto *charme psionico* su una creatura e il suo tiro salvezza riesce, quest'ultima sa che qualcuno ha usato un potere psionico contro di lei, ma non capisce cosa è stato tentato. Allo stesso modo, se una creatura effettua un tiro salvezza con successo contro un potere con bersaglio, come *charme psionico*, lo psionico percepisce il fallimento del potere. Non percepisce quando le creature effettuano con successo tiri salvezza contro poteri a effetto e ad area.

Fallire un tiro salvezza contro poteri di influenza mentale: Se il personaggio fallisce il tiro salvezza, ignora di essere rimasto vittima del potere.

Fallimenti e successi automatici: Un 1 naturale (sul d20 esce un 1) in un tiro salvezza è sempre un fallimento, e il potere potrebbe infliggere danni a oggetti esposti (vedi "Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza", sotto). Un 20 naturale (sul d20 esce un 20) è sempre un successo.

Rinunciare volontariamente ad un tiro salvezza: Una creatura può volontariamente rinunciare ad un tiro salvezza e accettare volentieri il risultato di un potere. Anche un personaggio con una resistenza speciale ai poteri psionici (ad esempio, la resistenza agli effetti di influenza mentale di un elfo, che comprende tutti i poteri di telepatia) può sopprimere questa qualità.

Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza: A meno che la descrizione del potere non specifichi diversamente, si suppone che tutti gli oggetti trasportati o indossati da una creatura sopravvivano a un attacco psionico. Tuttavia, se una creatura tira un 1 naturale con il suo tiro salvezza contro l'effetto, un oggetto esposto viene danneggiato (se l'attacco può danneggiare oggetti). Fare riferimento alla Tabella 4-1: "Oggetti influenzati da attacchi psionici". Determinare quali quattro oggetti trasportati o indossati dalla creatura hanno maggiori probabilità di essere colpiti e tirare a caso tra

di loro. L'oggetto determinato casualmente deve effettuare un tiro salvezza contro la forma di attacco e subire qualsiasi danno infligga l'attacco (vedi "Colpire un oggetto", pagina 165 del *Manuale del Giocatore*).

TABELLA 4-1: OGGETTI INFLUENZATI DA ATTACCHI PSIONICI

Ordine ¹	Oggetto
1°	Scudo
2°	Armatura
3°	Elmo psionico o magico, o psicorona
4°	Oggetto in mano (compresa arma, dorje ecc.)
5°	Mantello psionico o magico
6°	Arma riposta o nel fodero
7°	Bracciali psionici o magici
8°	Abiti psionici o magici
9°	Gioielli psionici o magici (compresi anelli)
10°	Qualsiasi altra cosa

¹ In ordine da quello con maggiori probabilità a quello con minori probabilità di essere colpito.

RESISTENZA AI POTERI

La resistenza ai poteri è una speciale capacità difensiva. Se il potere di uno psionico è soggetto alla resistenza ai poteri di una creatura, lo psionico deve effettuare una prova di livello di manifestazione (1d20 + livello di manifestazione) almeno pari alla resistenza ai poteri della creatura perché quest'ultima subisca l'effetto del potere. La resistenza ai poteri del difensore è come una Classe Armatura contro attacchi psionici. La *Guida del DUNGEON MASTER* ha maggiori dettagli sulla resistenza agli incantesimi (vedi pagina 296), che è equivalente alla resistenza ai poteri a meno che non si usi l'opzione "Le arti psioniche sono differenti" (vedi pagina 65). Includere qualsiasi modificatore al livello di manifestazione per questa prova di livello di manifestazione.

La voce "Resistenza ai poteri" e la descrizione del potere indicano se la resistenza ai poteri protegge le creature da quel potere. In molti casi, la resistenza ai poteri si applica solo quando una creatura resistente è il bersaglio del potere, non quando una creatura resistente incontra un potere che è già attivo.

I termini "oggetto" e "innocuo" sono già stati esposti per i tiri salvezza. Una creatura con resistenza ai poteri deve volontariamente abbassare la resistenza (un'azione standard) per poter ricevere gli effetti di un potere indicato come "innocuo". In tal caso, non è necessario effettuare la prova di livello di manifestazione descritta sopra.

PUNTI POTERE

Tutti i poteri hanno la voce "Punti potere", a indicare il costo del potere.

Le tabelle delle classi del personaggio psioniche nel Capitolo 2: "Classi" mostrano a quanti punti potere abbia accesso ogni giorno un personaggio, a seconda del livello.

DIETRO IL SIPARIO: COSTO IN PE DEI POTERI

Alcuni poteri hanno dei requisiti di costo in punti esperienza sebbene l'incantesimo equivalente non lo abbia. Gli incantesimi sono spesso equilibrati da costose componenti materiali. Per i poteri psionici potenti, sono i punti esperienza il fattore equilibrante, sotto l'assunzione che 1 PE equivale all'incirca a 1 mo.

DIETRO IL SIPARIO: AUMENTO

Gli psionici devono pagare un extra per incrementare il danno inflitto dai loro poteri per mantenere l'equilibrio tra poteri di

livello diverso. Un *lampo di energia* da 9d6 (un potere di 3° livello aumentato che costa 9 punti potere) dovrebbe essere l'equivalente di un *teletrasporto disgregante* da 9d6 (un potere di 5° livello che costa 9 punti potere), quindi non è affatto più "economico" aumentare un potere di livello inferiore che manifestare un potere di livello superiore. Manifestare un potere di livello superiore è spesso un uso più efficiente dei punti potere dell'aumentare un potere di livello inferiore, dato che la CD del tiro salvezza per resistere all'effetto del potere è basata sul livello del potere.

Il costo di un potere è determinato dal suo livello, come mostrato di seguito. Il costo di ciascun potere è indicato nella sua descrizione per facilità di riferimento.

TABELLA 4-2: PUNTI POTERE PER LIVELLO DI POTERE

Livello di potere	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Costo in punti potere	1	3	5	7	9	11	13	15	17

Limite dei punti potere: Alcuni poteri permettono allo psionico di spendere più del loro costo base per ottenere un effetto migliorato, o aumentare il potere. Il numero massimo di punti potere che lo psionico può spendere su di un potere (per qualsiasi motivo) è pari al suo livello di manifestazione. Ad esempio, uno psionico di 5° livello può aumentare i suoi poteri di 1° e 2° livello, ma non può aumentare i suoi poteri di 3° livello dato che essi costano 5 punti potere per essere manifestati nella loro forma non aumentata.

Costo in PE (PE): Sulla stessa riga del costo in punti potere di un potere è annotato il costo in punti esperienza del potere, se presente. Gli effetti particolarmente potenti (come *piegare realtà* e *creazione autentica*) comportano un costo in punti esperienza per lo psionico. Nessun incantesimo o potere può far riguadagnare i PE persi in questa maniera. Il personaggio non può spendere tanti PE da perdere un livello, quindi non può manifestare un potere con un costo in PE a meno che non abbia PE sufficienti da spendere. Il personaggio può, all'atto di guadagnare PE per ottenere un nuovo livello, utilizzarli per manifestare un potere piuttosto che conservarli e avanzare di livello. I PE vengono spesi quando il personaggio manifesta il potere, a prescindere che la manifestazione riesca o meno.

TESTO DESCRITTIVO

Questa porzione della descrizione del potere specifica cosa fa il potere e come funziona. Se una delle voci precedenti riportava "vedi testo", quella particolare voce viene spiegata dettagliatamente in questa sezione. Se il potere che si sta leggendo è basato su un altro potere (vedi "Serie di poteri", pagina 69), potrebbe essere necessario consultare un altro potere per l'informazione "vedi testo". Se un potere è l'equivalente di un incantesimo (*fabbricare psionico*), l'indicazione "vedi testo dell'incantesimo" rimanda alla descrizione dell'incantesimo appropriato sul *Manuale del Giocatore*.

Aumento: Molti poteri hanno effetti variabili basati sul numero di punti potere che si possono spendere per manifestarli. Più punti potere si spendono, più potente è la manifestazione. Come questa spesa extra influisca sul potere è specificato nella sua descrizione. Alcuni aumenti permettono allo psionico di accrescere il numero di dadi di danno, mentre altri estendono la durata del potere o modificano il potere in modi particolari. Ogni potere che può essere aumentato include una voce che indica quanti punti potere costi aumentarlo e gli effetti per farlo. Lo psionico può spendere su di un

potere un numero totale di punti potere pari al suo livello di manifestazione.

Ad esempio, il potere di 3° livello *lampo di energia* costa 5 punti potere, ma può essere aumentato perché infligga 1d6 danni aggiuntivi per punto potere addizionale speso. Uno psionico di 7° livello potrebbe spendere fino a 7 punti potere su *lampo di energia* e infliggere 7d6 danni.

Aumentare un potere fa parte di un'altra azione (manifestare un potere). A meno che non sia indicato altrimenti nella sezione "Aumento" di un potere, si può aumentare un potere solo al momento della manifestazione.

POTERI E PUNTI POTERE

I personaggi psionici manifestano poteri che comportano la manipolazione diretta di energie mentali personali. Queste manipolazioni richiedono doti naturali e meditazione.

A differenza dei maghi, i personaggi psionici non hanno "libri dei poteri" e non preparano poteri. In questo senso i personaggi psionici sono più simili a bardi e stregoni, che lanciano i loro incantesimi senza alcuna preparazione. Il livello di un personaggio psionico limita il numero di punti potere disponibili per manifestare poteri (vedi Capitolo 2: "Classi"). Un alto punteggio della caratteristica rilevante del personaggio psionico (vedi Tabella 2-1: "Modificatori di caratteristica e punti potere bonus") può permettergli di ottenere alcuni punti potere extra. Egli può manifestare lo stesso potere più di una volta, ma ogni manifestazione sottrae punti dal suo limite giornaliero di punti potere. Manifestare un potere è un'azione mentale estenuante. Per farlo, un personaggio psionico deve avere un punteggio della caratteristica rilevante di almeno 10 + il livello del potere.

Acquisizione giornaliera dei punti potere: Per recuperare i punti potere giornalieri, un personaggio psionico deve avere la mente libera. Per questo motivo, deve prima dormire per 8 ore. Non è obbligato a dormire per ogni minuto di quel tempo, ma deve astenersi da movimento, combattimento, manifestazione di poteri, uso di abilità, conversazione o qualsiasi altra attività fisica o mentale abbastanza faticosa durante il periodo di riposo. Se il riposo del personaggio psionico viene interrotto, ogni interruzione aggiunge 1 ora al tempo totale in cui deve riposare per avere la mente libera, e deve avere almeno 1 ora di riposo ininterrotto immediatamente prima di recuperare i suoi punti potere. Se il personaggio non ha bisogno di dormire per qualche ragione, deve comunque avere 8 ore di calma riposante prima di recuperare punti potere. Ad esempio, i personaggi elfi psionici hanno bisogno di 8 ore di riposo per schiarirsi la mente anche se bastano 4 ore di trance per riposare il corpo. Quindi un elfo psionico può andare in trance per 4 ore e riposare per 4 ore e poi recuperare punti potere.

Limite di manifestazione recente/Interruzioni del riposo: Se un personaggio psionico ha manifestato poteri

DIETRO IL SIPARIO: RECUPERARE PUNTI POTERE

Alcuni potranno chiedersi come mai i punti potere non vengano ripristinati a un ritmo orario. La risposta è semplice: è molto più rapido tenere traccia dei propri punti potere se questi ritornano tutti in una volta. Cosa più importante, con questo sistema, i personaggi hanno minori occasioni di "sfruttare" il loro utilizzo di punti potere, considerando lo svolgersi della giornata in base all'uso e rinvigorimento dei loro punti. Introducendo un sistema di ripristino orario si fornirebbe ai person-

aggi e ai mostri psionici un maggiore accesso giornaliero alle capacità. Inoltre, la necessità di riposarsi è una ragione sufficiente per non concedere una velocità di ripristino superiore. I punti potere non sono una cosa separata dal fisico; ne sono parte integrante. Utilizzare i punti potere sfianca mentalmente, e senza il necessario periodo di riposo, essi non possono rigenerarsi. Per questo stesso motivo, non si rigenerano a un ritmo regolare nel corso della giornata. Solo il riposo permette di rinvigorire le energie mentali.

recentemente, questo prosciugamento delle sue risorse riduce la sua capacità di recuperare punti potere. Quando recupera punti potere per il nuovo giorno, tutti i punti potere che ha usato nelle ultime 8 ore contano nel suo limite giornaliero. Se Ialdabode ha normalmente 2 punti potere al giorno, ma ha dovuto manifestare *charme psionico* durante la notte, il giorno successivo recupera 1 punto potere in meno.

Ambiente tranquillo: Per recuperare punti potere, un personaggio psionico deve avere abbastanza pace, calma e comodità che gli permettano un'adeguata concentrazione. L'ambiente intorno al personaggio psionico non deve essere lussuoso, ma deve essere privo di distrazioni palesi, come l'incalzare del combattimento nelle vicinanze o altri rumori particolarmente forti. L'esposizione a condizioni atmosferiche inclementi impedisce la concentrazione necessaria, come qualsiasi ferita o tiro salvezza fallito che il personaggio potrebbe subire mentre si concentra sul recupero di punti potere.

Recuperare punti potere: Una volta che il personaggio ha riposato in un ambiente adatto, c'è bisogno solo di un atto di coscienza della durata di 1 round completo per recuperare tutti i punti potere del limite giornaliero del personaggio psionico.

Morte e punti potere: Se uno psionico muore, tutti i punti potere giornalieri immagazzinati nella sua mente vengono spazzati via. Un effetto potente (come *revisione della realtà*) può recuperare i punti potere persi quando ripristina il personaggio.

AGGIUNGERE POTERI

I personaggi psionici possono apprendere nuovi poteri ogni volta che raggiungono un nuovo livello. Uno psion può apprendere qualsiasi potere dalla lista dell'innato/psion e i poteri dalla lista della disciplina scelta. Un innato può apprendere qualsiasi potere dalla lista dell'innato/psion. Un combattente psichico può apprendere qualsiasi potere dalla lista del combattente psichico.

Poteri guadagnati ad un nuovo livello: Gli psion e gli altri personaggi psionici compiono un certo ammontare di meditazione personale tra un'avventura e l'altra nel tentativo di rivelare capacità mentali latenti. Ogni volta che un personaggio psionico raggiunge un nuovo livello, guadagna nuovi poteri a seconda della descrizione della sua classe.

Psion, combattenti psichici e innati apprendono in questo modo nuovi poteri a scelta. Questi poteri rappresentano capacità portate alla luce. I poteri devono essere di livelli che il personaggio può manifestare.

Ricerca indipendente: Uno psion può anche ricercare indipendentemente un potere, duplicando un potere esistente o creandone uno completamente nuovo.

Se il DM permette al personaggio di sviluppare nuovi poteri, utilizzare le seguenti indicazioni per gestire la situazione.

Qualsiasi tipo di psionico può creare un nuovo potere. La ricerca necessaria richiede accesso a un luogo riservato dove condurre un periodo di meditazione ininterrotta. La ricerca coinvolge la spesa di 200 PE per settimana e richiede una settimana per livello del potere. Questo costo in punti esperienza riflette il pericoloso viaggio interiore in cui si imbarca il personaggio. Al termine di questo periodo, il personaggio compie una prova di Sapienza Psionica (CD 10 + livello del potere). Se la prova riesce, il personaggio apprende il nuovo potere se la sua ricerca ha prodotto un potere accettabile. Se la prova fallisce, il personaggio deve ripetere il processo di ricerca se vuole riprovare.

Il DM dovrebbe collaborare con il giocatore prima di iniziare la ricerca, e dargli indicazioni sui parametri secondo i quali un potere originale risulterà accettabile per il gioco. (Vedi "Creare nuovi incantesimi", pagina 35 della *Guida del DUNGEON MASTER*, per suggerimenti). Il DM è giustificato nel decidere anticipatamente che i poteri che invocano certe capacità come il viaggio nel tempo siano inaccettabili, e di conseguenza i poteri ad esse associati non possono essere ricercati nella sua campagna. Il numero di poteri che tutte le classi psioniche possono conoscere è rigidamente limitato; gli psionici non possono assolutamente eccedere questi limiti, anche tramite la ricerca di poteri originali.

Manifestare un potere sconosciuto dai poteri conosciuti di un altro

Un personaggio psionico può tentare di manifestare un potere da una fonte diversa dalla propria conoscenza (di solito tramite una pietra del potere o un altro personaggio psionico consenziente). Per farlo, il personaggio deve prima stabilire il contatto (un processo simile al rivolgersi a una pietra del potere, che richiede una prova di Sapienza Psionica con CD 15 + il potere di livello più alto nella pietra del potere o repertorio). Un personaggio psionico può stabilire un contatto solo con un personaggio o creatura psionica consenziente (le creature prive di sensi sono considerate consenzienti, ma non i personaggi psionici sotto l'effetto di altre condizioni immobilizzanti). I personaggi che non possono usare pietre del potere per qualsiasi ragione sono anch'essi banditi da qualsiasi tentativo di manifestare un potere tramite la conoscenza di altri personaggi psionici. Il contatto mentale richiede 1 round completo di contatto fisico, che può provocare un attacco di opportunità. Una volta raggiunto il contatto, il personaggio diventa consapevole di tutti i poteri immagazzinati in una pietra del potere o di tutti i poteri conosciuti dall'altro personaggio fino al livello di potere più elevato che il contattante a sua volta conosce. Ad esempio, se uno psion può normalmente manifestare poteri di 5° livello, ottiene la consapevolezza di tutti i poteri di 5° livello o inferiore dell'altro psion.

Quindi, il personaggio psionico deve scegliere uno dei poteri ed effettuare una seconda prova di Sapienza Psionica (CD 15 + livello del potere) per vedere se lo comprende. Se il potere non è nella sua lista di classe, fallisce automaticamente la prova.

Dopo essere riuscito a stabilire un contatto con un altro personaggio o creatura psionica consenziente e avere appreso ciò che può di un particolare potere, il personaggio può tentare immediatamente di manifestare quel potere anche se non lo conosce (assumendo che abbia punti potere sufficienti). Può normalmente tentare di manifestare il potere durante il suo prossimo turno, e ci riesce se effettua con successo un'altra prova di Sapienza Psionica (CD 15 + livello del potere). Egli mantiene la capacità di manifestare il potere selezionato solo per 1 round. Se non manifesta il potere, se fallisce la prova di Sapienza Psionica, oppure se manifesta un potere diverso, perde la possibilità di manifestare quel potere per un giorno.

UTILIZZARE PUNTI POTERE IMMAGAZZINATI

La vita dei personaggi psionici dipende dai punti potere di cui dispongono. Non a caso esistono diversi oggetti psionici in grado di immagazzinare punti potere da utilizzare in seguito, in particolare un oggetto chiamato *crystallo cosciente* (vedi Capitolo 7: "Oggetti psionici"). Quale che sia il tipo di oggetto che immagazzina punti potere, tutti i personaggi

psionici devono seguire delle rigide regole quando usano punti potere immagazzinati.

Una sola fonte: Quando si usano punti potere da un oggetto contenitore per manifestare un potere, un personaggio psionico non può pagare il costo del potere con punti potere provenienti da più di una fonte. Egli può utilizzare l'oggetto, oppure può utilizzare i propri punti potere, oppure può sfruttare qualche altra fonte discreta di punti potere per pagare il costo di manifestazione. Quindi, uno psionico che cerca di manifestare un potere che costa 3 punti potere non potrebbe utilizzare un oggetto la cui massima capacità di contenimento è solo 1 punto potere, sommando a quel singolo punto potere 2 altri punti dalla sua riserva di punti potere personale. Egli potrebbe utilizzare un oggetto di contenimento con un massimo superiore per manifestare uno o più poteri il cui costo sia inferiore al massimo; un cristallo cosciente contenente un massimo di 9 punti potere potrebbe pagare nove poteri di 1° livello, o qualche altra combinazione di poteri il cui costo assommerebbe a 9.

Ricaricare: La maggior parte degli oggetti contenitori di punti potere permettono ai personaggi psionici di "ricaricarli" con i propri punti potere. Questa operazione svuota la riserva di punti potere del personaggio al ritmo di 1 a 1 come se avesse manifestato un potere; questi punti potere rimangono immagazzinati a tempo indeterminato.

Non è possibile il contrario: i personaggi psionici non possono utilizzare punti potere immagazzinati in un oggetto contenitore per ripristinare la propria riserva di punti potere.

CAPACITÀ SPECIALI

Mind flayer, githyanki, yuan-ti e altre creature psioniche possono creare effetti psionici senza essere avere livelli in una classe psionica (sebbene possano selezionare una classe psionica per potenziare ulteriormente le proprie capacità); queste creature hanno il sottotipo psionico. Anche i personaggi che usano dorje, cristalli coscienti e altri oggetti psionici possono creare effetti psionici. In aggiunta alle già esistenti capacità magiche e soprannaturali, questo libro introduce le capacità psioniche. (Le creature psioniche possono possedere anche capacità straordinarie o naturali, che sono descritte nel *Manuale del Giocatore* e nel *Manuale dei Mostri*).

Capacità psioniche (Psi): La manifestazione di poteri da parte di personaggi psionici è considerata una capacità psionica, così come la manifestazione di poteri da creature con classi psioniche (creature con il sottotipo psionico, dette anche creature psioniche). Di solito, le capacità psioniche di una creatura psionica funzionano come il potere omonimo. Alcune capacità psioniche sono uniche e vengono spiegate nel testo in cui sono descritte.

Le capacità psioniche non hanno componenti verbali, somatiche o materiali, né richiedono un focus o hanno un costo in PE (anche se il potere equivalente lo ha). L'utilizzatore le attiva mentalmente. L'armatura non ha alcuna influenza sull'uso di una capacità psionica. Una capacità psionica ha un tempo di manifestazione di 1 azione standard, se non indicato diversamente nella descrizione della capacità. In ogni altro modo, una capacità psionica funziona esattamente come un potere. Una creatura psionica non deve però pagare il costo in punti potere della capacità psionica.

Le capacità psioniche sono soggette alla resistenza ai poteri e a essere dissolte con *dissolvi poteri psionici*. Non funzionano in zone in cui i poteri psionici sono soppressi o negati (come un campo di annullamento psionico).

Capacità soprannaturali: Alcune creature possiedono capacità di natura psionica che sono considerate soprannaturali. I talenti psionici sono anch'essi capacità soprannaturali. Queste capacità non possono essere bloccate in combattimento, come possono i poteri, e generalmente non provocano attacchi di opportunità (eccetto se altrimenti indicato nella loro descrizione). Le capacità soprannaturali non sono soggette alla resistenza ai poteri o all'essere dissolte o negate; però non funzionano in zone in cui i poteri psionici sono soppressi (come un campo di annullamento psionico).

VARIANTE: LE ARTI PSIONICHE SONO DIFFERENTI

Il sistema psionico standard considera l'energia psionica e l'energia magica come mutuamente ed egualmente vulnerabili all'incantesimo *dissolvi magie* e al potere *dissolvi poteri psionici*. La resistenza agli incantesimi protegge contro i poteri come protegge dagli incantesimi, mentre la resistenza ai poteri protegge contro gli incantesimi come protegge dai poteri. Ad esempio, un drago con resistenza agli incantesimi 18 ha anche resistenza ai poteri 18 contro tutti i poteri. Allo stesso modo, gli incantesimi che proteggono dagli effetti che influenzano la mente proteggono anche dai poteri che influenzano la mente e viceversa.

Ci sono molti motivi per trattare le arti psioniche in questo modo, ma quello principale riguarda l'equilibrio di gioco. Il gioco base di D&D è già progettato per gestire la magia in tutta la sua complessità. Qualsiasi sistema che si allontani troppo da queste fondamenta di regole equilibrate corre il rischio di divenire un sistema "accessorio" che non si integra con il resto del gioco.

È anche vero che una situazione del genere può aggiungere profondità a una campagna. Si consideri il seguente esempio. Si decide di introdurre un personaggio che usa un nuovo sistema psionico non integrato con quello magico, in una campagna progettata esclusivamente per maghi e incantatori. Quando il personaggio farà la sua prima comparsa nella campagna, sarà l'unico psionico nella regione, o addirittura nel mondo. Nulla è in grado di resistere alle energie aliene della sua mente (sebbene i tiri salvezza continuino a funzionare come sempre). Naturalmente la regola vale per tutti: per il personaggio, la magia è una forza aliena inarrestabile che non è in grado di dissolvere con i suoi poteri. L'unica opzione possibile per il personaggio è farsi amico un incantatore o due o acquisire oggetti magici che gli forniscano un minimo di protezione dalla magia.

Questa sezione fornisce indicazioni per differenziare la magia dalle arti psioniche. Si ricordi che questo è un metodo opzionale di trattare le arti psioniche, un metodo che dovrebbe essere adottato solo dai DM disposti a dedicare ulteriore tempo per preparare le loro partite per assicurare l'equilibrio di gioco.

Dissolvere: *Dissolvi magie* non ha effetto quando viene lanciato contro un qualsiasi potere, capacità o oggetto psionico. Allo stesso modo *dissolvi poteri psionici* produce solo molta luce e rumore quando è manifestato contro un incantesimo, effetto o oggetto magico.

Effetto diminuito: In alternativa, *dissolvi magie* ha un effetto diminuito contro i poteri psionici, così come *dissolvi poteri psionici* ha un effetto diminuito contro la magia. Quando si effettua una prova di dissolvere contro l'energia opposta, la prova subisce una penalità di -4.

Incantesimi e poteri che influenzano la mente: Gli incantesimi e le capacità speciali che proteggono la mente dagli

ammaliamenti non proteggono dalle versioni psioniche degli stessi effetti. Ad esempio, gli elfi non ricevono il loro bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro *charme psionico* come invece accade nel caso di *charme su persone magico*. Le creature protette dai poteri di telepatia sono vulnerabili agli ammaliamenti.

Effetto diminuito: In alternativa, le creature ottengono solo la metà della loro normale resistenza. Ad esempio, gli elfi ottengono un bonus di +1 ai loro tiri salvezza sulla Volontà per resistere ai poteri di telepatia.

Aree di magia morta/poteri psionici annullati: Il campo antimagia non danneggia i poteri psionici, né il campo di annullamento psionico distrugge o sopprime la magia nell'area.

Effetto diminuito: In alternativa, i poteri psionici hanno una probabilità di essere danneggiati in un'area di magia morta e viceversa. Ogni round, un effetto opposto ha solo una probabilità del 50% di non essere danneggiato. Se lo è, viene considerato soppresso per 1d4 round, per poi ritornare alla sua normale condizione per il resto della durata del potere.

Resistenza agli incantesimi e resistenza ai poteri: La resistenza agli incantesimi di un demone è inutile anche contro un potere inferiore manifestato da un personaggio psionico di 1° livello (sebbene i tiri salvezza continuino ad applicarsi come sempre). Le creature psioniche particolarmente potenti godono di resistenza ai poteri, che funziona contro i poteri a bersaglio ma è inutile contro gli incantesimi a bersaglio.

Effetto diminuito: In alternativa, la resistenza agli incantesimi funziona contro i poteri e la resistenza ai poteri funziona contro gli incantesimi, sebbene in entrambi i casi i valori delle resistenze siano considerati di 10 punti inferiori al normale. Quindi una creatura con resistenza agli incantesimi 25 resiste a un potere come se avesse resistenza ai poteri 15.

“Evoluzione” delle creature: In un mondo dove i poteri psionici funzionano ma la resistenza agli incantesimi non protegge dai poteri, le creature potenti devono avere sia resistenza agli incantesimi che resistenza ai poteri o estinguersi in fretta. Lo stesso si può dire delle creature psioniche con protezioni speciali contro le energie mentali, ma nessuna contro la magia. Sfruttare le seguenti modifiche quando si usa questa opzione.

Similmente alle opzioni di effetto diminuito descritte sopra, tutte le creature nel *Manuale dei Mostri* con resistenza agli incantesimi 10 o superiore ottengono una resistenza ai poteri pari alla loro resistenza agli incantesimi meno 10. Ad esempio, un drago con resistenza agli incantesimi 18 avrebbe resistenza ai poteri 8. Tutte le creature del *Manuale dei Mostri* con capacità psioniche ottengono invece una resistenza ai poteri pari alla resistenza agli incantesimi.

Alcune creature dettagliate nel Capitolo 8 di questo libro hanno resistenza ai poteri. Con questa opzione, le creature con resistenza ai poteri 10 o superiore hanno anche una resistenza agli incantesimi pari alla resistenza ai poteri meno 10.

Incantesimi e poteri specializzati: Come per l’“evoluzione” delle creature, devono esistere incantesimi e poteri specializzati che permettono alle due diverse energie di manipolarsi a vicenda su di una scala limitata. Ad esempio, gli incantatori potrebbero disporre di un incantesimo *dissolvi poteri psionici*, la cui potenza non sia pari contro i poteri quanto lo è *dissolvi magie* contro gli incantesimi. Gli psion potrebbero sviluppare il potere *nega magie*, che non sia potente quanto lo è *dissolvi poteri psionici* contro poteri equivalenti.

In generale, qualsiasi incantesimo o potere che permetta agli incantesimi di interagire con le arti psioniche e viceversa dovrebbe essere di livello più alto e fornire un effetto minore degli incantesimi o poteri dal nome simile che rimangono all'interno della propria area di influenza. Seguono alcuni esempi:

Individuazione dei poteri psionici: Questo incantesimo di 2° livello funziona esattamente come *individuazione del magico*, tranne per il fatto che è di livello più alto e individua i poteri psionici.

Individuazione del magico: Questo potere di 2° livello funziona esattamente come un normale *individuazione dei poteri psionici*, tranne per il fatto che è di livello più alto e individua la magia.

Nega poteri psionici: Questo incantesimo di 5° livello funziona come se fosse lanciato da un incantatore di due livelli inferiore al reale livello dell'incantatore. È altrimenti simile a *dissolvi magie*, tranne che colpisce i poteri psionici.

Nega magie: Questo potere di 5° livello funziona come se fosse manifestato da uno psionico di due livelli inferiore al reale livello di manifestazione. È altrimenti simile a *dissolvi poteri psionici*, tranne che colpisce la magia.

CAMPAGNE PSIONICHE

Quando la Mente di Cristallo, un'entità grande quanto la luna, comparve nel cielo una generazione fa, il mondo cambiò. Creature e persone iniziarono a sviluppare nuove capacità mentali, mai viste prima. Queste capacità mentali non erano incantesimi, ma erano in grado di alterare il mondo con la semplice volontà. I poteri psionici erano entrati nel mondo.

Se non sono mai state utilizzate in precedenza le arti psioniche nelle proprie partite, si potrebbe essere titubanti ad abbracciare questo nuovo sistema di regole. Per facilitare la transizione, questa sezione fornisce suggerimenti, informazioni di background e regole aggiuntive per aiutare a dirigere una campagna che comprenda l'uso delle arti psioniche.

AGGIUNGERE LE ARTI PSIONICHE AL PROPRIO GIOCO

Applicare una specie di “storia revisionista” potrebbe essere il metodo più facile per incorporare le arti psioniche nelle proprie partite. Semplicemente, si decide che personaggi, mostri, oggetti e imprese psioniche abbiano sempre fatto parte del mondo. Tuttavia, fino ad oggi i personaggi non hanno mai incontrato le arti psioniche, oppure non hanno mai compreso che la padronanza delle facoltà mentali offra qualcosa di più che i semplici benefici di una pacifica meditazione.

Certi PNG, strani avvenimenti e mostri particolari che i personaggi hanno incontrato nel corso delle partite si rivelano essere psionici, anche se i giocatori non l'avevano precedentemente realizzato. Ad esempio, il signore del crimine che i PG avevano recentemente sconfitto era in segreto una pedina mentale di una creatura psionica chiamata cerebrilith (vedi pagina 190). Il cerebrilith cerca di dominare segretamente una regione del mondo utilizzando i suoi poteri psionici di dominazione. Quello che i PG assumono essere un semplice ammaliamento si dimostra molto più grave quando incontrano un'altra pedina del cerebrilith, uno psion o addirittura il cerebrilith stesso.

I primi personaggi psionici

Forse i giocatori non hanno mai sentito parlare di altri PNG psionici perché i loro personaggi sono tra i primi a esibire questi poteri. Ciò potrebbe essere dovuto a una qualsiasi di queste ragioni:

- È un mondo giovane. I PG sono tra i primi a sperimentare questo nuovo potere.
- Le arti psioniche non sono facili da padroneggiare come la magia, e sono richiesti sforzi maggiori a un giocatore che decida di interpretare un personaggio psionico. Forse viene richiesto un aiuto specifico da parte di un personaggio psionico (per aiutare il rilascio delle capacità interiori del nuovo

psionico), il completamento di una grande impresa (trovare la Chiave della Mente, che conferisce a qualsiasi creatura che la stringe, anche per breve tempo, la capacità di sviluppare livelli da personaggio psionico), o uccidere il guardiano del "Pozzo dell'Inganno Velato" (che aveva finora impedito a qualsiasi creatura di sviluppare poteri psionici).

- Una rivoluzione, disastro o invasione scuote la campagna al punto tale che l'apparizione delle arti psioniche al suo interno è solo uno tra tanti cambiamenti. Un simile cambiamento potrebbe essere provocato dai personaggi stessi (come per l'abbattimento del "Pozzo dell'Inganno Velato") oppure potrebbe essere completamente estraneo ai personaggi, tranne che permettere a loro e a tutti gli altri personaggi degni di esplorare i nuovi poteri della mente. L'apparizione della Mente di Cristallo, come descritta nel paragrafo iniziale di questa sezione è uno di questi eventi epocali. Con la sua sola presenza, la Mente di Cristallo predispone una risonanza psionica che permette la nascita dei poteri psionici nel mondo.

I primi personaggi psionici hanno nuove capacità da sperimentare, ma dovranno anche affrontare la scarsità di oggetti psionici. I PG dovranno crearsi da soli gli oggetti psionici, o scoprire un'antica raccolta di oggetti del genere di un tempo in cui il mondo pullulava di personaggi psionici (prima della Grande Epurazione, o l'ultima volta in cui la Mente di Cristallo apparve nel cielo, come più si adatta alla campagna).

Progettare avventure psioniche

Solo perché si sono permessi personaggi psionici nella campagna non vuol dire che d'ora innanzi tutte le avventure dovranno contenere un'influenza psionica. In generale, non ci sarà bisogno di cambiare lo stile di gioco.

Detto questo, includere altri personaggi psionici, PNG psionici, o l'occasionale avventura a tema psionico nel corso della campagna fornirà maggiore verosimiglianza ai giocatori. Ad esempio, si potrebbe creare uno psion al posto di un incantatore come antagonista della prossima avventura. Allo stesso modo, si potrebbe decidere che il prossimo barbaro determinato casualmente sia invece un combattente psichico o uno spadaccino spirituale. Se i giocatori hanno inizialmente poca familiarità con le classi di questo libro, l'apparizione di questi personaggi nel gioco sembrerà ancora più misteriosa.

Campagna psionica ad alti livelli

Cosa distingue una "campagna psionica ad alti livelli" da una campagna che include personaggi giocanti psionici e avven-

ture a tema psionico? In breve, la quantità di beni psionici disponibili a PG, PNG e creature psioniche.

Una campagna psionica ad alti livelli è probabile che superi i livelli elevati e termini nei livelli epici. In una campagna psionica ad alti livelli, i PG potrebbero trovarsi a combattere un nemico che minaccia (seriamente) di far precipitare la luna sul mondo con la sola forza della sua mente. I giocatori stessi sono imbevuti di poteri superiori alla media (nella forma di poteri psionici epici e talenti epici), e potrebbero essi stessi divenire elementi di terrore per la gente normale.

Alle sue fondamenta, una campagna psionica ad alti livelli distribuisce le semplici capacità psioniche in maniera più ampia del normale. Anche se non si vuole puntare alla sommità della scala di potere descritta nel precedente paragrafo, si può comunque ottenere una campagna psionica ad alti livelli se si spargono classi psioniche e il talento Dote Nascosta (vedi riquadro) tra i PG e i PNG che popolano il mondo.

Malattie psioniche

In un mondo di campagna dove le arti psioniche sono la norma, possedere poteri ben al di là delle capacità delle menti comuni esige un suo prezzo. Anche se i personaggi psionici godono delle proprie capacità, dovrebbero essere consapevoli di malanni che toccano direttamente la loro fonte di potere.

Consumo di caratteristica: Si tratta di una forma speciale di danno alle caratteristiche che non può essere curato né magicamente né psionicamente. Viene provocato dall'uso di certi talenti e poteri psionici (vedi Alimentazione Corporea a pagina 41 e *psicoreazione* a pagina 123). Viene recuperato solo con la guarigione naturale.

Malattia, influenza a cascata: Diffusa da talpe cerebrali e altri parassiti; fermento; CD 13; incubazione un giorno; danno cascata psionica.

Una cascata psionica è una perdita di controllo delle capacità psioniche. L'utilizzo dei punti potere diventa pericoloso per i personaggi infetti una volta che il periodo di incubazione è terminato. Ogni volta che un personaggio afflitto da essa manifesta un potere, deve effettuare una prova di Concentrazione con CD 16. Con una prova fallita, si attiva una cascata psionica. Il potere funziona normalmente, ma durante il round seguente, contro la volontà del personaggio, si manifestano a caso altri due poteri che conosce, e il loro costo in punti potere viene dedotto dalla riserva del personaggio. Durante il round successivo, vengono manifestati tre poteri addizionali, e così via, finché lo psionico non viene privato di tutti i suoi punti potere. (Un personaggio psionico che conosce pochi poteri ma ha molti punti potere potrebbe

NOTE NASCOSTA [GENERALE]

La mente del personaggio si risveglia sviluppando un'innata dote per le arti psioniche.

Prerequisito: Questo talento può essere preso solo al 1° livello.

Beneficio: I poteri psionici latenti del personaggio prendono vita, conferendogli la designazione di personaggio psionico. Come personaggio psionico, il personaggio ottiene una riserva di 2 punti potere, e può acquisire talenti psionici, talenti di metapsionica e talenti di creazione oggetto psionico. Se il personaggio possiede o acquisisce in seguito una classe che conferisce punti potere, i punti poteri ottenuti con Dote Nascosta vengono sommati alla sua riserva totale di punti potere.

Quando il personaggio prende questo talento, sceglie un potere di 1° livello dalla lista di qualsiasi classe psionica. Il

personaggio conosce il potere (diventa uno dei suoi poteri conosciuti). Il personaggio può manifestare questo potere con i punti potere forniti da questo talento se possiede un punteggio di Carisma 11 o superiore. Se il personaggio non possiede livelli di classe psionici, quando manifesta il potere è considerato uno psionico di 1° livello. Se il personaggio ha livelli di classe psionici, può manifestare il potere al più alto livello di manifestazione raggiunto. (Non si tratta di un livello di manifestazione, e non si somma ai livelli di psionico ottenuto tramite le classi psioniche). Se il personaggio non ha classi psioniche, utilizzare il Carisma per determinare quanto potente sia il potere manifestato e quanto sia difficile resistergli.

Nota: Questa è una versione espansa del talento Dote Naturale, inteso per campagne psioniche di alto livello.

ripercorrere la sua intera lista di poteri molte volte). I poteri con un raggio di azione personale o contatto hanno sempre effetto sui personaggi ammalati. Per gli altri poteri che colpiscono bersagli, tirare un d%: con un risultato 01-50, il potere agisce sul personaggio malato, con 51-00 il potere colpisce altre creature nelle vicinanze. Le creature psioniche (quelle cioè che manifestano poteri senza pagare punti potere) continuano a subire gli effetti della malattia finché non hanno manifestato tutti i loro poteri due volte.

Come per qualsiasi malattia, un personaggio psionico che resti ferito o venga attaccato da una creatura portatrice di una malattia, o che entra altrimenti in contatto con materiale contaminato, deve effettuare immediatamente un tiro salvezza sulla Tempra. Con un successo, la malattia non riesce a insediarsi. Con un fallimento, il personaggio subisce danni (o incorre nell'effetto specificato) al termine del periodo di incubazione. Una volta al giorno, il personaggio afflitto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare il ripetersi del danno. Due tiri salvezza superati di fila indicano che è riuscito a superare la malattia.

Malattia, parassita cerebrale: Diffusa per contatto con le creature psioniche infette; contatto; CD 15; incubazione 1d4 giorni; danno 1d8 punti potere.

I parassiti cerebrali sono minuscoli organismi, impercettibili alla vista normale. Un personaggio afflitto da essi potrebbe addirittura ignorare di esserne portatore, almeno finché non scopre di avere meno punti potere al giorno di quanto si aspetti. Le creature psioniche con i parassiti cerebrali sono limitate all'uso di ciascuno dei loro poteri conosciuti una volta al giorno (invece di manifestarli gratuitamente).

Vedi la nota riguardo le malattie sotto "Influenza a cascata", sopra.

Livelli negativi: I personaggi psionici possono guadagnare livelli negativi proprio come i membri delle altre classi del personaggio. Un personaggio psionico perde l'accesso a un potere dal livello più alto che è in grado di manifestare per livello negativo; perde anche un numero di punti potere pari al costo di quel potere. Se due o più poteri soddisfano questi criteri, lo psionico decide quale diventa inaccessibile. Il potere perduto ritorna disponibile non appena si elimina il livello negativo, purché lo psionico sia in grado di utilizzarlo in quel momento. Si recuperano anche i punti potere perduti.

CREATURE PSIONICHE

Qualsiasi creatura con poteri psionici ha il sottotipo psionico. Una creatura psionica può nascere con il sottotipo psionico o ottenere il sottotipo durante la sua esistenza.

Una creatura che soddisfa uno qualsiasi dei seguenti criteri ha il sottotipo psionico:

- Le creature con una riserva di punti potere, compresi i personaggi che hanno livelli in una classe del personaggio che gli conferisce una riserva di punti potere o creature che hanno il talento Dote Naturale.
- Creature con capacità psioniche, compresi personaggi che hanno capacità psioniche razziali.
- Creature che hanno capacità speciali descritte come "poteri psionici", compreso l'aboleth, il mind flayer, lo yuan-ti e mostri da altre fonti rispetto al *Manuale dei Mostri*.

Tratti: Oltre al fatto che tutte le creature psioniche hanno poteri psionici, punti potere o capacità psioniche, le creature psioniche non hanno alcun tratto specifico. Il sottotipo psionico serve a identificare le creature che potrebbero essere vulnerabili ai poteri, incantesimi ed effetti che colpiscono le creature psioniche.

L'attacco mentale di un illithid stordisce le sue vittime





Illus. di A. Suckel

Puesto capitolo contiene le liste dei poteri delle classi psioniche. Una ^A alla fine del nome del potere indica che è un potere aumentabile. Una ^E indica un potere con una componente in PE pagata dallo psionico.

Il resto del capitolo contiene la descrizione in ordine alfabetico dei poteri.

Serie di poteri: Alcuni poteri fanno riferimento ad altri poteri su cui sono basati. Nelle descrizioni di questi poteri vengono riportate solo le informazioni che si differenziano rispetto alla versione di base del potere descritto. Le voci di intestazione e le altre informazioni che sono le stesse del potere di base non vengono ripetute. Lo stesso vale anche per i poteri che sono l'equivalente di incantesimi del *Manuale del Giocatore*; di solito, viene annotato solo il modo in cui il potere differisce dall'incantesimo, come il costo in punti potere.

Livello di manifestazione: L'effetto di un potere dipende spesso dal livello di manifestazione, vale a dire dal livello di classe psionica di colui che manifesta il potere. Se non viene specificato altrimenti, le creature che non hanno classe hanno un livello di manifestazione pari ai loro Dadi Vita. La parola "livello" nella lista dei poteri si riferisce sempre al livello di manifestazione.

Creature e personaggi: I termini "creatura" e "personaggio" sono considerati sinonimi nella descrizione degli incantesimi.

Aumento: Molti poteri variano di forza a seconda di quanti punti potere vi vengono investiti. Più punti potere si spendono, più potente sarà la manifestazione. Il personaggio può spendere su di un potere un numero totale di punti potere pari al suo livello di manifestazione, a meno che non possieda una capacità che gli permetta di incrementare il livello effettivo di psionico.

Molti poteri possono essere aumentati in più di un modo. Quando la sezione "Aumento" contiene più di un paragrafo numerato, il personaggio deve spendere punti potere separatamente per ognuna delle opzioni numerate. Quando un paragrafo della sezione "Aumento" comincia con "In aggiunta", il personaggio ottiene il beneficio indicato a seconda di quanti punti potere ha già deciso di spendere nella manifestazione del potere.

POTERI DA COMBATTENTE PSICHICO

POTERI DI 1° LIVELLO DA COMBATTENTE PSICHICO

Accelerazione: Fornisce +3 m alla velocità per un round.

Arma avvelenata^A: Le armi dello psionico sono ricoperte di un lieve veleno.

Arma metafisica^A: Le armi ottengono un bonus di +1.

Armatura di inerzia^A: Campo di forza tangibile che fornisce allo psionico un bonus di armatura +4 alla CA.

Artigli della bestia^A: Le mani dello psionico diventano artigli mortali.

Artiglio avvelenato^A: Gli artigli dello psionico sono ricoperti di veleno.

Artiglio metafisico^A: L'arma naturale dello psionico ottiene un bonus di +1.

Bioreazione^A: Fornisce riduzione del danno 2/-.

Camaleonte: Fornisce un bonus di potenziamento +10 alle prove di Nascondersi.

- Compressione^A:** Lo psionico diventa più piccolo.
- Distrazione:** I bersagli subiscono una penalità di -4 alle prove di Ascoltare, Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni.
- Espansione^A:** Rende di una categoria di taglia più grande.
- Galleggiare:** Lo psionico rimane a galla nell'acqua o altri liquidi.
- Individuazione dei poteri psionici:** Lo psionico individua la presenza dei poteri psionici.
- ispessire pelle^A:** Fornisce un bonus di potenziamento +1 alla CA dello psionico per 10 minuti per livello.
- Luce personale^A:** Gli occhi del personaggio emettono un cono di luce di 6 m.
- Martello^A:** Attacco di contatto in mischia che infligge 1d8 danni per round.
- Mente vuota^A:** Lo psionico riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà fino alla sua prossima azione.
- Morso del lupo:** Fornisce un attacco con il morso che infligge 1d8 danni.
- Occultare pensieri:** Lo psionico cela le proprie intenzioni.
- Pattinare:** Il soggetto scivola abilmente sul terreno.
- Piè pesante^A:** I soggetti cadono proni e subiscono 1d4 danni non letali.
- Precognizione difensiva^A:** Fornisce un bonus cognitivo di +1 alla CA e ai tiri salvezza.
- Precognizione offensiva^A:** Fornisce un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire.
- Presa di ferro^A:** La presa di ferro dello psionico Fornisce un bonus di +4 alle prove di lotta.
- Prescienza offensiva^A:** Fornisce un bonus cognitivo di +2 ai tiri per i danni.
- Richiamare arma^A:** Crea un'arma temporanea.
- Salto felino^A:** Lo psionico si salva istantaneamente dalle cadute.
- Schermo di forza^A:** Un disco invisibile che fornisce un bonus di scudo +4 alla CA.
- Sinesteta:** Lo psionico riceve informazioni con un senso quando un altro senso è stimolato.
- Tocco dissipante^A:** Il tocco infligge 1d6 danni.
- Viaggiatore astrale:** Permette allo psionico o a un'altra persona di unirsi a una *carovana astrale*.
- Vigore^A:** Fornisce 5 punti ferita temporanei.
- Vista elfica:** Fornisce visione crepuscolare, bonus di +2 alle prove di Cercare e Osservare e notare porte segrete.

POTERI DI 2° LIVELLO DA COMBATTENTE PSICHICO

- Adattamento all'energia specificata^A:** Fornisce resistenza 10 contro un tipo di energia.
- Affinità animale^A:** Fornisce un bonus di potenziamento +4 a una caratteristica.
- Amorfa occultante:** Lo psionico riceve occultamento da una membrana quasi-reale.
- Arma dissolvente^A:** L'arma dello psionico infligge 4d6 danni da acido.
- Assorbire talento^A:** Lo psionico prende i talenti psionici o metapsionici di un'altra creatura.
- Camminare sulle pareti:** Conferisce la capacità di camminare sulle pareti e i soffitti.
- Carica del leone psionica^A:** Lo psionico può effettuare un attacco completo nello stesso round in cui carica.
- Colpo doloroso^A:** Le armi naturali dello psionico infliggono 1d6 danni non letali.
- Equilibrio corporeo:** Lo psionico può camminare su superfici non solide.
- Forza del mio nemico^A:** Risucchia la forza del nemico e permette allo psionico di diventare più forte.

- Fretta:** Lo psionico riceve immediatamente un'azione di movimento.
- Individuazione degli intenti ostili:** Lo psionico può individuare le creature ostili entro 9 m da lui.
- Levitazione psionica:** Lo psionico si muove in alto e in basso, avanti e indietro grazie alla forza della mente.
- Olfatto acuto psionico:** Fornisce la capacità olfatto acuto.
- Prodezza:** Fornisce istantaneamente un altro attacco di opportunità.
- Purificazione corporea^A:** Lo psionico recupera 2 danni alle caratteristiche.
- Riparazione corporea^A:** Lo psionico recupera 1d12 danni.
- Scambio dimensionale^A:** Lo psionico e un alleato o due alleati si scambiano di posizione.
- Scudo di pensieri^A:** Fornisce RP 13 contro i poteri di influenza mentale.
- Scurovisione psionica:** Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale.
- Sostentamento:** Lo psionico sopravvive senza cibo e acqua per un giorno.
- Tocco dissolvente^A:** Il tocco dello psionico infligge 4d6 danni da acido.
- Trasferimento empatico^A:** Trasferisce le ferite altrui allo psionico.

POTERI DI 3° LIVELLO DA COMBATTENTE PSICHICO

- Amorfa occultante superiore:** Una membrana quasi-reale fornisce occultamento totale allo psionico.
- Arma corporea:** La mano dello psionico è sostituita dalla sua arma.
- Artigli del vampiro:** Lo psionico guarisce di metà dei danni base della sua arma naturale.
- Artiglio bidimensionale:** Incrementa l'intervallo di minaccia naturale delle armi naturali dello psionico.
- Barriera mentale^A:** Fornisce allo psionico un bonus di deviazione +4 alla CA fino alla sua prossima azione.
- Eludere esplosione^A:** Superando un tiro salvezza sui Riflessi, lo psionico non subisce danni da un'esplosione.
- Esalazione del drago nero^A:** Il soffio acido dello psionico infligge 3d6 danni al bersaglio più vicino.
- Estremità affilata psionica:** Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale.
- Evitare individuazione:** Lo psionico diviene difficile da individuare con i poteri di chiaroscienza.
- Forma ectoplasmica:** Lo psionico ottiene i benefici dell'essere privo di sostanza e può volare lentamente.
- Lama vampirica:** Lo psionico guarisce di metà dei danni base della sua arma.
- Reazione empatica^A:** Quando lo psionico viene colpito in mischia, il suo assalitore subisce danni.
- Scivolo dimensionale^A:** Teletrasporta lo psionico a breve distanza.
- Senso del pericolo^A:** Lo psionico riceve un bonus di +4 contro le trappole.
- Trasferimento empatico ostile^A:** Il tocco dello psionico trasferisce le sue sofferenze a un'altra persona.
- Visione ubiqua:** Lo psionico possiede la vista a 360°.

POTERI DI 4° LIVELLO DA COMBATTENTE PSICHICO

- Adattamento all'energia^A:** Il corpo dello psionico converte l'energia in luce innocua.
- Arma di energia:** Le armi infliggono ulteriori danni da energia.

Arma del veleno autentico: L'arma dello psionico è coperta da un terribile veleno.

Artiglio di energia: Gli artigli dello psionico infliggono ulteriori danni da energia.

Barriera di inerzia: Fornisce RD 5/-.

Inamovibilità: Lo psionico è praticamente impossibile da spostare e ottiene RD 15/-.

Libertà di movimento psionica: Lo psionico non può essere bloccato o altrimenti reso immobile.

Percezione fissa: Rende immuni agli effetti illusori, bonus di +6 alle prove di Cercare e Osservare.

Porta dimensionale psionica: Teletrasporta lo psionico per una breve distanza.

Vampiro psichico: Attacco di contatto che risucchia 2 punti potere per livello all'avversario.

Veleno autentico: Le armi naturali dello psionico sono coperte da un terribile veleno.

POTERI DI 5° LIVELLO DA COMBATTENTE PSIONICO

Adattamento corporeo: Il corpo dello psionico si adatta automaticamente agli ambienti ostili.

Catapsi^A: Statiche psichiche inibiscono la manifestazione di poteri.

Corpo di quercia^A: Il corpo dello psionico diventa duro quanto il legno di una quercia.

Metaconcerto^A: Concerto mentale di due o più psionici che incrementa la potenza totale dei partecipanti.

Psicoreazione: Aumenta Forza, Destrezza o Costituzione a spese di una o più caratteristiche.

POTERI DI 6° LIVELLO DA COMBATTENTE PSIONICO

Filtro dissolvente: Il soggetto è protetto da un effetto di *dissolvi poteri psionici*.

Forma di devastazione^A: Lo psionico si trasforma in una spaventosa bestia tentacolare.

Soffio del drago nero^A: Lo psionico soffia acido per 11d6 danni.

Sospendere vita: Lo psionico si pone in uno stato simile all'animazione sospesa.

Vuoto mentale personale: Lo psionico è immune agli effetti mentali e di scrutamento.

POTERI DA INNATO/PSION

POTERI DI 1° LIVELLO DA INNATO/PSION

Affondo mentale^A: Infligge 1d10 danni.

Agitazione della materia: Lo psionico riscalda una creatura o un oggetto.

Armatura di inerzia^A: Campo di forza tangibile che fornisce allo psionico un bonus di armatura +4 alla CA.

Attrazione^A: Il soggetto prova un'attrazione specificata dallo psionico.

Collegamento sensoriale^A: Lo psionico percepisce quello che percepisce il soggetto (un solo senso).

Conoscere direzione e locazione: Lo psionico scopre dove si trova e in che direzione è rivolto.

Controllare fiamme^A: Lo psionico prende il controllo di una fiamma aperta nelle vicinanze.

Controllare luce: Modifica i livelli di illuminazione ambientale.

Creare suoni: Crea il suono desiderato dallo psionico.

Dardo ectoplasmico^A: Lo psionico crea alcuni quadrelli,

frecce o proiettili potenziati ma di breve durata.

Decelerazione^A: La velocità del bersaglio viene dimezzata.

Dejà vu^A: Il bersaglio ripete la sua ultima azione.

Demoralizzare^A: I nemici diventano scossi.

Distrazione: I bersagli subiscono una penalità di -4 alle prove di Ascoltare, Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni.

Ectoplasma intralciante: Lo psionico intralcia un avversario in una sostanza appiccicosa.

Empatia^A: Lo psionico apprende le emozioni di superficie del soggetto.

Frammento di cristallo^A: Attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni perforanti.

Frastornare psionico^A: Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva.

Galleggiare: Lo psionico rimane a galla nell'acqua o altri liquidi.

Inabilitare^A: Le vittime credono erroneamente di essere inabilite.

Individuazione dei poteri psionici: Lo psionico individua la presenza dei poteri psionici.

Luce personale^A: Gli occhi del personaggio emettono un cono di luce di 6 m.

Mano distante^A: Sposta piccoli oggetti a brevi distanze.

Martello^A: Attacco di contatto in mischia che infligge 1d8 danni per round.

Mente vuota^A: Lo psionico riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà fino alla sua prossima azione.

Missiva^A: Spedisce un messaggio telepatico al soggetto.

Occultare pensieri: Lo psionico cela le proprie intenzioni.

Pattinare: Il soggetto scivola abilmente sul terreno.

Precognizione difensiva^A: Fornisce un bonus cognitivo di +1 alla CA e ai tiri salvezza.

Precognizione offensiva^A: Fornisce un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire.

Prescienza offensiva^A: Fornisce un bonus cognitivo di +2 ai tiri per i danni.

Proiezione telempatica: Altera l'umore del soggetto.

Protezione ectoplasmica^A: Un costrutto astrale riceve un bonus contro *congedare ectoplasma*.

Raggio di energia^A: Infligge 1d6 danni da energia (elettricità, fuoco, freddo o sonora).

Richiamare alla mente: Fornisce un'ulteriore prova di Conoscenze con un bonus di competenza +4.

Salto felino^A: Lo psionico si salva istantaneamente dalle cadute.

Schermo di forza^A: Un disco invisibile che fornisce un bonus di scudo +4 alla CA.

Sinesteta: Lo psionico riceve informazioni con un senso quando un altro senso è stimolato.

Tocco dissipante^A: Il tocco infligge 1d6 danni.

Unto psionico: Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto.

Viaggiatore astrale: Permette allo psionico o a un'altra persona di unirsi a una *carovana astrale*.

Vigore^A: Fornisce 5 punti ferita temporanei.

POTERI DI 2° LIVELLO DA INNATO/PSION

Adattamento all'energia specificata^A: Fornisce resistenza 10 contro un tipo di energia.

Amorfa occultante: Lo psionico riceve occultamento da una membrana quasi-reale.

Annebbiare mente: Lo psionico cancella i ricordi della sua presenza dalla mente del bersaglio.

Assorbire talento^A: Lo psionico prende i talenti psionici o metapsionici di un'altra creatura.

- Bioreazione^A:** Fornisce riduzione del danno 2/-.
- Collegamento sensoriale forzato:** Lo psionico percepisce quello che percepisce il soggetto.
- Condividere dolore:** Un soggetto consenziente subisce parte dei danni dello psionico.
- Conferire potere^A:** Il soggetto riceve 2 punti potere.
- Controllare suoni:** Crea suoni molto specifici.
- Distruzione mentale^A:** Frastorna le creature entro 3 metri per 1 round.
- Equilibrio corporeo:** Lo psionico può camminare su superfici non solide.
- Frusta dell'ego^A:** Infligge 1d4 danni al Car e frastorna per 1 round.
- Identificare psionico:** Determina le proprietà di un oggetto psionico.
- Individuazione degli intenti ostili:** Lo psionico può individuare le creature ostili entro 9 m da lui.
- Infliggere dolore^A:** Colpo telepatico infligge all'avversario -4 ai tiri per colpire, o -2 se supera il tiro salvezza.
- Insinuazione nel sé^A:** Esili tentacoli di pensiero distruggono e confondono il bersaglio.
- Levitazione psionica:** Lo psionico si muove in alto e in basso, avanti e indietro grazie alla forza della mente.
- Linguaggi psionici:** Permette di comunicare con le creature intelligenti.
- Missiva di massa^A:** Lo psionico manda un messaggio telepatico a un'area.
- Richiamare agonia^A:** Il nemico subisce 2d6 danni.
- Scassinare psionico:** Apre porte chiuse a chiave o sigillate psionicamente.
- Sciame di cristalli^A:** Spruzza frammenti di cristallo che infliggono 3d4 danni taglianti.
- Scudo di pensieri^A:** Fornisce resistenza ai poteri 13 contro i poteri di influenza mentale.
- Serratura psionica:** Blocca psionicamente una porta o uno scrigno.
- Sostentamento:** Lo psionico sopravvive senza cibo e acqua per un giorno.
- Spinta di energia^A:** Infligge 2d6 danni e spinge indietro il bersaglio.
- Stordimento da energia^A:** Infligge 1d6 danni e stordisce il bersaglio se fallisce entrambi i tiri salvezza.
- Urto esplosivo^A:** Infligge 1d6 danni di forza al bersaglio.
- Vista elfica:** Fornisce visione crepuscolare, bonus di +2 alle prove di Cercare e Osservare e notare porte segrete.

POTERI DI 3° LIVELLO DA INNATO/PSION

- Affondo telecinetico^A:** Lo psionico scaglia oggetti con la forza della mente.
- Balzo temporale^A:** Il soggetto balza avanti nel tempo di 1 round per livello.
- Barriera mentale^A:** Fornisce allo psionico un bonus di deviazione +4 alla CA fino alla sua prossima azione.
- Condividere dolore forzato^A:** Un soggetto riluttante subisce parte dei danni inferti allo psionico.
- Congedare ectoplasma:** Congeda bersagli ed effetti ectoplasmici.
- Dissolvi poteri psionici^A:** Cancella i poteri e gli effetti psionici.
- Eliminare invisibilità^A:** Nega l'invisibilità in un'esplosione di 15 m.
- Esplosione di energia^A:** Infligge 5d6 danni da energia in un'esplosione di 12 m.
- Estremità affilata psionica:** Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale.
- Flagello psionico:** Stordisce le creature in un cono di 9 m per 1 round.

- Forza telecinetica^A:** Sposta un soggetto con la forza della mente dello psionico.
- Lampo di energia^A:** Infligge 5d6 danni da energia in una linea di 36 m.
- Muro di energia:** Crea un muro del tipo di energia scelto.
- Purificazione corporea^A:** Lo psionico recupera 2 danni alle caratteristiche.
- Replica di energia^A:** Un'esplosione ectoplasmica di energia colpisce automaticamente ogni round chi attacca lo psionico infliggendo 4d6 danni.
- Riparazione corporea^A:** Lo psionico recupera 1d12 danni.
- Scurovisione psionica:** Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale.
- Senso del pericolo^A:** Lo psionico riceve un bonus di +4 contro le trappole.
- Sollecitare psicocristallo^A:** Lo psicocristallo dello psionico prende il controllo del suo potere di concentrazione.
- Trappola mentale^A:** Risucchia 1d6 punti potere da chiunque attacchi lo psionico con un potere di telepatia.
- Visione ubiqua:** Lo psionico possiede la vista a 360°.
- Vista a contatto^A:** Il campo telecinetico dello psionico gli riferisce dove si trovi tutto il resto.

POTERI DI 4° LIVELLO DA INNATO/PSION

- Adattamento all'energia^A:** Il corpo dello psionico converte l'energia in luce innocua.
- Assorbire potere:** Risucchia 1d6 punti potere per round finché lo psionico mantiene la concentrazione; lo psionico guadagna 1 punto potere per round.
- Cancellazione mentale^A:** Le esperienze recenti del soggetto vengono cancellate, infliggendogli livelli negativi.
- Corrispondenza:** Intrattiene una conversazione mentale con un'altra creatura a qualsiasi distanza.
- Divinazione psionica:** Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte.
- Fortezza dell'intelletto^A:** Coloro che si trovano all'interno della fortezza subiscono solo metà danni da tutti i poteri e le capacità psioniche fino al prossimo turno dello psionico.
- Individuazione della vista remota:** Lo psionico apprende quando viene spiato tramite *vista remota*.
- Istinto di morte^A:** Impianta una compulsione autodistruttiva.
- Libertà di movimento psionica:** Lo psionico non può essere bloccato o altrimenti reso immobile.
- Manovra telecinetica^A:** Lo psionico spinge, disarmo, sbilancia o entra in lotta telecineticamente con il suo bersaglio.
- Muro di ectoplasma:** Lo psionico crea una barriera protettiva.
- Personalità parassitica:** La mente del soggetto partorisce una seconda personalità contrapposta per 1 round per livello.
- Porta dimensionale psionica:** Teletrasporta lo psionico per una breve distanza.
- Reazione empatica^A:** Quando lo psionico viene colpito in mischia, il suo assalitore subisce danni.
- Rieducazione psichica^E:** Il soggetto può scegliere abilità, talenti e poteri da capo per i livelli precedenti.
- Tracciare teletrasporto^A:** Lo psionico apprende la destinazione del teletrasporto del soggetto.
- Visione dell'aura^A:** Rivela creature, oggetti, poteri e incantesimi dell'asse di allineamento selezionata.

POTERI DI 5° LIVELLO DA INNATO/PSION

- Adattamento corporeo:** Il corpo dello psionico si adatta automaticamente agli ambienti ostili.
- Campo prosciugante^A:** Risucchia punti potere ogni volta che

lo psionico effettua un tiro salvezza.

Catapsi^A: Statiche psichiche inibiscono la manifestazione di poteri.

Creazione maggiore psionica: Come *creazione minore psionica*, ma anche di pietra e di metallo.

Cumulo ectoplasmico: Un predatore di nebbia infligge 1 danno per ogni due livelli ogni round a un'area.

Frantuma vuoto mentale: Cancella l'effetto *vuoto mentale* del soggetto.

Frantumazione psichica^A: Frantuma brutalmente l'essenza mentale del soggetto, riducendolo a -1 punti ferita.

Incarnare^E: Rende alcuni poteri permanenti.

Resistenza ai poteri: Conferisce resistenza ai poteri pari a 12 + livello.

Spostamento planare psionico: Lo psionico viaggia su altri piani.

Torre di ferrea volontà^A: Fino al turno successivo dello psionico conferisce resistenza ai poteri 19 contro i poteri che influenzano la mente a tutte le creature entro 3 m.

Visione del vero psionica^A: Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.

POTERI DI 6° LIVELLO DA INNATO/PSION

Accelerazione temporale^A: La velocità del tempo dello psionico accelera per 1 round.

Alterazione dell'aura^A: Ripara la psiche o fa vedere al soggetto qualcosa che non esiste.

Annebbiare mente di massa: Lo psionico cancella i ricordi della sua presenza dalla mente di una creatura per livello.

Contingenza psionica^E: Fa scattare le condizioni per l'attivazione di un altro potere.

Cooptare concentrazione: Prende il controllo della forza di concentrazione del nemico.

Disintegrazione psionica^A: Trasforma in polvere una creatura o un oggetto.

Fondere carne^A: Fonde la carne del soggetto, creando una massa indifesa.

Recupero^A: Teletrasporta nella mano dello psionico un oggetto che può vedere.

Soffio del drago nero^A: Lo psionico soffia acido per 11d6 danni.

Sospendere vita: Lo psionico si pone in uno stato simile all'animazione sospesa.

Trappola contro la vista remota: Infligge 8d6 danni da elettricità a coloro che guardano lo psionico con *vista remota*.

Volo giornaliero psionico: Lo psionico vola con una velocità di 12 m e può andare veloce nelle lunghe distanze.

POTERI DI 7° LIVELLO DA INNATO/PSION

Celare psionico^E: Il soggetto è invisibile alla vista e alla vista remota; fa cadere la creatura in uno stato comatoso.

Colpo esplosivo^A: Infligge 13d6 danni in un raggio di 4,5 m.

Conversione di energia: Permette di respingere contro l'attaccante l'energia assorbita dallo psionico.

Corpo di quercia^A: Il corpo dello psionico diventa duro quanto il legno di una quercia.

Decerebrato: Rimuove una porzione della corteccia cerebrale del soggetto.

Demenza^A: Il soggetto è permanentemente *confuso*.

Deviare teletrasporto: Lo psionico sceglie la destinazione del teletrasporto di un'altra persona.

Eludere esplosione^A: Superando un tiro salvezza sui Riflessi, lo psionico non subisce danni da un'esplosione.

Momento di prescienza psionica: Lo psionico ottiene un bonus cognitivo su un singolo tiro per colpire, prova o tiro salvezza.

Onda di energia^A: Infligge 13d4 danni del tipo di energia scelto in un cono di 36 m.

Porta in fase psionica: Crea un passaggio invisibile attraverso il legno o la pietra.

Vuoto mentale personale: Lo psionico è immune agli effetti mentali e di scrutamento.

POTERI DI 8° LIVELLO DA INNATO/PSION

Corpo di ferro psionico: Il corpo dello psionico diventa di ferro vivente.

Corpo d'ombra: Lo psionico diventa un'ombra vivente (non la creatura).

Manipolazione della materia^E: Aumenta o diminuisce di 5 la durezza di un oggetto.

Metabolismo autentico: Lo psionico rigenera 10 punti ferita per round.

Piegare realtà^E: Altera la realtà entro i limiti del potere.

Richiamare morte: Il soggetto muore o subisce 5d6 danni.

Teletrasporto superiore psionico: Come *teletrasporto psionico*, ma senza limiti di raggio di azione e senza possibilità di arrivare fuori bersaglio.

Vuoto mentale psionico: Il soggetto è immune agli effetti mentali/emozionali, allo scrutamento e alla vista remota.

POTERI DI 9° LIVELLO DA INNATO/PSION

Apopsi^E: Lo psionico cancella i poteri psionici del bersaglio.

Assimilare: Lo psionico incorpora una creatura nel suo corpo.

Campo di affinità: Gli effetti che agiscono sullo psionico agiscono anche sugli altri.

Corpo senza tempo: Ignora tutti gli effetti negativi, e positivi, per 1 round.

Forma eterea psionica: Lo psionico diventa etereo per 1 minuto per livello.

Microcosmo^A: Una o più creature vivono per sempre in un mondo di loro invenzione.

Revisione della realtà^E: Come *piegare realtà*, ma con meno limiti.

POTERI DELLE DISCIPLINE DA PSION

POTERI DELLE DISCIPLINE DA VEGGENTE (CHIAROSCIENZA)

- 1 Dissonanza del destino:** Il tocco dissonante dello psionico fa ammalare un avversario.

Precognizione: Fornisce un bonus cognitivo di +2 a un tiro.
- 2 Lettura degli oggetti^A:** Impartisce dettagli sul precedente proprietario di un oggetto.

Percezione chiaroveggente: Permette di vedere e udire un luogo distante.

Sensitività alle tracce psichiche: Lo psionico può scoprire dettagli riguardanti il passato di un luogo.
- 3 Destini legati^A:** Lo psionico lega il fato di due bersagli.

Evitare individuazione: Lo psionico diviene difficile da individuare con i poteri di chiaroscienza.
- 4 Navigazione ancorata^A:** Stabilisce un segnale che evita gli errori per il teletrasporto.

Vista remota^E: Permette di vedere, ascoltare e possibilmente interagire con dei soggetti distanti.
- 5 Mano chiarotangente^A:** Emula *mano distante* a lungo raggio.

Seconda possibilità: Permettere di tirare nuovamente un dado.

- 6 **Precognizione superiore:** Fornisce un bonus cognitivo +4 a un tiro.
- 7 **Destino del singolo:** Tira nuovamente qualsiasi tiro appena fallito.
- 8 **Ipercognizione:** Il personaggio è in grado di dedurre praticamente qualsiasi cosa.
- 9 **Metafacoltà^F:** Il personaggio apprende i dettagli riguardanti una creatura.

POTERI DELLE DISCIPLINE DA MODELLATORE (METACREATIVITÀ)

- 1 **Costrutto astrale^A:** Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico.
Creazione minore psionica: Crea un oggetto di tessuto o legno.
- 2 **Ripara danni psionici:** Permette a un costrutto di recuperare 3d8 danni +1 danno per livello.
- 3 **Amorfa occultante superiore:** Una membrana quasi-reale fornisce occultamento totale allo psionico.
Involucro ectoplasmico^A: Lo psionico può incapsulare un avversario in modo che non possa più muoversi.
- 4 **Fabbricare psionico:** Trasforma le materie prime in oggetti finiti.
Quintessenza: Lo psionico fa collassare una frazione di tempo in una sostanza fisica.
- 5 **Grandinata di cristalli^A:** Un cristallo esplode nell'area, infliggendo 9d4 danni taglienti.
- 6 **Cristallizzare:** Trasforma permanentemente il soggetto in cristallo.
Fabbricare superiore psionico: Trasforma molte materie prime in oggetti finiti.
- 7 **Involucro ectoplasmico di massa:** Lo psionico incapsula tutti i nemici in un raggio di 6 m.
- 8 **Seme astrale:** Lo psionico pianta il seme per la propria rinascita nel Piano Astrale.
- 9 **Creazione autentica^F:** Come *creazione maggiore psionica*, ma gli oggetti sono completamente reali.
Genesi^F: Lo psionico produce un nuovo semipiano nel Piano Astrale.

POTERI DELLE DISCIPLINE DA CINETA (PSICOCINESI)

- 1 **Controllare oggetti:** Anima telecineticamente un piccolo oggetto.
- 2 **Controllare aria^A:** Lo psionico ha il controllo sulla velocità e la direzione del vento.
Dardo di energia^A: Infligge 3d6 danni da energia contro un massimo di 5 soggetti.
- 3 **Cono di energia^A:** Infligge 5d6 danni da energia in un cono di 18 m.
- 4 **Barriera di inerzia:** Fornisce RD 5/-.
Controllare corpi^A: Lo psionico ottiene un rudimentale controllo sugli arti degli avversari.
Palla di energia^A: Infligge 7d6 danni da energia in un raggio di 6 m.
- 5 **Corrente di energia^A:** Infligge 9d6 danni da energia a un avversario e metà a un altro avversario finché lo psionico mantiene la concentrazione.
Scorporazione infuocata^A: Lo psionico inganna la morte scorporandosi in un fuoco vicino per un giorno.
- 6 **Campo di annullamento psionico:** Crea un campo in cui i poteri psionici non funzionano.

Filtro dissolvente: Il soggetto è protetto da un effetto di *dissolvi poteri psionici*.

- 7 **Reddopsi:** I poteri mirati contro lo psionico rimbalzano su chi li ha manifestati.
- 8 **Sfera telecinetica psionica:** Un globo di forza mobile avvolge una creatura e la sposta.
- 9 **Tornado devastante^A:** Un vortice di aria infligge 17d6 danni ai nemici e li porta via con sé.

POTERI DELLE DISCIPLINE DA SOLITARIO (PSICOMETABOLISMO)

- 1 **Ispesire pelle^A:** Fornisce un bonus di potenziamento +1 alla CA dello psionico per 10 minuti per livello.
- 2 **Affinità animale^A:** Fornisce un bonus di potenziamento +4 a una caratteristica.
Camaleonte: Fornisce un bonus di potenziamento +10 alle prove di Nascondersi.
- 3 **Trasferimento empatico^A:** Trasferisce le ferite altrui allo psionico.
- 4 **Forma ectoplasmica:** Lo psionico ottiene i benefici dell'essere privo di sostanza e può volare lentamente.
Fretta: Lo psionico riceve immediatamente un'azione di movimento.
- 5 **Mutare forma:** Lo psionico assume la forma di una creatura o oggetto.
Vampiro psichico: Attacco di contatto che risucchia 2 punti potere per livello all'avversario.
- 6 **Psicoreazione:** Aumenta Forza, Destrezza o Costituzione a spese di una o più caratteristiche.
- 7 **Ravvivare psionico^{AE}:** Riporta i morti alla vita prima che la psiche abbandoni il corpo.
- 8 **Ripristinare estremità:** Ridona a un soggetto una mano, un arto o altra appendice persa.
- 9 **Ristorare psionico:** Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica.
- 10 **Fissione:** Lo psionico si duplica per un breve periodo di tempo.
- 11 **Fusione^F:** Lo psionico combina capacità e forma con un'altra persona.
- 12 **Mutare forma superiore^F:** Ogni round lo psionico può assumere la forma di qualsiasi creatura non unica o oggetto.

POTERI DELLE DISCIPLINE DA NOMADE (PSICOTRAPORTO)

- 1 **Accelerazione:** Fornisce +3 m alla velocità per un round.
Individuazione del teletrasporto^A: Rivela l'utilizzo di poteri di teletrasporto in raggio di azione vicino.
- 2 **Levitazione psionica:** Il soggetto si muove su e giù, avanti e indietro, a discrezione dello psionico.
Scambio dimensionale^A: Lo psionico e un alleato o due alleati si scambiano di posizione.
- 3 **Carovana astrale^A:** Lo psionico conduce un gruppo di *viaggiatori astrali* verso una destinazione planare.
- 4 **Ancora dimensionale psionica:** Impedisce il movimento extradimensionale.
Congedo psionico: Obbliga una creatura a tornare al suo piano nativo.
Volare psionico: Lo psionico vola a una velocità di 18 m.
- 5 **Teletrasporto disgregante^A:** Teletrasporto distruttivo che infligge 9d6 danni.
Teletrasporto programmato: Un evento predeterminato attiva un *teletrasporto*.
Teletrasporto psionico: Trasporta istantaneamente lo psionico fino a 150 km per livello di distanza.

- 6 **Esilio psionico^A**: Esilia le creature extraplanari.
- 7 **Transizione eterea psionica**: Rende etereo per 1 round per livello.
Viaggio nel sogno^A: Viaggia verso altri luoghi tramite i sogni.
- 8 **Balzo temporale di massa^A**: Soggetti consenzienti balzano avanti nel tempo.
- 9 **Cerchio di teletrasporto psionico**: Un cerchio teletrasporta qualsiasi creatura al suo interno nel luogo designato.
Regressione temporale^E: Lo psionico rivive l'ultimo round.

POTERI DELLE DISCIPLINE DA TELEPATE (TELEPATIA)

- 1 **Charme psionico^A**: Rende una persona amica dello psionico.
Collegamento mentale^A: Lo psionico stabilisce un limitato legame mentale con un'altra creatura.
- 2 **Avversione^A**: Il soggetto soffre di un'avversione specificata dallo psionico.
Chiavistello cerebrale^A: Il soggetto non può muoversi o compiere alcuna azione mentale.
Leggere pensieri: Individua i pensieri di superficie delle creature nel raggio di azione.
Suggestione psionica: Obbliga il soggetto a perseguire le azioni indicate.

- 3 **Crisi respiratoria^A**: Impedisce al soggetto di respirare.
False percezioni sensoriali^A: Il soggetto vede ciò che non esiste.
- Trasferimento empatico ostile^A**: Il tocco dello psionico trasferisce le sue sofferenze a un'altra persona.
- 4 **Collegamento mentale privante^A**: Assume la conoscenza di un potere del soggetto.
Dominazione psionica^A: Controlla telepaticamente il bersaglio.
Modificare memoria psionica: Cambia 5 minuti dei ricordi del soggetto.
Scisma: La mente ripartita dello psionico può manifestare poteri di livello inferiore.
- 5 **Metaconcerto^A**: Concerto mentale di due o più psionici che incrementa la potenza totale dei partecipanti.
Sonda mentale: Lo psionico scopre i pensieri segreti del soggetto.
- 6 **Scambio mentale^{AE}**: Lo psionico scambia la propria mente con quella di un altro personaggio.
- 7 **Crisi cardiaca^A**: Ferma il cuore del soggetto.
- 8 **Seme mentale^E**: Il soggetto si trasforma lentamente nello psionico.
- 9 **Chirurgia psichica^E**: Lo psionico ripara i danni psichici o impartisce la conoscenza di nuovi poteri.
Scambio mentale autentico^E: Un scambio cerebrale permanente.

POTERI

I poteri che seguono sono presentati in ordine alfabetico.

Accelerazione

Psicotrasporto
Livello: Combattente psichico 1, nomade 1
Dimostrazione: Uditiva
Tempo di manifestazione: 1 azione veloce
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 round
Punti potere: 1

Questo potere incrementa la velocità sul terreno dello psionico di 3 metri. (Questa modifica conta come bonus di potenziamento alla velocità).

È possibile manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da ottenere il beneficio del potere durante il proprio turno prima di muoversi. Manifestare questo potere è un'azione veloce, come manifestare un potere rapido, e conta per il limite di un potere rapido per round. Non è possibile manifestare questo potere quando non è il proprio turno.

Accelerazione temporale

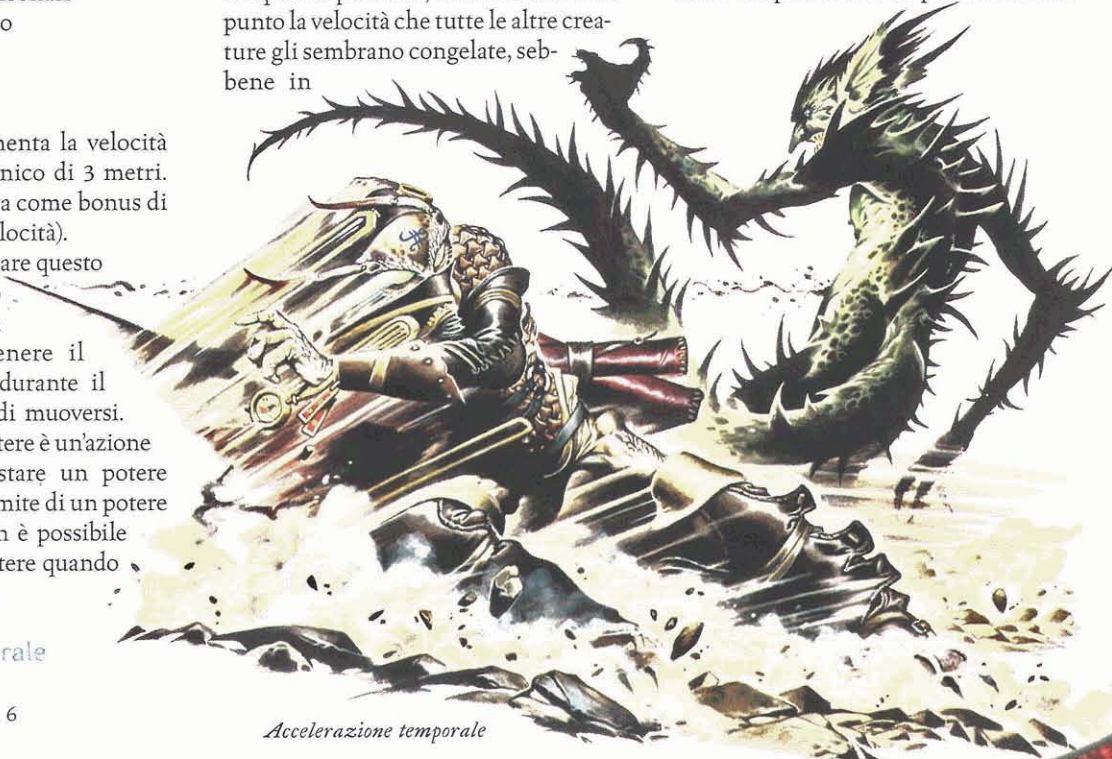
Psicotrasporto
Livello: Innato/psion 6

Dimostrazione: Nessuna
Tempo di manifestazione: 1 azione veloce
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 round (in tempo apparente); vedi testo
Punti potere: 11

Lo psionico entra in una sequenza temporale parallela, aumentando a tal punto la velocità che tutte le altre creature gli sembrano congelate, sebbene in

realtà si stiano ancora muovendo alla loro normale velocità. Lo psionico è libero di agire per 1 round di tempo apparente. Lo psionico può manifestare poteri, lanciare incantesimi, muoversi, o svolgere altri tipi di azioni, soggette alle seguenti restrizioni.

Mentre *accelerazione temporale* è attivo, le altre creature sono invulnerabili agli attacchi e ai poteri dello psionico. Un potere che ha però influenza



Accelerazione temporale

su di un'area e una durata più lunga della durata restante dell'*accelerazione temporale*, ha i suoi normali effetti sulle creature nell'area una volta che questo potere ha avuto termine.

Lo psionico può interagire con un oggetto incustodito, ma non con un oggetto tenuto, trasportato o indossato da un'altra creatura. Lo psionico non è individuabile in alcun modo per l'intera durata di *accelerazione temporale*.

Mentre è sotto l'effetto di questo potere, lo psionico non può entrare in un'area protetta da un *campo di annullamento psionico* o da un potere o incantesimo che neutralizza poteri o incantesimi di alto livello. Il fuoco, freddo e acido normale e magico possono comunque danneggiare lo psionico.

Al termine dell'*accelerazione temporale*, lo psionico ritorna ad agire durante il suo turno attuale nel normale scorrere del tempo. Lo psionico è scosso per 1 round una volta tornato alla normale velocità del tempo.

Le menti divise o ripartite all'interno della mente dello psionico, come quelle prodotte da poteri come *scisma*, non vengono accelerate temporalmente, anche se è stata la seconda mente a manifestare il potere (è la mente primaria a ottenere il beneficio, mentre la seconda mente rimane bloccata nel normale flusso temporale).

Manifestare questo potere è un'azione veloce, come la manifestazione di un potere rapido, e conta per il normale limite di un potere rapido per round. Non è possibile manifestare questo potere quando non è il proprio turno.

Aumento: Per ogni 4 punti potere addizionali spesi, la durata di questo potere (in tempo apparente) incrementa di 1 round.

Adattamento corporeo

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 5, innato/psion 5

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello (1)

Punti potere: 9

Il corpo dello psionico si adatta automaticamente agli ambienti ostili. Lo psionico può adattarsi ad ambienti subacquei, estremamente caldi, estremamente freddi o nel vuoto, riuscendo così a sopravvivere come se fosse una creatura nativa di quell'ambiente. Lo psionico può respirare e muoversi (sebbene continuo ad imporsi le penalità

al movimento e agli attacchi, se presenti, per un particolare ambiente), e non subisce danni per il semplice fatto di trovarsi in quell'ambiente. Al momento della manifestazione del potere lo psionico non deve specificare a quale ambiente si stia adattando; si limita ad attivare il potere, e il suo corpo si adatterà automaticamente a qualsiasi ambiente ostile incontrato fino al termine della durata del potere.

Lo psionico può adattarsi parzialmente a caratteristiche ambientali estreme come acido, lava, fuoco ed elettricità. Qualsiasi caratteristica ambientale che infligge normalmente 1 o più dadi di danno al round (come la lava, che infligge 20d6 danni per round di immersione), essa infligge solo la metà del solito ammontare di danni.

Gli attacchi non vengono considerati parte dell'ambiente. Ad esempio, anche se lo psionico si è adattato a condizioni di freddo estremo, rimane comunque vulnerabile agli attacchi magici o psionici che infliggono danni da freddo.

Adattamento all'energia

Psicometabolismo [vedi testo]

Livello: Combattente psichico 4, innato/psion 4

Dimostrazione: Visiva; vedi testo

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello

Punti potere: 7

Il corpo dello psionico assimila parte dell'effetto di un attacco a energia e lo converte in luce innocua. Lo psionico ottiene resistenza 10 contro qualsiasi attacco che infligge danni da acido, elettricità, fuoco, freddo o sonoro.

Quando lo psionico assorbe danni, può scegliere di irradiare luce visibile che illumina in un raggio di 18 metri per un numero di round pari ai danni a cui ha resistito, o limitarsi a dissipare l'energia senza alcuna dimostrazione visiva.

La resistenza all'energia fornita da questo potere aumenta a 20 punti al 9° livello di manifestazione, e a un massimo di 30 punti al 13° livello. Il potere protegge anche l'equipaggiamento dello psionico.

La resistenza fornita da questo potere non è cumulativa con altre forme di resistenza all'energia.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di danno da cui protegge.

Aumento: Se si spendono 4 punti potere addizionali, è possibile manifestare questo potere come azione immediata.

Adattamento all'energia specificata

Psicometabolismo [vedi testo]

Livello: Combattente psichico 2, innato/psion 2

Punti potere: 3

Funziona come *adattamento all'energia*, ma lo psionico deve scegliere un tipo di energia per il quale ottenere resistenza quando manifesta il potere.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di danno da cui protegge.

Aumento: Se si spendono 4 punti potere addizionali, è possibile manifestare questo potere come azione immediata.

Affinità animale

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 2, solitario 2

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello

Punti potere: 3

Lo psionico stabilisce un'affinità psicometabolica con una forma animale ideale, aumentando di conseguenza uno dei suoi punteggi di caratteristica (scegliere tra Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza o Carisma). Il potere conferisce un bonus di potenziamento +4 al punteggio di caratteristica scelto, attribuendo i soliti benefici forniti da un alto punteggio di caratteristica. Dal momento che lo psionico sta emulando la forma idealizzata di un animale, assume anche alcune caratteristiche minori dell'animale scelto (ad esempio, se lo psionico ottiene un bonus di +4 alla Forza, può assomigliare a un orso; se ottiene il bonus di +4 alla Destrezza, può assomigliare maggiormente a un gatto). Se sceglie di incrementare la caratteristica che utilizza per manifestare i poteri, non riceve il beneficio di un incremento del punteggio di caratteristica abbastanza a lungo da ottenere alcun punto potere bonus per un alto punteggio di caratteristica, ma la CD dei tiri salvezza dei suoi poteri incrementa per tutta la durata di questo potere.

Aumento: Per ogni 5 punti potere addizionali spesi, questo potere conferisce un bonus di potenziamento +4 a un'altra caratteristica.

Affondo mentale

Telepatia [Influenza mentale]
Livello: Innato/psion 1
Dimostrazione: Uditiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 1

Lo psionico scatena istantaneamente un assalto massiccio sui percorsi mentali di una creatura, infliggendole 1d10 danni.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni inflitto da questo potere incrementano di 1d10. Per ogni 2d10 danni extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Affondo telecinetico

Psicocinesi
Livello: Innato/psion 3
Dimostrazione: Visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio o bersagli: Una o più creature o oggetti con un peso totale di 125 kg o meno
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega o Volontà nega (oggetto); vedi testo
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 7

Lo psionico può influenzare uno o più oggetti o creature concentrando su di loro la sua mente, utilizzandoli come raffica mortale contro i suoi nemici, o semplicemente scagliando via gli avversari! Lo psionico può scagliare un oggetto o creatura per livello di manifestazione (massimo quindici bersagli separati), purché si trovino tutti entro il raggio di azione del potere e ognuno non sia a più di 3 metri da un altro. Ogni oggetto o creatura può essere scagliato a una distanza massima di 3 metri per livello.

Lo psionico deve effettuare con successo un attacco a distanza (uno per creatura o oggetto scagliato) per colpire il bersaglio con l'oggetto sca-

gliato, applicando il suo modificatore di Intelligenza al tiro per colpire al posto di quello di Destrezza.

Le armi scagliate infliggono i danni standard (il bonus di Forza non si applica; frecce o quadrelli infliggono danni come pugnali della loro taglia quando vengono usati in questa maniera). Altri oggetti infliggono 1 danno per ogni 12,5 kg di peso (per gli oggetti meno pericolosi come un barile vuoto) a 1d6 per ogni 12,5 kg di peso (per oggetti duri e densi come un macigno).

Le creature hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (e alla resistenza ai poteri) per negare l'effetto, così come coloro che hanno oggetti custoditi presi di mira da questo potere. Se si utilizza questo potere per scagliare una creatura contro una superficie solida, essa subisce danni come se fosse caduta da 3 metri (1d6 danni).

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, il limite di peso del bersaglio incrementa di 12,5 kg.

Agitazione della materia

Psicocinesi
Livello: Innato/psion 1
Dimostrazione: Materiale e uditiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: 60 cm² di area di superficie di un oggetto o creatura
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 1

Lo psionico può stimolare la struttura di un oggetto non psionico e non magico, riscaldandola fino al punto di portarla alla combustione. L'agitazione aumenta di intensità durante il secondo e terzo round dopo la manifestazione del potere, come descritto di seguito.

1° round: Materiali facilmente infiammabili (carta, erba secca, esca per l'acciarino, torce) prendono fuoco. La pelle si arrossa (1 danno).

2° round: Il legno brucia e fuma, il metallo diventa caldo al tocco, la pelle si copre di vesciche (1d4 danni), i capelli prendono fuoco, la tintura cola, l'acqua bolle.

3° round: Il legno prende fuoco, il metallo scotta (1d4 danni per coloro che impugnano oggetti metallici). La pelle brucia e i capelli prendono fuoco (1d6 danni), il piombo fonde.

Alterazione dell'aura

Telepatia [Influenza mentale]
Livello: Innato/psion 6
Dimostrazione: Materiale
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura consenziente
Durata: 10 minuti per livello o istantanea; vedi testo
Punti potere: 11

Lo psionico può utilizzare questo potere in due modi: per camuffare l'aura (allineamento) e livello del soggetto, o per rimuovere un effetto di charme o compulsione dal soggetto.

Camuffare: Se lo psionico utilizza questo potere per camuffare l'allineamento e il livello del soggetto, il potere ha una durata di 10 minuti per livello. È possibile modificare l'allineamento del soggetto di un solo grado. Ad esempio, non si può far apparire una creatura caotica malvagia come legale malvagia, ma la si può far sembrare neutrale malvagia o caotica neutrale. È possibile modificare il livello apparente del soggetto verso l'alto o il basso di metà del proprio livello (arrotondato per difetto) o meno.

Rimuovere compulsione: Se lo psionico utilizza questo potere per tentare di purificare l'aura del soggetto da un effetto malevolo o di controllo, la durata è istantanea. Questo potere può rimuovere la compulsione di una maledizione o di un effetto *costrizione/cerca*. Può negare anche qualsiasi potere di charme e compulsione di 6° livello o inferiore, come *crisi respiratoria* o *istinto di morte*. Quando *alterazione dell'aura* viene manifestato a questo fine, il soggetto ottiene un altro tiro salvezza per rimuovere la compulsione che lo affligge contro la CD originale del tiro salvezza, ma con un bonus di +2.

Aumento: Lo psionico può aumentare il potere in uno dei due modi seguenti.

1. Per ogni punto potere addizionale speso, la durata dell'aura di camuffamento aumenta di 10 minuti.

2. Se si spendono 2 punti potere addizionali, l'allineamento del soggetto viene modificato di un ulteriore grado (da caotico malvagio a legale malvagio, ad esempio); se si spendono 4 punti potere addizionali, l'allineamento del soggetto diventa l'opposto (da caotico malvagio a legale buono, ad esempio).

Amorfa occultante

Metacreatività (Creazione)
Livello: Combattente psichico 2, innato/psion 2
Dimostrazione: Materiale; vedi testo
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Pellicola amorfa quasi-reale centrata sullo psionico
Durata: 1 minuto per livello (I)
Punti potere: 3

Utilizzando *amorfa occultante* lo psionico tesse intorno a sé una membrana quasi-reale. Lo psionico resta visibile all'interno dell'involucro amorfo e trasparente. Questa distorsione offre occultamento allo psionico (gli avversari hanno una probabilità di mancarlo del 20%), grazie alla membrana increspata che ne avvolge la forma. Lo psionico può raccogliere o gettare oggetti, estendendosi facilmente fuori della membrana. Tutto ciò che tiene in mano è avvolto dalla membrana. Lo psionico può inoltre impegnarsi in mischia, compiere attacchi a distanza e manifestare poteri senza penalità.

Amorfa occultante superiore

Metacreatività (Creazione)
Livello: Combattente psichico 3, modellatore 3
Durata: 1 round per livello (I)
Punti potere: 5

Funziona come *amorfa occultante*, eccetto che la membrana quasi-reale distorce così tanto l'immagine e la reale posizione che lo psionico ottiene occultamento totale (gli avversari hanno una probabilità di mancarlo del 50%), ma per un periodo di tempo più breve.

Ancora dimensionale psionica

Psicotrasporto
Livello: Nomade 4
Dimostrazione: Uditiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri: Sì (oggetto)
Punti potere: 7

Funziona come *ancora dimensionale* (pagina 203 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come indicato qui.

Annebbiare mente

Telepatia [Influenza mentale]
Livello: Innato/psion 2
Dimostrazione: Nessuna
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 3

Lo psionico si rende completamente impercettibile al soggetto cancellando totalmente la consapevolezza della sua presenza dalla mente del bersaglio. Questo potere ha i seguenti effetti.

Primo, lo psionico è invisibile e inaudibile per la creatura. Essa non può individuarne la presenza neppure tramite olfatto acuto, percezione cieca, percezione tellurica o vista cieca. Non può determinarne l'esatta posizione in alcun modo.

Secondo, il soggetto resta inconsapevole delle azioni dello psionico, purché questi non compia attacchi o provochi qualsiasi cambiamento palese o direttamente minaccioso nell'ambiente del soggetto. Ad esempio, lo psionico potrebbe aprire una porta e uscirne senza che il soggetto lo noti, ma se aprisse una porta per permettere l'ingresso di alleati, egli noterebbe l'arrivo di questi alleati. Lo psionico può rimuovere un oggetto incustodito delle dimensioni di una mano dalla presenza del soggetto senza che questo se ne accorga, ma spostare un oggetto più grande o custodito potrebbe porre termine all'effetto (vedi sotto).

Se si attacca il soggetto, l'effetto termina.

Se lo psionico intraprende un'azione che provoca un cambiamento sostanziale e ovvio nell'ambiente del soggetto (ad esempio, attaccare una creatura che non sia il soggetto o spostare un oggetto grande o custodito che il soggetto può vedere), il soggetto ottiene immediatamente un nuovo tiro salvezza contro il potere.

Un alleato del soggetto che è in grado di vedere o percepire lo psionico può utilizzare un'azione di movimento per avvertire il soggetto e quindi concedergli un nuovo tiro salvezza.

Annebbiare mente di massa

Telepatia [Influenza mentale]
Livello: Innato/psion 6
Bersaglio: Una creatura per livello
Punti potere: 11

Funziona come *annebbiare mente*, eccetto come indicato sopra. Ogni creatura è influenzata separatamente; lo psionico può annebbiare le menti della metà di una banda di troll, mentre i troll che hanno superato il tiro salvezza percepiscono normalmente lo psionico.

Apospsi

Telepatia [Influenza mentale]
Livello: Innato/psion 9
Dimostrazione: Materiale, uditiva e visiva
Tempo di manifestazione: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura psionica vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 17, PE

Utilizzando questo potere, lo psionico cancella permanentemente 1d4 poteri dalla mente del bersaglio. Lo psionico specifica il livello di ciascun potere, e il DM determina casualmente quali poteri del bersaglio vengano cancellati. È possibile utilizzare *chirurgia psichica* o *revisione della realtà* per recuperare i poteri perduti, ma bisogna farlo entro 1 settimana dalla perdita dei poteri.

Costo in PE: 50 PE per livello dei poteri cancellati.

Arma avvelenata

Psicometabolismo (Creazione)
Livello: Combattente psichico 1
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Punti potere: 1

Funziona come *artiglio avvelenato*, eccetto che l'arma mantiene la copertura di veleno fino a quando lo psionico continua a impugnarla.

Arma corporea

Psicometabolismo
Livello: Combattente psichico 3
Dimostrazione: Olfattiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 24 ore (I)
Punti potere: 5

Lo psionico innesta una qualsiasi arma da mischia che possa utilizzare con una mano (normale, psionica o magica) al termine di una delle sue

braccia. L'arma diventa un'estensione naturale del suo braccio, e la sua mano si mescola in maniera indistinguibile con l'asta, impugnatura o testa dell'arma. Ora che l'arma e lo psionico sono una cosa sola, egli ottiene un bonus di competenza +1 a tutti i tiri per colpire e ai danni quando fa uso dell'arma.

L'arma corporea è considerata sia un'arma normale che un'arma naturale ai fini della distinzione tra i due tipi di armi. Ad esempio, l'arma corporea viene considerata un'arma naturale ai fini di sferrare un attacco di contatto con un potere, insieme all'attacco di un'arma. Come per qualsiasi potere (o incantesimo) di attacco di contatto in mischia effettuato in congiunzione con l'attacco di un'arma naturale, l'effetto dell'attacco di contatto non viene rilasciato a meno che l'arma non riesca a colpire; con un attacco fallito, il potere (o incantesimo) a contatto è sprecato.

Per un combattente psichico sotto l'effetto del potere *artigli della bestia*, innestare un'arma significa che gli attacchi con questa mano infliggono i danni base dell'arma, invece dell'artiglio su cui di solito un combattente psichico fa affidamento.

Mentre la mano è innestata con l'arma, lo psionico perde l'uso della mano e subisce una penalità di -2 a tutte le prove di abilità che richiedono l'uso delle mani. I poteri che mutano o trasformano temporaneamente lo psionico possono ignorare l'arma innestata oppure alterarla normalmente, a discrezione dello psionico. Se l'arma subisce danni, anche lo psionico li subisce. Se lo psionico viene guarito, guarisce anche l'arma. Se l'arma viene distrutta, lo psionico perde permanentemente 2 punti di Costituzione; questo risucchio di caratteristica persiste finché lo psionico non riesce a ripristinare la sua normale anatomia (tramite l'uso di *rigenerazione* o un effetto simile).

Quando la durata di questo potere ha termine, l'arma corporea cade a terra e la mano dello psionico torna normale.

Arma dissolvente

Psicometabolismo [Acido]
Livello: Combattente psichico 2
Dimostrazione: Visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Un'arma impugnata; vedi testo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri: No
Punti potere: 3

Funziona come *tocco dissolvente*, ma è l'arma del personaggio a essere caricata di acido finché non effettua un attacco con successo.

Arma di energia

Psicocinesi [vedi testo]
Livello: Combattente psichico 4
Dimostrazione: Visiva
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo, oggetto)
Resistenza ai poteri: Nessuno
Punti potere: 7

Funziona come *artiglio di energia*, eccetto che il potere può

essere manifestato su di un'arma toccata.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia infuso nell'arma toccata.

Arma metafisica

Metacreatività
Livello: Combattente psichico 1
Dimostrazione: Uditiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza ai poteri: Sì (innocuo, oggetto)
Punti potere: 1

Arma metafisica fornisce all'arma un bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire e ai danni. (Un bonus di potenziamento non è cumulativo con il bonus di +1 di un'arma perfetta al tiro per colpire).

In alternativa, lo psionico può influenzare fino a cinquanta frecce, quadrelli o proiettili. I dardi devono essere dello stesso tipo, e trovarsi insieme (ad esempio, nella stessa faretra). Questi dardi, ma non le armi lanciate, perdono il loro potenziamento quando vengono utilizzati. (Trattare gli shuriken come dardi, piuttosto che armi da lancio, ai fini di questo potere).

Non è possibile manifestare questo potere sulla maggior parte delle armi naturali, come l'attacco con l'artiglio di un combattente psichico. Questo potere funziona su di un'arma a cui è stata data vita tramite *arma corporea*.

Aumento: Se si spendono 4 punti potere addizionali, la durata di questo potere incrementa a 1 ora per livello.

Inoltre, per ogni 4 punti potere addizionali spesi, questo potere migliora il bonus di potenziamento dell'arma al tiro per colpire e ai danni di 1.

Arma del veleno autentico

Psicometabolismo (Creazione)
Livello: Combattente psichico 4
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Punti potere: 7

Funziona come *veleno autentico*, eccetto che l'arma dello psionico rimane



Arma corporea

Illus. di W. Reynolds

coperta di veleno finché rimane nella stretta dello psionico, finché l'effetto viene scaricato, o fino al termine della durata del potere, a seconda di ciò che accade prima.

Armatura di inerzia

Psicocinesi

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Visiva; vedi testo

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello (I)

Punti potere: 1; vedi testo

La mente dello psionico genera un campo di forza tangibile che fornisce un bonus di forza +4 alla Classe Armatura. A differenza delle armature normali, l'*armatura di inerzia* non comporta alcuna penalità di armatura alla prova o riduzione di velocità. Dato che l'*armatura di inerzia* è composta di forza psicocinetica, le creature incorporate non possono attraversarla come fanno con le armature normali. L'*armatura di inerzia* può essere invisibile o apparire come un bagliore colorato, a scelta dello psionico. Il bonus di armatura fornito da *armatura di inerzia* non è cumulativo con il bonus di armatura fornito da una normale armatura.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, il bonus di armatura alla Classe Armatura incrementa di 1.

Artigli della bestia

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello

Punti potere: 1

Lo psionico richiama la natura aggressiva della sua bestia interiore, trasformando psionicamente le sue mani in artigli letali. Lo psionico ottiene due attacchi naturali con gli artigli, che infliggono ciascuno 1d4 danni (1d6 se la taglia è Grande, 1d3 se Piccola) più il bonus di Forza.

Gli artigli dello psionico sono armi naturali, quindi è considerato armato quando attacca con essi, e possono essere influenzati da poteri, incantesimi ed effetti che potenziano o migliorano le armi naturali (come l'incantesimo *zanna magica*). Lo psionico

può scegliere di infliggere danni non letali con gli artigli, subendo la normale penalità di -4 al tiro per colpire.

Gli artigli dello psionico funzionano esattamente come le armi naturali di molti mostri. Lo psionico può compiere un attacco con un artiglio o un attacco completo con due artigli al suo normale bonus di attacco, sostituendo la normale serie di attacchi. Lo psionico non subisce penalità per combattere con due armi, e nessuno dei due attacchi è un'arma secondaria. Se il bonus di attacco base dello psionico è +6 o superiore, egli non riceve attacchi addizionali: egli ottiene solo due attacchi con gli artigli al suo normale bonus di attacco.

È possibile manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da ottenere il beneficio del potere durante il proprio turno prima dell'attacco. Manifestare questo potere è un'azione veloce, e conta per il limite di un potere rapido per round. Non è possibile manifestare questo potere quando non è il proprio turno.

Lo psionico può richiamare o congedare gli artigli con un'azione veloce per tutta la durata del potere. Se lo psionico attacca con un'arma manifatta o altra arma naturale, in quel round non può compiere alcun attacco con l'artiglio. Lo psionico può comunque tenere e manipolare oggetti con gli artigli o lanciare incantesimi proprio come farebbe con le sue mani normali.

Aumento: Se si spendono punti potere addizionali, si possono creare artigli più grandi, affilati e letali, come mostrato nella tabella seguente.

Punti potere	Danni da artiglio		
	Piccola	Media	Grande
1	1d3	1d4	1d6
3	1d4	1d6	1d8
5	1d6	1d8	2d6
7	1d8	2d6	3d6
11	2d6	3d6	4d6
15	3d6	4d6	5d6
19	4d6	5d6	6d6

Artigli del vampiro

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 3

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello

Punti potere: 5

Se lo psionico possiede un attacco con l'artiglio (da una reale arma natu-

rale o da un effetto come *artigli della bestia*), può utilizzare questo potere per cambiare la natura di quell'arma. Quando manifesta questo potere, gli artigli assumono un bagliore sinistro. Ogni volta che effettua con successo un attacco con l'artiglio contro una creatura vivente di taglia Piccola o superiore, lo psionico è guarito di un piccolo ammontare di danno.

Lo psionico guarisce di un numero di punti ferita pari a metà dei danni base inflitti dai suoi *artigli del vampiro*, arrotondato per difetto (danni aggiuntivi inflitti a causa di un alto punteggio di Forza o altri potenziamenti vengono ignorati per determinare i punti ferita curati). Lo psionico cura tanti punti ferita quanti se ne possono ottenere fintantoché la creatura rimane con almeno 1 punto ferita o più. Qualsiasi danno che riduca la creatura a 0 o meno punti ferita non fornisce allo psionico alcun beneficio.

Lo psionico non guarisce dai danni se il suo attacco infligge danni non letali, come quando attacca una creatura con la capacità di rigenerazione. Inoltre, lo psionico non ottiene alcuna cura se attacca una creatura sotto l'effetto di *bioreazione*. Utilizzare *fissione* su di sé per poi attaccare il proprio duplicato non conferisce alcuna cura.

Artiglio avvelenato

Psicometabolismo (Creazione)

Livello: Combattente psichico 1

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello o finché non viene scaricato

Punti potere: 1

Se lo psionico ha un attacco con l'artiglio (da una vera arma naturale o da un effetto come *artigli della bestia*), può utilizzare questo potere per produrre un lieve veleno che ricopre i suoi artigli. Al suo prossimo attacco in mischia riuscito, il veleno infligge 2 danni alla Costituzione. Un bersaglio colpito dal veleno può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello di manifestazione + il modificatore della sua caratteristica chiave) per negare i danni.

Aumento: Per ogni 6 punti potere addizionali spesi, i danni alla Costituzione inflitti da questo potere incrementano di 2.

Artiglio bidimensionale

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 3**Dimostrazione:** Materiale**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Lo psionico**Durata:** 10 minuti per livello**Punti potere:** 5

Se lo psionico dispone di un attacco con l'artiglio (da una vera arma naturale o da un effetto come *artigli della bestia*), può utilizzare questo potere per migliorare l'arma. Uno degli artigli dello psionico diventa bidimensionale, rendendolo affilato come un rasoio. L'arma è ora affilata psionicamente, aumentando l'intervallo di minaccia da 20 a 19-20. Questo beneficio non è cumulativo con altri effetti che migliorano l'intervallo di minaccia di un'arma.

Artiglio di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Combattente psichico 4**Dimostrazione:** Visiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Lo psionico**Durata:** 1 round per livello**Punti potere:** 7

Se lo psionico dispone di un attacco con l'artiglio (da una vera arma naturale o da un effetto come *artigli della bestia*), può utilizzare questo potere per caricare di energia quell'arma. L'artiglio infligge 1d6 danni extra da elettricità, freddo o fuoco (come deciso al momento della manifestazione) con un colpo andato a segno. Con un colpo critico, infligge 1d10 danni da energia extra. Se il moltiplicatore del critico dell'artiglio è x3, aggiungere invece 2d10 danni da energia; se il moltiplicatore è x4, aggiungere 3d10 danni da energia.

Questo potere può essere manifestato su di un attacco con l'artiglio che già infligge danni da energia, ma se l'artiglio infligge lo stesso tipo di danno del potere, gli effetti sono cumulativi. Se questo potere viene manifestato su di un attacco con l'artiglio che già beneficia dell'effetto del potere, la manifestazione più recente sostituisce la vecchia, anche se le manifestazioni sono di tipi di energia diversa.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia infuso nell'arma naturale.

Artiglio metafisico

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1**Dimostrazione:** Uditiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Lo psionico**Durata:** 1 minuto per livello**Punti potere:** 1

Se lo psionico ha un attacco con l'artiglio (da una vera arma naturale o da un effetto come *artigli della bestia*) o un attacco con il morso (che può essere sia un attacco naturale o ottenuto tramite il potere *morso del lupo*), può usare questo potere per fornire alla sua arma naturale un bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire e ai danni.

Aumento: Se si spendono 4 punti potere addizionali, la durata di questo potere aumenta a 1 ora per livello.

Inoltre, per ogni 4 punti potere addizionali spesi, questo potere migliora il bonus di potenziamento dell'arma naturale al tiro per colpire e ai danni di 1.

Assimilare

Psicometabolismo

Livello: Innato/psion 9**Dimostrazione:** Uditiva e visiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Una creatura vivente toccata**Durata:** Istantanea e 1 ora; vedi testo**Tiro salvezza:** Tempra dimezza**Resistenza ai poteri:** Sì**Punti potere:** 17

Il dito indice dello psionico diventa nero come l'ossidiana. Una creatura toccata dallo psionico viene parzialmente assimilata nella persona dello psionico e subisce 20d6 danni. Qualsiasi creatura ridotta a 0 o meno punti ferita da questo potere viene uccisa, interamente assimilata nella persona dello psionico, lasciando dietro di sé solo una traccia di polvere. L'equipaggiamento di una creatura assimilata non subisce alcun effetto.

Una creatura parzialmente assimilata (cioè una creatura a cui rimane almeno 1 punto ferita in seguito all'uso di questo potere) conferisce allo psionico un numero di punti ferita temporanei pari alla metà dei danni inferti per 1 ora.

Una creatura completamente assimilata conferisce allo psionico un numero di punti ferita temporanei

pari ai danni inferti e un bonus di +4 a ciascun punteggio di caratteristica per 1 ora. Se la creatura assimilata conosceva poteri psionici, lo psionico assume la conoscenza di uno dei suoi poteri (scelto dal DM) per 1 ora. Lo psionico assume per 1 ora qualche aspetto della creatura assimilata, ottenendo in questo periodo di tempo un bonus di +10 alle prove di Camuffare per apparire come la creatura.

Assorbire potere

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 4**Dimostrazione:** Visiva; vedi testo**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Bersaglio:** Qualsiasi creatura psionica**Durata:** Concentrazione, fino a 1 round per livello; vedi testo**Tiro salvezza:** Volontà nega**Resistenza ai poteri:** Sì**Punti potere:** 7

Dalla fronte dello psionico scaturisce un arco di crepitante energia nera che si connette al suo avversario, risucchiando 1d6 punti potere e aggiungendo 1 di questi punti alla riserva dello psionico (a meno che il guadagno non gli faccia eccedere il suo massimo).

Il risucchio continua ogni round in cui lo psionico mantiene la concentrazione mentre il soggetto del risucchio rimane nel raggio di azione. Se il soggetto è ridotto a 0 punti potere, il potere ha termine.

Concentrarsi per mantenere *assorbire potere* è un'azione di round completo (lo psionico non può effettuare nessun'altra azione tranne un passo di 1,5 metri) invece di un'azione standard.

Assorbire talento

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 2, innato/psion 2**Dimostrazione:** Mentale e visiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Creatura toccata**Durata:** 1 minuto per livello**Tiro salvezza:** Volontà nega; vedi testo**Resistenza ai poteri:** Sì**Punti potere:** 3

Lo psionico può utilizzare i talenti psionici o di metapsionica di un altro personaggio come se fossero suoi. Lo psionico deve effettuare un attacco di contatto in mischia contro il bersaglio. Se riesce, diventa immediatamente familiare con i talenti psionici o di metapsionica del bersaglio, se ne ha, e può scegliere di "succhiare" un numero di questi talenti pari al suo modificatore di Saggezza (minimo uno).

Per tutta la durata del potere, lo psionico viene trattato come se possedesse i talenti rubati, nonostante il fatto che possieda più talenti di quanti gliene siano normalmente concessi. Durante lo stesso periodo, il bersaglio non può utilizzare i talenti rubati. Quando la durata del potere termina, lo psionico perde accesso ai talenti, e il bersaglio li recupera immediatamente. Questo trasferimento avviene a prescindere dalla distanza tra i due soggetti. Se la durata di *assorbire talento* viene estesa tramite un talento di metapsionica, il bersaglio ottiene un tiro salvezza sulla Volontà ogni 10 minuti oltre la normale durata. Se questo tiro salvezza ha successo, la durata del potere termina. Se il bersaglio viene ucciso prima del termine della durata, lo psionico perde immediatamente il beneficio dei talenti rubati.

Lo psionico non può rubare talenti di cui non soddisfa i prerequisiti. È possibile però utilizzare un talento rubato come prerequisito per un altro talento.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Attrazione

Telepatia (Charme) [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico impianta un'attrazione compulsiva nella mente del soggetto. L'attrazione può essere per una particolare persona o oggetto. Il soggetto compirà azioni ragionevoli per incontrare, avvicinarsi, prendersi cura o

trovare l'oggetto della sua attrazione indotta. Ai fini di questo potere, "ragionevole" significa che, sebbene attratto, il soggetto non è vittima di una cieca ossessione. Egli seguirà questa attrazione solo quando non è impegnato in combattimento. Il soggetto non si getterà nel fuoco o giù da una rupe, né si lancerà tra le fauci di un drago. È ancora in grado di riconoscere il pericolo ma non lo fuggirà a meno che non sia immediato. Se il soggetto prova un'attrazione per lo psionico, questi non può dargli ordini indiscriminatamente, sebbene sia disposto ad ascoltarlo (anche se non concorde). Questo potere conferisce allo psionico un bonus di +4 a qualsiasi prova di interazione che si effettua nei confronti del soggetto (come Diplomazia, Intimidire, Percepire Intenzioni e Raggiurare).

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD di questo potere incrementa di 1 e il bonus alla prova di interazione sale anch'esso di 1.

Avversione

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Telepate 2

Dimostrazione: Materiale e uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Lo psionico impianta un'avversione compulsiva nella mente del soggetto. Se l'oggetto dell'avversione impiantata è una particolare persona o oggetto, il soggetto preferirà non avvicinarsi ad esso. Se è una parola, cercherà di non pronunciarla; se è un'azione, non la compirà di propria volontà; e se si tratta di un evento, non sarà disposta a parteciparvi. Il soggetto intraprenderà azioni ragionevoli per evitare l'oggetto della sua avversione, ma non si metterà a rischio per farlo. Ad esempio, lo psionico può indurre nel soggetto un'avversione per il combattimento o per la sua spada, ma se combattere è l'unico modo per salvarsi, questi ignorerà l'avversione fino al termine della minaccia.

Se il soggetto è forzato a intraprendere un'azione per cui prova avversione,

subirà una penalità di -2 a qualsiasi tiro per colpire, prova di caratteristica o prova di abilità coinvolta.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD di questo potere incrementa di 1 e la durata aumenta di 1 ora.

Balzo temporale

Psicotrasporto

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una creatura Media o più piccola, o un oggetto del peso di 150 kg o meno

Durata: 1 round per livello; vedi testo

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Il soggetto di questo potere balza avanti nel tempo 1 round per ogni livello di manifestazione. A tutti gli effetti, il soggetto sembra sparire in uno sfavillio di energia argentea, per poi riapparire al termine della durata di questo potere. Il soggetto riappare nello stesso esatto orientamento e condizione di prima. Dal punto di vista del soggetto, non è trascorso neppure un secondo.

Per ogni round di durata del potere, in quello che sarebbe stato il turno del soggetto, egli può effettuare una prova di Saggezza con CD 15. Un successo permette al soggetto di ritornare. Il soggetto può agire normalmente nel suo turno successivo dopo il termine del potere.

Se lo spazio da cui il soggetto è scomparso al momento del suo ritorno nel flusso temporale è occupato, egli ricompare nel più vicino spazio non occupato. Se necessario, occorre determinare lo spazio più vicino casualmente.

Aumento: È possibile aumentare questo potere in uno o entrambi questi modi.

1. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, lo psionico può influenzare una creatura di una categoria di taglia superiore, o raddoppiare il peso dell'oggetto su cui può agire.

2. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere può agire su di un ulteriore bersaglio. Qualsiasi ulteriore bersaglio non può trovarsi a più di 4,5 metri da un altro bersaglio di questo potere.

Balzo temporale di massa

Psicotrasporto

Livello: Nomade 8**Dimostrazione:** Uditiva e visiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Bersagli:** Tutte le creature

consenzienti nel raggio di azione

Durata: Fino a 1 ora per livello; vedi testo**Punti potere:** 15

Funziona come *balzo temporale*, eccetto che può agire su qualsiasi creatura consenziente nel raggio di azione, psionico compreso. Lo psionico può scegliere quali creature influenzare con il potere. Il soggetto balza in avanti nel tempo un numero di ore pari al livello di manifestazione, oppure meno; al momento di manifestare *balzo temporale di massa* lo psionico decide di quante ore sia la sua durata.

Aumento: Per 6 punti potere addizionali spesi, lo psionico può manifestare questo potere come azione immediata.

Barriera di inerzia

Psicocinesi

Livello: Cineta 4, combattente psichico 4**Dimostrazione:** Materiale e uditiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Lo psionico**Durata:** 10 minuti per livello**Punti potere:** 7

Lo psionico produce una barriera psicocinetica aderente alla propria pelle in grado di resistere a colpi, tagli, affondi e fendenti, oltre che fornire una minima protezione dalle cadute. Lo psionico ottiene riduzione del danno 5/-. La *barriera di inerzia* assorbe, inoltre, metà dei danni di una caduta.

Barriera mentale

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 3, innato/psion 3**Dimostrazione:** Uditiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione immediata**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Lo psionico**Durata:** 1 round**Punti potere:** 5

Lo psionico proietta un campo di improbabilità intorno a sé, produ-

cendo un effimero schermo protettivo. Lo psionico ottiene un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura.

Lo psionico può manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da trarne beneficio in caso di emergenza. Manifestare questo potere è un'azione immediata. È possibile manifestare questo potere anche quando non è il proprio turno; bisogna però manifestarlo prima del tiro per colpire dell'avversario in modo da poter sfruttare i benefici del potere contro l'attacco.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o entrambi i modi seguenti.

1. Se lo psionico spende 4 punti potere addizionali, il bonus di deviazione alla Classe Armatura incrementa di 1.

2. Per ogni punto potere addizionale speso, la durata di questo potere incrementa di 1 round.

Bioreazione

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 2**Dimostrazione:** Materiale e visiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Lo psionico**Durata:** 1 minuto per livello (I)**Punti potere:** Combattente psichico 1, innato/psion 3

Lo psionico può irrobustire il proprio corpo contro le ferite, diminuendo l'impatto. Per la durata del potere, ottiene riduzione del danno 2/-.

Aumento: Per ogni 3 punti potere addizionale spesi, la riduzione del danno incrementa di 1.

Camaleonte

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1, solitario 2**Dimostrazione:** Olfattiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Lo psionico**Durata:** 10 minuti per livello (I)**Punti potere:** 1

La pelle e l'equipaggiamento dello psionico prendono il colore e la composizione degli oggetti vicini, pareti e pavimenti compresi. Lo psionico riceve un bonus di +10 alle prove di Nascondersi.

Camminare sulle pareti

Psicotrasporto

Livello: Combattente psichico 2**Dimostrazione:** Materiale**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Lo psionico**Durata:** 1 minuto per livello**Punti potere:** 3

Lo psionico può camminare su superfici verticali o addirittura sui soffitti (senza bisogno di effettuare una prova di Scalare). Dal momento che lo psionico deve sempre mantenere almeno un piede in contatto con il muro o soffitto, non può saltare o utilizzare un'azione di corsa, e può muoversi solo a metà velocità.

Lo psionico mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura, se ce l'ha, e gli avversari non hanno alcun bonus particolare contro di lui.

Campo di affinità

Psicometabolismo

Livello: Innato/psion 9**Dimostrazione:** Materiale e visiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** 6 m**Area:** Emanazione con raggio di 6 m, centrata sullo psionico**Durata:** 1 round per livello (I)**Tiro salvezza:** Tempra nega (potenzialmente innocuo)**Resistenza ai poteri:** Sì**Punti potere:** 17

Lo psionico stabilisce un legame di affinità con tutte le creature presenti nell'area. Fino al termine del potere, le creature colpite subiscono gli stessi danni (compresi i danni alle caratteristiche) subiti dallo psionico, e vengono curate in egual misura. Ad esempio, se lo psionico subisce 10 danni da un colpo di spada, tutte le creature nell'area subiscono anch'esse 10 danni. D'altra parte, se lo psionico è soggetto a cure magiche o psioniche, tutte le creature nel *campo di affinità* vengono guarite. I punti ferita guadagnati o persi, permangono anche alla fine del potere.

Le creature nel raggio di azione sono soggette anche agli effetti magici e psionici di 3° livello o inferiore (lo psionico non può, ad esempio, imporre su tutti i soggetti vicini *mutare forma superiore* quando lo manifesta su di sé). Le creature che hanno un'affinità con lo psionico possono effettuare un tiro salvezza

contro ciascun nuovo potere trasferito attraverso il *campo di affinità* come se il potere fosse stato normalmente manifestato su di esse. Tutti gli effetti magici e psionici trasferiti sui soggetti svaniscono al termine della durata del potere, mentre gli effetti istantanei persistono, come ad esempio gli effetti dei poteri curativi. Se lo psionico diventa improvvisamente immune a un particolare effetto o potere, come nel caso in cui manifesti *corpo di ferro* su di sé, l'effetto o potere a cui si rende immune non può essere trasferito alle creature con cui ha affinità.

Ad esempio, se si manifesta *affinità animale* per ottenere un potenziamento al punteggio di Forza, così sarà anche per tutte le creature nel raggio di azione. Però, sebbene *affinità animale* duri molto più a lungo, al termine di *campo di affinità*, tutte le creature influenzate perderanno il beneficio di qualsiasi potere sia ancora attivo sullo psionico. D'altra parte, qualsiasi danno ai punti ferita subito dai soggetti per la durata di *campo di affinità* resta.

Campo di annullamento psionico

Psicocinesi

Livello: Cineta 6

Dimostrazione: Uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m

Area: Emanazione con raggio di 3 m centrata sullo psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Vedi testo

Punti potere: 11

Una barriera invisibile circonda lo psionico e si sposta assieme a lui. Lo spazio al suo interno diventa inaccessibile a gran parte degli effetti psionici, compresi i poteri, le capacità psioniche e soprannaturali. Allo stesso modo, impedisce il funzionamento di qualsiasi oggetto psionico o potere all'interno dei suoi confini. Un *campo di annullamento psionico* sopprime ogni potere o effetto psionico usato, trasportato o manifestato all'interno dell'area, ma non lo nega. Una creatura sotto l'effetto di *scisma*, per esempio, perde il beneficio del potere finché si trova all'interno del campo, ma quando ne fuoriesce il potere torna a funzionare. Il tempo passato all'interno di un *campo di annullamento psionico* conta nella durata del potere soppresso.

I costrutti astrali e le creature evocate svaniscono se entrano all'interno

di un *campo di annullamento psionico*, per ricomparire nello stesso posto una volta che il campo si è spostato. Il tempo trascorso mentre è svanita viene comunque calcolato nella durata del potere che mantiene il costruito o la creatura evocata.

I poteri di creazione con durata istantanea e i poteri di richiamo non sono influenzati dal *campo di annullamento psionico* dato che non è più il potere ad essere attivo, ma solo il suo effetto.

Le creature normali (una creatura normalmente incontrata piuttosto che una creata, ad esempio) può entrare nell'area, come anche i proiettili normali. Inoltre, una spada psionica può non funzionare psionicamente all'interno dell'area, ma rimane pur sempre una spada (e una spada perfetta, oltretutto). Il potere non ha effetto sui golem e altri costrutti che vengono permeati di magia durante il loro processo di creazione e sono quindi autosufficienti da allora in poi (a meno che non siano stati evocati o abbiano durata limitata, nel qual caso vanno trattati come qualsiasi creatura evocata). Allo stesso modo, gli elementali, i non morti corporei e gli esterni non subiscono l'effetto del potere a meno che non siano stati evocati. Le capacità magiche o soprannaturali di queste creature, tuttavia, possono essere temporaneamente annullate dal campo.

Dissolvi poteri psionici non rimuove il campo. Due o più *campi di annullamento psionico* che condividono anche solo in parte lo stesso spazio non hanno alcun effetto l'uno sull'altro. Certi poteri non subiscono l'effetto del *campo di annullamento psionico* (vedi le loro descrizioni specifiche). Gli artefatti e le divinità non sono influenzati da poteri mortali come questo. Se una creatura è più grande dell'area coperta dal campo, qualsiasi parte che fuoriesca da esso non ne viene influenzata.

Campo prosciugante

Psicometabolismo

Livello: Innato/psion 5

Dimostrazione: Visiva; vedi testo

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale; vedi testo

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto

Punti potere: 9

Lo psionico innalza un campo di potenzialità che risucchia la vitalità

dai poteri contro i quali ha effettuato con successo un tiro salvezza. Quando lo psionico supera un tiro salvezza per negare l'effetto del potere di un nemico su di sé, e il potere è uno di quelli contro i quali *campo di prosciugamento* è efficace (vedi sotto), il corpo dello psionico erutta un breve lampo di crepitante energia nera. Lo psionico ottiene 1 punto potere per ogni 2 punti potere spesi dal suo avversario per manifestare il potere contro cui si è appena salvato (fino a un numero massimo di punti pari al livello di manifestazione dello psionico). Lo psionico non può guadagnare un numero di punti potere tale da superare il suo normale massimo giornaliero.

Questo potere è efficace contro qualsiasi potere che sia diretto a una singola creatura e conceda all'avversario un tiro salvezza per negarlo, eccetto quegli attacchi che sono inflitti come attacchi di contatto o attacchi di contatto a distanza (raggi compresi).

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la durata di questo potere incrementa di 1 minuto.

Cancellazione mentale

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 4

Dimostrazione: Mentale, uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 7

Lo psionico cancella parzialmente i ricordi dalla mente della vittima, infliggendogli due livelli negativi.

Se il soggetto ha tanti livelli negativi quanti Dadi Vita, muore. Se il soggetto sopravvive, ogni livello negativo gli fornisce diversi svantaggi (vedi pagina 316 del *Manuale del Giocatore*). Inoltre, per ogni livello negativo, una creatura psionica perde la conoscenza di un potere tra quelli di livello più alto disponibile, e un numero di punti potere dal suo massimo di punti potere sufficiente a manifestare quel potere. Gli effetti di più livelli negativi sono cumulativi.

Se il soggetto sopravvive, perde questi due livelli negativi dopo 1 ora. (Non c'è bisogno di alcun tiro salvezza sulla Tempra per evitare di ottenere dei livelli negativi permanenti).

Aumento: È possibile manifestare questo potere in uno o entrambi di questi modi.

1. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

2. Per ogni 3 punti potere addizionali spesi, questo potere impone al soggetto 1 ulteriore livello negativo.

Carica del leone psionica

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 2

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersagli: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 3

Lo psionico guadagna la potente capacità di carica del leone. Quando carica, può effettuare nello stesso round un attacco completo.

È possibile manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da trarre beneficio dal potere mentre si carica. Manifestare questo potere è un'azione veloce, come la manifestazione di un potere rapido, e conta per il normale limite di un potere rapido per round. Non è possibile manifestare questo potere quando non è il proprio turno.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, ogni attacco dopo una carica nel round in corso ottiene un bonus di circostanza al danno pari al numero di punti addizionali spesi.

Carovana astrale

Psicotrasporto

Livello: Nomade 3

Dimostrazione: Nessuna

Tempo di manifestazione: 1 ora

Raggio di azione: Personale

Bersagli: Lo psionico e le creature toccate consenzienti

Durata: Vedi testo

Punti potere: 5

Lo psionico guida una carovana nel Piano Astrale, lasciandosi alle spalle il Piano Materiale. Dal momento che il Piano Astrale tocca altri piani, lo

psionico può viaggiare astralmente verso qualsiasi altro di questi piani, se lo desidera, ma solo se conosce la rotta (vedi sotto).

Lo psionico può portare con sé altre creature consenzienti, purché questi soggetti abbiano tutti manifestato *viaggiatore astrale* e formino una catena di mani con lo psionico al momento dell'attivazione di *carovana astrale*. Questi compagni di viaggio dipendono dallo psionico e devono sempre restare con lui. Se accade qualcosa allo psionico durante il viaggio che lo costringa a interrompere la catena, i suoi compagni restano bloccati nel posto in cui si trovano. Dato che i piani sono luoghi pericolosi, coloro che guidano una *carovana astrale* di solito scelgono di manifestare questo potere solo se hanno radunato una grossa compagnia di viaggiatori. A volte, lo psionico potrebbe essere ingaggiato da avventurieri di basso livello perché li conduca in esplorazioni al di là del Piano Materiale.

La *carovana astrale* dura fintantoché lo psionico e i suoi compagni di viaggio mantengono la loro formazione originale, per terminare quando (1) si raggiunge la destinazione planare desiderata, (2) lo psionico desidera porre termine al potere mentre sta ancora attraversando il Piano Astrale, (3) lo psionico o chiunque stia viaggiando con lui interrompe per 2 round consecutivi la catena, o (4) il potere viene terminato da qualche fonte esterna, come *dissolvi poteri psionici*. Quando il potere ha termine, lo psionico e qualsiasi compagno di viaggio resta fermo in qualsiasi porzione del Piano Astrale in cui si trovi (il Piano Astrale è molto soggettivo come luogo; e ad ogni modo, tutti i luoghi dell'Astrale tendono ad assomigliarsi).

Mentre si viaggia per il Piano Astrale, i nativi che incrociano lo psionico e i suoi compagni di viaggio li percepiscono spostarsi a una velocità di 9 metri (lo psionico non può correre), con lo psionico che vola in testa e i compagni di viaggio in fila dietro di lui, tutti che si tengono per mano. Il DM determina la natura dei nativi che possono notare il passaggio dello psionico, oltre al loro atteggiamento.

Il DM dispone di tabelle degli incontri (nella *Guida del DUNGEON MASTER*) adatte al Piano Astrale e a qualsiasi altro piano di destinazione.

A seconda della conoscenza dei piani del personaggio, il viaggio attraverso lo spazio soggettivo del Piano Astrale può richiedere più o meno tempo. Per ogni 24 ore di viaggio, effettuare una prova di Conoscenze (piani) con una CD determinata dal DM. A meno che una locazione non sia particolarmente difficile da trovare o ben protetta, o altrimenti facile da raggiungere e ben indicata, la CD media per un viaggio di *carovana astrale* dovrebbe essere 20. Non si può prendere 20 a questa prova, ma si può prendere 10. Ogni prova può essere modificata dal grado di familiarità dello psionico con la destinazione o tramite qualche legame che possiede con il piano; vedi le tabelle seguenti.

Conoscenza della destinazione	Modificatore alla prova di Conoscenze (piani)
Nessuna*	n/a
Seconda mano (sentito parlare della destinazione)	-10
Prima mano (già visitata in precedenza)	+0
Familiare (la si è visitata tre o più volte)	+5

*Se il personaggio non ha conoscenza diretta della sua destinazione, deve possedere qualche legame con essa per poterla raggiungere; vedi sotto.

Legame	Modificatore alla prova di Conoscenze (piani)
Ritratto del luogo	+2
Oggetto dalla destinazione	+4
Mappa della destinazione del Cartografo Planare	+10

Ogni prova riuscita indica che lo psionico è un passo più vicino alla sua destinazione. Per riuscire a raggiungere la destinazione, lo psionico deve superare 6 prove in un arco di 12 giorni. (Se non riesce ad effettuare sei prove con successo entro i primi 12 giorni, può continuare ad effettuare una prova al giorno fino a quando non ottiene sei successi nell'arco di 12 giorni consecutivi). Quando lo psionico ottiene il numero di prove richiesto, il viaggio termina, e riappare

SOCIETÀ CARTOGRAFICA PLANARE

Situata nella città extraplanare di Union, la Società Cartografica Planare si specializza nelle esplorazioni dimensionali. I membri della società sono orgogliosi dell'accuratezza e affidabilità delle loro mappe, che mostrano (tra le altre cose) punti di riferimento

planari che possono essere utilizzati da chi manifesta *carovana astrale*. I PG possono trovare queste mappe nel tesoro di un nemico sconfitto, oppure possono acquistare le mappe scelte dal DM in città con una popolazione di almeno 25.000 abitanti. In media, una di queste mappe costa 1.000 mo.

sul piano scelto entro 15-1.500 (1d% x 15) chilometri dalla destinazione desiderata.

Aumento: Se si spendono 2 punti potere addizionali, questo potere tesse una membrana filamentosa quasi-reale intorno allo psionico e a tutte le persone adiacenti nella carovana (rimovendo così la necessità di formare una catena di mani). Lo psionico rimane ben visibile all'interno dell'involucro amorfo e trasparente. Lo psionico può raccogliere o abbandonare i passeggeri consenzienti, estendendo facilmente la pellicola. Tutto ciò che lo psionico custodisce è avvolto dalla pellicola. Qualsiasi attacco effettuato attraverso l'involucro in entrambe le direzioni ha una probabilità del 25% di mancare a causa delle distorsioni nella membrana.

Quando si manifesta questo potere nella sua forma aumentata, la velocità apparente dello psionico per coloro che lo osservano sul Piano Astrale è 12 metri, ed egli può compiere una prova di Conoscenze (piani) ogni 12 ore per tentare di raggiungere la sua destinazione (bisogna sempre effettuare 6 prove riuscite nell'arco di 12 giorni consecutivi per raggiungere la destinazione).

Catapsi

Telepatia [Influenza mentale]
Livello: Combattente psichico 5, innato/psion 5
Dimostrazione: Mentale e visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 m
Area: Emanazione con raggio di 9 m centrata sullo psionico
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 9

Manifestando questo potere, si genera una condizione statica psichica, che è in grado di interferire con la capacità degli altri personaggi psionici di manifestare poteri o utilizzare capacità psioniche (lo psionico è immune alla manifestazione del proprio potere di *catapsi*). Tutte le attività psioniche nell'area richiedono 4 punti potere in più rispetto al normale per manifestarsi, a meno che il personaggio non superi un tiro salvezza sulla Volontà ogni volta che cerchi di manifestare un potere. All'interno di un campo di *catapsi* utilizzare una capacità psionica diventa un'azione di round completo

invece di un'azione standard. Se due o più campi di *catapsi* si sovrappongono, gli effetti non sono cumulativi.

Il limite al numero di punti potere che un soggetto può spendere su di un potere in un round rimane inalterato; quindi, un soggetto potrebbe non riuscire a manifestare i suoi poteri di livello più alto. Se manifestare un potere farebbe sì che lo psionico ecceda i suoi punti potere disponibili, la manifestazione fallisce automaticamente, ma non viene speso alcun punto potere.

Aumento: Per ogni 4 punti potere addizionali spesi, sia il raggio di azione che quello dell'area del potere aumentano di 1,5 metri.

Celare psionico

Chiaroscienza
Livello: Innato/psion 7
Dimostrazione: Nessuna
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una creatura consenziente o un oggetto (fino a un cubo con spigolo di 60 cm per livello) toccato
Durata: 1 giorno per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (oggetto)
Resistenza ai poteri: No o Sì (oggetto)
Punti potere: 13, PE

Funziona come *celare* (pagina 212 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Costo in PE: 75 PE.

Cerchio di teletrasporto psionico

Psicotrasporto (Teletrasporto)
Livello: Nomade 9
Dimostrazione: Mentale
Tempo di manifestazione: 10 minuti
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Cerchio con raggio di 1,5 m che teletrasporta coloro che lo attivano
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 17

Funziona come *cerchio di teletrasporto* (pagina 213 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Charme psionico

Telepatia (Charme) [Influenza mentale]
Livello: Telepate 1

Dimostrazione: Mentale
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un umanoide
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 1

Come *charme su persone* (pagina 214 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come indicato di seguito.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o più dei modi seguenti.

1. Se si spendono 2 punti potere addizionali, il potere può agire anche su animali, bestie magiche, folletti, giganti o umanoidi mostruosi.

2. Se si spendono 4 punti potere addizionali, il potere può agire anche su aberrazioni, draghi, elementali o esterni in aggiunta ai tipi di creature sopra menzionati.

3. Se si spendono 4 punti potere addizionali, la durata del potere aumenta a un giorno per livello.

Inoltre, per ogni 2 punti potere addizionali spesi per ottenere uno di questi effetti, la CD del tiro salvezza del potere aumenta di 1.

Ad esempio, se si spendono 8 punti potere addizionali (4 per influenzare un'aberrazione e 4 per incrementare la durata), la CD del tiro salvezza di questo potere aumenta di 4.

Chiavistello cerebrale

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Telepate 2
Dimostrazione: Materiale e visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Un umanoide
Durata: Concentrazione +1 round
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 3

Le funzioni superiori della mente del soggetto vengono bloccate. Egli è frastornato e non può intraprendere alcuna azione psionica per l'intera durata del potere. Un soggetto sotto *chiavistello cerebrale* non è stordito, quindi gli attaccanti non godono di alcun vantaggio speciale contro di lui.

Un soggetto in volo sottoposto a *chiavistello cerebrale* deve atterrare sul punto di terreno più vicino a lui. Un

nuotatore che respira aria deve raggiungere la superficie.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno dei due modi seguenti.

1. Se si spendono 2 punti potere addizionali, il potere può agire anche su animali, bestie magiche, folletti, giganti o umanoidi mostruosi.

2. Se si spendono 4 punti potere addizionali, il potere può agire anche su aberrazioni, draghi, elementali o esterni in aggiunta ai tipi di creature sopra menzionati.

Chirurgia psichica

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Telepate 9

Dimostrazione: Mentale, uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 10 minuti

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 17, PE; vedi testo

Lo psionico può riparare i danni psichici o conferire a un'altra creatura la conoscenza dei poteri che possiede, a seconda della versione manifestata di questo potere.

Riparare danni psichici: Lo psionico può rimuovere qualsiasi compulsione e charme (come *crisi respiratoria* e *istinto di morte*) che influenzano il soggetto. Infatti, lo psionico può rimuovere con *chirurgia psichica* qualsiasi effetto istantaneo o permanente provocato da un potere psichico. A differenza di *alterazione dell'aura*, questi effetti terminano o sono negati non appena questo potere viene manifestato, senza bisogno di un altro tiro salvezza.

Lo psionico può rimuovere tutti i livelli negativi che affliggono un soggetto, quale che sia il modo in cui sono stati persi, riportandolo al massimo livello raggiunto precedentemente. Inoltre, lo psionico può ripristinare i livelli perduti a causa del risucchio di energia o simili effetti, se il risucchio è avvenuto entro un numero di ore pari al suo livello di manifestazione.

Lo psionico può anche rimuovere tutti gli effetti psionici che penalizzano i punteggi di caratteristica del soggetto, guarire tutti i danni alle caratteristiche, e rimuovere qualsiasi risucchio di caratteristica che affligga

il soggetto. *Chirurgia psichica* nega tutte le forme di demenza, confusione, gli effetti di poteri come *microcosmo*, e così via, ma non restituisce i livelli o i punti di Costituzione persi a causa della morte.

Trasferire conoscenza: Se lo desidera, lo psionico può utilizzare questo potere per trasferire direttamente la conoscenza dei suoi poteri a un altro personaggio psionico. Lo psionico può impartire a un personaggio la conoscenza di un potere di qualsiasi livello che sia in grado di manifestare, anche se il potere non è sulla normale lista dei poteri del personaggio. La conoscenza dei poteri guadagnati tramite *chirurgia psichica* non conta per il numero massimo di poteri di ogni livello che un personaggio può conoscere.

Costo in PE: Ogni volta che usa *chirurgia psichica* per impiantare la conoscenza di un potere in un'altra creatura, lo psionico paga un costo in PE pari a 1.000 x il livello del potere impiantato. Se lo psionico e il soggetto sono entrambi consenzienti, possono dividersi il costo.

Collegamento mentale

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Telepate 1

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli); vedi testo

Bersaglio: Lo psionico e un'altra creatura consenziente nel raggio di azione che abbia un punteggio di Intelligenza di 3 o superiore

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)

Punti potere: 1

Lo psionico forgia un legame telepatico con il suo bersaglio. Può comunicare telepaticamente tramite questo legame anche se non possiede un linguaggio in comune con il soggetto. Come risultato del legame non si stabilisce alcun potere o influenza particolare. Una volta formato il legame, questo funziona a qualsiasi distanza (ma non da un piano all'altro).

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o entrambi i modi seguenti.

1. Se si spendono 4 punti potere addizionali, lo psionico può tentare di creare un legame telepatico con una creatura che non è consenziente (tiro salvezza sulla Volontà nega).

2. Per ogni punto potere addizionale speso, questo potere può influenzare un ulteriore bersaglio. Qualsiasi bersaglio addizionale non può trovarsi a più di 4,5 metri dal bersaglio di un altro potere.

Collegamento mentale privante

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Telepate 4

Durata: 10 minuti per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 7

Funziona come *collegamento mentale*, eccetto che se il bersaglio è un personaggio psionico o una creatura che conosce dei poteri, lo psionico può temporaneamente prendergli in prestito un potere a sua scelta (lo psionico è consapevole dei poteri conosciuti dal soggetto, fino al massimo livello di poteri che è in grado di manifestare).

Prendere il potere del soggetto è un'azione standard separata che provoca un attacco di opportunità. Se l'attacco riesce, la comunicazione mentale fornita da questo potere termina immediatamente. Il potere preso in prestito svanisce dalla consapevolezza del soggetto e compare in quella dello psionico, che adesso può spendere punti potere per manifestare il potere preso in prestito come se fosse uno dei poteri da lui conosciuti. Lo psionico mantiene la conoscenza del potere preso in prestito fino al termine della durata del *collegamento mentale privante*, quando perde la conoscenza del potere e questo riappare nella mente del soggetto, a prescindere da quanto lontano si trovi dallo psionico. Anche se il soggetto viene ucciso, lo psionico perde la conoscenza del potere preso in prestito solamente al termine della durata di questo potere.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Collegamento sensoriale

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura consenziente

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello

Punti potere: 1

Lo psionico percepisce quello che percepisce il soggetto utilizzando la sua vista, udito, gusto o olfatto. Solo un senso è collegato, e non è possibile cambiare senso con la stessa manifestazione. Ad esempio, lo psionico potrebbe vedere quello che vede il soggetto, o ascoltare quello che ascolta, o gustare quello che assaggia, e così via. Lo psionico effettua qualsiasi prova di abilità che riguardi i sensi, come Ascoltare o Osservare, come il soggetto, e solo all'interno del campo percettivo del soggetto. Lo psionico perde il suo bonus di Destrezza alla CA quando percepisce direttamente quello che avverte il soggetto.

La maggior parte degli psionici sceglie di collegarsi alla vista, gusto o udito del bersaglio. Una volta manifestato *collegamento sensoriale*, il collegamento permane anche se il soggetto fuoriesce dal raggio di azione della manifestazione originale (tuttavia il collegamento non funziona attraverso i piani). Lo psionico non controlla il soggetto, né può comunicare con lui in alcun modo tramite questo potere.

La forza del senso collegato del soggetto può essere potenziata da altri poteri o oggetti, permettendo allo psionico di ottenere lo stesso senso potenziato. Lo psionico subisce qualsiasi attacco con lo sguardo che colpisce il soggetto (se è collegato tramite vista). Se lo psionico è accecato o assordato, la creatura collegata funziona come organo sensoriale indipendente, e fornisce allo psionico il beneficio del senso collegato tramite la sua prospettiva per tutta la durata del potere.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o entrambi questi modi.

1. Se si spendono 2 punti potere addizionali, lo psionico può far percepire al soggetto uno dei propri sensi invece che il contrario.

2. Se si spendono 4 punti potere addizionali, lo psionico può collegarsi a un secondo senso dello stesso soggetto.

Collegamento sensoriale forzato

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Funziona come *collegamento sensoriale*, eccetto che si può usare questo potere contro qualsiasi creatura (consenziente o no), e che questo potere non può essere aumentato.

Colpo doloroso

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 2

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello

Punti potere: 3

Le armi naturali dello psionico provocano un intenso dolore. Ogni attacco riuscito effettuato con un'arma naturale dello psionico infligge 1d6 danni non letali extra al bersaglio.

Aumento: Se spende 6 punti potere addizionali, lo psionico può manifestare il potere come azione veloce.

Colpo esplosivo

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 7

Dimostrazione: Uditiva; vedi testo

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 4,5 m

Area: Propagazione con raggio 4,5 m centrata sullo psionico

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 13

Lo psionico "gorgoglia" psichicamente (cosa che può essere individuata sia dalle creature psioniche che non psioniche), e poi dal suo subconscio rilascia un terrificante grido che colpisce il cervello di tutti i nemici nell'area del potere, infliggendo 13d6 danni a ciascun nemico.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di 1d6.

Compressione

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello (I)

Punti potere: 1

Questo potere provoca un rimpicciolimento istantaneo, dimezzando altezza, lunghezza e larghezza e dividendo il peso per 8. Questa diminuzione cambia la categoria di taglia a quella inferiore. Lo psionico ottiene un bonus di taglia +2 alla Destrezza, una penalità di taglia -2 alla Forza (fino

a un punteggio minimo effettivo di Forza 1), un bonus di taglia +1 al tiro per colpire, e un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura grazie alla sua riduzione di taglia.

Se la nuova taglia dello psionico è Minuscola, ha ora uno spazio di 75 cm e una portata naturale di 0 metri (a significare che deve entrare nello spazio di un avversario per poterlo attaccare). Se la nuova taglia è Minuta, lo psionico ha lo spazio di 30 cm e una portata naturale di 0 metri. Questo potere non modifica la velocità dello psionico.

Tutto l'equipaggiamento, indossato o trasportato, viene anch'esso rimpicciolito dal potere. Le armi da mischia o proiettili infliggono meno danni (vedi Tabella 2-3, pagina 28 della Guida del DUNGEON MASTER). Altre proprietà magiche o psioniche non sono influenzate da questo potere. Qualsiasi oggetto influenzato di cui lo psionico perde il possesso (incluso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna istantaneamente alla sua normale taglia. Ciò significa che le armi da lancio infliggono danni normali (i proiettili infliggono danni in base all'arma che li ha sparati). Effetti multipli che riducono la taglia non sono cumulativi, e ciò significa (tra l'altro) che non si può utilizzare una seconda manifestazione di questo potere per rimpicciolirsi ulteriormente.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o più dei modi seguenti.

1. Se spende 6 punti potere addizionali, questo potere diminuisce di due la categoria di taglia. Lo psionico ottiene un bonus di taglia +4 alla Destrezza, una penalità di taglia -4 alla Forza (fino a un punteggio minimo effettivo di Forza 1), un bonus di taglia +2 al tiro per colpire, e un bonus di taglia +2 alla Classe Armatura grazie alla sua riduzione di taglia.

2. Se spende 6 punti potere addizionali, può manifestare questo potere come azione veloce anziché come azione standard.

3. Se spende 2 punti potere addizionali, la durata di questo potere è 1 minuto per livello piuttosto che 1 round per livello.

Condividere dolore

Psicometabolismo

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Materiale e mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Lo psionico e una creatura consenziente, o due creature consenzienti; vedi testo
Durata: 1 ora per livello (1)
Punti potere: 3

Questo potere crea una connessione psicom metabolica tra lo psionico e un soggetto consenziente, in modo che parte delle ferite dello psionico vengano trasferite al soggetto. Lo psionico subisce metà danni da tutti gli attacchi che gli procurano la perdita di punti ferita, e il soggetto subisce la parte rimanente. L'ammontare di danni che non viene subito dallo psionico è subito dal soggetto. Se i punti ferita dello psionico vengono ridotti da un abbassamento del punteggio di Costituzione, questa riduzione non viene condivisa con il soggetto dato che non è una forma di danno ai punti ferita. Quando il potere ha termine, i danni successivi non sono più divisi tra il soggetto e lo psionico, ma il danno già condiviso non viene ridistribuito.

Se lo psionico e il soggetto finiscono a distanza superiore al raggio di azione vicino, il potere ha termine.

Lo psionico può manifestare questo potere su due soggetti consenzienti, uno dei quali viene indicato dallo psionico come colui che condivide i danni con l'altro.

Condividere dolore forzato

Psicom metabolismo
Livello: Innato/psion 3
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello (1)
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 5

Funziona come *condividere dolore*, eccetto come qui indicato. Lo psionico cerca di obbligare una creatura non consenziente a condividere le ferite con lui, ma per un periodo di tempo inferiore. Se lo psionico è immune al tipo di danni inflitto, o se converte i danni letali in danni non letali, il bersaglio non subisce danni.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali, la CD del tiro salvezza di questo potere è incrementata di 1.

Conferire potere

Telepatia [Influenza mentale]
Livello: Innato/psion 2
Dimostrazione: Mentale
Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 m
Bersaglio: Una creatura psionica
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri: No
Punti potere: 3

Lo psionico lega la sua mente con la mente di un'altra creatura psionica, generando un breve condotto tramite cui condividere energia mentale.

Quando si manifesta questo potere, il soggetto ottiene fino a 2 punti potere. Lo psionico può trasferire solamente un numero massimo di punti potere pari al livello di manifestazione del soggetto.

Data la natura intima di questo potere, non può essere inserito in un oggetto psionico: solo i poteri psionici generati da una creatura psionica al momento possono essere condivisi con *conferire potere*.

Aumento: Per ogni 3 punti potere addizionali spesi, il soggetto ottiene 2 punti potere aggiuntivi.

Congedare ectoplasma

Metacreatività
Livello: Innato/psion 3
Dimostrazione: Uditiva e visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Esplosione con raggio di 9 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza ai poteri: No
Punti potere: 5

Lo psionico congeda creature, oggetti o effetti composti di ectoplasma, come i costrutti astrali o il potere *involucro ectoplasmico*, oppure che erano precedentemente composti di ectoplasma, come gli oggetti creati con i poteri di metacreatività (creazione).

Una creatura ectoplasmica che fallisce un tiro salvezza sulla Volontà si dissipa nell'ectoplasma che la compone, che evapora subito dopo.

Una creatura sotto l'effetto del potere *forma ectoplasmica* e che fallisce il tiro salvezza viene subito distrutta o trasportata fisicamente in una locazione a caso sul Piano Astrale (50% di probabilità per entrambi i risultati).

Gli altri poteri attivi che producono oggetti o effetti ectoplasmici, come un *involucro ectoplasmico*, vengono congedati se lo psionico supera una prova di livello di manifestazione (1d20 + il livello di manifestazione, massimo

+10) contro CD 11 + il livello di manifestazione del potere da congedare.

Congedo psionico

Psicotrasporto
Livello: Nomade 4
Dimostrazione: Uditiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura extraplanare
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 7

Funziona come *congedo* (pagina 216 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Cono di energia

Psicocinesi [vedi testo]
Livello: Cineta 3
Dimostrazione: Uditiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Propagazione a forma di cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 5

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico produce un cono di energia del tipo scelto che si estende dalla sua mano e infligge 5d6 danni a ogni creatura o oggetto all'interno dell'area.

Elettricità: Manifestare un cono di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un cono di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da un cono di freddo è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un cono di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un cono di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6). Per ogni due dadi di danno extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Conoscere direzione e locazione

Chiaroscienza

Livello: Innato/psion 1**Dimostrazione:** Mentale**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Lo psionico**Durata:** Istantanea**Punti potere:** 1

Lo psionico sa in generale dove si trova. Il potere è utile per quei personaggi che si ritrovano in posti insoliti dopo un teletrasporto, l'utilizzo di un portale, o dopo aver viaggiato tra i piani di esistenza. Il potere rivela informazioni generali sulla locazione sotto forma di sensazione o presentimento. L'informazione di solito non è molto più dettagliata di un riassunto che colloca lo psionico in accordo a un importante sito locale o regionale, come "all'incirca a 30 chilometri a nordovest della Città di Greyhawk". Se non c'è alcun sito del genere nelle vicinanze, sono anche possibili risposte come "al largo del Mare Senza Sole", che perlomeno forniscono qualche informazione sulla locazione.

L'utilizzo di questo potere rivela anche la direzione in cui si è rivolti.

Utilizzare questo potere prima di effettuare una prova di Conoscenze (piani) con *carovana astrale* fornisce un bonus di +2 alla prova.

Contingenza psionica

Chiaroscienza

Livello: Innato/psion 6**Dimostrazione:** Olfattiva**Tempo di manifestazione:** 10 minuti o più; vedi testo**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Lo psionico**Durata:** 1 giorno per livello (1) o finché non viene scaricato**Punti potere:** 11, PE

Lo psionico può manifestare su di sé un altro potere che si attivi sotto le condizioni dettate al momento della manifestazione di *contingenza psionica*. Il potere *contingenza psionica* e il potere che lo accompagna vengono manifestati assieme. Il tempo di manifestazione di 10 minuti è il minimo totale per entrambe le manifestazioni; se il potere accompagnatore ha un tempo di manifestazione superiore a 10 minuti, usare invece quello.

Il potere che può essere attivato dalla *contingenza psionica* deve essere uno in grado di agire sullo psionico (*amorfa occultante*, *levitazione psionica*,

teletrasporto psionico, *volare psionico* e così via) ed essere di un livello di potere non superiore a un terzo del livello di manifestazione (arrotondato per difetto, massimo 6° livello).

Le condizioni di attivazione del potere devono essere chiare, seppure generiche. Ad esempio, una *contingenza psionica* manifestata insieme a un'*amorfa occultante* potrebbe indicare che ogni volta che lo psionico viene attaccato, il potere *amorfa occultante* entra immediatamente in azione. Oppure una *contingenza psionica* potrebbe attivare un *salto felino* ogni volta che lo psionico cade per più di 1,5 metri. In tutti i casi, la *contingenza psionica* attiva immediatamente il potere accompagnatore, che si "manifesta" istantaneamente solo quando si verificano le circostanze prescritte. Se vengono prescritte condizioni complicate o complesse, la combinazione di poteri (*contingenza psionica* e il potere accompagnatore) potrebbe non funzionare.

Si può utilizzare un solo potere accompagnatore per *contingenza psionica* alla volta; se ne viene manifestato un secondo, il primo (se ancora attivo) viene interrotto.

Costo in PE: 15 PE.

Controllare aria

Psicocinesi

Livello: Cineta 2**Dimostrazione:** Mentale**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Lungo (120 m + 12 m per livello)**Area:** Propagazione con raggio di 15 m**Durata:** Concentrazione, fino a 1

minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno**Resistenza ai poteri:** No**Punti potere:** 3

Lo psionico esercita un certo controllo sulla velocità e direzione del vento. La velocità del vento all'interno dell'area di questo potere può essere incrementata o diminuita fino a 15 chilometri all'ora.

Lo psionico può spendere fino a 5 punti potere addizionali per aumentare questo potere, con ogni punto che permette di modificare la velocità del vento di altri 15 chilometri all'ora, fino a una modifica massima di 90 chilometri all'ora.

Questo potere fornisce inoltre allo psionico la capacità di alterare la direzione del vento di un massimo di 90 gradi (volgendo il vento da nord a est, ad esempio).

I venti sufficientemente potenti possono far sì che le creature vengano portate via, buttate a terra o frenate; vedi Tabella 3-24, pagina 95 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

A meno che il DM non decida che il giorno è particolarmente ventoso o calmo, determinare la velocità iniziale del vento al momento del primo uso di questo potere tirando 1d20 x 1,5. Il risultato è l'attuale velocità del vento in chilometri orari.

Aumento: Vedi sopra.

Controllare corpi

Psicocinesi

Livello: Cineta 4**Dimostrazione:** Materiale**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Medio (30 m + 3 m per livello)**Bersaglio:** Una creatura Media o più piccola con fisiologia umanoide**Durata:** Concentrazione, fino a 1 minuto per livello**Tiro salvezza:** Tempra nega**Resistenza ai poteri:** Sì**Punti potere:** 7

Lo psionico controlla psicocineticamente le azioni di un altro umanoide (compresi esterni o non morti con fisiologia umanoide) che sia nel raggio di azione e sul quale abbia linea di visuale.

Controllare corpi non richiede contatto mentale con il soggetto, dal momento che lo psionico sta in realtà obbligando gli arti a muoversi indipendentemente dalla mente del bersaglio. Lo psionico può obbligare il soggetto ad alzarsi, sedersi, camminare, voltarsi e così via, ma far funzionare le corde vocali è troppo difficile. Lo psionico può anche tenere il soggetto immobile, rendendolo indifeso. Lo psionico non può obbligare il soggetto a manifestare un potere, lanciare incantesimi, o utilizzare qualsiasi capacità speciale che non sia funzione solo dei suoi movimenti corporei. Se si perde la linea di visuale con il soggetto, l'effetto del potere ha termine.

Se si obbliga il soggetto a entrare in combattimento, il suo bonus di attacco è pari al bonus di attacco base dello psionico + il suo modificatore di Intelligenza, e il bonus al danno è pari al bonus di Intelligenza dello psionico. Una vittima di questo potere non può effettuare attacchi di opportunità. Il soggetto non ottiene benefici alla Classe Armatura dalla Destrezza, ma

ottiene un bonus alla CA pari al bonus di Intelligenza dello psionico.

Sebbene il corpo del soggetto sia sotto il controllo dello psionico, così non è la mente del soggetto. Le creature in grado di effettuare azioni puramente mentali (come manifestare poteri) possono effettuarle.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere può influenzare un bersaglio di una categoria di taglia più grande.

Controllare fiamme

Psicocinesi [Fuoco]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Una fonte di fuoco non magica; vedi testo

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Lo psionico controlla pirocineticamente l'intensità e i movimenti di una fonte di fuoco. Una fonte di fuoco non magico può essere controllata se pari o inferiore alla taglia massima del fuoco che lo psionico può controllare in base al suo livello da psionico, come indicato nella tabella seguente. Lo psionico può liberamente passare il controllo tra fonti di fuoco, o cambiare la natura del suo controllo, mentre mantiene la concentrazione, ma è possibile effettuare solo un cambio specifico (mantenere un fuoco acceso, animarlo, alterarne le dimensioni) a una fonte di fuoco per round. Quando lo psionico rilascia il controllo su di una fonte di fuoco, quella torna immediatamente alla sua condizione originaria (o si spegne se non ha alimentazione o è stata spostata dalla sua posizione originale).

Con questo potere lo psionico può tenere acceso artificialmente un fuoco che si sarebbe estinto per mancanza di alimentazione; anche tirare dell'acqua sulla fiamma non riuscirebbe a spegnerla (ma sommergere completamente la fiamma sì). Normalmente una creatura a rischio di prendere fuoco può evitare questo destino superando un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15, con il successo a indicare che il fuoco si è estinto. Se il fuoco è stato mantenuto acceso tramite l'uso di *controllare fiamme*, allora la CD del tiro salvezza sui Riflessi per spegnere le fiamme sale a 25.

Questo potere permette allo psionico di far muovere un fuoco come se fosse una creatura vivente. Lo psionico può animare solo un fuoco naturale; se si tenta di animarne uno che è stato ingrandito o diminuito di taglia da un aumento di questo potere, il fuoco torna immediatamente alle sue dimensioni originali. Un fuoco animato si muove alla velocità di 9 metri. Un fuoco che si allontana dalla sua alimentazione o dalla sua posizione originale si spegne non appena lo psionico rilascia il controllo su di esso.

Un fuoco animato può entrare in qualsiasi quadretto, anche se questo è già occupato da una creatura. Se un fuoco animato entra in un quadretto occupato da una creatura, quella creatura può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per mettersi al riparo (CD 11 + il numero di dadi di danno inflitti dal fuoco + il modificatore di Int dello psionico se è uno psion o il suo modificatore di Car se è un innato). Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo sposta la creatura nel quadretto più vicino non occupato.

Le fiamme infliggono i danni indicati a qualsiasi creatura che si trovi sulle fiamme o circondato da esse (nello spazio del fuoco; vedi la tabella seguente).

All'inizio del turno dello psionico, il fuoco animato infligge danni a qualsiasi creatura nel suo spazio, e la creatura prende fuoco a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi (CD come indicata sopra). Una vittima del fuoco subisce 1d6 danni ogni round.

Ulteriori round nello stesso spazio occupato dal fuoco animato significa ulteriori possibilità di prendere fuoco. I danni da più fuochi sono cumulativi, ma la vittima riceve un tiro salvezza ogni round per negare il fuoco. È possibile passare il controllo dal fuoco animato (provocandone la scomparsa) per intensificare le fiamme che stanno già ardendo (negando quindi all'avversario tiri salvezza sui Riflessi dopo il primo).

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o entrambi di questi modi.

1. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, lo psionico può incrementare la taglia del fuoco che intende controllare di una categoria, fino alla taglia massima del fuoco che può controllare in base al suo livello di manifestazione.

2. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, lo psionico può diminuire la taglia del fuoco che vuole controllare di una categoria. Lo psionico può ridurre un fuoco Minuscolo o inferiore a nulla, estinguendolo.

Controllare luce

Psicocinesi [Luce]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Nove cubi con spigolo di 3 m + tre cubi con spigolo di 3 m per livello

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello, o 1 round; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Manipolando la luce ambientale, lo psionico può incrementare o diminuire l'illuminazione di un'area. Il cambio di illuminazione può essere graduale (richiedendo almeno 1 minuto) o improvviso (avvenendo immediatamente alla manifestazione del potere). Lo psionico può alterare il livello di illuminazione dal suo livello originale in qualsiasi momento per la durata del potere.

CONTROLLARE FIAMME

Livello dello psionico	Taglia massima del fuoco	Esempio	Danni per round	Spazio
1°-2°	Piccolissima	Tizzone ardente	1	Quadrato con lato di 30 cm
3°-4°	Minuta	Torcia	1d3	Quadrato con lato di 30 cm
5°-6°	Minuscola	Piccolo fuoco da campo	1d6	Quadrato con lato di 30 cm
7°-8°	Piccola	Grande fuoco da campo	2d6	Quadrato con lato di 30 cm
9°-10°	Media	Forgia	3d6	Quadrato con lato di 30 cm
11°-12°	Grande	Falò	4d6	Quadrato con lato di 60 cm
13°-14°	Enorme	Baracca in fiamme	5d6	Quadrato con lato di 90 cm
15°-16°	Mastodontica	Taverna in fiamme	6d6	Quadrato con lato di 120 cm
17° o superiore	Colossale	Locanda in fiamme	7d6	Quadrato con lato di 150 cm

Diminuzione: Lo psionico può diminuire l'illuminazione di un'area dal 5% (a malapena percepibile) a un massimo del 100% (oscurità totale). Se lo psionico diminuisce la luce del 50% o più, le capacità visive delle creature che dipendono dalla luce diminuiscono di conseguenza. Ad esempio, un umano che trasporta una torcia potrà vedere solo fino a 6 metri di distanza. Se usa *controllare luce* per diminuire l'illuminazione circostante del 75%, allora l'area che vedrà bene illuminata dalla torcia si estenderà di soli 1,5 metri.

Se si diminuisce la luce ambientale nell'area del 100%, anche coloro muniti di visione crepuscolare sono incapaci di vedere nell'area influenzata.

Per ogni 25% di diminuzione della luce ambientale, i personaggi nell'area ricevono un bonus di circostanza +1 cumulativo alle prove di Nascondersi (fino a un massimo di +4 quando la luce è scomparsa del tutto).

Incremento: Lo psionico può incrementare l'illuminazione di un'area dal 5% (a malapena percepibile) fino al 100%. Se si aumenta la luce del 50% o più, le capacità visive delle creature che dipendono dalla luce migliorano di conseguenza. Ad esempio, un elfo che trasporta una verga del sole potrà vedere fino a 18 metri di distanza (grazie alla sua visione crepuscolare). Se usa *controllare luce* per incrementare l'illuminazione circostante del 50%, l'area che vedrà bene illuminata dalla verga del sole sarà di 27 metri.

Lo psionico può utilizzare questo potere per incrementare l'illuminazione in un'area del 200% (migliorando di conseguenza le capacità visive), ma in questo caso la durata del potere è di 1 solo round.

Controllare oggetti

Psicocinesi

Livello: Cineta 1

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un oggetto incustodito, del peso massimo di 50 kg

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Lo psionico porta telecineticamente "in vita" un oggetto inanimato. Sebbene non sia realmente vivo, l'oggetto si muove sotto il controllo dello psio-

nico. La vegetazione vivente non può essere controllata in questo modo, né lo possono gli oggetti animati o i non morti. Gli oggetti controllati si muovono come marionette, con movimenti goffi e scoordinati, a una velocità di 6 metri. Se la forma dell'oggetto è rigida, produce cigolii, lamenti e raschi durante il controllo.

Un oggetto controllato può attaccare un avversario se gli viene indicato. Ha un attacco con lo schianto, con un bonus di attacco base pari al bonus di attacco base dello psionico più il modificatore di Intelligenza di quest'ultimo. Se l'attacco colpisce, infligge danni pari a 1d6 più il modificatore di Intelligenza dello psionico. Un oggetto controllato ha la solita durezza e punti ferita.

È possibile utilizzare questo potere su di una serratura non magica, facendola muovere in modo che si provi a scassinare da sola. Se un altro personaggio effettua una prova di Scassinare Serrature su di una serratura su cui lo psionico sta esercitando il controllo, quel personaggio riceve un bonus di +4 alla prova.

Controllare suoni

Psicocinesi [Sonoro]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Uditiva; vedi testo

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un suono o insieme di suoni correlati

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 3

Lo psionico modella e altera i suoni esistenti. Lo psionico può influenzare un suono, come una persona che parla o canta, o un gruppo correlato di suoni, come quello delle gocce di pioggia che cadono a terra o i passi di un gruppo di soldati di passaggio. È possibile controllare un suono sommerso quanto lo schiocco di dita. Il potere permette di sostituire qualsiasi suono si sia ascoltato a quello influenzato. Ad esempio, lo psionico può sostituire il suono di un drago che russa a quello di una cascata. È possibile modificare le parole di qualcuno in suoni inarticolati o in parole completamente diverse (sebbene chi parla probabilmente si fermerà subito non appena si renderà conto che le

parole che sta pronunciando non sono le sue). Se si tenta di duplicare esattamente la voce di un individuo, o un suono decisamente terrificante (il ruggito di un drago, ad esempio), lo psionico deve superare una prova di Raggiare con un bonus di circostanza +5 contrapposta dalla prova di Percepire Intenzioni dell'ascoltatore, per evitare sospetti.

È possibile ammutolire completamente un suono o amplificarlo a tal punto da coprire tutte le altre conversazioni nelle immediate vicinanze. In questo modo, lo psionico può fornire a se stesso o qualcun altro un bonus di circostanza +4 alle prove di Ascoltare e Muoversi Silenziosamente.

In alternativa, lo psionico può usare il potere in maniera istantanea. Lo può fare modulando un suono in un singolo impeto distruttivo che frantuma gli oggetti incustoditi non magici/non psionici di cristallo, vetro, ceramica o porcellana (vasi, bottiglie, fiale, giare, specchi e così via) nell'area.

Conversione di energia

Psicometabolismo [vedi testo]

Livello: Innato/psion 7

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale e vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Raggio; vedi testo

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 13

Funziona come *adattamento all'energia* eccetto che invece di irradiare via l'energia sotto forma di luce, la conserva e permette di scaricarla in seguito sotto forma di raggio. Scaricare un raggio richiede un'azione standard. Lo psionico può sparare un qualsiasi quantitativo di raggi fino al termine della durata del potere. Il raggio sparato deve essere di uno dei tipi di energia conservati (se si conserva più di un tipo, si può scegliere quale tipo di energia utilizzare per ogni raggio). Se un raggio colpisce il bersaglio (cosa che richiede un attacco di contatto a distanza), il bersaglio subisce danni pari all'ammontare di danni da energia del tipo conservato, che non può superare un massimo di tre volte il livello di manifestazione. Finché questo potere rimane attivo, lo psionico può continuare ad assorbire danni da energia

e sparare ulteriori raggi utilizzando i danni conservati.

Il sottotipo del potere è lo stesso del tipo di energia che si scarica con il raggio; il suo sottotipo può variare nel corso della durata del potere.

Cooptare concentrazione

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 6

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 11

Lo psionico assume il controllo di un potere manifestato dal soggetto e che deve essere mantenuto tramite concentrazione. Una volta sottratto il controllo del potere al soggetto, lo psionico ha diverse opzioni.

- Permettere al potere di funzionare normalmente.
- Tenere il potere mirato sul soggetto (se è un potere personale) ma decidere ogni round il modo in cui il potere svolge le sue funzioni.
- Dirigere il potere su di sé (se è un potere personale).
- Scegliere di non concentrarsi sul potere cooptato nel prossimo round, terminando a quel punto il potere.

Quando la durata di *cooptare concentrazione* termina, il potere di cui si è assunto il controllo ha fine (anche se ciò vorrebbe dire che il potere termina prima del normale).

Corpo di ferro psionico

Metacreatività (Creazione)

Livello: Innato/psion 8

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 15

Funziona come *corpo di ferro* (pagina 219 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Corpo d'ombra

Psicometabolismo

Livello: Innato/psion 8

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 15

Il corpo e tutto l'equipaggiamento dello psionico vengono avvolti dalla sua ombra. Come ombra vivente, lo psionico si mescola perfettamente con qualsiasi altra ombra e svanisce nell'oscurità. Nelle aree di piena luce compare come un'ombra isolata. Lo psionico può muoversi alla sua normale velocità, su qualsiasi superficie, comprese pareti e soffitti, oltre che sulle superfici di liquidi: anche sulla superficie di una cascata. Lo spazio dello psionico non cambia, quindi non può entrare in una locazione in cui non sarebbe normalmente in grado di passare.

Mentre si trova nel *corpo d'ombra*, lo psionico ottiene riduzione del danno 10/magia e scurovisione fino a 18 metri. Lo psionico è immune ai danni extra dei colpi critici, ai danni alle caratteristiche, malattie, annessamento e veleno. Subisce solo metà danni dall'acido, elettricità e fuoco di qualsiasi tipo.

Mentre è sotto l'effetto di questo potere, lo psionico può essere individuato da poteri che percepiscono i pensieri, la vita o le presenze (compresa *visione del vero*), o se compie movimenti sospetti in un'area illuminata. Non può danneggiare fisicamente nessuno, né manipolare alcun oggetto, ma può utilizzare normalmente i propri poteri. Farlo attrae attenzione, ma se lo psionico rimane in una zona d'ombra, riceve un bonus di +15 alla prova di Nascondersi per rimanere celato.

Corpo di quercia

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 5,

innato/psion 7

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: Combattente psichico 9, innato/psion 13

Questo potere trasforma il corpo dello psionico in legno di quercia, che gli conferisce diversi vantaggi.

Lo psionico ottiene riduzione del danno 10/tagliante e un bonus di +5

all'armatura naturale che si sovrappone (non è cumulativo) a qualsiasi bonus di armatura naturale già possiede. Mentre il potere è attivo lo psionico è immune a annessamento, cecità, danni alle caratteristiche, malattie, sordità, stordimento, veleni e tutti i poteri, incantesimi o attacchi che ne influenzano la fisiologia o la respirazione, dato che egli non ha fisiologia o respirazione su cui questi poteri possano agire. Egli subisce inoltre metà danni da qualsiasi effetto di freddo. Egli diventa però suscettibile a qualsiasi attacco speciale che agisce sul legno, e ottiene vulnerabilità al fuoco (vedi pagina 317 del *Manuale dei Mostri*).

Lo psionico ottiene un bonus di potenziamento +4 alla Forza, ma subisce una penalità di -2 alla Destrezza (fino a un punteggio minimo di Destrezza 1), e la sua normale velocità viene dimezzata. Lo psionico può parlare ma non bere (e quindi non può usare pozioni) o suonare strumenti a fiato. Ha una penalità di armatura alla prova -4 e una probabilità di fallimento incantesimi arcani del 25%.

Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono danni equivalenti a quelli di un randello della sua taglia (1d4 per i personaggi Piccoli, 1d6 per i personaggi Medi) ed è considerato armato anche con gli attacchi senz'armi. Quando effettua un attacco completo contro un oggetto o struttura utilizzano il suo colpo senz'armi, infligge danni raddoppiati.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, la durata di questo potere incrementa di 1 minuto.

Corpo senza tempo

Psicotrasporto

Livello: Innato/psion 9

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round

Punti potere: 17

Il corpo dello psionico ignora tutti gli effetti dannosi (e vantaggiosi), a partire da quando finisce di manifestare questo potere fino al termine del suo prossimo turno. Mentre *corpo senza tempo* è attivo, lo psionico è immune a tutti gli attacchi e ai poteri.

Questo potere non può divenire rapido.

Corrente di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Cineta 5**Dimostrazione:** Visiva; vedi testo**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Bersaglio:** Due creature che non si trovano a più di 4,5 metri di distanza l'una dall'altra**Durata:** Concentrazione, fino a 1 round per livello**Tiro salvezza:** Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo**Resistenza ai poteri:** Sì**Punti potere:** 9

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Il corpo psionicamente alimentato dello psionico produce un arco di energia del tipo scelto che si dirige verso una creatura indicata dallo psionico come avversario primario e infligge 9d6 danni per ogni round in cui il potere resta attivo.

L'energia si inarca dall'avversario primario per colpire un ulteriore bersaglio che si trovi inizialmente entro 4,5 metri dall'avversario primario, o che in seguito si avvicini a 4,5 metri dall'avversario primario nel corso della durata del potere. Gli avversari secondari subiscono metà dei danni subiti dall'avversario primario ogni round fino al termine della durata.

Qualora l'avversario primario o secondario dovessero scendere sotto gli 0 punti ferita (o nel caso un bersaglio riesca a eluderne completamente gli effetti tramite l'uso di una capacità speciale o potere), l'arco della *corrente di energia* si direziona casualmente verso un altro bersaglio primario e/o secondario fino al termine della sua durata. Gli avversari bersagliati possono muoversi normalmente, arrivando a uscire dal raggio di azione dell'effetto, ma ogni round in cui restano sotto i suoi effetti e sono nel suo raggio di azione devono superare un tiro salvezza per evitare di subire danni completi per quel round.

La concentrazione per mantenere la *corrente di energia* è un'azione di round completo. Se lo psionico subisce danni durante il mantenimento di *corrente di energia*, deve superare una prova di Concentrazione (CD 10 + danni inflitti) per evitare di perdere la concentrazione sul potere.

Elettricità: Manifestare una corrente di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e

un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Una corrente di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da una *corrente di freddo* è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Una corrente di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Una corrente di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Lo psionico di questo potere può aumentare il potere in uno o entrambi i due modi seguenti.

1. Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6). Per ogni due dadi extra di danno, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

2. Per ogni 4 punti potere addizionali spesi, questo potere può influenzare un ulteriore bersaglio secondario. Qualsiasi bersaglio secondario aggiuntivo non può trovarsi ad una distanza maggiore di 4,5 metri da un altro bersaglio del potere.

Corrispondenza

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 4**Dimostrazione:** Mentale**Tempo di manifestazione:** 10 minuti**Raggio di azione:** Vedi testo**Bersaglio:** Una creatura con un punteggio di Intelligenza 3 o superiore**Durata:** 1 round per livello**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza ai poteri:** No**Punti potere:** 7

Lo psionico stabilisce un legame mentale passivo con una creatura con cui ha avuto precedentemente un contatto fisico o mentale. Non è necessario che il soggetto si trovi in vista oppure nello stesso piano dello psionico. Il soggetto riconosce lo psionico, e può comunicare mentalmente con lui per la durata del potere (sebbene nulla obblighi il soggetto a rispondere), scambiandosi messaggi di venticinque parole o meno una volta al round.

Ricevere un messaggio non è un'azione e non provoca attacchi di opportunità; spedire un messaggio è l'equivalente di un'azione standard che può provocare attacchi di opportunità.

Costrutto astrale

Metacreatività (Creazione)

Livello: Modellatore 1**Dimostrazione:** Visiva; vedi testo**Tempo di manifestazione:** 1 round**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Effetto:** Creazione di un costrutto astrale**Durata:** 1 round per livello (I)**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza ai poteri:** No**Punti potere:** 1

Questo potere crea un costrutto astrale di 1° livello (vedi Capitolo 8: "Mostri") di ectoplasma solido che attacca i nemici dello psionico. Il costrutto compare nel punto indicato dallo psionico e agisce immediatamente, durante il turno dello psionico. Attacca gli avversari dello psionico al meglio delle sue capacità. Come azione gratuita, lo psionico può impartirgli l'ordine mentale di non attaccare, di attaccare particolari nemici o svolgere altre azioni. Il costrutto astrale agisce normalmente durante l'ultimo round di durata del potere e poi si dissipa alla fine del proprio turno.

I costrutti astrali non sono evocati; essi vengono creati sul piano occupato dallo psionico (utilizzando ectoplasma estratto dal Piano Astrale). Di conseguenza, ignorano gli effetti che tengono lontani o influenzano altrimenti gli esterni: si tratta di costrutti, non di esterni.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, il livello del costrutto astrale incrementa di uno.

Creare suoni

Metacreatività (Creazione) [Sonoro]

Livello: Innato/psion 1**Dimostrazione:** Uditiva; vedi testo**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Effetto:** Suoni; vedi testo**Durata:** 1 round per livello (I)**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza ai poteri:** No**Punti potere:** 1

Lo psionico crea dei suoni che si alzano, diminuiscono, si avvicinano o allontanano da un luogo prestabilito. Lo psionico sceglie il tipo di suono creato dal potere quando lo manifesta e non ne può cambiare in seguito le caratteristiche base.

Il volume del suono creato dipende dal livello di manifestazione. Lo psionico può

produrre tanto rumore quanto quattro uomini normali per livello di manifestazione (massimo venti umani). Quindi può essere prodotto il suono di gente che parla, canta, urla, cammina, marcia o corre. Il rumore prodotto può essere virtualmente qualsiasi tipo di suono entro il limite di volume. Un'orda di topi che corre e squittisce è all'incirca dello stesso volume di otto umani che corrono e urlano. Un leone che ruggisce è l'equivalente del rumore prodotto da sedici umani, mentre il ruggito di un leone crudele è l'equivalente di venti umani.

Se si desidera creare un messaggio specifico, si possono produrre fino a venticinque parole, che si ripeteranno in continuazione fino al termine della durata o all'interruzione del potere. Se si tenta di duplicare esattamente la voce di un individuo specifico o di un suono intrinsecamente spaventoso (come il ruggito di un drago), lo psionico deve superare una prova di Raggiare con un bonus di circostanza +2 contrapposta alla prova di Percepire Intenzioni dell'ascoltatore per evitare di sollevare sospetti.

Creare suoni può essere utilizzato per dare vita a suoni che possono poi essere manipolati con *controllare suoni*.

Creazione autentica

Metacreatività (Creazione)
Livello: Modellatore 9
Durata: Istantanea
Punti potere: 17, PE

Funziona come *creazione maggiore psionica*, eccetto che gli oggetti creati sono persistenti e non possono essere negati da magie di dissoluzione o poteri di negazione. Per tutti gli scopi e gli intenti, questi oggetti sono completamente reali.

Costo in PE: 1/5 del valore in monete d'oro dell'oggetto (vedi *Manuale del Giocatore* e *Guida del DUNGEON MASTER* per i prezzi degli oggetti), o un minimo di 1 PE.

Creazione maggiore psionica

Metacreatività (Creazione)
Livello: Innato/psion 5
Tempo di manifestazione: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Durata: Vedi testo dell'incantesimo
Punti potere: 9

Funziona come *creazione maggiore* (pagina 220 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Creazione minore psionica

Metacreatività (Creazione)
Livello: Modellatore 1
Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 minuto

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Un oggetto non psionico, non magico incustodito di materia vegetale inanimata, fino a 27 dm³ per livello

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Funziona come *creazione minore* (vedi pagina 221 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Crisi cardiaca

Telepatia [Influenza mentale, Morte]

Livello: Telepate 7

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 13

Lo psionico interrompe il battito cardiaco automatico del soggetto, uccidendolo istantaneamente se fallisce il tiro salvezza e ha 11 Dadi Vita o meno. Se il bersaglio supera il suo tiro salvezza oppure ha più di 11 Dadi Vita, subisce 7d6 danni.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, questo potere può uccidere un soggetto che ha Dadi Vita pari a 11 + il numero di punti addizionali.

Crisi respiratoria

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Telepate 3

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un umanoide che respira

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega, Tempra parziale; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Lo psionico forza il soggetto a espellere la sua intera riserva di aria in una singola esplosiva esalazione, distruggendo di conseguenza il ritmo respiratorio automatico del soggetto. I polmoni del

soggetto smetteranno di funzionare per tutta la durata del potere.

Se il bersaglio supera un tiro salvezza sulla Volontà al momento della manifestazione di *crisi respiratoria*, ignora gli effetti del potere. Se fallisce il tiro salvezza sulla Volontà, può continuare ancora a respirare utilizzando un'azione standard ogni round per prendere una boccata d'aria.

La creatura influenzata può svolgere normalmente le proprie azioni (invece di controllare coscientemente la respirazione), ma ogni round in cui fa così, a partire dal round in cui ha fallito il tiro salvezza sulla Volontà, il soggetto rischia di svenire per mancanza di ossigeno. La creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra alla fine di ciascun turno in cui non abbia respirato coscientemente. La CD del tiro salvezza aumenta di 1 per ogni round consecutivo dopo il primo in cui non si è presa una boccata d'aria; la CD ritorna al suo valore originale se il soggetto utilizza un'azione per prendere aria.

Se il soggetto fallisce un tiro salvezza sulla Tempra, è incapacitato (0 pf). Nel round seguente, scende a -1 punti ferita ed è morente. I poteri e gli incantesimi di guarigione possono ridare vitalità a un soggetto morente, purché la durata di questo potere sia terminata; se il potere è ancora attivo, una creatura rianimata è ancora sottoposta a un tiro salvezza sulla Tempra ogni round in cui non respira coscientemente.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o più dei modi seguenti.

1. Se si spendono 2 punti potere addizionali, questo potere può influenzare anche animali, bestie magiche, folletti, giganti o umanoidi mostruosi.

2. Se si spendono 4 punti potere addizionali, questo potere può influenzare anche aberrazioni, draghi, elementali o esterni in aggiunta ai tipi di creature menzionati sopra.

3. Se si spendono 6 punti potere addizionali, questo potere può influenzare fino a quattro creature in un'esplosione con raggio di 6 metri.

Inoltre, per ogni 2 punti potere addizionali spesi per ottenere uno di questi effetti, la CD del tiro salvezza del potere aumenta di 1.

Ad esempio, se si spendono 10 punti potere addizionali (4 per influenzare un'aberrazione e 6 per incrementare il numero di bersagli), la CD del tiro salvezza di questo potere aumenta di 5.

Cristallizzare

Metacreatività

Livello: Modellatore 6**Dimostrazione:** Uditiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Medio (30 m + 3 m per livello)**Bersaglio:** Una creatura vivente**Durata:** Permanente**Tiro salvezza:** Tempra nega**Resistenza ai poteri:** Sì**Punti potere:** 11

Lo psionico impianta cristallo supersaturato all'interno della carne del soggetto. In un batter d'occhio, la forma del soggetto sembra congelarsi, mentre la carne e i fluidi vengono istantaneamente cristallizzati. In seguito all'applicazione di questo potere, il soggetto sembra privo di vita. In realtà, non è morto (sebbene non si possa individuare alcuna presenza di vita con poteri o incantesimi che possono individuarla).

Il potere ha una probabilità di essere dissolto solo da uno psionico di livello superiore allo psionico nel momento in cui ha manifestato questo potere. Quando il potere è dissolto, il cristallo ridiventa carne, e il soggetto si trova nello stesso identico stato in cui era prima di essere colpito da *cristallizzare*.

Cumulo ectoplasmico

Metacreatività (Creazione)

Livello: Innato/psion 5**Dimostrazione:** Materiale, olfattiva e uditiva; vedi testo**Tempo di manifestazione:** 1 round**Raggio di azione:** Lungo (120 m + 12 m per livello)**Effetto:** Una manifestazione ectoplasmica di taglia pari a dieci cubi con spigolo di 3 m (F)**Durata:** 1 minuto per livello**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza ai poteri:** No**Punti potere:** 9

Lo psionico modella una massa effimera e multiarticolata di ectoplasma semivivente detto cumulo ectoplasmico che può dirigere con un'azione gratuita. Esso ha velocità 3 metri e può completamente avvolgere un oggetto (e avversari) sopra i quali viene manifestato o verso i quali si sposta, perché ha la consistenza di una fitta nebbia. La vista di coloro che si trovano all'interno del cumulo è limitata a 1,5 metri, e manifestare poteri (o lanciare incantesimi) all'interno del cumulo è difficile a causa delle costanti turbo-

lenze avvertite da chi viene catturato nel turbine del cumulo.

Le creature avvolte dal cumulo, quale che sia la loro Classe Armatura, subiscono 1 danno per ogni due livelli dello psionico che ha manifestato il potere per ogni round in cui restano all'interno della violenta turbolenza del cumulo. Chiunque tenti di manifestare un potere deve effettuare un prova di Concentrazione (CD 15 + livello del potere o incantesimo) per riuscire a manifestare un potere o lanciare un incantesimo all'interno del cumulo.

Un vento più forte di 30 km/h che soffi contro il cumulo ne riduce la velocità a 0 metri durante il primo round, e nei round successivi lo sposta di 1,5 metri seguendo la direzione del vento. Un vento più forte di 30 km/h che soffi nella stessa direzione del cumulo, aumenta la sua velocità di 4,5 metri.

Dardo di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Cineta 2**Dimostrazione:** Uditiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Medio (30 m + 3 m per livello)**Bersagli:** Fino a cinque creature o oggetti; nessun bersaglio può trovarsi a più di 4,5 m di distanza da un altro**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo**Resistenza ai poteri:** Sì**Punti potere:** 3

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico rilascia un potente dardo di energia del tipo scelto verso un avversario. Il dardo infligge 3d6 danni a ciascuna creatura o oggetto contro cui lo si dirige, fino a un massimo di cinque bersagli. Non è possibile colpire lo stesso bersaglio più volte con la stessa manifestazione di questo potere.

Elettricità: Manifestare un dardo di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un dardo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da una *dardo di freddo* è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un dardo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un dardo di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6) e la CD del tiro salvezza incrementa di 1.

Dardo ectoplasmico

Metacreatività (Creazione)

Livello: Innato/psion 1**Dimostrazione:** Materiale**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** 0 m**Effetto:** Un normale quadrello, freccia o proiettile da fionda**Durata:** 1 minuto per livello**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza ai poteri:** No**Punti potere:** 1

Lo psionico crea 2d4 quadrelli da balestra, frecce o proiettili da fionda ectoplasmici, che si dissolvono nelle particelle ectoplasmiche che li costituiscono al termine della durata oppure dopo essere stati scagliati. Le munizioni create dallo psionico hanno un bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire e ai danni.

Aumento: Per ogni 3 punti potere addizionali spesi, questo potere migliora il bonus di potenziamento al tiro per colpire e ai danni di 1.

Decelerazione

Psicotrasporto

Livello: Innato/psion 1**Dimostrazione:** Materiale e uditiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Bersaglio:** Una creatura Media o più piccola**Durata:** 1 minuto per livello**Tiro salvezza:** Riflessi nega**Resistenza ai poteri:** Sì**Punti potere:** 1

Lo psionico distorce il tempo intorno a un individuo, impedendone la capacità di movimento. La velocità del soggetto (con qualsiasi metodo di movimento posseduto) è dimezzata. Una ulteriore manifestazione di *decelerazione* sullo stesso soggetto non ne diminuisce ulteriormente la velocità.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere può influenzare un bersaglio di una categoria di taglia superiore.

Decerebrato

Psicotrasporto (Teletrasporto)
Livello: Innato/psion 7
Dimostrazione: Mentale
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 13

Con *decerebrato*, lo psionico rimuove una porzione della corteccia cerebrale del soggetto. La creatura perde tutte le funzioni cerebrali, la vista, l'udito e altre capacità sensoriali, nonché tutte le capacità motorie volontarie. Il soggetto diventa rigido e insensibile. Senza rimedi estremi, come un *ristorare superiore* o qualche altro effetto appropriato di 7° livello o superiore, la creatura muore in 1d4 giorni.

Dejà vu

Telepatia [Influenza mentale]
Livello: Innato/psion 1
Dimostrazione: Mentale
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 1

L'impulso mentale dello psionico obbliga il soggetto a ripetere l'azione che ha effettuato durante il turno precedente. Se la situazione è cambiata in tal modo che il soggetto non può più ripetere la stessa azione (se l'avversario è morto, o il soggetto ha finito i punti potere, e così via), il soggetto resta fermo e non compie alcuna azione per 1 round. Ad ogni modo, il soggetto può comunque difendersi, e mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche se resta fermo.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere aumenta di 1.

Demenza

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Innato/psion 7
Dimostrazione: Mentale
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 13

Funziona come *confusione* (pagina 216 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come indicato qui.

Le creature colpite da questo potere sono permanentemente *confuse* e si comportano costantemente in maniera casuale. Tirare sulla tabella che segue ad ogni round all'inizio del turno di ogni soggetto per vedere cosa fa il soggetto in quel round.

d%	Comportamento
01-10	Attacca lo psionico con armi da mischia o a distanza (o gli si avvicina se non è possibile attaccare).
11-20	Agisce normalmente.
21-50	Non fa altro che mormorare in modo incoerente.
51-70	Fugge lontano dallo psionico al massimo della velocità possibile.
71-100	Attacca la creatura più vicina (a questo scopo, uno psicocristallo conta come parte del soggetto stesso).

Solo *chirurgia psichica*, *revisione della realtà* o altri simili misure estreme possono ripristinare la sanità del soggetto.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1, e il potere può agire su di un ulteriore bersaglio. Qualsiasi bersaglio addizionale non può trovarsi a più di 4,5 metri di distanza da un altro bersaglio del potere.

Demoralizzare

Telepatia [Influenza mentale]
Livello: Innato/psion 1
Dimostrazione: Mentale e olfattiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 m
Area: Propagazione con raggio di 9 m centrata sullo psionico
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 1

Lo psionico instilla insicurezza nei suoi nemici. Qualsiasi nemico presente nell'area che fallisce il suo tiro salvezza diventa scosso per la durata del potere. Gli alleati e le creature senza un punteggio di Intelligenza non subiscono alcun effetto.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, il raggio di azione

e il raggio dell'area di questo potere aumentano di 1,5 metri, e la CD del tiro salvezza del potere aumenta di 1.

Destini legati

Chiaroscienza
Livello: Veggente 3
Dimostrazione: Olfattiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Due creature viventi qualsiasi che inizialmente non si trovano a più di 9 m di distanza
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 5

Lo psionico lega temporaneamente il destino di due creature nel caso in cui entrambe falliscano il proprio tiro salvezza. Se una delle due creature sperimenta il dolore, anche l'altra lo avverte. Quando una perde punti ferita, l'altra perde lo stesso ammontare. Se una subisce danni non letali, anche l'altra li subisce. Se una creatura subisce un effetto al quale è immune (come un tipo di danno da energia), neppure l'altra creatura ne subisce gli effetti. Se una muore, l'altra deve superare immediatamente un tiro salvezza sulla Tempra contro la CD del tiro salvezza del potere o acquisire due livelli negativi. Nessun altro effetto è trasferibile tramite *destini legati*.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere aumenta di 1.

Destino del singolo

Chiaroscienza
Livello: Veggente 7
Dimostrazione: Mentale e visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione immediata
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: Istantanea
Punti potere: 13

La limitata onniscienza dello psionico gli consente di tirare nuovamente un tiro salvezza, tiro per colpire o prova di abilità. Quale che sia il nuovo risultato, lo psionico deve utilizzarlo anche se peggiore dell'originale.

È possibile manifestare questo potere istantaneamente, abbastanza in fretta da utilizzarlo in caso di emergenza. Manifestare questo potere è un'azione immediata. Se si utilizza questo potere per effettuare di nuovo



Disintegrazione psionica

un tiro salvezza, è possibile manifestare questo potere anche quando non è il proprio turno.

Dejà vu

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

L'impulso mentale dello psionico obbliga il soggetto a ripetere l'azione che ha effettuato durante il turno precedente. Se la situazione è cambiata in tal modo che il soggetto non può più ripetere la stessa azione (se l'avversario è morto, o il soggetto ha finito i punti potere, e così via), il soggetto resta fermo e non compie alcuna azione per 1 round. Ad ogni modo, il soggetto può comunque difendersi, e mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche se resta fermo.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere aumenta di 1.

Deviare teletrasporto

Psicotrasto (Teletrasporto)

Livello: Innato/psion 7

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione immediata; vedi testo

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Un cerchio, centrato intorno allo psionico, con raggio 15 m + 3 m per livello

Effetto: Devia il teletrasporto di qualsiasi oggetto o creatura il cui peso non ecceda il carico massimo dello psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (evita la deviazione)

Resistenza ai poteri: Sì (evita la deviazione)

Punti potere: 13

Simile a *individuazione del teletrasporto*, con la differenza che lo psionico conosce la destinazione desiderata, e può deviare la destinazione finale di qualsiasi teletrasporto tentato da altri all'interno dell'area. Si tratta di un'azione immediata. È possibile manifestare questo potere anche se non è il proprio turno.

Lo psionico può deviare la destinazione sia dei teletrasporti in entrata che in uscita, psionici o magici. Lo psionico

deve superare la resistenza ai poteri della creatura che lo possiede per riuscire nella deviazione, e la creatura teleportante può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per evitare la deviazione.

Ai fini di questo potere, "deviare" significa che lo psionico sceglie la destinazione finale di qualsiasi tentativo di teletrasporto che possa influenzare, come se si stesse teletrasportando in quella locazione, quale che sia il raggio di teletrasporto dell'effetto che si sta deviano. La destinazione scelta deve essere una con cui lo psionico è molto familiare o che ha studiato attentamente.

Disintegrazione psionica

Psicotrasto

Livello: Innato/psion 6

Dimostrazione: Materiale, uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale (oggetto)

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 11

Un sottile raggio verde si sprigiona dal dito indice dello psionico, il quale deve effettuare un attacco di contatto a distanza per colpire. Qualsiasi creatura colpita dal raggio subisce 22d6 danni. Qualsiasi creatura ridotta a 0 o meno punti ferita da questo potere viene interamente disintegrata, lasciando dietro di sé solo un po' di polvere. L'equipaggiamento della creatura disintegrata non viene toccato.

Quando viene utilizzato contro un oggetto, il raggio si limita a disintegrare fino a un cubo con spigolo di 3 metri di materia non vivente. Quindi, il potere disintegra solo una parte di un oggetto molto grande o di una struttura a cui si mira. Il raggio agisce anche gli oggetti composti solamente di forza, ma non gli effetti psionici come *campo di annullamento psionico*.

Una creatura o oggetto che superi un tiro salvezza sulla Tempra subisce solo parte dei danni, pari a 5d6 danni. Se questi danni riducono la creatura a 0 o meno punti ferita, essa viene completamente disintegrata.

Solo il primo oggetto o creatura colpita viene influenzata; quindi, il raggio può colpire un solo bersaglio per manifestazione.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni inflitti dal

potere a un soggetto che fallisce il tiro salvezza aumentano di 2d6. Aumentare il potere non modifica l'ammontare di danni che il bersaglio subisce se supera il tiro salvezza.

Dissolvi poteri psionici

Psicocinesi

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio o Area: Uno psionico, creatura o oggetto; o esplosione con raggio di 6 m

Durata: Istantanea o 1d4 round; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 5

Lo psionico può utilizzare *dissolvi poteri psionici* per porre fine a un potere attivo manifestato da una creatura o oggetto, per sopprimere temporaneamente le capacità psioniche di un oggetto psionico, o per porre fine a poteri attivi (o perlomeno ai loro effetti) all'interno dell'area. Un potere dissolto termina come se la durata fosse giunta alla fine. Alcuni poteri, come indicato nella loro descrizione, non possono essere sconfitti da *dissolvi poteri psionici* oppure possono essere terminati solo se si manifesta *dissolvi poteri psionici* a un livello di manifestazione sufficientemente elevato. *Dissolvi poteri psionici* può porre fine agli effetti magici proprio come ai poteri.

L'effetto di un potere che ha durata istantanea non può essere dissolto, in quanto l'effetto psionico è già terminato prima che *dissolvi poteri psionici* sia potuto entrare in azione.

Lo psionico può scegliere di usare *dissolvi poteri psionici* in uno dei due modi che seguono: una dissoluzione mirata o una dissoluzione ad area.

Dissoluzione mirata: Il bersaglio del potere è un oggetto, una creatura o un altro potere. Lo psionico deve effettuare una prova di dissoluzione (1d20 + il livello di manifestazione, massimo +10) contro il potere in questione o contro ogni potere in atto al momento sulla creatura o sull'oggetto. La CD per questa prova di dissoluzione è di 11 + il livello di manifestazione del potere. Se supera una delle prove, il corrispondente potere viene dissolto; se fallisce, il potere continua a funzionare.

Se lo psionico mira a un oggetto o una creatura che è l'effetto di un potere

in atto (come un costrutto astrale creato tramite il potere *costrutto astrale*, o un personaggio che dispone di punti ferita temporanei forniti dal potere *vigore*), deve superare una prova di dissoluzione per porre fine al potere che ha evocato l'oggetto o la creatura.

Se l'oggetto scelto come bersaglio è un oggetto psionico, lo psionico deve effettuare una prova di dissoluzione contro il livello di manifestazione dell'oggetto. Se la supera, tutte le proprietà psioniche dell'oggetto vengono sopresse per 1d4 round, dopodiché l'oggetto le recupera di nuovo. Un oggetto soppresso diventa non psionico per la durata di questo effetto. Un'interfaccia intradimensionale (come una *borsa conservante*) viene temporaneamente chiusa. Le proprietà fisiche di un oggetto psionico rimangono immutate: una spada psionica soppressa rimane sempre una spada (e una spada perfetta, oltretutto). Gli artefatti e le divinità non sono influenzati dai poteri dei mortali come questo.

Lo psionico ottiene un successo automatico in ogni prova di dissoluzione contro un potere da lui manifestato.

Dissoluzione ad area: Quando *dissolvi poteri psionici* viene usato in questo modo, ha effetto su ogni cosa nel raggio di 6 metri.

Bisogna effettuare una prova di dissoluzione contro il potere con il più alto livello di manifestazione per ogni creatura all'interno dell'area che sia il soggetto di uno o più poteri. Se la prova fallisce, lo psionico continua a effettuare prove di dissoluzione contro i poteri progressivamente più deboli finché non ne dissolve uno (che scarica il potere *dissolvi poteri psionici*, almeno per quello che riguarda il bersaglio in questione) oppure finché non fallisce tutte le prove. Gli oggetti psionici della creatura non ne subiscono l'effetto.

Per ogni oggetto all'interno dell'area che sia soggetto a uno o più poteri, bisogna effettuare delle prove di dissoluzione come per le creature. Gli oggetti psionici non sono invece soggetti alla dissoluzione ad area.

Effettuare una prova di dissoluzione per ogni potere attivo ad area o a effetto il cui punto di origine sia all'interno dell'area di *dissolvi poteri psionici*.

Effettuare infine una prova di dissoluzione per ogni potere attivo la cui area si sovrapponga a quella di *dissolvi poteri psionici*, ma solo per porre fine agli effetti presenti nell'area sovrapposta.

Se un oggetto o una creatura che è l'effetto di un potere attivo entra nell'area, lo psionico deve effettuare una

prova di dissoluzione per porre fine al potere che ha evocato l'oggetto o la creatura in questione, oltre a tentare di dissolvere i poteri presenti sulla creatura o sull'oggetto.

Lo psionico può scegliere di ottenere automaticamente un successo su ogni prova di dissoluzione contro un potere manifestato da lui stesso.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, il bonus alla prova di dissoluzione aumenta di 2 (fino a un bonus massimo di +20 per una spesa di 5 punti).

Dissonanza del destino

Chiaroscienza

Livello: Veggente 1

Dimostrazione: Materiale e mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Il semplice tocco dello psionico fornisce al suo nemico una breve visione imperfetta dei molteplici futuri che lo aspettano. Non abituato e incapace a processare le informazioni, il soggetto resta infermo per 1 round per livello dello psionico.

Distrazione

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico fa divagare la mente della vittima, distraendola. I soggetti sotto l'effetto di *distrazione* effettuano tutte le prove di Ascoltare, Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni con una penalità di -4.

Distruzione mentale

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 3 m
Bersaglio: Propagazione con raggio di 3 m centrata sullo psionico
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 3

Lo psionico genera un'onda mentale di confusione che si protende immediatamente dal luogo in cui si trova. Tutte le creature indicate dallo psionico nell'area colpita (lo psionico può scegliere di non colpire certe creature) devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o restare fra-stornate per 1 round.

Aumento: È possibile aumentare questo potere in uno o entrambi questi modi.

1. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

2. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, il raggio di azione e il raggio dell'area del potere incrementano entrambi di 1,5 metri.

Divinazione psionica

Chiaroscienza
Livello: Innato/psion 4
Dimostrazione: Mentale e visiva
Tempo di manifestazione: 10 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: Istantanea
Punti potere: 7

Funziona come *divinazione* (pagina 227 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Dominazione psionica

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Telepate 4
Dimostrazione: Mentale
Tempo di manifestazione: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Un umanoide
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 7

Funziona come *dominare persone* (pagina 228 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o più dei modi seguenti.

1. Se spende 2 punti potere addizionali, questo potere può anche influen-

zare animali, bestie magiche, folletti, giganti o umanoidi mostruosi.

2. Se spende 4 punti potere addizionali, questo potere può anche influenzare aberrazioni, draghi, elementali o esterni in aggiunta ai tipi di creature menzionati prima.

3. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere può agire su di un ulteriore bersaglio. Qualsiasi bersaglio addizionale non può trovarsi a più di 4,5 metri di distanza dagli altri bersagli.

4. Se spende 1 punto potere addizionale, la durata di questo potere è 1 ora invece che concentrazione. Se spende 2 punti potere addizionali, la durata di questo potere è 1 giorno invece che concentrazione. Se spende 4 punti potere addizionali, la durata di questo potere è 1 giorno per livello di manifestazione invece che concentrazione.

In aggiunta, per ogni 2 punti potere addizionali spesi per ottenere uno di questi effetti, la CD del tiro salvezza del potere aumenta di 1.

Ad esempio, se si spendono 8 punti potere addizionali (4 per influenzare un'aberrazione e 4 per influenzare due creature aggiuntive), la CD del tiro salvezza di questo potere aumenta di 4.

Ectoplasma intralciante

Metacreatività (Creazione)
Livello: Innato/psion 1
Dimostrazione: Materiale e visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura di taglia Media o inferiore
Durata: 5 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri: No
Punti potere: 1

Lo psionico estrae una sfera di melma ectoplasmica dal Piano Astrale e la scaglia immediatamente con un attacco di contatto a distanza contro una qualsiasi creatura nel raggio di azione. Con un colpo andato a segno, il soggetto viene coperto di melma e diventa intralciato. La melma evapora al termine della durata del potere.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere può agire su una creatura di una categoria di taglia più grande.

Eliminare invisibilità

Psicocinesi
Livello: Innato/psion 3
Dimostrazione: Visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 15 m

Bersagli: Lo psionico e tutte le creature e oggetti invisibili in un'esplosione con raggio di 15 m centrata sullo psionico

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 5

Lo psionico irradia un'esplosione psicocinetica che distrugge e nega tutti i tipi di invisibilità (sebbene il potere non possa negare l'effetto di *annebbiare mente*). Qualsiasi creatura che fallisca il suo tiro salvezza per evitare l'effetto perde la sua invisibilità.

Le creature che sono invisibili di natura, come un cacciatore invisibile, vengono rivelate da un flebile alone per 1 round (fino all'inizio del turno successivo dello psionico) e per questo periodo non godono di occultamento totale.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, il raggio di azione e il raggio dell'esplosione di questo potere incrementano entrambi di 1,5 metri.

Eludere esplosione

Psicometabolismo
Livello: Combattente psichico 3, innato/psion 7
Dimostrazione: Materiale
Tempo di manifestazione: 1 azione immediata
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: Istantanea
Punti potere: Combattente psichico 5, innato/psion 13

Lo psionico produce un involucro ectoplasmico artificiale, che gli permette di scivolare fuori del raggio di azione di un effetto dannoso. Quando si manifesta questo potere in congiunzione con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo contro un attacco che normalmente infligge metà danni con un tiro salvezza riuscito (come *palla di fuoco*), lo psionico non subisce alcun danno.

È possibile manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza in fretta da permettere di salvarsi se lo psionico finisce inaspettatamente nel raggio di azione di un effetto pericoloso. Manifestare questo potere è un'azione immediata. È possibile manifestare questo potere anche quando non è il proprio turno.

Aumento: Se si spendono 4 punti potere addizionali, con un tiro salvezza fallito sui Riflessi si subiscono solo metà danni.

Empatia

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Bersagli: Propagazione con raggio di 9 m centrata sullo psionico

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Lo psionico individua le emozioni superficiali di qualsiasi creatura visibile all'interno dell'area del potere. Lo psionico può avvertire le necessità, gli istinti e le emozioni basilari. È possibile percepire sete, fame, paura, fatica, dolore, ira, odio, incertezza, curiosità, amicizia e molti altri tipi di umori.

Lo psionico ottiene un bonus cognitivo di +2 su qualsiasi prova di Diplomazia, Intimidire, Percepire Intenzioni o Raggirare effettuata nel round in cui smette di concentrarsi sul potere.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o entrambi i modi seguenti.

1. Per ogni punto potere addizionale speso, il raggio di azione e il raggio dell'area di questo potere aumentano di 1,5 metri.

2. Se lo psionico spende 2 punti potere addizionali, la durata massima di questo potere incrementa a 1 ora per livello.

Equilibrio corporeo

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 2, innato/psion 2

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Punti potere: 3

Lo psionico può adattare l'equilibrio del corpo perché corrisponda a qualsiasi sostanza solida o liquida su cui si trova. Quindi, lo psionico può camminare sull'acqua, sabbie mobili, o addirittura sulla tela di un ragno senza affondare o sfondarla (questo effetto non conferisce alcuna resistenza alle ragnatele particolarmente appiccicose). Lo psionico può muoversi alla sua normale velocità, ma non può correre (velocità x4) su di una superficie instabile senza affondare o sfondarla.

Se lo psionico cade da una qualsiasi altezza mentre questo potere è attivo, i danni vengono dimezzati.

Esalazione del drago nero

Psicometabolismo [Acido]

Livello: Combattente psichico 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Lo psionico emette un acido al vetriolo, che origina dalla bocca, contro il bersaglio. Se effettua con successo un attacco di contatto a distanza, il bersaglio subisce 3d6 danni da acido.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, i danni di questo potere incrementano di 1d6.

Esilio psionico

Psicotrasporto

Livello: Nomade 6

Dimostrazione: Materiale e uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una o più creature extraplanari, nessuna delle quali può essere lontana più di 9 m dall'altra

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 11

Come *esilio* (pagina 229 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come indicato di seguito.

Gli psion non ottengono benefici dal presentare oggetti o sostanze che il bersaglio odia, teme o a cui è altrimenti opposto.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere aumenta di 1 e il livello di manifestazione del personaggio incrementa di 1 ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Espansione

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 1

Questo potere produce una crescita istantanea dello psionico, raddoppiandone altezza, lunghezza e larghezza e moltiplicando il suo peso per 8. Questo incremento aumenta di uno la sua categoria di taglia. Lo psionico ottiene un bonus di taglia +2 alla Forza, una penalità di taglia -2 alla Destrezza (fino a una Destrezza minima effettiva di 1), una penalità di taglia -1 al tiro per colpire, e una penalità di taglia -1 alla Classe Armatura per il suo incremento di taglia.

Se la nuova taglia dello psionico è Grande o superiore, egli ha ora uno spazio di 3 metri e una portata di almeno 3 metri (vedi Tabella 7-1, pagina 314 del *Manuale dei Mostri*). Questo potere non cambia la velocità dello psionico.

Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, lo psionico raggiunge la massima taglia possibile e può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per rompere qualsiasi forma di contenimento nel processo. Se fallisce, rimane compresso senza alcun danno dai materiali che lo contengono: non può schiacciarsi da solo aumentando la taglia.

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato dallo psionico viene allo stesso modo ingrandito dal potere. Le armi da mischia e da tiro infliggono più danni (vedi Tabella 2-2, pagina 28 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Altre proprietà psioniche o magiche non vengono influenzate da questo potere. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso dello psionico (incluso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna istantaneamente alla sua taglia normale. Questo significa che le armi da lancio infliggono i loro danni normali (i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li ha tirati). Molteplici effetti che aumentano la taglia non sono cumulativi, che significa (tra le altre cose) che non è possibile utilizzare una seconda manifestazione di questo potere per aumentare ulteriormente la propria taglia.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o più dei modi seguenti.

1. Se lo psionico spende 6 punti potere addizionali, questo potere incrementa la sua categoria di taglia di due categorie invece che di una.

Lo psionico ottiene un bonus di taglia +4 alla Forza, una penalità di taglia -4 alla Destrezza (fino a un minimo effettivo di Destrezza 1), una penalità di taglia -2 al tiro per colpire, e una penalità di taglia -2 alla Classe Armatura per il suo incremento di taglia.

2. Se si spendono 6 punti potere addizionali, è possibile manifestare questo potere come azione veloce invece che come azione standard.

3. Se si spendono 2 punti potere addizionali, la durata di questo potere è 10 minuti per livello anziché 1 round per livello.

Esplosione di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 12 m

Area: Esplosione con raggio di 12 m centrata sullo psionico

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico produce un'esplosione di energia ectoplasmica instabile del tipo scelto che infligge 5d6 danni a ogni creatura o oggetto all'interno dell'area. L'esplosione non crea praticamente alcuna pressione. Dal momento che il potere si estende intorno allo psionico, egli non subisce alcun danno.

Elettricità: Manifestare un'esplosione di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un'esplosione di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da un'esplosione di freddo è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un'esplosione di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un'esplosione di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6). Per ogni due dadi di danno extra, la

CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Estremità affilata psionica

Metacreatività

Livello: Combattente psichico 3, innato/psion 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un'arma o cinquanta proiettili, che devono essere tutti in contatto tra di loro al momento della manifestazione

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo, oggetto)

Punti potere: 5

Funziona come *estremità affilata* (pagina 230 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Evitare individuazione

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 3, veggente 3

Dimostrazione: Nessuna

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello

Punti potere: 5

Lo psionico (più tutto il suo equipaggiamento e qualsiasi attrezzatura abbia con sé) diventano difficili da individuare tramite poteri di chiaroscienza come *percezione chiaroveggenza*, *visione del vero psionica* o *vista remota*. Se un potere di chiaroscienza o un effetto simile viene effettuato contro lo psionico, colui che manifesta il potere deve superare una prova di livello di manifestazione (1d20 + livello di manifestazione, o livello dell'incantatore se l'avversario non è uno psionico) con CD 13 + il livello di manifestazione di chi ha generato *evitare individuazione* (massimo +10).

Fabbricare psionico

Metacreatività (Creazione)

Livello: Modellatore 4

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: Vedi testo dell'incantesimo

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Fino a 270 dm³ per livello; vedi testo dell'incantesimo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 7

Funziona come *fabbricare* (pagina 234 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come indicato qui.

Fabbricare superiore psionico

Metacreatività (Creazione)

Livello: Modellatore 6

Bersaglio: Fino a 2.700 dm³ per livello; vedi testo dell'incantesimo

Punti potere: 11

Funziona come *fabbricare psionico*, eccetto che influenza il decuplo del materiale.

False percezioni sensoriali

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Telepate 3

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 round

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Lo psionico possiede una capacità limitata di falsificare i sensi di un soggetto. Il soggetto pensa di vedere, udire, odorare, gustare o avvertire qualcosa di diverso da quello che i suoi sensi in realtà percepiscono. Non è possibile creare una sensazione dal nulla, né far sì che il soggetto non avverta assolutamente una sensazione, ma è possibile sostituire dati di una sensazione con quelli di un'altra. Ad esempio, lo psionico può far passare un umano per un nano (o far assomigliare l'umano a un altro umano specifico), far sembrare aperta una porta chiusa, far odorare una tanica di acido come di acqua di rose, un pappagallo per un reggilibri, razioni marce per frutta fresca, una pacca leggera come un affondo di pugnale, un urlo come l'ululato del vento, e così via.

È possibile cambiare di round in round i sensi che si vogliono falsificare. Non è possibile tuttavia alterare la taglia di un oggetto di più del 50% utilizzando questo potere. Quindi, lo psionico non può far passare un castello per una capanna, ma lo può far sembrare un castello diverso, o una

collina all'incirca delle stesse dimensioni. Se questo potere viene utilizzato per distrarre un nemico che sta cercando di manifestare i suoi poteri, quest'ultimo deve effettuare una prova di Concentrazione come se fosse in lotta o immobilizzato.

Dal momento che si sovraccaricano i sensi di una vittima, lo psionico può ingannare anche una vittima che sta utilizzando *visione del vero* o qualche altro metodo di raccolta informazioni, assunto che lo psionico sappia che la vittima stia facendo uso di un simile effetto e sia in grado di mantenere la concentrazione.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere può influenzare un ulteriore bersaglio. Qualsiasi bersaglio addizionale non può trovarsi a più di 4,5 metri da un altro bersaglio di questo potere.

Filtro dissolvente

Psicocinesi

Livello: Cineta 6, combattente psichico 6

Dimostrazione: Materiale e olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale o vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli); vedi testo

Bersaglio: Lo psionico o una creatura consenziente o un oggetto (oggetto del peso massimo di 50 kg per livello), vedi testo

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo, oggetto)

Punti potere: 11

Lo psionico crea uno scudo psicocinetico intorno al beneficiario che migliora la probabilità che qualsiasi potere che agisca sul soggetto resista a un potere *dissolvi poteri psionici* (o a un incantesimo *dissolvi magie*) oppure a un effetto di negazione mirato contro un potere specifico (come *frantuma vuoto mentale*). Quando si manifesta *filtro dissolvente* su di una creatura o oggetto, sommare +5 alla CD della prova di dissolvere per ogni effetto attivo sul soggetto che si deve dissolvere.

Dissolvi poteri psionici può negare *filtro dissolvente*, ma contro una dissoluzione mirata, *filtro dissolvente* è sempre l'ultimo a essere controllato (con lo stesso bonus di +5). Contro una dissoluzione ad area, *filtro dissolvente* viene controllato in ordine in base al suo livello (con lo stesso bonus di +5).

Speciale: Quando un combattente psichico manifesta questo potere, il raggio di azione è personale e il bersaglio è lo psionico.

Fissione

Psicometabolismo

Livello: Solitario 7

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Effetto: Duplicato di se stesso

Durata: 1 round per livello (I)

Punti potere: 13

Lo psionico può dividersi, creando un duplicato di se stesso che compare a 1,5 metri di distanza da lui. Il duplicato agisce e pensa esattamente come lo psionico originale e ne esegue gli ordini, sebbene non farebbe mai nulla che lo psionico stesso non farebbe. Il duplicato possiede tutte le caratteristiche e capacità dello psionico ma nulla del suo equipaggiamento psionico o magico (possiede invece un duplicato di tutta la sua attrezzatura, abiti, armature ecc. normali, oltre alle versioni normali di qualsiasi oggetto psionico o magico posseduto dallo psionico). Lo psionico e il duplicato si dividono equamente i punti potere, gli usi restanti delle loro capacità speciali per la giornata, e così via. Lo psionico mantiene il suo focus psionico, se ne ha uno nel momento in cui manifesta questo potere. Trattare il duplicato come se fosse lo psionico con due livelli negativi al fine di determinare i poteri a cui ha accesso (per la durata del potere, quei livelli negativi non possono essere rimossi in alcun modo). Il duplicato possiede tutti gli altri tratti fisici dello psionico al momento in cui il potere è stato manifestato. I poteri, incantesimi o altri effetti che stanno agendo sullo psionico al momento della manifestazione di questo potere non vengono trasferiti al duplicato.

Quando la durata termina o quando il potere viene interrotto, lo psionico e il duplicato si riuniscono, a prescindere da quanto siano distanti. Lo psionico recupera tutti i punti potere che il duplicato non ha speso. Al momento della ricongiunzione, lo psionico subisce metà dei danni subiti dal suo duplicato dal momento in cui il potere è stato manifestato. Questo danno potrebbe lasciarlo a punti ferita negativi, ma non lo può portare sotto -9 punti ferita.

Se il duplicato muore prima del termine della durata, non avviene

alcuna ricongiunzione e lo psionico ottiene un livello negativo. Se lo psionico muore, il duplicato rimane in esistenza ed è in tutto e per tutto identico allo psionico, con la differenza di possedere due livelli negativi. (Una volta terminata la durata, un livello negativo si converte immediatamente in un livello perso; l'altro livello negativo può essere rimosso con i soliti metodi).

Lo psionico può avere un solo duplicato per *fissione* in esistenza alla volta; il duplicato dello psionico non può utilizzare questo potere. Lo psionico non può usare *fusione* o *metaconcerto* con un duplicato, o condividere alcun potere o effetto che sommano le capacità (la somma dello psionico e del duplicato è pari allo psionico e basta). Allo stesso modo, tentativi di utilizzare poteri come *artigli del vampiro* o *lama vampirica* per danneggiare il duplicato, comporta solo danni per il duplicato; questi poteri non curano lo psionico. *Trasferimento empatico* e simili poteri sono ugualmente inefficaci (trasferire le proprie ferite a se stesso non è un buon modo per curarsi).

Tutti i poteri in azione su di una creatura sotto *fissione*, che sia l'originale o il duplicato, terminano alla fine della *fissione*. Tutti i danni, compresi i danni ai punti ferita, i danni alle caratteristiche, i risucchi di caratteristica, i danni da consumo di caratteristica, vengono sommati tra di loro.

Flagello psionico

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Bersaglio: Esplosione a forma di cono di 9 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

L'aria si distorce per la forza dell'attacco mentale dello psionico, che colpisce la mente di tutte le creature nel raggio di azione. *Flagello psionico* stordisce tutte le creature colpite per 1 round.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la durata dello stordimento incrementa di 1 round.

Fondere carne

Psicometabolismo

Livello: Innato/psion 6

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega e Tempra parziale; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 11

Lo psionico fa raggrinzire la carne del soggetto, la unisce e la fonde in un'unica forma indistinguibile. Il soggetto è obbligato ad assumere posizione fetale (se umanoide), con solo i più vaghi segni della presenza di braccia e gambe piegate nell'ammasso informe di carne. Il soggetto mantiene la capacità di respirare, mangiare e secernere rifiuti, ma potrebbe perdere l'uso dei sensi (vedi sotto). Se l'improvvisa trasformazione potrebbe rivelarsi fatale per la creatura (come fondere una creatura che respira aria mentre nuota, o un soggetto in volo), il soggetto riceve un bonus di +4 al tiro salvezza. A meno che non perda l'uso dei propri sensi (vedi sotto), la creatura può continuare a svolgere azioni puramente mentali, come manifestare poteri.

Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza sulla Tempra per evitare l'effetto del potere, deve effettuare immediatamente un secondo tiro salvezza sulla Tempra. Se fallisce anche questo secondo tiro salvezza, gli occhi e le orecchie della creatura si chiudono, accecandola e assordandola. Inoltre, essa perde le capacità straordinarie, soprannaturali e magiche, oltre alla capacità di manifestare poteri (se la possiede), ed è di solito in condizioni pietose.

Le creature incorporee o gassose e le creature non composte di carne sono immuni a *fondere carne*, e un mutafoma (come un licanthropo o un doppelganger) può ritornare alla sua forma naturale con un'azione standard.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Forma di devastazione

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 6

Dimostrazione: Visiva; vedi testo

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale; vedi testo

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello (I)

Punti potere: 11

Lo psionico estrae dal suo subconscio un aspetto terrificante di brama mortale e diventa un tutt'uno con esso. Lo psionico si trasforma in una versione da incubo di se stesso, completo di melma che ne ricopre la pelle, tentacoli sferzanti, e un'aria che ispira terrore. Lo psionico ottiene un bonus di +10 alle prove di Camuffare, sebbene mantenga la sua forma base e possa continuare a utilizzare il proprio equipaggiamento. Questo potere non può essere utilizzato per impersonare una persona specifica; per quanto orribile, la forma è sempre riconoscibile per quella dello psionico.

Lo psionico ottiene la capacità di presenza terrificante, che entra immediatamente in azione quando carica un avversario. Gli avversari entro 9 metri dallo psionico con meno Dadi Vita o livelli di lui e che ne osservano la carica restano scossi per 5d6 round se falliscono un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16 + il modificatore di Carisma dello psionico). Un avversario che supera il tiro salvezza è immune alla presenza terrificante dello psionico per 24 ore. La presenza terrificante è un effetto di paura che influenza la mente.

La forma spaventosa dello psionico gli conferisce un bonus di armatura naturale +5, riduzione del danno 5/-, e un bonus di +4 al punteggio di Forza. Inoltre, lo psionico aumenta di +3 metri la sua velocità sul terreno, oltre a ottenere un bonus di +10 alle prove di Saltare e Scalare.

Una serie di tentacoli che si agitano violentemente spunta dalla sua nuca, che gli permettono di effettuare fino a quattro attacchi addizionali con i tentacoli in aggiunta ai suoi normali attacchi in mischia per il round con un'azione di attacco completo. I tentacoli possono attaccare all'interno della normale portata di mischia dello psionico. Se effettua gli attacchi con i tentacoli in aggiunta ai normali attacchi in mischia, ogni tentacolo attacca al massimo bonus di attacco base dello psionico con una penalità di -5. Se lo psionico rinuncia a tutti gli altri suoi attacchi per utilizzare solo i tentacoli, effettua gli attacchi con i tentacoli al suo massimo bonus di attacco base senza penalità. Questi tentacoli infliggono 2d8 danni più metà del bonus di Forza dello psionico per ogni colpo andato a segno.

Questo potere funziona solo mentre si è nella propria forma base (lo psionico non può essere sotto altra forma, sebbene possa usare *artigli della bestia* e

morso del lupo insieme a questo potere per i suoi normali attacchi), e la mente abita il proprio corpo.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, la durata di questo potere incrementa di 2 round.

Forma ectoplasmica

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 3, solitario 3

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 5

Lo psionico e tutto il suo equipaggiamento diventano una massa trasparente di ectoplasma ondulato che assume sommariamente la sua forma. Lo psionico ottiene riduzione del danno 10/poteri psionici, e immunità al veleno e ai colpi critici. La sua armatura materiale non ha più alcun valore, sebbene taglia, Destrezza, bonus di deviazione e bonus di armatura ottenuti da effetti di forza (come quelli ottenuti da *armatura di inerzia*) continuano ad applicarsi alla Classe Armatura.

È ancora possibile manifestare poteri in *forma ectoplasmica*, ma lo psionico deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello del potere) per ogni potere che cerca di manifestare.

Lo psionico non può attaccare fisicamente, perde le sue capacità soprannaturali (se ne ha), e non può parlare finché è in questa forma. Lo psionico non può correre, ma può volare a una velocità di 6 metri (perfetta). Può attraversare piccoli fori o strette fessure, anche semplici fenditure, con tutto quello che indossa e sta tenendo in mano. Non può manipolare oggetti o attivarne, anche quelli portati addosso. Gli oggetti permanentemente attivi rimangono rimangono tali, sebbene in alcuni casi i loro effetti possano essere vanificati (come nel caso di oggetti che forniscano bonus di armatura o di armatura naturale).

Forma eterea psionica

Psicotrasporto

Livello: Innato/psion 9

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: Lo psionico e un'altra

creatura consenziente toccata per ogni 3 livelli; tutti i bersagli devono essere a contatto di mano tra di loro

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)

Punti potere: 17

Funziona come *forma eterea* (pagina 236 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Fortezza dell'intelletto

Psicocinesi

Livello: Innato/psion 4

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione immediata

Raggio di azione: 6 m

Area: Propagazione con raggio di 6 m centrata sullo psionico

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 7

Lo psionico avvolge se stesso e i suoi alleati in una splendente fortezza di forza telecinetica. Tutti i danni da poteri e capacità psioniche subiti dai soggetti all'interno dell'area di *fortezza dell'intelletto*, compresi i danni alle caratteristiche, vengono dimezzati. Questa diminuzione viene applicata prima degli effetti di altri poteri o capacità che riducono i danni, come la riduzione del danno o eludere.

I poteri che ignorano la resistenza ai poteri ignorano anche *fortezza dell'intelletto*.

Lo psionico può manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da trarne beneficio in caso di emergenza. Manifestare questo potere è un'azione immediata. È possibile manifestare questo potere anche quando non è il proprio turno.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, la durata di questo potere incrementa di 1 round.

Forza del mio nemico

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 2

Dimostrazione: Visiva; vedi testo

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello (I)

Punti potere: 3

Lo psionico guadagna la capacità di trasferire a sé la forza del nemico.

Una delle armi naturali o manufatte dello psionico diventa lo strumento della sua volontà, e infligge 1 danno di Forza con ogni colpo andato a segno. Lo psionico ottiene quel punto di Forza come bonus di potenziamento al proprio punteggio di Forza. La Forza trasferita da avversari diversi viene registrata separatamente: il totale di Forza trasferita da ogni singolo individuo è considerato un bonus di potenziamento separato al punteggio di Forza dello psionico (massimo +8), ed egli usufruisce solamente del valore più alto.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o entrambi questi modi.

1. Per ogni 3 punti potere addizionali spesi, il massimo bonus di potenziamento che si può aggiungere alla Forza aumenta di 2.

2. Se si spendono 6 punti potere addizionali, lo psionico può manifestare questo potere come azione veloce.

Forza telecinetica

Psicocinesi [Forza]

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un oggetto per volta

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto); vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì (oggetto)

Punti potere: 5

Lo psionico può spostare un oggetto concentrando la sua mente sulla posizione attuale dell'oggetto e poi sulla posizione in cui desidera muoverlo, creando una forza continua. Lo psionico può spostare un oggetto del peso non superiore a 125 kg fino a 6 metri per round. Una creatura può negare l'effetto su di un oggetto di cui è in possesso effettuando con successo un tiro salvezza sulla Volontà o una prova di resistenza ai poteri. Il peso può essere spostato sul terreno o attraverso l'aria.

Il potere ha termine se l'oggetto viene portato fuori del raggio di azione. Se la concentrazione cessa, l'oggetto cade e termina il movimento. Per la durata del potere, lo psionico può lasciare un peso e sollevarne un altro,

purché non smetta di concentrarsi sul mantenimento del potere.

Un oggetto può essere manipolato telecineticamente come se si stesse operando con una sola mano. Ad esempio, lo psionico può tirare una corda o una leva, girare una chiave, ruotare un oggetto ecc., se la forza richiesta rientra nel limite di peso. È anche possibile riuscire a legare o slegare semplici nodi, sebbene attività delicate come queste richiedano una prova di Intelligenza con una CD determinata dal DM.

Se lo psionico spende almeno 5 round a concentrarsi su di un oggetto incustodito, può tentare di romperlo o spezzarlo come se effettuasse una prova di Forza, eccetto che si applica il modificatore della caratteristica chiave dello psionico al posto del suo modificatore di Forza.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, il limite di peso del bersaglio incrementa di 12,5 kg.

Frammento di cristallo

Metacreatività (Creazione)

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Materiale e uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Manifestando questo potere, lo psionico espelle un frammento di cristallo affilato come un rasoio contro il bersaglio. Lo psionico deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio per infliggere danni al bersaglio. Il raggio infligge 1d6 danni perforanti.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di 1d6.

Frantuma vuoto mentale

Telepatia

Livello: Innato/psion 5

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Area: Esplosione con raggio di 9 m centrata sullo psionico

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 9

Questo potere può negare un *vuoto mentale psionico* o *vuoto mentale personale* in azione sul bersaglio. Se il bersaglio fallisce il suo tiro salvezza e non sconfigge l'intervento dello psionico con la sua resistenza ai poteri, lo psionico può frantumare il *vuoto mentale* superando una prova (1d20 + livello di manifestazione, massimo +20) con CD pari a 11 + il livello di manifestazione del creatore dell'effetto di *vuoto mentale*. Se riesce, il *vuoto mentale psionico* o *vuoto mentale personale* ha termine, permettendo allo psionico di poter assaltare il bersaglio con poteri di influenza mentale.

Frantumazione psionica

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 5

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 9

La volontà dello psionico frantuma in modo rapido e brutale l'essenza mentale di una creatura, debilitandone l'intelletto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con un bonus di +4 o crollare a terra privo di coscienza e morente a -1 punto ferita. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, subisce 3d6 danni.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, i danni di questo potere incrementano di 1d6.

Frastornare psionico

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura umanoide con 4 DV o meno

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Funziona come *frastornare* (pagina 237 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come indicato qui.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, questo potere può agire su di un bersaglio con Dadi Vita pari a 4 + i punti addizionali.

Fretta

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 2, solitario 3

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 azione di movimento extra

Punti potere: Combattente psichico 3, solitario 5

Lo psionico ottiene una ulteriore azione di movimento nel round in corso. Ad esempio, durante il proprio turno lo psionico potrebbe manifestare questo potere per spostarsi in posizione da predisporre una carica, poi effettuare la sua normale azione per caricare un avversario. In alternativa, può manifestare questo potere per avvicinarsi a un avversario, e poi effettuare un'azione di round completo per effettuare attacchi contro di lui. Effettuare un round completo di attacchi e poi utilizzare questo potere per allontanarsi dall'avversario provoca un attacco di opportunità.

Lo psionico può manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da trarre beneficio dal potere prima di muoversi. Manifestare questo potere è un'azione veloce, come la manifestazione di un potere rapido, e conta per il normale limite di un potere rapido per round. Non è possibile manifestare questo potere quando non è il proprio turno.

Frustra dell'ego

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Le rapide sferzate mentali dello psionico assaltano l'ego del suo nemico, debilitando la sua fiducia in se stesso. Il bersaglio subisce 1d4 danni al

Carisma, o metà di questo ammontare (minimo 1 danno) con un tiro salvezza riuscito. Un bersaglio che fallisca il tiro salvezza è frastornato per 1 round.

Aumento: Per ogni 4 punti potere addizionali spesi, i danni al Carisma di questo potere aumentano di 1d4 punti e la CD del suo tiro salvezza aumenta di 2.

Fusione

Psicometabolismo

Livello: Solitario 8

Dimostrazione: Materiale, uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Lo psionico e una creatura consenziente toccata dello stesso tipo dello psionico e della stessa taglia o inferiore

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 15, PE

Lo psionico e un'altra creatura consenziente, corporea e vivente della stessa taglia o inferiore si fondono in un unico essere. È lo psionico a controllare le azioni della creatura generata da questa fusione, ma egli può cedere il controllo all'altra creatura. Una volta ceduto il controllo, lo psionico non può più recuperarlo a meno che l'altra creatura non rinunci a sua volta.

La creatura fusa ha i punti ferita attuali dello psionico più i punti ferita attuali dell'altra creatura. La creatura fusa conosce tutti i poteri dello psionico e dell'altra creatura, ha la somma dei punti potere dello psionico e dell'altra creatura, e conosce o ha preparati tutti gli incantesimi che lo psionico o l'altra creatura possiedono (se ne hanno). Allo stesso modo, vengono messi insieme talenti, capacità razziali e privilegi di classe (se entrambe le creature hanno la stessa capacità, la creatura fusa la ottiene solo una volta). Per ognuno dei sei punteggi di caratteristica, il punteggio della creatura fusa è il più alto tra quello dello psionico e quello dell'altra creatura, e la creatura fusa possiede anche i Dadi Vita o il livello di manifestazione più elevato: ciò significa effettivamente che la creatura fusa utilizza i migliori tiri salvezza, bonus di attacco e modificatori di abilità di entrambi i membri, e manifesta i poteri al più alto dei livelli di manifestazione che lo psionico o l'altra creatura possedevano prima della fusione.

Lo psionico decide quale equipaggiamento venga assorbito nella crea-

tura fusa e quale equipaggiamento resta utilizzabile. Gli oggetti fusi vengono ripristinati al termine della durata del potere.

Al termine della durata del potere, le creature fuse si separano. L'altra creatura ricompare in uno spazio adiacente determinato dallo psionico. Se la separazione avviene in uno spazio ristretto, l'altra creatura viene espulsa nel Piano Astrale, per poi ricomparire materialmente nello spazio vuoto più vicino subendo 1d6 danni per ogni 3 metri di materiale solido attraversato.

I danni subiti dalla creatura fusa vengono divisi equamente tra lo psionico e l'altra creatura al termine della durata del potere. Lo psionico non può uscire da una fusione con più punti ferita di quanti ne aveva al momento della manifestazione, a meno che non avesse subito danni prima della fusione e che siano stati successivamente guariti. Allo stesso modo, i punti potere rimanenti della creatura divisa vengono divisi equamente tra lo psionico e l'altra creatura (lo psionico può uscirne con più punti di quanti ne avesse inizialmente, purché non ecceda il numero massimo di punti potere per il suo livello e punteggio di caratteristica). Il danno alle caratteristiche e i livelli negativi vengono divisi tra lo psionico e l'altra creatura. (Se si deve dividere un numero dispari di livelli negativi o riduzioni del punteggio di caratteristica, è lo psionico a decidere se sarà lui o l'altra creatura a ricevere l'eccesso).

Se una creatura fusa viene uccisa, si divide nelle due creature che la compongono, entrambe le quali sono morte. Non è possibile usare *fissione* su di una creatura fusa.

Costo in PE: 50 PE.

Galleggiare

Psicotrasporto

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello (I)

Punti potere: 1

Lo psionico si lascia galleggiare mentalmente nell'acqua o altro liquido simile. Lo psionico può nuotare a una velocità di 3 metri utilizzando questo potere e basta, oppure può utilizzarlo per aumentare la sua velocità di nuotare di 3 metri.

Genesi

Metacreatività (Creazione)

Livello: Modellatore 9

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: Una settimana (8 ore al giorno)

Raggio di azione: 54 m; vedi testo

Effetto: Un semipiano adiacente al Piano Astrale, centrato sullo psionico

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 17, PE

Lo psionico crea un piano definito con accesso limitato: un semipiano. I semipiani creati da questo potere sono piani molto piccoli e di minore importanza.

Questo potere funziona al meglio quando viene manifestato sul Piano Astrale (diversi poteri permettono l'accesso a questi piani, compresi *carovana astrale* e *spostamento planare*). La manifestazione di questo potere genera una fluttuazione di densità locale che produce la creazione di un semipiano. All'inizio, il piano neonato cresce di raggio al ritmo di 30 cm al giorno fino a un raggio massimo iniziale di 54 metri, mentre attinge sostanza dal circostante ectoplasma astrale. Una volta che il nuovo semipiano ha raggiunto la sua massima dimensione, non smette di crescere, ma continua ad aumentare sebbene a un ritmo minore di soli 30 centimetri per settimana (un incremento annuo di circa 15 metri). Una volta creato il semipiano, lo psionico vi si può recare utilizzando *carovana astrale*, *spostamento planare* o qualche altro potere o legame permanente che sia in grado di disporre altrimenti.

Al momento della manifestazione di *genesi* lo psionico determina l'ambiente all'interno del semipiano, capace di riflettere praticamente qualsiasi suo desiderio. Egli determina fattori come l'atmosfera, l'acqua, la temperatura e la conformazione generale del terreno. Questo potere non può produrre la vita (vegetazione compresa), né costruzioni (come edifici, strade, pozzi, dungeon e così via). Lo psionico deve aggiungere questi dettagli in qualche altro modo, se li desidera. Non è possibile produrre effetti psionici duraturi con questo potere; c'è bisogno di aggiungerli separatamente. Allo stesso modo, non è possibile costruire un semipiano con un materiale esoterico, come l'argento o l'uranio; lo psionico è limitato a pietra e terriccio. Lo psionico non può manipolare l'elemento temporale

nel proprio semipiano; lo scorrere del tempo è identico a quello del suo Piano Materiale di appartenenza.

Una volta che il semipiano raggiunge un raggio di 54 metri, lo psionico può manifestare nuovamente il potere per aggiungere gradualmente altri 54 metri al suo raggio, e così via.

Antigenesi: Se si manifesta *genesi* sul Piano Materiale, il potere ha effetto e inizia a produrre un semipiano alla velocità sopra indicata, ma raggiunge una dimensione massima di 30 centimetri per livello. Le energie del nuovo piano vengono assimilate dalle energie del piano originale, creando una zona morta simile a un cancro sul piano originale. L'espansione dei confini della zona morta abbatte tutte le costruzioni, manda in rovina le formazioni di terreno naturali, ed evapora l'acqua, lasciandosi dietro un'area uniforme di polvere inerte. Le creature viventi che attraversano il margine della crescente area morta non ne subiscono immediatamente gli effetti, ma i vegetali non riescono a trovare sostentamento nella polvere dell'area morta, le creature che respirano acqua muoiono in fretta quando l'acqua si trasforma in polvere, e gli animali mobili comprendono che è il momento di lasciare l'area.

Una volta che l'ondata di cambiamento è passata, nell'area morta non resta alcuna essenza speciale, e nel corso di diversi anni può essere nuovamente occupata da batteri, vegetali e animali.

Costo in PE: 1.000 PE.

Grandinata di cristalli

Metacreatività (Creazione)

Livello: Modellatore 5

Dimostrazione: Uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Esplosione con raggio di 6 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 9

Un minuscolo cristallo ectoplasmico viene emanato dalla mano distesa dello psionico e si espande rapidamente in una palla di cristallo del diametro di 60 cm mentre accelera verso la locazione indicata. Lo psionico può scegliere di indirizzare questo cristallo contro un singolo bersaglio o contro un punto specifico nello spazio (un'intersezione della griglia).

Se lo psionico indirizza il cristallo contro un singolo bersaglio,

deve effettuare un attacco di contatto a distanza per colpirlo. Qualsiasi creatura o oggetto colpiti dalla palla di cristallo subisce 5d4 danni contundenti.

A prescindere che il cristallo colpisca il bersaglio, lo manchi, oppure sia diretto a un punto nello spazio, esplose all'arrivo nella posizione indicata. Chiunque si trovi entro 6 metri dall'esplosione subisce 9d4 danni taglienti dalle migliaia di frammenti di cristallo che si diffondono nell'area.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, il danno prodotto dall'esplosione di questo potere incrementa di 1d4.

Identificare psionico

Divinazione

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: Un giorno

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un oggetto toccato

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 3

Funziona come *identificare* (pagina 241 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come indicato qui. Questo potere viene utilizzato per identificare le capacità degli oggetti psionici.

Inabilitare

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 m

Area: Emanazione a forma di cono centrata sullo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico trasmette una compulsione mentale che convince una o più creature di 4 Dadi Vita o meno di essere inabili (vedi pagina 315 del *Manuale del Giocatore*). Le creature con il minor numero di DV sono colpite per prime. Tra le creature con lo stesso numero di Dadi Vita, vengono colpite per prime quelle più vicine al punto di origine. I Dadi Vita che non bastano a influenzare una creatura sono sprecati. Le creature che vengono rese indifese o distrutte quando raggiungono

0 punti ferita non possono essere influenzate.

Le creature influenzate da questo potere credono di stare per perdere coscienza e devono agire di conseguenza. Sebbene sia possibile per un personaggio non giocante importante cercare di compiere qualche tipo di azione "eroica", i normali PNG e creature sotto l'effetto di questo potere di solito diverranno tremanti o si ritireranno.

Qualsiasi creatura che cerchi di effettuare un'azione standard infrange immediatamente la compulsione e può agire normalmente. Una creatura che cerchi di guarirsi o che riceva delle cure viene ugualmente liberata dalla compulsione e, se non è davvero ferita, la cura è sprecata. Una creatura che subisce danni viene anch'essa immediatamente liberata dalla compulsione (sebbene i danni vengano comunque sottratti al suo totale di punti ferita).

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, il raggio di azione di questo potere aumenta di 1,5 metri e la CD del tiro salvezza di 1.

Inoltre, per ogni punto potere addizionale speso per incrementare il raggio di azione e la CD del tiro salvezza, questo potere può influenzare bersagli i cui Dadi Vita siano pari a 4 + il numero di punti addizionali.

Inamovibilità

Psicometabolismo

Livello: Combattente psionico 4

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Concentrazione

Punti potere: 7

Lo psionico è quasi impossibile da spostare. Il suo peso non cambia; piuttosto, egli si attacca mentalmente alla struttura sottostante del piano. Quindi, teoricamente, potrebbe rimanere attaccato anche a mezz'aria. Qualsiasi creatura cerchi di spostare fisicamente lo psionico deve superare una prova di Forza contrapposta, ma lo psionico riceve un bonus di +20 a questa prova. Lo psionico non può spostarsi volontariamente verso un'altra locazione, a meno che non smetta di concentrarsi, cosa che pone fine al potere.

Lo psionico non può applicare il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura; il suo corpo ancorato riceve però riduzione del danno 15/-.

Lo psionico non può effettuare attacchi fisici o svolgere alcun altro movimento su larga scala (può effettuare piccoli movimenti come respirare, girare la testa, spostare gli occhi, parlare e così via). I poteri con il descrittore teletrasporto, o qualsiasi effetto telecinetico, manifestati su di lui non hanno alcun effetto.

Aumento: Se si spendono 8 punti potere addizionali, lo psionico può manifestare questo potere come azione immediata.

Incarnare

Metacreatività

Livello: Innato/psion 5

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 2 round

Raggio di azione: Vedi testo

Bersaglio, Area o Effetto: Vedi testo

Durata: Permanente; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 9, PE

Questo potere rende permanenti determinati altri poteri. A seconda del potere, lo psionico deve essere almeno di un certo livello di manifestazione e spendere un certo numero di PE.

Lo psionico può rendere permanenti i seguenti poteri per quanto riguarda lui stesso.

Potere	Livello minimo dello psionico	Costo in PE
Conoscere direzione e locazione	9°	500 PE
Individuazione del teletrasporto	9°	500 PE
Individuazione dei poteri psionici	9°	500 PE
Individuazione della vista remota	15°	2.000 PE
Linguaggi psionici	11°	1.000 PE
Luce personale	9°	500 PE
Occultare pensieri	9°	500 PE
Scurovisione psionica	13°	1.500 PE
Senso del pericolo	13°	1.500 PE
Visione dell'aura	15°	2.000 PE
Visione ubiqua	13°	1.500 PE
Vista elfica	11°	1.000 PE

Lo psionico manifesta il potere desiderato e, immediatamente dopo, incarnare.

Individuazione degli intenti ostili

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Combattente psionico 2, innato/psion 2

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Bersaglio: Emanazione con raggio di 9 m centrata sullo psionico
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri: No
Punti potere: 3

Fino al termine della durata di questo potere, lo psionico diventa consapevole della presenza di qualsiasi creatura con intenti ostili entro 9 metri da lui, e la direzione in cui si trovano rispetto a lui (ma non la loro esatta posizione). Il potere individua gli aggressori attivi, contrapposti alle guardie. Ad esempio, se lo psionico si avvicina a una porta con un assassino dietro di essa, percepisce che in qualche modo l'ostilità è associata alla porta. Un soldato assegnato a proteggere la porta non verrebbe registrato come tale.

Inoltre, mentre questo potere è attivo lo psionico non può restare sorpreso o colto alla sprovvista da creature che sono suscettibili ai poteri di influenza mentale.

Mentre è sotto l'effetto di questo potere, lo psionico può effettuare prove di Percepire Intenzioni come azione gratuita contro chiunque si trovi entro 9 metri da lui.

Il potere può penetrare le barriere, ma 90 cm di pietra, 7,5 cm di metallo comune, 2,5 cm di piombo o 180 cm di legno o detriti lo bloccano.

Individuazione dei poteri psionici

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Emanazione a cono centrata sullo psionico

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Lo psionico individua le aure psioniche. Un'aura psionica viene prodotta da qualsiasi potere attivo o permanente, o durante l'uso di qualsiasi talento psionico. I personaggi che hanno livelli in una classe psionica, creature con il sottotipo psionico e creature con il talento Dote Naturale (vedi pagina 46) possiedono un'aura psionica. L'ammontare di informazioni rivelate dalla manifestazione di questo potere dipendono da quanto a lungo si studia una particolare aura o soggetto.

INDIVIDUAZIONE DEI POTERI PSIONICI

Potere o oggetto	Forza dell'aura			
	Debole	Moderata	Forte	Schiacciante
Potere funzionante (livello del potere)	3° o inferiore	4°-6°	7°-9°	10°+ (livello divinità)
Oggetto magico (livello di manifestazione)	5° o meno	6°-11°	12°-20°	21° o più (artefatto)

1° round: Presenza o assenza di aure psioniche.

2° round: Numero di differenti aure psioniche e forza dell'aura più potente.

3° round: La forza e la posizione di ogni aura. Se gli oggetti o le creature a cui appartiene l'aura sono sulla linea di visuale dello psionico, questi può effettuare prove di Sapienza Psionica per determinare la disciplina coinvolta. (Effettuare una prova per ogni aura; CD 15 + il livello del potere, o 15 + metà del livello di manifestazione per effetti che non sono generati da un potere, come un oggetto psionico).

Aree psioniche, molteplici discipline o emanazioni psioniche locali particolarmente forti potrebbero confondere o occultare le aure più deboli.

Forza dell'aura: Il potere di un'aura psionica dipende dal livello del potere in funzione o dal livello di manifestazione di un oggetto. Se un'aura ricade in più di una categoria, *individuazione dei poteri psionici* indica la più forte delle due. L'individuazione di un'aura schiacciante (vedi tabella) frastorna lo psionico per 1 round e pone fine al potere.

Protrarsi dell'aura: Un'aura psionica si protrae anche dopo che la sua fonte originaria si disperde (nel caso di un potere) o viene distrutta (nel caso di un oggetto psionico). Se *individuazione dei poteri psionici* viene manifestato e diretto verso quella locazione, il potere indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così flebile dipende dalla sua forza originaria:

Forza originaria	Durata del protrarsi dell'aura
Debole	1d6 minuti
Moderata	1d6 x 10 minuti
Forte	1d6 ore
Schiacciante	1d6 giorni

Ad ogni round lo psionico può voltarsi per individuare la presenza di poteri psionici in una nuova area. Si può determinare la differenza tra aure magiche e psioniche. Il potere è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm

di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

Individuazione del teletrasporto

Chiaroscienza

Livello: Nomade 1

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 12 m

Bersaglio: Emanazione con raggio di 12 m centrata sullo psionico

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto (I)

Tiro salvezza: No

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Lo psionico percepisce qualsiasi effetto della sottodisciplina teletrasporto entro l'area. Lo psionico percepisce l'uso di questi poteri a prescindere che vi abbia o meno linea di visuale o linea di effetto (sebbene un effetto di forza, come *muro di forza*, impedisca l'individuazione). Quando lo psionico percepisce l'uso di un potere appropriato, apprende la direzione in cui il potere è stato utilizzato, anche se non apprende la distanza o l'effetto esatto.

Aumento: Se si spendono 2 punti potere addizionali, il raggio di azione di questo potere incrementa a Medio (30 m + 3 m per livello).

Individuazione della vista remota

Chiaroscienza

Livello: Innato/psion 4

Dimostrazione: Mentale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 12 m

Bersaglio: Emanazione con raggio di 12 m centrata sullo psionico

Durata: 24 ore

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 7

Lo psionico diventa immediatamente consapevole di qualsiasi tentativo di osservarlo tramite un potere di chiaroscienza (scrutamento) o un incantesimo di divinazione (scrutamento). L'effetto del potere si irradia dallo psionico e si sposta con lui. Lo psionico conosce la posizione di ogni

seniore psionico o magico entro l'area del potere.

Se il tentativo di visione origina all'interno di quest'area, lo psionico apprende anche la posizione dell'osservatore. Altrimenti, lo psionico e l'osservatore lontano effettuano immediatamente una prova di livello di manifestazione contrapposta (1d20 + livello di manifestazione, o il livello di incantatore dell'osservatore se appropriato). Se lo psionico riesce a ottenere un risultato perlomeno identico a quello dell'osservatore, riceve un'immagine visiva dell'osservatore e una percezione accurata della direzione e distanza dell'osservatore da lui.

Infliggere dolore

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Lo psionico trafigge telepaticamente la mente del suo avversario, provocandogli un'orribile agonia. Il soggetto soffre un dolore sconvolgente che gli impone una penalità di -4 al tiro per colpire, prove di abilità e prove di caratteristica. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, la penalità viene ridotta a -2.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1, e il potere può agire su di un ulteriore bersaglio. Qualsiasi bersaglio addizionale non può trovarsi a più di 4,5 metri da un altro bersaglio del potere.

Insinuazione nel sé

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione + 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Funziona come *confusione* (pagina 216 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Rapidi tentacoli di pensiero distruggono la mente inconscia di qualsiasi creatura, privandola di forza. Finché lo psionico continua a concentrarsi totalmente su questo potere, il soggetto resta *confuso*, incapace di determinare autonomamente quello che vuole fare. Tirare sulla tabella seguente all'inizio di ciascuno dei turni del soggetto per vedere cosa farà il soggetto in quel round.

d%	Comportamento
01-10	Attacca lo psionico con armi da mischia o a distanza (o gli si avvicina se non è possibile attaccare).
11-20	Agisce normalmente.
21-50	Non fa altro che mormorare in modo incoerente.
51-70	Fugge lontano dallo psionico al massimo della velocità possibile.
71-100	Attacca la creatura più vicina (a questo scopo, uno psicocrystallo conta come parte del soggetto stesso).

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1, e il potere può agire su di un ulteriore bersaglio. Qualsiasi bersaglio addizionale non può trovarsi a più di 4,5 metri dagli altri bersagli del potere.

Involucro ectoplasmico

Metacreatività

Livello: Modellatore 3

Dimostrazione: Materiale e uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura Media o più piccola

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 5

Lo psionico estrae dei filamenti annodati di ectoplasma dal Piano Astrale che si avvolgono intorno al soggetto come le bende di una mummia. Il soggetto può ancora respirare ma è altrimenti indifeso, incapace di vedere fuori dell'involucro, parlare o intraprendere alcuna azione fisica. Le narici del soggetto sono libere (e l'aria passa normalmente attraverso l'involucro). Il soggetto può eseguire azioni puramente mentali (come mani-

festare poteri o lanciare incantesimi senza componenti verbali, somatiche o materiali).

Tagliare o danneggiare l'involucro può liberare la vittima. L'involucro ha durezza 8 e 20 punti ferita.

Il teletrasporto e altre forme di viaggio forniscono un mezzo di fuga, ma l'involucro si estende anche sul Piano Etereo, impedendo gli spostamenti eterici. Un *involucro ectoplasmico* ignora *dissolvi poteri psionici*, ma può essere congedato da *congedare ectoplasma*, o altrimenti distrutto tramite soluzioni estreme o oggetti.

La creatura all'interno dell'involucro è visibile solo come una vaga forma (dotata di abbastanza sostanza da bloccare la linea di visuale) e non la si può danneggiare o interagire direttamente a meno che non si distrugga l'involucro. La creatura all'interno dell'involucro può essere spostata normalmente (il peso dell'involucro è trascurabile).

Una creatura che viene avvolta mentre è in volo comincia a precipitare immediatamente, e una creatura che viene avvolta mentre sta nuotando o che si trova sott'acqua potrebbe affogare.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno di questi due modi.

1. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere aumenta di 1.

2. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere può influenzare un bersaglio di una categoria di taglia più grande.

Involucro ectoplasmico di massa

Metacreatività

Livello: Modellatore 7

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Esplosione con raggio di 6 m

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 13

Funziona come *involucro ectoplasmico*, ma può avvolgere più creature (o una singola grande creatura che entri in una sfera o semisfera con raggio di 6 metri) all'interno di una massa di filamenti annodati. I bersagli che si trovano completamente all'interno dell'area e falliscono il loro tiro salvezza vengono catturati e avvolti. Se il corpo di una creatura si trova solo parzialmente nell'area, il potere non ha effetto su quella creatura.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, il raggio dell'area di questo potere incrementa di 1,5 metri.

Ipercognizione

Chiaroscienza

Livello: Veggente 8

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard o 1 azione immediata; vedi testo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 15

Lo psionico prende delle decisioni fulminee basandosi solo sui più vaghi indizi, trame o ricordi che affollano la sua mente. Lo psionico può esprimere valutazioni ragionevoli su di una persona, luogo o oggetto, da una conoscenza apparentemente molto limitata. In realtà la conoscenza dello psionico è il frutto di un rigoroso processo logico che egli forza la sua mente a intraprendere, scavando e correlando ogni possibile minuscolo frammento di conoscenza riguardo un argomento (arrivando possibilmente addirittura a ricavare echi dal Piano Astrale).

La natura della conoscenza ottenuta riguardo l'argomento dell'analisi è soggetta alla discrezione del DM, ma può comprendere la risposta a un indovinello, la risoluzione di un labirinto, informazioni sparse su di una persona, leggende riguardo un luogo od oggetto, o addirittura la conclusione di un dilemma che la mente cosciente dello psionico non sarebbe in grado di risolvere.

Il DM potrebbe richiedere una prova di Intelligenza per fornire l'informazione desiderata (il DM ne determina segretamente la CD). In questo caso, lo psionico può manifestare *ipercognizione* come azione immediata prima della prova e ricevere un bonus di +20 su di essa.

Ispesire pelle

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1, solitario 1

Dimostrazione: Materiale e olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello

Punti potere: 1

La pelle o armatura dello psionico si ispessisce e sparge su tutto il corpo,

fornendo un bonus di potenziamento +1 alla sua Classe Armatura.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o entrambi questi modi.

1. Per ogni 3 punti potere addizionali spesi, il bonus di potenziamento incrementa di 1.

2. Se si spendono 6 punti potere addizionali, è possibile manifestare questo potere come azione veloce.

Istinto di morte

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 4

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 7

Lo psionico impianta un celato istinto di morte nell'inconscio del soggetto. Durante il prossimo turno del soggetto, egli cerca di mettere in atto il metodo più rapido per porre fine alla sua vita. Il soggetto non compie alcun'altra azione nel proprio round oltre che tentare di danneggiarsi.

Se armato, il soggetto si attaccherà da solo con un'azione di round completo. L'attacco riesce automaticamente e infligge danni come un colpo critico. Se è disarmato, il soggetto si sposterà vicino al nemico più prossimo e provocherà un attacco di opportunità, offrendo al suo avversario un'apertura, di cui quest'ultimo potrebbe o meno trarre vantaggio.

Se il soggetto è disarmato e non c'è nessun nemico nelle vicinanze, non farà assolutamente nulla. A scelta del Dungeon Master, un soggetto vicino a un pericolo immediato e letale come una rupe o un fuoco potrebbe gettarsi dalla rupe o nel fuoco invece di colpirci con un'arma.

Aumento: Per ogni 4 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere aumenta di 2 e la sua durata di 1 round.

Lama vampirica

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 3

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 0 m

Bersaglio: Un'arma impugnata

Durata: 1 round per livello

Punti potere: 5

Funziona come *artigli del vampiro*, eccetto che l'arma rimane influenzata fino a quando rimane nella presa dello psionico o fino al termine della durata del potere.

Lampo di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 36 m

Area: Linea di 36 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o

Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico rilascia un potente colpo di energia del tipo scelto che infligge 5d6 danni a ogni creatura o oggetto all'interno dell'area. Il fascio di energia parte dalla punta delle dita dello psionico.

Elettricità: Manifestare un lampo di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un lampo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da un lampo di freddo è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un lampo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un lampo di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6). Per ogni due dadi di danno extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Leggere pensieri

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Telepate 2

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Emanazione a cono centrata sullo psionico

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza ai poteri: No
Punti potere: 3

Lo psionico apprende i pensieri superficiali della mente di qualsiasi creatura nell'area che fallisca un tiro salvezza sulla Volontà. Un bersaglio che supera il suo tiro salvezza ignora questa manifestazione del potere, anche se lascia l'area e vi rientra prima che la durata abbia termine.

Le creature di intelligenza animale hanno pensieri semplici e istintivi che lo psionico può riuscire a raccogliere. Se lo psionico legge i pensieri di una creatura con Intelligenza 26 o superiore (e con almeno 10 punti in più del suo punteggio di Intelligenza), rimane stordito per 1 round e il potere termina. Questo potere non permette allo psionico di individuare l'esatta posizione della mente colpita se non ha linea di visuale sul soggetto.

Ad ogni round lo psionico può voltarsi per usare questo potere in una nuova area. Il potere è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

Lettura degli oggetti

Chiaroscienza
Livello: Veggente 2
Dimostrazione: Materiale e uditiva
Tempo di manifestazione: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto toccato
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 3

Lo psionico può apprendere dettagli del precedente proprietario di un oggetto inanimato. Gli oggetti accumulano residui psichici dai loro precedenti proprietari, che possono essere letti tramite l'uso di questo potere. L'ammontare di informazioni rivelate dipende da quanto a lungo si è studiato un particolare oggetto.

1° minuto: La razza dell'ultimo proprietario.

2° minuto: Il sesso dell'ultimo proprietario.

3° minuto: L'età dell'ultimo proprietario.

4° minuto: L'allineamento dell'ultimo proprietario.

5° minuto: Come l'ultimo proprietario si è procurato e ha perso l'oggetto.

6° minuto+: La razza del penultimo proprietario e così via.

Il potere identifica sempre correttamente l'ultimo proprietario e quello originale dell'oggetto (se si mantiene il potere attivo abbastanza a lungo).

C'è una probabilità del 90% che il potere identifichi gli altri precedenti proprietari in sequenza, ma c'è anche una probabilità del 10% che uno di questi venga saltato e quindi non identificato.

Il potere non identificherà proprietari casuali dell'oggetto. (Chiunque usi un oggetto per attaccare qualcuno o qualcosa non è considerato un proprietario casuale).

Un oggetto senza alcun precedente proprietario non rivela alcuna informazione. Lo psionico può continuare a percorrere la lista dei precedenti proprietari e apprendere dettagli su di loro per tutta la durata del potere. Se si utilizza questo potere più volte sullo stesso oggetto, le informazioni fornite sono le stesse come se si stesse analizzando l'oggetto per la prima volta.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, la durata massima di questo potere incrementa di 10 minuti.

Levitazione psionica

Psicotrasporto
Livello: Combattente psichico 2, innato/psion 2, nomade 2
Dimostrazione: Olfattiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale o vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Lo psionico o una creatura consenziente o un oggetto (peso totale di 50 kg per livello)
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri: Sì (innocuo, oggetto)
Punti potere: 3

Funziona come *levitazione* (pagina 252 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Speciale: Quando un combattente psichico, un innato o uno psion, manifesta questo potere, il bersaglio è lo psionico (non una creatura consenziente o oggetto).

Libertà di movimento psionica

Psicotrasporto
Livello: Combattente psichico 4, innato/psion 4
Dimostrazione: Uditiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 10 minuti per livello
Punti potere: 7

Funziona come *libertà di movimento* (pagina 253 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Linguaggi psionici

Telepatia [Influenza mentale]
Livello: Innato/psion 2
Dimostrazione: Nessuna
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 10 minuti per livello
Punti potere: 3

Funziona come *linguaggi* (pagina 253 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato. Questo potere non permette di parlare con le creature immuni ai poteri di influenza mentale.

Luce personale

Psicinesesi [Luce]
Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1
Dimostrazione: Uditiva e visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Effetto: Cono di luce di 6 m emanato dallo psionico
Durata: 10 minuti per livello (I)
Punti potere: 1

Gli occhi dello psionico proiettano un cono di luce di 6 metri. Lo psionico e altre creature possono vedere normalmente al buio. Se lo psionico entra in un'area piena di oscurità psionica o magica, *luce personale* viene momentaneamente negato finché non si esce dall'area.

Se *luce personale* viene utilizzato in congiunzione con *vista elfica*, il cono di luce si estende a 12 metri anziché 6.

Aumento: Se si spendono 2 punti potere addizionali, lo psionico può manifestare questo potere come azione veloce.

Manipolazione della materia

Metacreatività
Livello: Innato/psion 8
Dimostrazione: Uditiva e mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: 27 dm³ per livello di materia inanimata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 15, PE

Lo psionico può rafforzare o indebolire la sostanza di un oggetto o struttura. Lo psionico può agire sia sui materiali inanimati normali che su quelli magici. Indebolire la sostanza di un oggetto ne diminuisce la durezza e punti ferita, e rafforzarla significa incrementarne durezza e punti ferita. Lo psionico può incrementare o diminuire la durezza di un oggetto di un massimo di 5 rispetto alla sua durezza originale (vedi le tabella a pagina 166 del *Manuale del Giocatore*). Quando la durezza incrementa, l'oggetto (o la porzione di un oggetto) ottiene 3 punti ferita ogni 2,5 cm di spessore per ogni punto di incremento di durezza. Quando la durezza diminuisce, l'oggetto (o la porzione di un oggetto) perde 2 punti ferita ogni 2,5 cm di spessore per ogni punto di diminuzione di durezza. (fino a un minimo di 1 punto ferita per 2,5 cm di spessore). Non è possibile diminuire la durezza di un oggetto che ha già durezza 0.

Ad esempio, lo psionico può incrementare la durezza di una corda spessa 2,5 cm da 0 a 5, dandole al contempo un totale di 17 punti ferita. Lo psionico può ridurre la durezza di un muro di pietra fino a 3 e i suoi punti ferita per 2,5 cm di spessore a 5, rendendo l'area colpita molto più facile da sfondare.

Lavorare i metalli manipolati: Un oggetto o sua porzione la cui durezza diminuisca o incrementi è mutato permanentemente. È anche possibile indurire l'adamantio fino a 25. È possibile anche indurire o indebolire un'arma, armatura o qualche altro oggetto già finito.

Costo in PE: 250 PE per ogni punto di cui si altera la durezza dell'oggetto.

Mano chiarotangente

Chiaroscienza (Scrutamento)

Livello: Veggente 5

Dimostrazione: Mentale, uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vedi testo

Area: Vedi testo

Durata: Fino a 1 minuto per livello; vedi testo (1)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 9

Lo psionico può emulare l'effetto di *mano distante* a qualsiasi distanza, mentre emula simultaneamente *percezione chiaroveggente* per dirigere la *mano distante*; vedi la descrizione dei rispettivi poteri. La durata di *mano chiarotangente* è di un massimo di 1 minuto per livello quando usata con l'effetto *mano distante*.

Aumento: Se si spendono 8 punti potere addizionali, si può emulare *percezione chiaroveggente* in congiunzione con *affondo telecinetico*, *forza telecinetica* o *manovra telecinetica*, ma la durata di questo potere termina non appena uno dei poteri telecinetici indicati infligge danni.

Mano distante

Psicocinesi

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un oggetto non magico e incustodito del peso massimo di 2,5 kg

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Lo psionico può sollevare mentalmente e spostare un oggetto a volontà da lontano. Come azione di movimento, lo psionico può spingere l'oggetto fino a 4,5 metri di distanza in qualsiasi direzione, sebbene il potere termini se la distanza tra l'oggetto e lo psionico supera il raggio di azione del potere.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o entrambi questi modi.

1. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, il raggio di azione di questo potere aumenta di 1,5 metri.

2. Per ogni punto potere addizionale speso, il limite di peso del bersaglio aumenta di 1 kg.

Manovra telecinetica

Psicocinesi [Forza]

Livello: Innato/psion 4

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 7

È possibile influenzare un avversario concentrando la propria mente sulla sua attuale condizione e quella desiderata dallo psionico, una volta per round. Lo psionico può effettuare una spinta, o un'azione di disarmare, lottare (incluso immobilizzare) o sbilanciare. Risolvere come di norma questi tentativi, eccetto che non provocano attacchi di opportunità, lo psionico utilizza il livello di manifestazione al posto del suo bonus di attacco base (per i tentativi di lottare e disarmare), il suo modificatore di Intelligenza al posto di quello di Forza o Destrezza, e un tentativo fallito non permette una reazione al bersaglio (come quelle normalmente concesse da disarmare o sbilanciare). Non è permesso alcun tiro salvezza contro questi tentativi, ma la resistenza ai poteri si applica normalmente.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere conferisce un bonus di +1 alle prove di spingere, disarmare, lottare o sbilanciare.

Martello

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Materiale e uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione veloce

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Questo potere modifica il tocco dello psionico, fornendogli la forza di un martello. Un attacco di contatto effettuato con successo infligge 1d8 danni contundenti. I danni non vengono incrementati o diminuiti dal modificatore di Forza dello psionico.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, la durata di questo potere incrementa di 1 round.

Mente vuota

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione immediata

Raggio di azione: Personale

Bersagli: Lo psionico

Durata: 1 round

Punti potere: 1

Lo psionico svuota la propria mente di tutti i pensieri transitori e travianti, migliorando il proprio autocontrollo. Lo psionico ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà fino alla sua prossima azione.

Lo psionico può manifestare questo potere all'istante, abbastanza rapidamente da ottenerne i benefici in casi di emergenza. Manifestare il potere è un'azione immediata, come la manifestazione di un potere rapido, e conta per il normale limite di un potere rapido per round. Lo psionico può utilizzare questo potere anche quando non è il proprio turno.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, il bonus al suo tiro salvezza sulla Volontà incrementa di 1.

Metabolismo autentico

Psicometabolismo

Livello: Innato/psion 8

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 round

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 15

È difficile uccidere lo psionico mentre questo potere è attivo. Lo psionico guarisce automaticamente al ritmo di 10 punti ferita per round.

Questo potere è inefficace contro i danni da fame, sete o soffocamento. Inoltre, le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita (ad esempio, la maggior parte dei veleni) ignora *metabolismo autentico*.

Lo psionico può anche utilizzare questo potere per fare ricrescere parti perdute del corpo e riattaccare arti o parti del corpo recise, se egli non fa altro che concentrarsi sulla ricrescita della parte del corpo perduta o riattaccare l'arto reciso per tutta la durata del potere. Quando lo psionico manifesta *metabolismo autentico* a questo fine, non gode dei benefici sopra descritti.

Lo psionico deve avere un punteggio di Costituzione per trarre beneficio da questo potere.

Metaconcerto

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Combattente psichico 5, telepate 5

Dimostrazione: Visiva; vedi testo

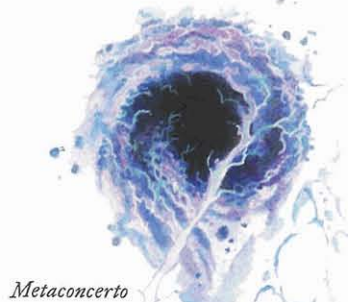
Tempo di manifestazione: 1 minuto

Raggio di azione: 6 m

Bersaglio: Lo psionico e fino ad altre nove creature psioniche consenzienti nel raggio di azione

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 9



Metaconcerto

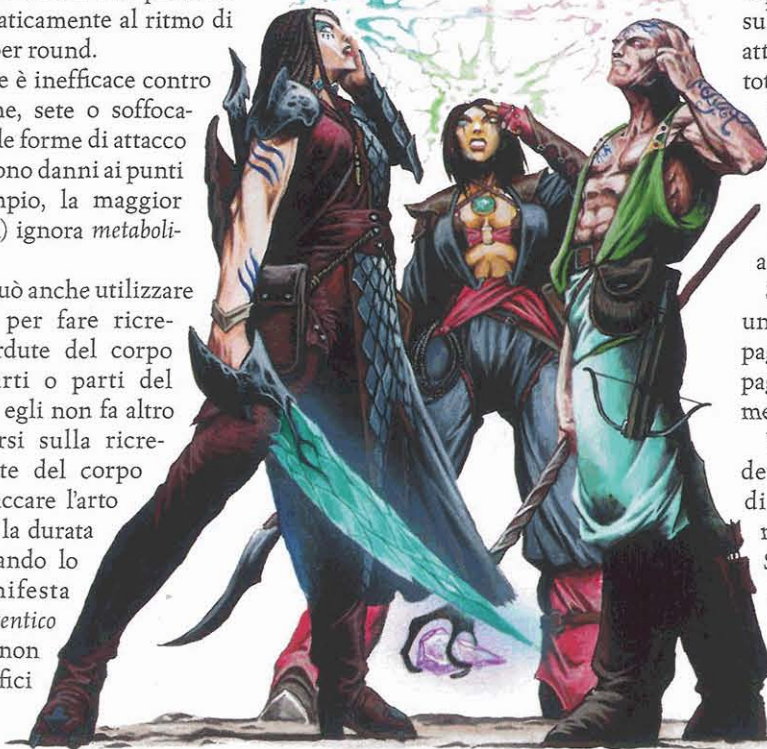
Lo psionico connette la propria potenza psionica con quella di altre creature psioniche, generando un'entità più potente della somma delle parti.

Quando manifesta questo potere, un numero di punti potere scelto dallo psionico fluiscono da ogni partecipante in una riserva collettiva. Quindi, se dieci personaggi psionici contribuiscono ciascuno con 10 punti potere, il totale iniziale della riserva di punti potere collettiva è 100. Un individuo viene scelto come conduttore del *metaconcerto* tramite il mutuo consenso degli altri partecipanti (di solito si tratta dello psionico manifestante, ma non è necessario). Fino al termine del potere, questo conduttore dirige gli sforzi di tutto il gruppo. Filamenti vaporosi di potere luminoso collegano la fronte di ciascun partecipante in una trama complessa e mutevole.

Tutti i poteri di ciascun partecipante sono noti all'entità mentale generata dal *metaconcerto* (che è sotto il controllo del conduttore). Questa entità non può compiere più azioni di un normale individuo, ma è in grado di manifestare tutti i suoi poteri con maggiore efficacia. Ogni partecipante che contribuisce all'entità fornisce un bonus cumulativo di +1 alla CD dei tiri salvezza che si applicano quando manifesta un potere o una capacità psionica. Allo stesso modo, ogni individuo fornisce un bonus cumulativo di +1 all'entità nel caso in cui debba effettuare un tiro salvezza in risposta a poteri o capacità psioniche. Se l'entità psionica subisce danni alle caratteristiche da un attacco psionico, come *frusta dell'ego*, il totale viene diviso tra tutti i membri come decretato dal conduttore (così, se un gruppo di dieci persone subisce 3 danni alle caratteristiche, il conduttore potrebbe scegliere tre differenti partecipanti e far subire a ciascuno 1 danno).

Se l'entità manifesta un potere con un costo in PE, tutti i partecipanti pagano in egual misura (il conduttore paga l'avanzo se la cifra non è perfettamente divisibile).

Una volta connessi, i partecipanti devono restare in un'area del raggio di 6 metri, e come gruppo possono muoversi alla velocità di 3 metri. Se un partecipante fuoriesce dall'area di 6 metri occupata dagli altri (volontariamente o no), quell'individuo esce dal gruppo, e la riserva di punti potere del *metaconcerto* viene immediatamente ricalcolata.



Tutti i partecipanti che lasciano un *metaconcerto* prima del suo termine o interruzione recuperano un numero di punti potere pari all'attuale riserva di punti potere divisa per il numero di partecipanti. Se il conduttore si tira fuori, il potere ha termine. Ad esempio, se un partecipante lascia un *metaconcerto* composto da otto individui, egli reclamerebbe 1/8 dei punti potere attualmente nella riserva (arrotondati per difetto). Lo stesso numero verrebbe rimosso dalla riserva di punti potere collettiva.

Quando un *metaconcerto* termina o viene normalmente interrotto, i punti potere restanti nella riserva vengono divisi tra tutti i partecipanti (il conduttore riceve il resto dei punti potere se questi non sono perfettamente divisibili).

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, la durata di questo potere incrementa di 1 minuto.

Metafacoltà

Chiaroscienza

Livello: Veggente 9

Dimostrazione: Mentale, olfattiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 ora

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea e 1 minuto per livello (I); vedi testo

Punti potere: 17, PE

Lo psionico eleva la sua mente a uno stato di coscienza quasi universale, meditando su infinite impressioni e predizioni che riguardano qualsiasi creatura abbia mai visto, personalmente o tramite un altro potere come *vista remota*.

Questo processo gli fornisce una visione prodigiosamente accurata della natura, attività e posizione della creatura. Quando manifesta questo potere, lo psionico apprende le seguenti informazioni riguardo la creatura.

- Nome, razza, allineamento e classe del personaggio.
- Una stima generale del suo livello o Dadi Vita: basso (5 DV o meno), medio (da 6 a 11 DV), alto (da 12 a 20 DV), molto alto (da 21 a 40 DV), o divino (41 DV o più).
- La sua posizione (compreso luogo di residenza, paese, nazione, mondo e piano di esistenza).
- Oggetti importanti attualmente in suo possesso.
- Qualsiasi attività o azione significativa che la creatura abbia effet-

tuato nelle ultime 8 ore, compresi i dettagli dei luoghi attraversati, nomi o razze delle creature affrontate, incantesimi lanciati, oggetti acquisiti, e oggetti abbandonati (compresa la posizione di questi oggetti).

- Una visione mentale attuale della creatura, come descritta nel potere *vista remota*, che può essere mantenuta per 1 minuto per livello.

Il DM determina quali oggetti o attività siano significativi in merito alla creatura visionata. Ad esempio, un personaggio di alto livello probabilmente darà poca attenzione alla pozione di *cura ferite leggere* attaccata alla cinta, ma un personaggio di basso livello la potrebbe considerare un oggetto importante. Ugualmente, nessuno dà importanza a un comune pasto, mentre un banchetto a corte verrebbe probabilmente ricordato.

Metafacoltà può avere la meglio su incantesimi, poteri e capacità speciali come *schermo* o *vuoto mentale* (o addirittura l'incantesimo *desiderio*) che normalmente oscurano i poteri di chiaroscienza. Lo psionico può tentare una prova di livello di manifestazione (CD 6 + livello dell'incantatore di chi ha creato l'effetto oscurante) per sconfiggere questi tipi di difese altrimenti impenetrabili.

Metafacoltà è sconfitto da poteri epici, incantesimi epici, e capacità speciali epiche che oscurano le divinazioni e i poteri di chiaroscienza.

Costo in PE: 1.000.

Microcosmo

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 9

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio o Area: Una creatura; o una o più creature in una sfera con raggio di 4,5 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 17

Questo potere permette allo psionico di distorcere la coscienza e i sensi di una o più creature, ponendo le vittime in uno stato catatonico. Quando viene manifestato *microcosmo*, lo psionico può scegliere una singola creatura entro il raggio di azione o un gruppo

di creature che si trovino tutte nell'area del potere.

Singolo bersaglio: Se *microcosmo* viene indirizzato contro una singola creatura, i sensi di quest'ultima vengono dissociati dal mondo reale se essa possiede 100 o meno punti ferita. Le percezioni del soggetto sono tutte completamente fabbricate dalla sua mente, sebbene possa non rendersene conto. In realtà, il soggetto giace rigido, sbavante e frignante, per morire alla fine di sete e fame. Il soggetto vive nel suo mondo fittizio fino al momento della sua vera morte.

Effetto ad area: Se *microcosmo* viene manifestato su di un'area, pone tutte le creature colpite in uno stato catatonico condiviso (il mondo è un costrutto, ma all'interno del mondo, le vittime possono interagire tra di loro). Agisce solo sulle creature che hanno attualmente 30 o meno punti ferita, e solo fino a un totale di 300 punti ferita di simili creature. Il potere agisce prima sulle creature con il minore ammontare di punti ferita. (Le creature con punti ferita negativi sono considerate come se avessero 0 punti ferita).

Manifestare *microcosmo* una seconda volta su di una creatura già colpita rivolge nuovamente all'esterno le sue percezioni. Altrimenti, solo dei poteri molto potenti (come *chirurgia psichica* o *revisione della realtà*) o effetti simili (come *miracolo* o *desiderio*) possono disfare il danno provocato da questo potere.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, il numero di individui e i punti ferita del gruppo che il potere può influenzare aumenta di 10. Ad esempio, se si spendono 2 punti addizionali, la versione a bersaglio singolo del potere influenza una creatura che abbia attualmente 120 punti ferita o meno, e la versione ad area è utilizzabile contro creature che abbiano attualmente 50 o meno punti ferita, fino a un totale di 320 punti ferita di simili creature.

Missiva

Telepatia [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Messaggio mentale consegnato al soggetto

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 1

Lo psionico spedisce un messaggio telepatico di un massimo di dieci parole a una creatura vivente presente nel raggio di azione. *Missiva* è un tipo di comunicazione assolutamente a senso unico. Se non si condivide un linguaggio in comune con il soggetto, questi "sente" solo delle incomprensibili sillabe mentali.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, il raggio di azione di questo potere incrementa di 1,5 metri.

Missiva di massa

Telepatia [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersaglio: Tutte le creature in un raggio di 120 m + 12 m per livello centrato sullo psionico; vedi testo

Effetto: Messaggio mentale consegnato ai soggetti

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)

Punti potere: 3

Lo psionico spedisce un messaggio telepatico di un massimo di venticinque parole a tutte le creature viventi nel raggio di azione. Lo psionico può includere o escludere dalla trasmissione qualsiasi creatura possa vedere, oltre a qualsiasi creatura di cui sia a conoscenza. *Missiva di massa* è un tipo di comunicazione assolutamente a senso unico. Se non si condivide un linguaggio in comune con i soggetti, questi "sentono" solo delle incomprensibili sillabe mentali.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, il raggio di azione di questo potere incrementa di 12 metri e la CD del tiro salvezza incrementa di 1.

Modificare memoria psionica

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Telepate 4

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 7

Funziona come *modificare memoria* (pagina 258 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Momento di prescienza psionica

Chiaroscienza

Livello: Innato/psion 7

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello o finché non viene scaricato

Punti potere: 13

Funziona come *momento di prescienza* (vedi pagina 258 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Morso del lupo

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1

Dimostrazione: Visiva; vedi testo

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello

Punti potere: 1

Lo psionico piega in avanti la propria postura e sviluppa un muso completo di zanne. Lo psionico riceve un attacco con il morso per round, al posto o in aggiunta a qualsiasi altro attacco di cui disponga, che infligge 1d8 danni (assunto che lo psionico sia una creatura Media) quando colpisce.

L'attacco con il morso è un'arma naturale, quindi lo psionico è considerato armato quando ne fa uso, e può essere influenzato da poteri, incantesimi ed effetti che potenziano o migliorano le armi naturali (come l'incantesimo *zanna magica*). Lo psionico può scegliere di infliggere danni non letali, subendo la normale penalità di -4 al tiro per colpire.

Se lo psionico usa il morso come suo unico attacco, utilizza il suo bonus di attacco base più elevato per il tiro per colpire, e può applicare tutto il suo bonus di Forza ai danni.

Se lo psionico morde ed effettua altri attacchi, il morso è un attacco secondario.

Se lo psionico non è una creatura Media, i danni base del morso variano come segue: Piccolissima 1d2, Minuta 1d3, Minuscola 1d4, Piccola

1d6, Grande 2d6, Enorme 2d8, Mastodontica 4d6, Colossale 6d6.

In base al livello da combattente psichico, il morso incrementa in ferocia come indicato di seguito: al 5° livello il morso infligge 1d8 danni extra, al 10° livello infligge 2d8 danni extra, al 15° livello infligge danni 3d8 extra e al 20° livello, 4d8 danni extra.

Muro di ectoplasma

Metacreatività (Creazione)

Livello: Innato/psion 4

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Un muro la cui area è di un quadrato con lato massimo 3 m per livello o una sfera o una semisfera con raggio massimo di 30 cm per livello

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 7

Lo psionico crea un muro di ectoplasma, dandogli solidità. Una volta formato, il muro non può essere spostato. È spesso 2,5 cm per ogni 4 livelli dello psionico e occupa un quadrato con lato di 1,5 metri per livello. Ogni quadrato di 3 metri di lato della parete ha 10 punti ferita per 2,5 cm di spessore e durezza 5. Una sezione del muro ridotta a 0 punti ferita viene perforata. Se una creatura tenta di sfondare la parete, la CD per la prova di Forza è 15 + 2 per ogni 2,5 cm di spessore.

Il *muro di ectoplasma* è suscettibile a *dissolvi poteri psionici*, ma ottiene un bonus di +4 a qualsiasi prova per determinare se il muro viene negato. Incantesimi, poteri e armi a soffio non possono attraversare il muro in alcuna direzione (sebbene possano danneggiarlo). Esso blocca sia le creature eteree che quelle materiali (sebbene le creature eteree possano di solito aggirare il muro fluttuando sopra o sotto i pavimenti o soffitti materiali). Il muro è opaco, quindi né la vista né gli attacchi con lo sguardo lo possono penetrare.

Il muro non blocca lo spostamento di psicotrasporto, come quello fornito dal potere *teletrasporto psionico*.

Lo psionico può modellare il muro in un piano piatto e verticale la cui area è al massimo un quadrato con lato di 3 metri per livello o in una sfera o semisfera con un raggio massimo di 30 cm per livello.

Il muro di ectoplasma deve essere continuo e ininterrotto. Se la superficie viene interrotta da qualsiasi oggetto o creatura, il potere fallisce.

Muro di energia

Metacreatività (Creazione) [vedi testo]

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Un velo opaco di energia lungo fino a 6 m per livello o un anello di energia con raggio fino a 1,5 m per ogni 2 livelli

Durata: Concentrazione + 1 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 5

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico produce un velo immobile di energia del tipo scelto formato da ectoplasma instabile. Un lato del muro, selezionato dallo psionico, emana ondate di energia, che infliggono 2d6 danni alle creature e agli oggetti entro 3 metri e 1d6 danni alle creature oltre 3 metri ma entro 6 metri. Inoltre, chiunque attraversi un muro di energia subisce 2d6 danni +1 danno per livello di manifestazione (massimo +20).

Se lo psionico manifesta il muro in modo da farlo comparire dove si trovano delle creature, ciascuna subisce danni come se lo attraversasse.

Se si manifesta questo potere nella forma di un anello di energia, lo psionico sceglie se le onde di energia si irradiano verso l'interno o l'esterno dell'anello.

Elettricità: Manifestare un velo di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un velo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da un muro di freddo è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un velo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un velo di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Mutare forma

Psicometabolismo

Livello: Solitario 4

Dimostrazione: Materiale e olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I) per una creatura; 1 ora per livello (I) per un oggetto

Punti potere: 7

Lo psionico assume la forma di una creatura dello stesso tipo della sua forma normale, o qualsiasi altro tipo, eccetto costruito, elementale, esterno e non morto. La forma assunta può avere tanti Dadi Vita quanto il livello di manifestazione dello psionico, fino a un massimo di 15.

Lo psionico non può assumere una forma di dimensioni inferiori a Piccolissima, né può assumere forma incorporea, ectoplasmica o gassosa. Non può assumere la forma di alcuna creatura che abbia un archetipo. Il tipo o sottotipo (se applicabile) muta per adattarsi alla nuova forma.

Una volta trasformato, lo psionico riguadagna punti ferita come se avesse riposato per una notte (anche se questa guarigione non ripristina danni temporanei alle caratteristiche e non fornisce altri benefici del riposo; e ritrasformarsi nella forma originale non guarisce ulteriormente lo psionico). Se viene ucciso, lo psionico torna alla sua forma originale, anche se è ancora morto.

Lo psionico acquisisce i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione della nuova forma, ma mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Inoltre, acquisisce tutti gli attacchi speciali straordinari posseduti dalla forma (come stritolamento, afferrare migliorato e veleno) ma non acquisisce le qualità speciali straordinarie possedute dalla nuova forma (come percezione cieca, guarigione rapida, rigenerazione e olfatto acuto) né le capacità soprannaturali o magiche.

Lo psionico mantiene anche tutti gli attacchi e le qualità speciali soprannaturali e magiche della sua forma normale, ad eccezione di quelli che richiedono una parte del corpo che la nuova forma non possiede. Inoltre, conserva tutti gli attacchi e le qualità speciali straordinarie derivanti dai livelli di classe, ma perde tutti quelli che derivano dai tratti razziali della sua forma normale. Se lo psionico ha

un archetipo, perde anche le capacità speciali che esso fornisce.

Se la nuova forma è in grado di parlare, può comunicare normalmente. Lo psionico mantiene qualsiasi capacità di manifestazione che avesse nella forma originale.

Lo psionico acquisisce le qualità fisiche della nuova forma ma mantiene la propria mente. Le qualità fisiche comprendono taglia naturale, normali capacità di movimento (come scavare, scalare, camminare, nuotare e volare con le ali, fino a una velocità massima di 36 metri per il volo o 18 metri per movimento diverso dal volo), bonus di armatura naturale, armi naturali (come artigli o morso), bonus di abilità razziali, talenti bonus razziali e qualsiasi qualità anatomica (presenza o assenza di ali, numero di estremità ecc.). Un corpo con arti extra non permette di compiere più attacchi (o attacchi a due armi più vantaggiosi) rispetto al normale.

Lo psionico può liberamente designare le qualità fisiche minori della nuova forma (colore e struttura dei capelli, colore della pelle) entro i normali standard per una creatura di quel tipo. Anche le qualità fisiche significative della nuova forma (come peso, altezza e sesso) sono sotto il suo controllo, ma devono rientrare nelle norme per il genere della nuova forma. Lo psionico è camuffato efficacemente come un membro medio della razza della nuova forma. Se utilizza questo potere per creare un camuffamento, ottiene un bonus di +10 alle prove di Camuffare.

Quando avviene il cambiamento, l'equipaggiamento dello psionico rimane indossato o impugnato dalla nuova forma (se è in grado di indossare o impugnare l'oggetto) oppure viene incorporato nella nuova forma e diventa inutile. Quando ritorna alla sua forma reale, qualsiasi oggetto precedentemente incorporato nella nuova forma riappare sul corpo dello psionico nello stesso posto che occupava prima e riacquista la sua funzionalità. Tutti i nuovi oggetti indossati nella forma assunta e che non possono essere indossati nella forma normale cadono ai piedi dello psionico; tutti quelli che poteva indossare in entrambe le forme o trasportare in una parte del corpo comune a entrambe le forme (bocca, mani o simili) al momento del ritorno alla forma normale sono ancora tenuti allo stesso modo. Qualsiasi parte del corpo o oggetto dell'equipaggiamento che viene separato dall'intero ritorna alla sua forma reale.

È possibile utilizzare questo potere anche per assumere la forma di un oggetto inanimato. Lo psionico ottiene la durezza dell'oggetto e mantiene i propri punti ferita.

Lo psionico può assumere la forma di praticamente qualsiasi oggetto riesca a immaginare, come una sedia, una spada o un tappeto. Se tenta di assumere la forma di un oggetto complesso, deve effettuare una prova di abilità appropriata. Ad esempio, se vuole assumere l'aspetto di un bel dipinto, deve effettuare una prova di Artigianato (pittura) con una CD decisa dal DM per determinare la qualità del dipinto. Se fallisce la prova, la manifestazione del potere fallisce.

Allo stesso modo, lo psionico non può assumere la forma di un complesso strumento meccanico se non possiede qualche tipo di abilità appropriata. Non può assumere questo potere per assumere la forma di un oggetto psionico o magico, o di qualsiasi oggetto con durezza superiore a 15. Non può neppure assumere la forma di un meccanismo animato psionicamente o di qualsiasi oggetto formato di ectoplasma.

Come oggetto inanimato, lo psionico perde tutta la mobilità. Egli mantiene i suoi normali sensi e la capacità di parlare. Può manifestare un potere se supera una prova di Concentrazione (CD 20 + livello del potere); farlo, però, pone termine alla durata di questo potere. Se lo psionico subisce danni nella forma di un oggetto, anche il suo corpo reale subisce danni (ma la durezza dell'oggetto, se ne ha, protegge lo psionico).

Mutare forma superiore

Psicometabolismo

Livello: Solitario 9

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I) per una creatura; 1 ora per livello (I) per un oggetto

Punti potere: 17, PE

Funziona come *mutare forma*, con la differenza che questo potere permette allo psionico di assumere la forma di una qualunque creatura che non sia unica (appartenente a qualsiasi tipo), e di qualsiasi taglia (da Piccolissima a Colossale). La forma assunta non può avere un numero di Dadi Vita supe-

riore al del livello di manifestazione (fino a un massimo di 25 DV). A differenza di *mutare forma*, questo potere permette di assumere forme incorporee, ectoplasmiche o gassose.

Lo psionico ottiene tutte le capacità straordinarie e soprannaturali della nuova forma (sia gli attacchi che le qualità), ma perde le proprie capacità soprannaturali. Inoltre, guadagna anche il tipo della nuova forma (ad esempio drago o bestia magica) al posto del suo. La nuova forma assunta non lo disorienta. Eventuali parti del corpo o pezzi di equipaggiamento che vengono separati dallo psionico non ritornano alla loro forma originale.

Lo psionico può trasformarsi in qualunque cosa con cui abbia un minimo di familiarità. Può cambiare forma una volta per round come azione veloce. La trasformazione avviene immediatamente prima dell'azione regolare oppure immediatamente dopo, ma non durante l'azione.

Se utilizza questo potere per creare un camuffamento, lo psionico ottiene un bonus di +10 alla prova di Camuffare.

Come oggetto inanimato, lo psionico perde tutta la sua mobilità; mantiene però la capacità di manifestare normalmente i poteri.

Costo in PE: 200 PE.

Navigazione ancorata

Chiaroscienza

Livello: Veggente 4

Dimostrazione: Materiale e olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello

Punti potere: 7

Lo psionico sa dove si trova rispetto a un punto di partenza prestabilito, essenziale per predisporre un faro di *teletrasporto* che eviti gli errori. Fino al termine della durata, lo psionico è consapevole della distanza e rotta esatta (fisica o psicoportiva) per tornare al punto di partenza prestabilito. Il punto di partenza "ancorato" è il punto esatto in cui viene manifestato il potere. Per stabilire un altro punto di partenza ancorato, lo psionico deve manifestare il potere più volte ed essere presente nelle locazioni desiderate quando lo fa.

Ad esempio, se stabilisce un punto di partenza utilizzando questo potere prima di entrare in un'area potenzialmente pericolosa, lo psionico

può poi manifestare istantaneamente *teletrasporto* per tornare al punto di partenza senza possibilità di errore, a prescindere da quanto tempo abbia trascorso in quella locazione (purché vi abbia passato tempo sufficiente per manifestare questo potere). Lo psionico può anche percorrere a ritroso i suoi passi in un labirinto fino al termine del potere, senza dover ricorrere a una mappa.

Navigazione ancorata conferisce allo psionico un *legame mentale* con una creatura stabilita che resti entro un raggio di 18 metri dal punto di partenza, quale che sia la distanza tra lo psionico e questa creatura. L'uso di *navigazione ancorata* è limitato al piano di esistenza in cui viene manifestato.

Aumento: Se lo psionico spende 6 punti potere addizionali, l'effetto di questo potere si estende oltre i confini planari.

Occultare pensieri

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura consenziente

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)

Punti potere: 1

Lo psionico protegge i pensieri del soggetto da qualsiasi analisi. Per tutta la durata del potere, il soggetto ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Raggiare contro coloro che cercano di discernere le sue motivazioni tramite Percepire Intenzioni. Ottiene anche un bonus di +4 ai suoi tiri salvezza contro qualsiasi potere o incantesimo utilizzato per leggerne la mente (come *leggere pensieri* o *sonda mentale*).

Olfatto acuto psionico

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 2

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello

Punti potere: 3

Lo psionico guadagna un senso dell'olfatto potenziato, equivalente alla capacità di olfatto acuto di alcuni mostri. Questa capacità permette allo psionico di individuare nemici in avvicinamento, percepire i nemici nascosti, e seguire le tracce con l'olfatto. Con la capacità di olfatto acuto, lo psionico può identificare gli odori familiari proprio come gli umanoidi identificano le visioni familiari.

Tramite l'olfatto è possibile individuare gli avversari entro 9 metri. Se l'avversario è sopravvissuto aumentare la distanza a 18 metri; se è sottovento, diminuirla a 4,5 metri. Gli odori forti, come il fumo o rifiuti in decomposizione, possono essere individuati al doppio di queste distanze. Gli odori molto forti, come il muschio di una puzzola o il fetore di un troglodite, possono essere individuati al triplo di queste distanze.

Quando si individua un odore, non viene però rivelata l'esatta locazione della fonte: solo la sua presenza in qualche punto del raggio di azione. Lo psionico può utilizzare un'azione di movimento per apprendere la direzione dell'odore. Ogni volta che arrivi entro 1,5 metri dalla fonte, può individuarne la locazione esatta.

Se lo psionico possiede il talento Seguire Tracce, può seguire tracce

con l'olfatto, effettuando una prova di Saggezza (o Sopravvivenza) per trovare o seguire una traccia. La tipica CD di una traccia fresca è 10 (non importa quale tipo di superficie conservi l'odore). Questa CD aumenta o diminuisce a seconda della forza dell'odore della preda, il numero di creature, e l'età della traccia. Per ogni ora passata da quando la traccia è stata lasciata, aumentare di 2 la CD. Per il resto la capacità segue le regole del talento Seguire Tracce. Se si sta seguendo tracce con *olfatto acuto psionico*, si ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.

Onda di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Innato/psion 7

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 36 m

Area: Propagazione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 13

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico produce un flusso di energia del tipo

scelto fatto di ectoplasma instabile e che infligge 13d6 danni a ciascuna creatura o oggetto nell'area. Il potere origina dalle mani dello psionico e si estende da esse a cono.

Elettricità: Manifestare un'onda di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un'onda di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da un'onda di freddo è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un'onda di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un'onda di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6). Per ogni due dadi extra di danno, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Palla di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Cineta 4

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard



Palla di energia

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area: Propagazione con raggio di 6 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 7

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico produce un'esplosione di energia del tipo scelto che infligge 7d6 danni a ogni creatura o oggetto nell'area. L'esplosione non crea praticamente alcuna pressione.

Elettricità: Manifestare una palla di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD del tiro salvezza e un bonus di +2 alle prove di livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Una palla di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da una palla di freddo è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Una palla di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Una palla di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, il danno del potere incrementa di un dado (d6). Per ogni due dadi di danno extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Pattinare

Psicotrasporto

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale o contatto; vedi testo

Bersaglio: Lo psionico o una creatura consenziente o un oggetto incustodito (peso totale massimo di 50 kg per livello); vedi testo

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo, oggetto)

Punti potere: 1

Lo psionico, oppure un'altra creatura consenziente o un oggetto incustodito può pattinare lungo il terreno solido come se fosse ghiaccio liscio. Se lo psionico utilizza pattinare su di sé o

su di un'altra creatura, il soggetto del potere mantiene l'equilibrio grazie alla sola volontà mentale, permettendogli di pattinare aggraziatamente su qualsiasi terreno, girarsi, o fermarsi improvvisamente come preferisce. La velocità sul terreno del pattinatore incrementa di 4,5 metri. (Questa modifica è considerata un bonus di potenziamento). Come per qualsiasi altro effetto che incrementa la velocità, il potere influenza anche la distanza massima di salto del soggetto.

Il soggetto può pattinare in salita o discesa qualsiasi inclinazione su cui può normalmente camminare senza rischi, sebbene pattinare in salita diminuisca la velocità del soggetto alla sua normale velocità, mentre pattinare in discesa aumenta la sua velocità di ulteriori 4,5 metri. (Questa modifica è considerata un bonus di circostanza).

Se lo psionico manifesta pattinare su di un oggetto, trattare l'oggetto come se avesse solo un decimo del suo normale peso al fine di spingerlo lungo il terreno.

Percezione chiaroveggente

Chiaroscienza (Scrutamento)

Livello: Veggente 2

Dimostrazione: Uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vedi testo

Effetto: Sensore psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 3

Lo psionico può ascoltare e vedere in un luogo lontano quasi come se fosse lì. Lo psionico non ha bisogno di linea di visuale o linea di effetto, ma deve conoscere il posto: un luogo familiare allo psionico oppure un luogo ovvio, come dietro una porta, girato un angolo o in un boschetto. Una volta scelto il posto, il focus di percezione chiaroveggente non si sposta, ma lo si può ruotare in tutte le direzioni per vedere l'area desiderata. A differenza di altri poteri di scrutamento, questo potere non permette il funzionamento per mezzo di esso di sensi potenziati psionicamente o soprannaturalmente. Se il locale scelto è buio magicamente o psionicamente, lo psionico non vede nulla. Se è immerso in un'oscurità naturale, lo psionico può vedere in un raggio di 3 metri intorno al centro dell'effetto del potere o fino al limite della sua scurovisione naturale. Il potere non può attraversare i piani.

Percezione fissa

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 4

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Punti potere: 7

La vista dello psionico non può essere distratta o fuorviata, dandogli immunità a tutte le finzioni e mascheramenti (come invisibilità). Inoltre, le prove di Cercare e Osservare dello psionico ricevono un bonus di potenziamento +6 per la durata del potere. Questo potere concede allo psionico un altro tiro salvezza contro chiunque utilizzi contro di lui false percezioni sensoriali, ma lo psionico deve essere a conoscenza che il potere è stato utilizzato per sapere di dover manifestare percezione fissa.

Personalità parassitica

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 4

Dimostrazione: Uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un umanoide Medio o più piccolo

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 7

Lo psionico tenta di scindere per un breve periodo la mente del suo avversario, ritagliandone una personalità minore in contrapposizione alla personalità principale. La personalità parassitica funziona con totale autonomia dalla personalità principale. Non controlla fisicamente il corpo, ma può effettuare ogni round un'azione puramente mentale, come manifestare un potere, nello stesso turno in cui il soggetto svolge le sue azioni.

La personalità parassitica manifesta poteri utilizzando la riserva di punti potere e i poteri conosciuti del soggetto, ma può manifestare solo poteri di tre o più livelli inferiori del massimo livello di poteri che il soggetto può manifestare. Quindi, se il livello di potere massimo che lo psionico può manifestare è il 3°, la personalità parassitica non può manifestare alcun potere.

La personalità parassitica è attivamente impegnata a manifestare poteri che abbiano un impatto negativo sul soggetto, utilizzando i poteri di livello più alto possibile (in modo da svuotare la riserva di punti potere del soggetto) e più letali per il soggetto. Lo psionico non ha controllo su quello che fa la personalità parassitica (è sotto il controllo del DM), sebbene questa operi sempre contro gli interessi del soggetto.

Le due menti comunicano tra di loro telepaticamente.

Se una creatura è vittima di un effetto di compulsione o charme mentre è sotto l'effetto di questo potere, può effettuare un secondo tiro salvezza qualora fallisca il primo. Se entrambi i tiri salvezza falliscono, allora questo potere ha termine e la creatura è vittima dello charme o effetto di compulsione.

La personalità parassitica non ottiene alcun vantaggio se la personalità principale è soggetta a un effetto di *scisma* o *velocità*.

Piè pesante

Psicocinesi

Livello: Combattente psichico 1

Dimostrazione: Uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 m

Bersaglio: Propagazione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Una pedata improvvisa dello psionico scatena un'onda psicocinetica che percorre il terreno, ribaltando le creature e scagliando via gli oggetti. L'onda influenza solo le creature in piedi sul terreno entro l'area di effetto del potere. Le creature che falliscono il tiro salvezza vengono gettate a terra, diventano prone, e subiscono 1d4 danni non letali.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni non letali di questo potere incrementano di 1d4 punti.

Piegare realtà

Chiaroscienza

Livello: Innato/psion 8

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vedi testo

Bersaglio, Effetto, o Area: Vedi testo

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 15, PE

Piegare realtà permette allo psionico di produrre praticamente qualsiasi effetto. Ad esempio, *piegare realtà* può fare una qualsiasi delle seguenti cose:

- Duplicare qualsiasi potere da psion di 6° livello o inferiore, purché il potere non sia in una disciplina proibita al personaggio.
- Duplicare qualsiasi altro potere (ma non incantesimo) di 5° livello o inferiore, purché il potere non sia in una disciplina proibita al personaggio.
- Duplicare qualsiasi potere da psion di 5° livello o inferiore, anche di una disciplina proibita.
- Duplicare qualsiasi altro potere (ma non incantesimo) di 4° livello o inferiore, anche di una disciplina proibita.
- Eliminare gli effetti nocivi di molti poteri, come *costrizione/cerca*, *demenza* o *dominazione psionica*.
- Produrre qualsiasi altro effetto il cui livello di potere sia in linea con gli effetti sopra elencati, come una singola creatura che colpisce automaticamente con il suo prossimo attacco o subire una penalità di -8 al prossimo tiro salvezza. Un potere duplicato concede tiri salvezza e resistenza ai poteri come di norma (ma la CD del tiro salvezza è basata su di un potere di 8° livello).

Quando *piegare realtà* duplica un potere che ha un costo in PE, lo psionico deve pagare quel costo o 300 PE, quale sia maggiore. Quando *piegare realtà* duplica un incantesimo con una componente materiale, deve pagare PE addizionali pari al valore della componente materiale diviso 5.

Costo in PE: 300 PE o più (vedi sopra).

Porta dimensionale psionica

Psicotrasporto (Teletrasporto)

Livello: Combattente psichico 4, innato/psion 4

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersaglio o bersagli: Lo psionico e gli oggetti toccati o altra creatura consenziente toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno e Volontà nega (oggetto)

Resistenza ai poteri: No e Sì (oggetto)

Punti potere: 7

Funziona come *porta dimensionale* (pagina 270 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come indicato qui.

Aumento: Se si spendono 6 punti potere addizionali, è possibile manifestare questo potere come azione di movimento.

Porta in fase psionica

Psicotrasporto

Livello: Innato/psion 7

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Apertura eterea di 1,5 m per 2,4 m, profonda 3 m + 1,5 m per ogni 3 livelli

Durata: Un uso per ogni due livelli

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 13

Funziona come *porta in fase* (pagina 271 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato. Questo potere è soggetto a *dissolvi poteri psionici*.

Precognizione

Chiaroscienza

Livello: Veggente 1

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello

Punti potere: 1

Precognizione permette alla mente dello psionico di percepire frammenti di potenziali eventi futuri: ciò che lo psionico vede probabilmente accadrà se nessuno interviene per cambiare le cose. La visione dello psionico è però incompleta, e non ha alcun senso fino a quando gli eventi intravisti si avvereranno. È quando tutto inizia a connettere che lo psionico può intervenire, sebbene debba agire rapidamente, basandosi sulle informazioni precedentemente ricevute tramite la manifestazione del potere.

In pratica, manifestare questo potere fornisce al personaggio un "vantaggio precognitivo". Normalmente, lo psionico può avere un solo vantaggio precognitivo alla volta. Deve utilizzare il suo vantaggio in un periodo di tempo non superiore a 10 minuti per livello, momento in cui la sua precognizione

svanisce e lo psionico perde questo vantaggio.

Lo psionico può utilizzare il suo vantaggio precognitivo in diversi modi. Essenzialmente, esso si traduce in un bonus cognitivo di +2 che può applicare in qualsiasi momento a un tiro per colpire, tiro per i danni, tiro salvezza o prova di abilità. Lo psionico può applicare il bonus al tiro anche dopo aver determinato che il tiro non modificato è meno di quanto desiderato.

Precognizione difensiva

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 1

La consapevolezza dello psionico si estende una frazione di secondo nel futuro, permettendogli evadere meglio i colpi di un avversario. Lo psionico ottiene un bonus cognitivo di +1 alla CA e a tutti i tiri salvezza. Se colto in una situazione in cui il bonus di Destrezza non si applica alla Classe Armatura, anche questo bonus alla CA e ai tiri salvezza non si applica.

Aumento: È possibile aumentare questo potere in uno o entrambi i modi seguenti.

1. Per ogni 3 punti potere addizionali spesi, il bonus cognitivo incrementa di 1.

2. Se si spendono 6 punti potere addizionali, è possibile manifestare questo potere come azione veloce.

Precognizione offensiva

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard; vedi testo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 1

La consapevolezza dello psionico si estende una frazione di secondo nel futuro, permettendogli di assestare un colpo migliore contro il suo avversario. Lo psionico ottiene un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire.

Aumento: È possibile aumentare questo potere in uno o entrambi i modi seguenti.

1. Per ogni 3 punti potere addizionali spesi, il bonus cognitivo incrementa di 1.

2. Se si spendono 6 punti potere addizionali, è possibile manifestare questo potere come azione veloce.

Precognizione superiore

Chiaroscienza

Livello: Veggente 6

Dimostrazione: Uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 10 minuti

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello

Punti potere: 11

Funziona come *precognizione*, eccetto come qui indicato. Lo psionico ottiene un bonus cognitivo di +4 invece che +2.

Presenza di ferro

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione immediata

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello

Punti potere: 1

Lo psionico può migliorare le sue probabilità di successo in una lotta con un'azione immediata, ottenendo un bonus di potenziamento +4 alle sue prove di lotta.

Lo psionico può manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da trarre beneficio dal potere nel round in corso. Manifestare questo potere è un'azione immediata. È possibile manifestare questo potere anche quando non è il proprio turno (se si è in lotta).

Aumento: Per ogni 4 punti potere addizionali spesi, il bonus di potenziamento alle prove di lotta incrementa di 2.

Prescienza offensiva

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 1

La consapevolezza dello psionico si estende una frazione di secondo nel futuro, permettendogli di mirare meglio il colpo contro il suo avversario. Lo psionico ottiene un bonus cognitivo di +2 ai tiri per i danni.

Aumento: È possibile aumentare questo potere in uno o entrambi i modi seguenti.

1. Per ogni 3 punti potere addizionali spesi, il bonus cognitivo ottenuto ai tiri per i danni incrementa di 1.

2. Se si spendono 6 punti potere addizionali, è possibile manifestare questo potere come azione veloce.

Prodezza

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 2

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione immediata

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 3

Se un nemico provoca un attacco di opportunità da parte dello psionico, quest'ultimo può effettuare l'attacco anche se ha già compiuto il numero massimo di attacchi di opportunità per quel round (di solito uno).

Lo psionico può manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da ottenere un attacco di opportunità extra nello stesso round. Manifestare questo potere è un'azione immediata. È possibile manifestare questo potere anche quando non è il proprio turno.

Proiezione telepatica

Telepatia (Charme) [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico modifica l'umore del soggetto, alterando il suo atteggiamento di un passo in direzione positiva. Ad esempio, una creatura maldisposta può divenire indifferente, o una creatura ostile, maldisposta (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*).

Lo psionico può ottenere un bonus di +4 alle proprie (o di altri) prove di Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Percepire Intenzioni o Raggiare che coinvolgono la creatura influenzata.

Protezione ectoplasmica

Metacreatività

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Visiva; vedi testo

Tempo di manifestazione: 1 azione standard; vedi testo

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un costruito astrale manifestato dallo psionico

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Questo potere rafforza un costruito astrale creato tramite il potere *costrutto astrale*, fornendo allo psionico un bonus di +1 su qualsiasi prova di livello di manifestazione da effettuare contro *dissolvi poteri psionici* o simili effetti, e un bonus di +1 ai tiri salvezza per resistere a *congedare ectoplasma*.

Questo potere può essere manifestato come azione veloce nello stesso round in cui si manifesta un costruito astrale, purché la spesa di punti potere per effettuare entrambe le azioni non ecceda il livello di manifestazione dello psionico.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, il bonus alle prove di livello di manifestazione per proteggere il proprio costruito astrale aumenta di 1, e il bonus del proprio costruito astrale ai tiri salvezza per resistere a *congedare ectoplasma* aumenta di 1.

Psicoreazione

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 5, solitario 5

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello (1)

Punti potere: 9

Lo psionico può riassemblare il proprio corpo per potenziare una delle sue caratteristiche fisiche a discapito di uno o più degli altri punteggi. Selezionare un punteggio di caratteristica che si vuole potenziare, e incrementarlo dello stesso ammontare di cui si diminuisce uno o più degli altri

punteggi. Tutte le diminuzioni dei punteggi sono considerate casi speciali di danno alle caratteristiche, dette consumo di caratteristica, che non può essere curato né magicamente né psionicamente: scompare solo tramite la guarigione naturale (vedi pagina 67).

Lo psionico può potenziare Forza, Destrezza o Costituzione di un ammontare pari al livello di manifestazione (o qualsiasi ammontare inferiore), purché egli possa consumare i suoi altri punteggi di caratteristica fino a quel punto.

Quando la durata di questo potere ha termine, termina anche il potenziamento di caratteristica, ma il consumo di caratteristica rimane finché non guarisce naturalmente.

Ad esempio, uno psionico di 12° livello può potenziare il suo punteggio di Forza di un massimo di 12 punti, se accetta un consumo di caratteristica di 12 punti divisi tra i suoi altri cinque punteggi. Potrebbe dividere i punti equamente tra Carisma, Intelligenza e Saggezza, assegnando 4 danni da consumo a ciascuna caratteristica.

Purificazione corporea

Psicometabolismo (Guarigione)

Livello: Combattente psichico 2, innato/psion 3

Dimostrazione: Materiale e uditiva

Tempo di manifestazione: 1 round

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: Combattente psichico 3, innato/psion 5

Il personaggio ristora fino a 2 danni a un singolo punteggio di caratteristica. Lo psionico non può utilizzare *purificazione corporea* per guarire i risucchi di caratteristica.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, questo potere cura 1 danno addizionale allo stesso punteggio di caratteristica.

Quintessenza

Metacreatività (Creazione)

Livello: Modellatore 4

Dimostrazione: Materiale; vedi testo

Tempo di manifestazione: 1 round

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Grumo di quintessenza con diametro di 2,5 cm; vedi testo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 7

Lo psionico fa collassare un frammento di tempo dal continuum, formando un grumo di 30 grammi di spesso materiale viscoso detto quintessenza. Questa sostanza è riflettente quanto uno specchio d'argento quando è vista da alcune angolature mentre da altre è trasparente. È possibile spargere un grumo di quintessenza intorno a un oggetto estremamente piccolo, come una chiave, un anello, un sigillo o uno stemma.

Gli oggetti sigillati nella quintessenza sono protetti dagli effetti del tempo; in termini pratici entrano in una condizione di stasi. La carne vivente in contatto solo parziale con la quintessenza è anch'essa parzialmente attirata fuori del flusso temporale (lo psionico è immune a questo effetto). Questa distruzione infligge 1 danno per round a partire da 10 round dopo l'iniziale contatto.

La quintessenza può essere grattata via a mano dall'oggetto protetto, facendolo così tornare in contatto con il flusso temporale. Quando lo si fa, c'è una probabilità del 75% che la quintessenza evapori nel continuum. Altrimenti, si riforma in una biglia con diametro di 2,5 cm, che può essere utilizzata nuovamente.

È teoricamente possibile accumulare grandi quantità di quintessenza per conservare grandi oggetti o strutture (o anche una creatura vivente; se completamente immersa nella quintessenza, una creatura vivente non subisce i danni associati con il contatto parziale). In generale i personaggi e le creature psioniche sono restie a farlo dal momento che l'accumulo di quintessenza in peso superiore a 0,5 kg danneggia le attività psioniche in un raggio di 1,5 metri dall'accumulo: i poteri richiedono il doppio dei punti potere per essere manifestati, a meno che lo psionico non superi un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 ogni volta che tenta di manifestare un potere. In queste circostanze, inoltre, manifestare una capacità psionica utilizzabile a volontà è un'azione di round completo invece che un'azione standard.

Raggio di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 1

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico produce un raggio di energia del tipo scelto che parte dalla punta delle sue dita e colpisce un bersaglio nel raggio di azione, infliggendo 1d6 danni se lo psionico effettua con successo un attacco di contatto a distanza.

Elettricità: Manifestare un raggio di questo tipo di energia fornisce un bonus di +3 al tiro per colpire se l'avversario sta indossando un'armatura metallica e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un raggio di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Fuoco: Un raggio di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un raggio di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere aggiuntivo speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6).

Ravvivare psionico

Psicometabolismo (Guarigione)
 [Bene]

Livello: Solitario 5

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura morta toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)

Punti potere: 9, PE

Ravvivare psionico permette allo psionico di riconnettere la psiche di un cadavere al proprio corpo, riportando in vita una creatura da poco defunta. Il potere deve essere manifestato entro 1 round dalla morte del soggetto. Prima che la psiche del soggetto lasci completamente il corpo, il potere ne arresta il viaggio riparando in qualche modo i danni subiti.

Questo potere funziona come *rianimare morti* (pagina 280 del *Manuale del Giocatore*), eccetto che la creatura non perde alcun livello, non perde Costituzione e non perde poteri. Dopo essere stata riportata in vita la creatura ha -1 punti ferita (ma è stabile).

Costo in PE: 200 PE.

Aumento: Per ogni 100 punti esperienza aggiuntivi pagati sia dallo psionico che dal soggetto, la manifestazione di questo potere può essere ritardata di 1 round aggiuntivo. Ad esempio, se sia lo psionico che il soggetto pagano 500 PE per aumentare il potere, esso funziona su di una creatura che è morta da un massimo di 6 round.

Reazione empatica

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Combattente psichico 3, innato/psion 4

Dimostrazione: Materiale e uditiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello

Punti potere: Combattente psichico 5, innato/psion 7

Lo psionico condivide empaticamente il proprio dolore e sofferenza con chi lo attacca. Ogni volta che una creatura lo colpisce in mischia, essa subisce danni pari all'ammontare inflitto allo psionico oppure 5 danni, quale sia il valore minore. Questo danno è di natura empatica, quindi i poteri e le capacità possedute dall'attaccante, come riduzione del danno e rigenerazione, non diminuiscono né mutano questo danno. Il danno da *reazione empatica* non ha tipo, quindi anche se lo psionico subisce danni da fuoco da una creatura con immunità al fuoco, *reazione empatica* danneggerà l'attaccante.

Aumento: Per ogni punto potere aggiuntivo speso, il potenziale di danno di questo potere aumenta di 1 punto. Ad esempio, se un combattente psichico spende 8 punti per manifestare questo potere, il suo attaccante subisce un danno pari all'ammontare inflitto o 8 punti, quale che sia il minore.

Recupero

Psicotrasporto (Teletrasporto)

Livello: Innato/psion 6

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un oggetto che lo psionico può trattenere in una mano, del peso massimo di 5 kg per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza ai poteri: No
Punti potere: 11

Lo psionico teletrasporta automaticamente un oggetto che può vedere all'interno del raggio di azione direttamente nella sua mano. Se l'oggetto è in possesso di un avversario, giunge nella mano dello psionico se l'avversario fallisce il tiro salvezza sulla Volontà.

Aumento: Per ogni punto potere aggiuntivo speso, il limite di peso dell'oggetto incrementa di 5 kg.

Reddopsi

Psicocinesi

Livello: Cineta 7

Dimostrazione: Mentale, olfattiva e uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Punti potere: 13

Quando si manifesta *reddopsi*, i poteri mirati sullo psionico rimbalzano verso colui che li ha manifestati. Questo effetto respinge solo i poteri che hanno lo psionico come bersaglio (eccetto *dissolvi poteri psionici* e simili poteri o effetti). I poteri ad area e a effetto non possono essere respinti. *Reddopsi* non riesce nemmeno a fermare i poteri con raggio di azione a contatto.

In caso si respinga un potere contro uno psionico protetto a sua volta da *reddopsi*, il potere viene respinto di nuovo.

Regressione temporale

Psicotrasporto

Livello: Nomade 9

Dimostrazione: Nessuna

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 17, PE

Lo psionico può regredire di 1 round di tempo apparente nel passato. In effetti, egli "rigioca" il precedente round di attività. Il potere fa regredire il tempo lungo il flusso temporale al momento esattamente precedente al precedente turno dello psionico, cancellando gli effetti di tutte le azioni avvenute nel frattempo. Una volta utilizzato *regressione temporale* solo lo psionico mantiene la conoscenza di ciò che è accaduto durante il round che viene rigiocato;

se lo desidera, può comunicare verbalmente questa conoscenza ai suoi compagni. Durante il round che viene vissuto una seconda volta, lo psionico può agire in base alla conoscenza ottenuta avendo già vissuto l'immediato futuro. Probabilmente, egli non sceglierà di manifestare *regressione temporale* durante il suo secondo passaggio nel flusso temporale, compiendo invece un'azione completamente nuova, ma pagherà comunque il costo in PE.

Costo in PE: 1.000 PE.

Replica di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale e vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli); vedi testo

Bersagli: Lo psionico e la creatura o oggetto che lo attacca; vedi testo

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico tesse un campo di energia potenziale del tipo scelto intorno al proprio corpo. Il primo attacco effettuato con successo contro di lui durante ogni round di durata del potere provoca una reazione da parte del campo senza che lo psionico debba fare alcunché. L'attacco può essere fisico, l'effetto di un potere o l'effetto di un incantesimo (comprese capacità straordinarie, soprannaturali o magiche). Dal campo si scarica una "ectoesplorazione", rivolta verso l'origine dell'attacco e che infligge 4d6 danni del tipo di energia scelto. Per colpire un avversario, questo deve trovarsi a raggio di azione vicino, nella linea di visuale e di effetto, e lo psionico deve essere in grado di identificare l'origine dell'attacco. (Ad esempio, se l'attacco proviene da un avversario nascosto o invisibile, lo psionico potrebbe non riuscire a identificare l'origine; se non è in grado, l'attaccante non può divenire bersaglio della ectoesplorazione). L'ectoesplorazione è un attacco di contatto a distanza effettuato utilizzando il bonus di attacco base dello psionico più la caratteristica chiave della sua classe di psionico.

Elettricità: Manifestare un campo di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un campo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da una *replica di freddo* è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un campo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un campo di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, la durata di questo potere incrementa di 1 minuto.

Resistenza ai poteri

Chiaroscienza

Livello: Innato/psion 5

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)

Punti potere: 9

La creatura ottiene resistenza ai poteri pari a 12 + il livello di manifestazione dello psionico.

Revisione della realtà

Chiaroscienza

Livello: Innato/psion 9

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza ai poteri: Vedi testo

Punti potere: 17, PE

Questo potere funziona come *piegare realtà*, ma con effetti più vasti. *Revisione della realtà* può produrre uno dei seguenti effetti.

- Duplicare qualsiasi potere da psion di 8° livello o inferiore, purché il potere non sia proibito allo psionico.
- Duplicare qualsiasi altro potere di 6° livello o inferiore (ma non incantesimo), come il potere di un combattente psichico.
- Duplicare qualsiasi potere da psion di 7° livello o inferiore, anche se il potere è proibito allo psionico.

- Annullare gli effetti nocivi di molti altri poteri, come *costrizione/cerca*, *demenza* e *microcosmo*.
- Creare un oggetto non psionico fino a un valore di 25.000 mo.
- Creare un oggetto psionico, o aggiungere altri poteri a un oggetto psionico esistente (vedi sotto il costo in PE).
- Conferire a una creatura un bonus intrinseco di +1 a un punteggio di caratteristica. Una serie da due a cinque *revisione della realtà* manifestati in immediata successione possono conferire a una creatura un bonus intrinseco da +2 a +5 a un punteggio di caratteristica (due *revisioni della realtà* per un bonus di +2, tre per un bonus di +3 e così via). I bonus intrinseci sono istantanei e non possono essere negati né dissolti. Un bonus intrinseco non può superare il valore di +5 per un singolo punteggio di caratteristica, e non si accumula mai a eventuali bonus precedenti, per cui si applica solo il bonus migliore.
- Rimuovere ferite e afflizioni. Una singola *revisione della realtà* può aiutare una creatura per ogni livello di manifestazione, e tutti i soggetti devono essere curati dallo stesso tipo di afflizione. Ad esempio, lo psionico può curare tutti i danni subiti da lui e dal suo gruppo, o rimuovere gli effetti del veleno su tutto il gruppo, ma non entrambi usando la stessa manifestazione. Una *revisione della realtà* non può mai essere usata per recuperare punti esperienza perduti attraverso la manifestazione di un potere o la perdita di livelli o di Costituzione subita per essere stati rianimati dalla morte.
- Risorgere i morti. Una *revisione della realtà* può riportare in vita una creatura morta duplicando gli effetti di un incantesimo *resurrezione*. Questo potere può anche riportare in vita una creatura il cui corpo sia stato distrutto, ma per farlo il potere va manifestato due volte: uno per ricreare il corpo e un altro per infondere nuovamente la vita nel corpo. *Revisione della realtà* non può impedire a un personaggio che sia stato riportato in vita di perdere un livello di esperienza.
- Trasportare viaggiatori. Questo potere può prelevare una creatura per livello di manifestazione da qualsiasi luogo in qualsiasi

piano e collocarla in qualsiasi altro luogo in qualsiasi altro piano indipendentemente dalle condizioni locali. Un soggetto non consenziente ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per negare gli effetti e applica la sua resistenza ai poteri (se posseduta).

- Annullare un evento negativo. *Revisione della realtà* può annullare un singolo evento recente. Manifestare il potere permettere di tirare nuovamente un qualsiasi lancio effettuato nell'ultimo round (incluso l'ultimo turno dello psionico). La realtà si riassetta per conformarsi al nuovo risultato. Il tiro effettuato nuovamente, tuttavia, potrebbe anche essere pari o inferiore al vecchio risultato. Un bersaglio non consenziente ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per negare gli effetti e applica la sua resistenza ai poteri (se posseduta).

Lo psionico può tentare di utilizzare *revisione della realtà* anche per produrre effetti superiori a questi, ma farlo è pericoloso. Una simile manifestazione può concedere al DM l'opportunità di esaudire la richiesta dello psionico senza però farlo completamente. (La manifestazione potrebbe distorcere il suo intento esaudendolo in maniera letterale ma sgradita, oppure esaudendolo solo parzialmente).

I poteri duplicati consentono tiri salvezza e resistenza ai poteri come le versioni normali (ma le CD sono per un potere di 9° livello).

Costo in PE: Il costo minimo in PE per manifestare *revisione della realtà* è 5.000 PE. Quando una manifestazione duplica un potere che ha un costo in PE, lo psionico deve pagare 5.000 PE oppure quel costo, a seconda di quale sia il più alto dei due. Quando una manifestazione crea o migliora un oggetto psionico, lo psionico deve pagare il doppio del normale costo in PE per creare o migliorare l'oggetto, più 5.000 PE addizionali.

Richiamare agonia

Chiaroscienza [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

La fabbrica del tempo si sfalda sotto il volere dello psionico, rivelando le ferite che i suoi avversari hanno sofferto in passato (o che devono ancora subire). Quell'avversario subisce 2d6 danni mentre il passato (o il futuro) si inframmette brevemente nel presente.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di 1d6. Per ogni 2d6 danni extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Richiamare arma

Psicotrasporto (Teletrasporto)

Livello: Combattente psichico 1

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 round

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Un'arma; vedi testo

Durata: 1 minuto per livello; vedi testo (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Lo psionico richiama un'arma "dal nulla" nella sua mano distesa (in realtà, si tratta di un'arma reale proveniente da un altro luogo nello spazio e nel tempo). Non c'è bisogno che lo psionico possa vedere o conoscere un'arma per richiamarla: in effetti, non è nemmeno possibile richiamare un'arma specifica; lo psionico specifica il tipo (spada lunga, arco lungo, martello da guerra o qualche altra arma). Se lo psionico richiama un'arma a proiettili, essa giunge con 3d6 quadrelli, frecce o proiettili da fionda non magici del tipo appropriato. L'arma è fatta di materiali normali, appropriati al suo tipo.

Se lo psionico rilascia la presa sull'arma richiamata per 2 o più round consecutivi, essa ritorna automaticamente al suo punto di origine. Queste armi sono considerate armi magiche e quindi efficaci contro la riduzione del danno superabile tramite armi magiche.

Aumento: Per ogni 4 punti potere addizionali spesi, questo potere migliora il bonus di potenziamento dell'arma al tiro per colpire e ai danni di 1. Ad esempio, se lo psionico spende 13 punti potere, può richiamare un'arma con un bonus di

potenziamento +3 al tiro per colpire e ai danni.

Richiamare alla mente

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 minuto

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 1

Meditando su di un argomento, lo psionico può richiamare ricordi innati o conoscenze altrimenti a lui inaccessibili. Con una prova fallita di Conoscenze, si può manifestare questo potere per ottenere una nuova prova con un bonus di competenza +4. Se la prova viene superata, lo psionico ricorda immediatamente ciò che prima era rimasto sepolto nel suo subconscio.

Richiamare morte

Chiaroscienza [Influenza mentale, Morte]

Livello: Innato/psion 8

Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi sotto

Punti potere: 15

Funziona come *richiamare agonia*, eccetto che le ferite rivelate dal dispiegamento della quarta dimensione sono potenzialmente fatali. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza sulla Volontà, muore. Se il tiro salvezza ha successo, il bersaglio subisce invece 5d6 danni.

Rieducazione psichica

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 4

Dimostrazione: Mentale, uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 10 minuti

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 7, PE; vedi testo

Quando si manifesta questo potere, il soggetto può decidere di spendere i punti abilità recentemente acquisiti in modo diverso (scegliendo nuove abilità e abbandonando quelle precedentemente scelte) e scegliere un talento differente da quello selezio-

nato quando è avanzato dal livello precedente a quello attuale.

Il soggetto può anche scegliere di dimenticare i poteri acquisiti quando è avanzato al suo attuale livello, sostituendoli con poteri nuovi.

Il soggetto può annullare le decisioni di questo tipo effettuate ai livelli inferiori, se sia il soggetto che lo psionico accettano di pagare i PE necessari prima di manifestare questo potere (vedi sotto). Il soggetto deve rispettare le normali regole per la selezione di abilità e talenti, quindi non può acquisire talenti di cui non soddisfa i prerequisiti o prendere abilità di classe incrociate come abilità di classe.

Ad esempio, dopo aver raggiunto il suo attuale livello, un soggetto mette 2 punti abilità in Osservare e sceglie il talento Schivare come parte dei suoi benefici per essere avanzato di livello. In seguito decide che è preferibile avere 2 punti in Autoipnosi e prendere il talento di metapsionica Poteri Scavanti. Dopo che questo potere è stato manifestato su di lui, può annullare le sue vecchie decisioni. Egli potrebbe anche decidere di cambiare i poteri appresi al raggiungimento dell'attuale livello, ma è felice della sua decisione originale, e quindi non cambia i poteri conosciuti.

Costo in PE: Per manifestare questo potere bisogna pagare 50 PE per modificare le scelte effettuate dal personaggio all'ultimo passaggio di livello. Per ogni ulteriore livello a cui scende la revisione, il potere costa ulteriori 50 PE. Lo psionico e il soggetto dividono equamente tutti i costi in PE.

Ripara danni psionici

Metacreatività

Livello: Modellatore 2

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)

Punti potere: 3

Quando lo psionico impone le mani su di un costrutto con almeno 1 punto ferita restante, ne sistema la struttura per riparare i danni subiti. Il potere ripara 3d8 danni + 1 danno per livello di manifestazione. I costrutti che sono immuni ai poteri

psionici o alla magia non possono essere riparati in questo modo.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere ripara 1d8 danni addizionali.

Riparazione corporea

Psicometabolismo (Guarigione)

Livello: Combattente psichico 2, innato/psion 3

Dimostrazione: Materiale e uditiva

Tempo di manifestazione: 1 round

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: Combattente psichico 3, innato/psion 5

Lo psionico assume il controllo del processo di guarigione del proprio corpo, curando 1d12 danni. Come al solito, quando si curano i danni normali, viene curato anche un eguale ammontare di danni non letali.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere cura altri 1d12 danni.

Ripristinare estremità

Psicometabolismo (Guarigione)

Livello: Solitario 5

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)

Punti potere: 9

Lo psionico ripristina un'estremità recisa a una creatura che ha perso un dito, mano, braccio, gamba o addirittura la testa. Questo potere non ridona la vita, ma ripristina un'estremità perduta a una creatura viva o morta che sia perlopiù intatta. Non c'è bisogno che l'estremità originale sia presente alla manifestazione di questo potere; la nuova estremità viene creata dal potere. Se al corpo viene ripristinata la testa, la testa originale (se non è stata già distrutta) perde qualsiasi scintilla di vitalità, ed è considerata tessuto morto.

Ristorare psionico

Psicometabolismo (Guarigione)

Livello: Solitario 6

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 3 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)

Punti potere: 11

Questo potere cura tutti i danni alle caratteristiche, e ripristina tutti i punti risucchiati a un singolo punteggio di caratteristica (a scelta dello psionico se è stato risucchiato più di un punteggio). Elimina anche la condizione affaticato ed esausto dal bersaglio. *Ristorare* non ripristina i livelli o i punti di Costituzione persi a causa della morte.

Ristorare può rimuovere i livelli negativi. Può anche ripristinare un livello a una creatura che ha subito un risucchio di livello, se il numero di giorni trascorsi dalla perdita del livello sono pari o inferiori al livello di manifestazione. In questo caso, *ristorare* riporta la creatura al numero minimo di punti esperienza necessari per avanzare al prossimo livello, ottenendo un Dado Vita addizionale e i conseguenti benefici di livello.

Salto felino

Psicotrasporto

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione immediata

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Fino all'atterraggio o 1 round per livello

Punti potere: 1

Lo psionico recupera istantaneamente da una caduta e può assorbire i danni che ha subito da essa. Lo psionico atterra in piedi, quale che sia la distanza caduta, e subisce danni come se la caduta fosse 3 metri inferiore a quanto sia realmente.

Questo potere agisce sullo psionico e su tutto ciò che trasporta (fino al suo carico massimo).

È possibile manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da ottenerne il beneficio mentre si cade. Manifestare il potere è un'azione immediata. È possibile manifestare questo potere anche quando non è il proprio turno.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, questo potere

riduce il danno come se la caduta fosse più breve di 3 metri.

Scambio dimensionale

Psicotrasporto (Teletrasporto)

Livello: Combattente psichico 2, nomade 2

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Lo psionico e un alleato nel raggio di azione, o due alleati qualsiasi nel raggio di azione; vedi testo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo, oggetto)

Punti potere: 3

Lo psionico si scambia immediatamente di posizione con un alleato indicato nel raggio di azione del potere. In alternativa, lo psionico può scambiare di posizione due alleati qualsiasi nel raggio di azione. Questo potere influenza le creature di taglia Grande o inferiore. Lo psionico può portare oggetti con sé, ma non creature.

Speciale: Un combattente psichico può manifestare questo potere per scambiarsi di posizione con un alleato, ma non per scambiare di posto due alleati.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere può agire su di un bersaglio di una taglia superiore.

Scambio mentale

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Telepate 6

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 round

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Lo psionico e un'altra creatura

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 11, PE

Lo psionico può tentare di assumere il controllo di una vicina creatura vivente, penetrando con la sua mente (e anima) nel corpo di questa, e trascinandone la mente nel corpo dello psionico. Lo psionico può colpire

qualsiasi creatura i cui Dadi Vita siano pari o inferiori al suo livello di manifestazione. Lo psionico possiede il corpo del bersaglio e trascina la mente della creatura nel suo corpo a meno che questa non superi un tiro salvezza sulla Volontà. Lo psionico può riportare la sua mente nel proprio corpo in qualsiasi momento desideri, permettendo al soggetto di ritornare con la mente nel proprio corpo e ponendo termine al potere.

Se la manifestazione riesce, la forza vitale dello psionico occupa il corpo ospite, e la forza vitale di questi occupa il corpo dello psionico. Lo psionico può richiamare le conoscenze rudimentali o istintive del soggetto, ma non può accedere alle conoscenze acquisite o imparate (come le abilità e talenti posseduti). Lo stesso è valido anche per il soggetto nel corpo dello psionico. Lo *scambio mentale* comporta i seguenti cambiamenti.

- Lo psionico ottiene il tipo della forma assunta.
- Lo psionico ottiene i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione del corpo assunto.
- Lo psionico ottiene l'armatura naturale, gli attacchi naturali, movimento e altre semplici peculiarità fisiche del corpo assunto.
- Lo psionico ottiene gli attacchi speciali e le qualità straordinarie del corpo assunto, ma non le capacità soprannaturali o magiche.
- Lo psionico ottiene il possesso delle proprietà e dell'equipaggiamento del corpo assunto.
- Lo psionico mantiene i propri punti ferita, tiri salvezza (possibilmente modificati dai nuovi punteggi di caratteristica), capacità di classe, capacità soprannaturali e magiche, incantesimi e poteri, e abilità e talenti (sebbene le prove di abilità impieghino i nuovi punteggi di caratteristica, e lo psionico potrebbe essere temporaneamente incapace di utilizzare talenti di cui non soddisfa i requisiti nel nuovo corpo). Le capacità soprannaturali che richiedono una certa parte del corpo, come i raggi oculari di un beholder o l'arma a soffio di un drago, potrebbero non essere disponibili nella nuova forma.

Ad esempio, se lo psionico è uno psion umano di 10° livello con 70 punti ferita che utilizza *scambio mentale* su di un goblin combattente di 1° livello con 4 punti ferita, ora lo

psionico è un goblin psion con 70 punti ferita nel corpo del goblin, e il suo bersaglio è ora un combattente umano di 1° livello con 4 punti ferita nel corpo naturale dello psionico. (Quando si utilizza questo potere, lo psionico dovrebbe stare attento su chi o cosa permette di occupare il suo corpo naturale, e ciò che permette al soggetto di farne).

Se uno dei due corpi viene ucciso mentre il potere è attivo, anche l'altro partecipante muore al termine del potere. Se il corpo di un partecipante diventa pietrificato, imprigionato da *stasi temporale* o *imprigionare*, o reso inabile in qualche altro modo, l'altro partecipante sarà inabilitato in quel modo al termine del potere.

Un *dissolvi poteri psionici* mirato (o incantesimo o effetto simile) manifestato con successo su uno dei due partecipanti fa sì che entrambe le menti tornino al loro corpo originale.

Costo in PE: 100 PE.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali, la CD di questo potere incrementa di 1.

Scambio mentale autentico

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Telepate 9

Tempo di manifestazione: 1 minuto

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 17, PE

Funziona come *scambio mentale*, eccetto come qui indicato.

Lo psionico si scambia permanentemente di corpo con il soggetto. Dal momento che la durata di questo potere è istantanea, non è possibile obbligare lo psionico a ritornare nel proprio corpo tramite *dissolvi poteri psionici*, un *campo anti-magia* o effetto simile.

Se il corpo del soggetto muore mentre lo psionico vi è dentro, anche lo psionico muore. Il soggetto perde immediatamente un livello, ma sopravvive all'esperienza nel corpo naturale dello psionico. Se il corpo naturale dello psionico muore mentre vi è dentro il soggetto, lo psionico perde immediatamente un livello, ma sopravvive all'esperienza all'interno del suo nuovo corpo.

Si considera il corpo "naturale" dello psionico l'ultimo da cui si è scambiato. Se lo psionico si scambia di corpo con più soggetti ripetuta-

mente, deve preoccuparsi solo del benessere dell'ultimo corpo da cui si è scambiato. Allo stesso modo, se il suo corpo originale muore ma nel frattempo lo psionico si è scambiato di mente con un altro soggetto, non subisce alcuna penalità. Lo psionico perde un livello solo se il corpo che abitava immediatamente prima dell'ultimo scambio viene distrutto.

Costo in PE: 10.000 PE.

Scassinare psionico

Psicotrasporto

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una porta, una scatola o una cassa con un'area fino a 0,9 m² per livello

Durata: Istantanea; vedi testo dell'incantesimo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 3

Funziona come *scassinare* (pagina 286 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Schermo di forza

Psicocinesi [Forza]

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello

Punti potere: 1

Lo psionico crea un disco di forza invisibile che fluttua davanti a sé. Questo *schermo di forza* fornisce un bonus di scudo +4 alla Classe Armatura (che si applica anche contro gli attacchi di contatto incorporati, dato che lo *schermo di forza* è un effetto di forza). Dal momento che fluttua di fronte allo psionico, l'effetto non ha alcuna penalità di armatura alla prova ad esso associata.

Aumento: Per ogni 4 punti potere addizionali spesi, il bonus di scudo alla Classe Armatura migliora di 1.

Sciame di cristalli

Metacreatività (Creazione)

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1

azione standard

Raggio di azione: 4,5 m

Area: Propagazione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 3

Migliaia di minuscoli cristalli si spargono ad arco dalle mani dello psionico. Questi affilati cristalli tagliano qualsiasi cosa trovino sul loro percorso. Chiunque si trovi nel cono subisce 3d4 danni taglienti.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di 1d4.

Scisma

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Telepate 4

Dimostrazione: Uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello (1)

Punti potere: 7

La mente dello psionico si divide in due parti indipendenti. Ogni parte funziona in completa autonomia, come due personaggi in un solo corpo. La nuova "seconda mente" dello psionico non controlla fisicamente il corpo ma è libera di effettuare ogni round un'azione standard puramente mentale (come manifestare un potere) nello stesso turno in cui lo psionico svolge le sue normali azioni. La seconda mente dello psionico può manifestare poteri utilizzando la riserva di punti potere dello psionico, ma solo a 6 livelli di manifestazione in meno rispetto al livello dello psionico.

Quindi, per uno psionico di 8° livello, la seconda mente ha il 2° livello di manifestazione, limitando il numero di punti potere che la seconda mente può spendere a 2. La seconda mente non provoca attacchi di opportunità quando manifesta un potere, dato che farlo non distrae la mente primaria dello psionico.

La seconda mente svolge la sua prima azione durante il turno dello psionico nel round successivo a quello in cui ha manifestato *scisma*.

Le menti comunicano tra di loro telepaticamente.

Se lo psionico è vittima di un effetto di compulsione o charme mentre ha due menti, effettuare un secondo tiro salvezza se il primo è

fallito. Se falliscono entrambi, allora lo *scisma* ha fine e lo psionico subisce normalmente gli effetti del potere. Se ne fallisce solo uno, *scisma* finisce immediatamente, ma lo psionico non subisce gli effetti della compulsione o charme.

La seconda mente dello psionico non ottiene alcun beneficio se questi è soggetto a un effetto di *velocità*, sebbene lo psionico ne guadagni i benefici generali.

Scivolo dimensionale

Psicotrasporto (Teletrasporto)

Livello: Combattente psichico 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicina (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Lo psionico; vedi testo

Durata: Istantanea

Punti potere: 5

Lo psionico si trasferisce istantaneamente dalla sua posizione attuale a qualsiasi altro punto entro il raggio di azione con il quale abbia linea di visuale. Lo psionico può portare con sé un carico non superiore a medio, comprese creature viventi che pesino non più di 10 kg.

Il movimento prodotto dall'uso di *scivolo dimensionale* non provoca attacchi di opportunità.

Se lo psionico cerca in qualche modo di trasferirsi in una locazione occupata da un corpo solido o in una locazione che non può vedere (cosa che potrebbe accadere se le sue sensazioni sono controllate da un telepate), il potere si limita a non funzionare.

Aumento: Se si spendono 4 punti potere addizionali, è possibile manifestare questo potere come azione di movimento.

Scorporazione infuocata

Psicocinesi [Fuoco]

Livello: Cineta 5

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione immediata

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea e fino a un giorno; vedi testo

Punti potere: 9

Lo psionico utilizza la sua padronanza dell'energia per sfuggire alla morte. Se si trova entro 9 metri da una fiamma esposta, può fare uso di

questo potere. Qualsiasi danno che lo ridurrebbe a 0 punti ferita o meno ha una probabilità di scorporare lo psionico. Egli effettua un tiro salvezza sulla Volontà (CD 5 + danni subiti); se lo supera, si divide in decine di piccole lingue di fuoco e svanisce, insieme a tutto il suo equipaggiamento e a qualsiasi attrezzatura stesse trasportando. Un giorno dopo, egli ricompare in prossimità della fiamma aperta più vicina al posto della sua scorporazione, materializzandosi apparentemente dal fuoco (lo psionico sceglie in quale punto del perimetro della fiamma aperta comparire). Mentre lo psionico è scorporato, non esiste a tutti gli effetti: non può fare nulla, né alcun suo nemico può fargli alcunché.

Aumento: Per ogni 3 punti potere addizionali spesi, lo psionico ottiene un bonus di +1 al tiro salvezza sulla Volontà per determinare se riesce a scorporarsi.

Scudo di pensieri

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Combattente psichico 2, innato/psion 2

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione immediata

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round

Punti potere: 3

Lo psionico fortifica la propria mente contro le intrusioni, ottenendo resistenza ai poteri 13 contro tutti i poteri di influenza mentale.

Lo psionico può manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da trarne beneficio in caso di emergenza. Manifestare questo potere è un'azione immediata. È possibile manifestare questo potere anche quando non è il proprio turno.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, la durata di questo potere incrementa di 1 round, e la resistenza ai poteri che fornisce incrementa di 1.

Scurovisione psionica

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 2, innato/psion 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello

Punti potere: Combattente psichico 3, innato/psion 5

Funziona come *scurovisione* (pagina 289 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come indicato qui.

Seconda possibilità

Chiaroscienza

Livello: Veggente 5

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello o finché non viene scaricato

Punti potere: 9

Lo psionico agisce per influenzare i probabili risultati nell'ambiente immediatamente circostante. Lo psionico percepisce le molteplici diramazioni alternative che la realtà potrebbe prendere nei prossimi secondi, e con questa conoscenza ottiene la capacità di tirare nuovamente un tiro per colpire, un tiro salvezza, una prova di caratteristica, o una prova di abilità ogni round. Bisogna accettare il risultato del nuovo tiro, anche se è peggiore del tiro originale. Lo psionico non è obbligato a tirare nuovamente se è soddisfatto del tiro originale.

Seme astrale

Metacreatività

Livello: Modellatore 8

Dimostrazione: Materiale; vedi testo

Tempo di manifestazione: 10 minuti

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Un cristallo di contenimento

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 15

Questo potere tesse filamenti di ectoplasma astrale in un cristallo contenente il seme della mente dello psionico (durezza 1 e 1 punto ferita). Lo psionico può porre in esistenza un solo *seme astrale* alla volta. Fino al momento della morte dello psionico, il *seme astrale* (detto anche cristallo di contenimento) rimane inerte. Se lo psionico viene in seguito ucciso, la sua anima si trasferisce nel cristallo di contenimento, che inizia a brillare di una fioca luce. Dopo il

trasferimento, i suoi resti fisici (ne caso che esistano ancora) diventano materia inerte e non possono essere riportati in vita. Il trasferimento dal corpo ucciso al *seme astrale* funziona a qualsiasi distanza, fisica o extradimensionale.

Una volta che la morte fisica del corpo dello psionico attiva il cristallo di contenimento, lo psionico ha le capacità di uno psicocristallo del livello appropriato, più tutti i poteri che conosceva e il massimo di punti potere disponibili al momento della manifestazione del *seme astrale*, ma lo psionico ha anche un livello negativo che non può essere curato e che non si converte in un'effettiva perdita di livello della sua attuale forma cristallina. Lo psionico ha trenta giorni per procurarsi un corpo organico, dopodiché la sua coscienza svanisce e l'anima trapassa, nel caso non sia riuscita ad entrare in un nuovo corpo.

Per procurarsi un nuovo corpo, lo psionico (nel cristallo di contenimento) deve trascorrere dieci giorni in totale solitudine. Le parti costituenti del corpo vengono prese come ectoplasma estratto dal Piano Astrale, poi lentamente modellato e trasformato in un corpo vivo che è un esatto duplicato del corpo al momento della manifestazione del *seme astrale* (il cristallo si frantuma e diventa parte del nuovo corpo organico). Al termine del decimo giorno, lo psionico occupa totalmente il nuovo corpo. Lo psionico possiede tutte le capacità possedute al momento della manifestazione del *seme astrale*, a un livello inferiore, ma è privo di equipaggiamento. Se il corpo subisce un qualsiasi ammontare di danno durante il periodo di dieci giorni in cui sta ricrescendo, viene distrutto e l'anima dello psionico trapassa.

Eventualmente, si potrebbe manifestare *scambio mentale* per utilizzare temporaneamente un altro corpo, ma solo una creatura malvagia distruggerebbe il proprio cristallo di contenimento temporaneo vuoto per usurpare permanentemente il corpo organico del soggetto (a meno che il soggetto non sia irrimediabilmente malvagio).

Seme mentale

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale, Male]

Livello: Telepate 8

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura umanoide toccata di taglia Media o inferiore

Durata: Istantanea; vedi testo

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 15, PE

Lo psionico inserisce la totalità della propria psiche nel subconscio del soggetto. Se impiantato con successo, il seme della mente dello psionico "germina" nel corso di una settimana. In questo periodo, il soggetto inizia ad assumere inconsciamente i modi di fare dello psionico. Ad esempio, se questi è solito mormorare, "Certo, certo, certo," presto questa stessa litania verrà udita uscire dalle labbra del soggetto, in maniera inconscia.

Quando l'integrazione è completa (dopo una settimana), il soggetto è mentalmente identico allo psionico come era al momento della manifestazione del potere, ma il livello del soggetto è di otto inferiore a quello dello psionico. Il soggetto non possiede nessuno dei punteggi di caratteristica fisici o parte dell'equipaggiamento dello psionico, ma solamente i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma che questi aveva otto livelli prima. Il soggetto conosce anche i poteri che lo psionico possedeva otto livelli prima.

Sebbene inizialmente il soggetto sia un duplicato mentale dello psionico, col tempo le due personalità iniziano a divergere. Sebbene il soggetto possieda i ricordi delle esperienze dello psionico, continua comunque a mantenere la sua "anima" e il suo corpo originale ed è libero di sviluppare la propria personalità basandosi sulle sue nuove esperienze. Quindi, il soggetto non è uno schiavo o servitore dello psionico, ma invece un personaggio non giocante che condivide le vecchie memorie dello psionico.

Protezione dal male o un incantesimo o potere simile può impedire allo psionico di impiantare un *seme mentale*, o impedire a un seme di germinare durante la durata del potere. Altrimenti, un seme germinante può essere rimosso (prima della fioritura) solo da *chirurgia psichica*, *revisone della realtà* o simili effetti di alto livello. Manifestare nuovamente *seme mentale* durante la germinazione serve ugualmente a purificare la mente del soggetto.

Costo in PE: 3.000 PE.

Sensibilità alle tracce psichiche

Chiaroscienza

Livello: Veggente 2

Dimostrazione: Materiale e uditiva

Tempo di manifestazione: 1 ora

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Propagazione con raggio di 7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli, centrata sullo psionico

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 3

Lo psionico ottiene una visione storica di una specifica locazione. Stanze, strade, tunnel e altre locazioni accumulano tracce psichiche lasciate da potenti emozioni sperimentate in una specifica area. Queste tracce offrono allo psionico una immagine del passato del luogo.

I tipi di eventi che più probabilmente lasceranno delle tracce psichiche sono quelli sollecitati da forti emozioni: battaglie e tradimenti, matrimoni e omicidi, nascite e grandi sofferenze, o qualsiasi altro evento dominato da una forte emozione. Gli avvenimenti giornalieri non lasciano alcuna traccia rilevabile da uno psionico.

La visione dell'evento è vaga e tenebrosa. Lo psionico non ottiene alcuna conoscenza particolare delle persone coinvolte nell'evento, sebbene possa riuscire a leggere dei grandi stemmi o altre scritte se in un linguaggio a lui conosciuto.

Ad esempio, lo psionico potrebbe manifestare *sensibilità alle tracce psichiche* nella navata di una cappella distrutta. La visione ottenuta mostra una folla di parrochiani terrorizzati in fuga tramite le porte laterali e frontali della cappella. Nel frattempo, una presenza demoniaca sorge dal pavimento della navata e inizia a dissacrare con meticolosità il luogo un tempo sacro. La principale emozione percepita è di terrore.

A partire dall'evento significativo più recente avvenuto in un luogo e andando a ritroso nel tempo, lo psionico può percepire un evento distinto ogni 10 minuti di concentrazione, se ci sono eventi del genere da percepire. La sensibilità del personaggio si estende nel passato un numero massimo di anni pari a 100 x il livello di manifestazione.

Senso del pericolo

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 3, innato/psion 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello (I)

Punti potere: 5

Lo psionico può percepire la presenza di pericoli prima di quanto gli permetterebbero normalmente i suoi sensi. L'intuito dello psionico lo avverte dei pericoli derivanti da trappole, fornendogli un bonus cognitivo di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole e un bonus cognitivo di +4 alla Classe Armatura contro gli attacchi delle trappole.

Aumento: Se si spendono 3 punti potere addizionali, questo potere fornisce allo psionico anche la capacità schivare prodigioso; se si spendono 6 punti potere addizionali, questo potere fornisce anche la capacità schivare prodigioso migliorato.

Serratura psionica

Psicotrasporto

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: La porta, il forziere o il portale toccato, fino a una taglia di 2,7 m² per livello

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 3

Un *serratura psionica* manifestato su una porta, un forziere o un portale ne provoca la chiusura psionica. Lo psionico è in grado di oltrepassare la propria chiusura psionica senza influenzarla, ma chiunque altro voglia aprire una porta o un oggetto bloccato con *serratura psionica* deve sfondarlo o usare con successo un effetto di *dissolvi poteri psionici*. Aggiungere +10 alla normale CD per sfondare una porta o un portale protetto da questo potere.

Sfera telecinetica psionica

Psicocinesi [Forza]

Livello: Cineta 8

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1

azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Sfera con diametro di 30 cm per livello, centrata attorno a creature o oggetti

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi nega (oggetto)

Resistenza ai poteri: Sì (oggetto)

Punti potere: 15

Funziona come sfera telecinetica di Otiluke (vedi pagina 291 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Sinesteta

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico, innato/psion 1

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Punti potere: 1

Lo psionico riceve una specie di impulso sensoriale quando viene stimolato un senso differente. In particolare, egli può avvertire la luce oppure il suono. Egli può spostare il suo senso stimolato tra queste due opzioni una volta per round con un'azione veloce. I suoi sensi continuano a operare normalmente, a meno che non siano impediti in qualche maniera.

Per utilizzare questo potere il volto dello psionico deve essere scoperto, dato che è la pelle della sua faccia ad agire come ricevitore sensoriale.

Se sta percependo la luce assorbendo la luminosità ambientale nella sua pelle, egli possiede le sue normali capacità visive (eccetto la scurovisione), anche se i suoi occhi sono chiusi o accecati. Se i suoi occhi stanno funzionando normalmente, ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Cercare e Osservare. Mentre avverte la luce, lo psionico è immune agli attacchi con lo sguardo.

Se sta percependo il suono assorbendo gli effetti acustici nella sua pelle e le orecchie funzionano normalmente, la percezione uditiva amplificata fornisce un bonus di circostanza +4 alle prove di Ascoltare.

Gli effetti di distorsione, di invisibilità, illusione magici o psionici e altri simili effetti confondono i sensi

Il potere sinesteta fornisce protezione anche contro gli attacchi con lo sguardo



di un *sine-steta* proprio come confonderebbero i suoi normali sensi.

Lo psionico può anche utilizzare questo potere per vedere il suono se è assordato, o ascoltare la luce se è accecato, rimuovendo quindi tutte le penalità associate a queste condizioni (non si guadagna alcun bonus a utilizzare questo potere in questo modo se non si è assordati o accecati).

Soffio del drago nero

Psicometabolismo [Acido]

Livello: Combattente psichico 6, innato/psion 6

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Esplosione a cono centrata sullo psionico

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 11

La bocca dello psionico sputa acido al vetriolo che infligge 11d6 danni da acido a qualsiasi bersaglio nell'area.

Aumento:

Per ogni punto potere aggiuntivo speso, i danni di questo potere aumentano di 1d6.

Sollecitare psicocristallo

Telepatia

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione veloce

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Psicocristallo dello psionico

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: No

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 5

Lo psicocristallo dello psionico assume il compito di mantenere la concentrazione di qualsiasi potere manifestato dallo psionico e su cui si stia ora concentrando. Mentre mantiene la concentrazione, lo psicocristallo è limitato, come di norma, a compiere solamente azioni di movimento ogni round. Al termine della durata di *sollecitare psicocristallo*, il potere che lo psionico ha trasferito allo psicocristallo ha termine (anche se ciò indica che il potere termina

prima del normale). Se necessario, lo psicocrystallo effettua le prove di Concentrazione utilizzando il modificatore di Concentrazione dello psionico.

Lo psionico può manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da trarre beneficio dal potere prima di compiere qualsiasi altra azione nel round. Manifestare questo potere è un'azione veloce, come la manifestazione di un potere rapido, e conta per il normale limite di un potere rapido per round. Lo psionico non può manifestare questo potere quando non è il suo turno.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, la durata massima di questo potere incrementa di 1 round.

Sonda mentale

Telepatia (Charme) [Influenza mentale]

Livello: Telepate 5

Dimostrazione: Materiale, uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 minuto

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 9

Tutti i ricordi e le conoscenze del soggetto diventano accessibili allo psionico, dai ricordi nascosti nei recessi del subconscio a quelli che ritornano quotidianamente in mente. Lo psionico può apprendere la risposta a una domanda per round, al meglio delle conoscenze del soggetto. Se il soggetto supera un tiro salvezza sulla Volontà, non è obbligato rispondere alla domanda; superare il tiro salvezza non pone però fine al potere. Lo psionico può porre al soggetto una nuova domanda (o la stessa) in round successivi fino al termine della durata del potere.

Lo psionico può sondare un soggetto addormentato e ricevere automaticamente la risposta a una sua domanda. Se il soggetto supera successivamente un tiro salvezza sulla Volontà, si sveglia dopo aver fornito la risposta e da quel momento può trattenersi dal rispondere superando un tiro salvezza sulla Volontà come descritto sopra.

I soggetti che non vogliono essere sondati possono tentare di uscire dal raggio di azione del potere, a meno che non ne siano in qualche modo impediti. Lo psionico pone le domande telepaticamente, e le risposte ad esse vengono impartite direttamente alla sua mente. Non c'è bisogno che lo psionico e il soggetto parlino lo stesso linguaggio, sebbene le creature meno intelligenti possano fornire solo immagini appropriate in risposta alle domande dello psionico.

Sospendere vita

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 6, innato/psion 6

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Permanente finché non viene terminato o interrotto; vedi testo

Punti potere: 11

Lo psionico può entrare in uno stato di trance talmente profondo da essere quasi in animazione sospesa. Anche i poteri in grado di individuare la vita o i pensieri non sono in grado di determinare se lo psionico è vivo.

Mentre si trova in questo stato, lo psionico è consapevole dell'ambiente circostante. Egli percepisce il passaggio di un giorno per ogni anno realmente trascorso. Sebbene più lentamente, egli diventa affamato dopo un "giorno" senza mangiare (sebbene in realtà sia passato un anno) e comincia a soffrire gli effetti appropriati di fame e sete.

Se subisce danni, lo psionico esce dalla trance 4 round dopo. La trance può essere sospesa anche da un utilizzo efficace di *dissolvi poteri psionici*. Se lo psionico decide di interrompere il potere, lo stato di trance termina 10 round dopo.

Sostentamento

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 2, innato/psion 2

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 3

Lo psionico può sopravvivere senza cibo e acqua per un giorno. Ogni volta che manifesta questo potere, il suo corpo produce sufficiente nutrimento solido e liquido da soddisfare le sue necessità del momento.

Spinta di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico proietta un solido colpo di energia del tipo scelto contro un bersaglio, infliggendo 2d6 danni.

Inoltre, se un soggetto di una categoria di taglia non superiore di una rispetto a quella dello psionico fallisce una prova di Forza (CD pari alla CD del tiro salvezza del potere), la forza di spinta del colpo di energia lo spinge indietro di 1,5 metri più altri 1,5 metri per ogni 5 danni subiti. Se una parete o altro oggetto solido impedisce al soggetto di essere spinto indietro, il soggetto si schianta invece sull'oggetto e subisce 2d6 danni extra dall'impatto (senza tiro salvezza). Il movimento prodotto da *spinta di energia* non provoca attacchi di opportunità.

Elettricità: Manifestare una spinta di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Una spinta di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado (i danni per l'impatto restano 2d6). Il tiro salvezza per ridurre il danno da una *spinta di freddo* è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Una spinta di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado (i danni per l'impatto restano 2d6).

Sonoro: Una spinta di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionale spesi, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6) e la CD del tiro salvezza incrementa di 1. L'incremento di danno si applica sia al danno iniziale che a qualsiasi danno provocato dall'impatto con un oggetto.

Spostamento planare psionico

Psicotrasporto

Livello: Innato/psion 5

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura consenziente toccata, o fino a otto creature consenzienti che uniscono le mani

Durata: Istantanea

Punti potere: 9

Funziona come *spostamento planare* (pagina 297 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Stordimento da energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Esplosione con raggio di 1,5 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico rilascia un potente colpo di energia del tipo scelto che avvolge tutte le creature nell'area, infliggendo 1d6 danni. Inoltre, qualsiasi creatura che fallisca il suo tiro salvezza per dimezzare i danni deve superare anche un tiro salvezza sulla Volontà o restare stordita per 1 round.

Elettricità: Manifestare un colpo di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un colpo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da un *stordimento da freddo* è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un colpo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un colpo di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6) e la CD del tiro salvezza incrementa di 1.

Suggestione psionica

Telepatia (Compulsione) [Dipendente dal linguaggio, Influenza mentale]

Livello: Telepatia 2

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 ora per livello o finché non viene completata

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Funziona come *suggestione* (pagina 298 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere può influenzare un ulteriore bersaglio. Qualsiasi bersaglio addizionale non può trovarsi a più di 4,5 metri da un altro bersaglio.

Teletrasporto disgregante

Psicotrasporto (Teletrasporto)

Livello: Nomade 5

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura corporea

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 9

Lo psionico dissolve tramite lo psicotrasporto minuscole porzioni del soggetto, infliggendo 9d6 danni. I bersagli possono proteggersi dagli effetti di *teletrasporto disgregante* con *ancora dimensionale*.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di 1d6. Per ogni 2d6 danni extra, la CD del tiro salvezza del potere aumenta di 1 e il livello di manifestazione incrementa di 1 ai fini di determinare la resistenza ai poteri.

Teletrasporto programmato

Psicotrasporto (Teletrasporto)

Livello: Nomade 5

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello (I)

Punti potere: 9

Lo psionico specifica una situazione che attiva la sua manifestazione automatica di *teletrasporto programmato*, portandolo in una destinazione predeterminata. Lo psionico deve conoscere il potere *teletrasporto psionico* e avere punti potere sufficienti per manifestarlo, al momento della situazione specificata.

Il *teletrasporto programmato* si attiva al conteggio di iniziativa immediatamente successivo al verificarsi della situazione specificata, anche se lo psionico è colto alla sprovvista o ha già svolto un turno nel round in corso. La situazione specificata può essere descritta in termini generali ("se vengo attaccato") o termini specifici ("se i miei punti ferita scendono a 9 o meno").



Teletrasporto psionico

Psicotrasporto (Teletrasporto)

Livello: Nomade 5**Dimostrazione:** Visiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Personale e contatto**Bersaglio:** Lo psionico e oggetti toccati o altre creature toccate consenzienti**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Nessuno o Volontà nega (oggetto)**Resistenza ai poteri:** No o Sì (oggetto)**Punti potere:** 9

Funziona come *teletrasporto* (pagina 299 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Teletrasporto superiore psionico

Psicotrasporto (Teletrasporto)

Livello: Innato/psion 8**Punti potere:** 15

Funziona come *teletrasporto superiore* (pagina 300 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Tocco dissipante

Psicotrasporto (Teletrasporto)

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1**Dimostrazione:** Uditiva e visiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Creatura o oggetto toccato**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza ai poteri:** Sì (oggetto)**Punti potere:** 1

Il semplice tocco dello psionico può disperdere la materia superficiale di un avversario o oggetto, spedendo lontano minuscole porzioni. L'effetto è *devastante*; quindi, un *attacco* di contatto in mischia effettuato con successo da parte dello psionico infligge 1d6 danni.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di 1d6.

Tocco dissolvente

Psicometabolismo [Acido]

Livello: Combattente psichico 2**Dimostrazione:** Visiva**Tempo di manifestazione:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Creatura o oggetto toccato**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza ai poteri:** No**Punti potere:** 3

Il tocco, artiglio o morso dello psionico è corrosivo, e una melma vaporosa e sibilante fuoriesce visibilmente dalla sua arma naturale o mano. Lo psionico infligge 4d6 danni da acido a qualsiasi creatura o oggetto tocchi con un attacco di contatto in mischia effettuato con successo.

L'acido secreto dallo psionico si denatura 1 round dopo l'uso, perdendo tutta l'efficacia e la capacità di infliggere danni. Lo psionico è immune al proprio acido.

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)**Area:** Propagazione con raggio di 12 m**Durata:** Istantanea**Tiro salvezza:** Riflessi dimezza; vedi testo**Resistenza ai poteri:** No**Punti potere:** 17

Lo psionico induce la formazione di un esile vortice di aria turbinante. Al momento della manifestazione, un vortice di aria fuoriesce visibilmente e rumorosamente dalla mano dispiegata dello psionico.

Se lo psionico vuole indirizzare il vortice contro una specifica creatura, deve effettuare un *attacco di contatto* a distanza per colpirla. Se lo effettua con successo, il contatto diretto con il vortice infligge 8d6 danni alla creatura (senza tiro salvezza).

A prescindere che il tiro per colpire a contatto a distanza colpisca (e che si decida o meno di effettuare l'attacco), tutte le creature nell'area (compresa quella possibilmente danneggiata dal contatto

Spinta di energia

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, i danni di questo potere incrementano di 2d6.

Tornado devastante

Psicocinesi

Livello: Cineta 9**Dimostrazione:** Uditiva e visiva; vedi testo**Tempo di manifestazione:** 1 round

diretto) vengono sollevate e sbattute violentemente, subendo 17d6 danni ciascuna. Le creature che superano un tiro salvezza sui Riflessi dimezzano i danni.

Dopo essere stato sbattuta, ciascuna creatura colpita si trova in un nuovo spazio a 1d4 x 3 metri di distanza dal

suo spazio originale in una direzione casuale. Pareti e altre barriere possono limitare questo spostamento; in tal caso, la creatura termina adiacente a una barriera.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, il danno ad area del potere (non il danno prodotto dal contatto diretto con una specifica creatura) aumenta di 1d6 (fino a un massimo di 24d6). Per ogni 2d6 danni extra, la CD del tiro salvezza del potere incrementa di 1.

Torre di ferrea volontà

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 5

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione immediata

Raggio di azione: 3 m

Area: Emanazione con raggio di 3 m centrata sullo psionico

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)

Punti potere: 9

Lo psionico genera un bastione di pensieri tanlmente robusto da offrire protezione a se stesso e a coloro che lo circondano, migliorando l'autocontrollo di tutti. Lo psionico e tutte le creature nell'area del potere ottengono resistenza ai poteri 19 contro tutti i poteri di influenza mentale.

Lo psionico può manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da trarne beneficio in caso di emergenza. Manifestare questo potere è un'azione immediata. Lo psionico può manifestare questo potere anche quando non è il proprio turno.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, la durata di questo potere incrementa di 1 round e la resistenza ai poteri che fornisce incrementa di 1.

Tracciare teletrasporto

Chiaroscienza

Livello: Innato/psion 4

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Propagazione con raggio di 7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli, centrata sullo psionico

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 7

Funziona come *individuazione del teletrasporto*, eccetto che lo psionico può tracciare la destinazione di qualsiasi teletrasporto psionico o magico effettuato da altri all'interno dell'area del potere entro l'ultimo minuto.

Lo psionico apprende la direzione e la distanza che gli individui hanno percorso e può teletrasportarsi nella stessa locazione se lo desidera (e se conosce il potere *teletrasporto psionico*), come se avesse "visto per caso" la locazione. Questo potere non fornisce alcuna informazione sulle condizioni all'altra estremità della traccia, oltre alle coordinate mentali del luogo.

Aumento: Se si spendono 2 punti potere addizionali, il raggio di azione di questo potere incrementa a Medio (30 m + 3 m per livello).

Transizione eterea psionica

Psicotrasporto

Livello: Nomade 7

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello (I)

Punti potere: 13

Funziona come *transizione eterea* (pagina 303 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Trappola contro la vista remota

Chiaroscienza [Elettricità]

Livello: Innato/psion 6

Dimostrazione: Mentale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 24 ore + 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 11

Quando altre creature utilizzano *percezione chiaroveggente*, *vista remota* o altri metodi di scrutamento da lontano, la trappola preparata dallo psionico gli dà una brutta sorpresa. Se lo scrutatore fallisce il suo tiro salvezza, lo psionico non viene individuato. Inoltre, l'osservatore subisce 8d6 danni da elettricità. Se lo scrutatore supera il suo tiro salvezza, subisce solo 4d6 danni da elettricità ed è in grado di osservare normalmente lo psionico. Ad ogni modo, lo psionico è consapevole del tentativo di scrutarlo, ma non dell'identità dell'osservatore o della

sua posizione. È possibile che lo psionico riesca a riconoscere il punto di vista quasi-reale di qualcuno che usi il potere *vista remota* se riesce a penetrare la sua invisibilità (cosa che si applica a *vista remota*, a prescindere che si usi o meno questo potere).

Trappola mentale

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione immediata

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)

Punti potere: 5

Lo psionico predispone nella sua mente una trappola contro gli intrusi psionici. Chiunque attacchi lo psionico con un potere telepatico perde immediatamente 1d6 punti potere. L'effetto di questo potere non nega il potere utilizzato contro lo psionico.

Lo psionico può manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza rapidamente da trarne beneficio in caso di emergenza. Manifestare questo potere è un'azione immediata. È possibile manifestare questo potere anche quando non è il proprio turno.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, la durata di questo potere incrementa di 1 round.

Trasferimento empatico

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 2, solitario 2

Dimostrazione: Materiale e uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura consenziente toccata

Durata: Istantanea

Punti potere: 3

Lo psionico cura le ferite di un'altra creatura, trasferendo parte dei danni su di sé. Quando manifesta questo potere, lo psionico può curare fino a 2d10 danni. Il bersaglio recupera un numero di punti ferita pari al risultato dei dadi, e lo psionico perde la metà di questo ammontare. (La perdita può portarlo anche a 0 o meno punti ferita). I poteri e le capacità possedute dal personaggio, come riduzione del

danno o rigenerazione, non possono diminuire o cambiare questo danno, dal momento che si sta assumendo in maniera empatica il dolore del bersaglio. Il danno trasferito da questo potere non ha tipo, quindi anche se lo psionico è immune al tipo di danno originariamente subito dal bersaglio, il trasferimento avviene normalmente e infligge danni allo psionico.

In alternativa, lo psionico può utilizzare questo potere per assorbire dentro di sé un veleno o una malattia che affligge il bersaglio. Quando si assorbe un veleno o una malattia, lo psionico non subisce alcun danno già sofferto dal bersaglio dell'afflizione, ma si assume il carico di effettuare i tiri salvezza secondari e/o continuativi sulla Tempra per combattere l'afflizione.

Infine, si può usare questo potere per trasferire fino a 1 danno alle caratteristiche per livello di manifestazione dal bersaglio allo psionico.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, lo psionico può guarire 2d10 danni addizionali (fino a un massimo di 10d10 per manifestazione).

Trasferimento empatico ostile

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Combattente psichico 3, telepate 3

Dimostrazione: Materiale e uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Lo psionico trasferisce a un altro le proprie ferite. Quando manifesta questo potere ed effettua con successo un attacco di contatto, può trasferire 50 danni (o meno, a sua scelta) da se stesso alla creatura toccata. Lo psionico recupera immediatamente un numero di punti ferita pari all'ammontare di danno trasferito. Non può usare questo potere per ottenere punti ferita in eccesso del suo normale totale. Il danno trasferito è di natura empatica, quindi i poteri e le capacità che il soggetto può avere, come riduzione del

danno e rigenerazione, non diminuiscono né cambiano il danno. Il danno trasferito da questo potere non ha tipo, quindi anche se il soggetto ha l'immunità al tipo di danno originariamente subito dallo psionico, il trasferimento avviene normalmente e infligge danni al soggetto.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o entrambi i modi seguenti.

1. Per ogni punto potere addizionale speso, lo psionico può trasferire 10 danni addizionali (massimo di 90 danni per manifestazione).

2. Se si spendono 6 punti potere addizionali, questo potere agisce su tutte le creature in una propagazione con raggio di 6 metri centrata sullo psionico.

Unto psionico

Metacreatività (Creazione)

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Olfattiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)



Rurik utilizza urto esplosivo

Bersaglio o Area: Un oggetto o un quadrato con lato di 3 m

Durata: 1 round per livello (1)

Tiro salvezza: Vedi testo dell'incantesimo

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Funziona come unto (pagina 306 del Manuale del Giocatore), eccetto come qui indicato. A volte questo potere viene chiamato lucentezza ectoplasmica.

Urto esplosivo

Psicocinesi [Forza]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura o oggetto

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Un soggetto selezionato viene colpito da forza telecinetica che infligge 1d6 danni da forza. Lo psionico può decidere di infliggere invece un pari ammontare di danni

non letali.

Urto esplosivo ha sempre effetto su di un soggetto entro il raggio di azione che lo psionico è in grado di vedere, anche se il soggetto è in mischia o ha copertura o occultamento (non si può però usare questo potere contro creature con copertura o occultamento totale). Anche gli oggetti non magici e incustoditi (comprese porte, pareti, serrature e così via) possono essere danneggiati da questo potere.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno dei due modi seguenti.

1. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, i danni di questo potere aumentano di 1d6.

2. Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere può colpire un bersaglio aggiuntivo. Qualsiasi bersaglio aggiuntivo non può trovarsi a più di 4,5 metri di distanza da un altro bersaglio del potere.

Vampiro psichico

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 4, solitario 4

Dimostrazione: Mentale
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 7

Questo potere avvolge di tenebre la mano o l'arma naturale dello psionico, le quali possono essere utilizzate per risucchiare i poteri di un avversario.

Se manifesta questo potere sulle proprie mani, il successivo attacco in mischia effettuato con successo dallo psionico (se la vittima fallisce il suo tiro salvezza sulla Tempra) risucchia 2 punti potere dal suo avversario per ogni livello di manifestazione. I punti risucchiati si dissipano. L'attacco dello psionico, caricato di potere psionico, è considerato un attacco armato.

Se manifesta questo potere su di un'arma naturale in suo possesso, lo psionico deve superare un attacco in mischia con l'arma per trarre beneficio dal potere.

Contro una creatura psionica che non ha punti potere (come un personaggio psionico con la riserva di punti potere svuotata) o un avversario non psionico, l'attacco dello psionico infligge invece 2 danni a Intelligenza, Saggezza o Carisma (a scelta dello psionico).

Veleno autentico

Psicometabolismo
Livello: Combattente psichico 4
Dimostrazione: Materiale; vedi testo
Tempo di manifestazione: 1 azione veloce
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 minuto per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno e Tempra nega; vedi sotto
Punti potere: 7

Se lo psionico dispone di un attacco con l'artiglio (da una vera arma naturale o da un effetto come *artigli della bestia*), può utilizzare questo potere per produrre un terribile veleno che ricopre i suoi artigli.

Al suo prossimo attacco in mischia riuscito nel corso della durata del potere, il veleno infligge 1d8 danni alla Costituzione e altri 1d8 danni alla Costituzione 1 minuto dopo. Il bersaglio dell'attacco può negare i danni con un tiro salvezza sulla Tempra per entrambi.

Viaggiatore astrale

Psicotrasporto
Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1
Dimostrazione: Nessuna
Tempo di manifestazione: 1 ora
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)
Punti potere: 1

Questo potere permette allo psionico o a una creatura toccata da lui di partecipare a una carovana astrale creata tramite l'uso del potere *carovana astrale*. Mentre si partecipa a un viaggio tramite il potere *carovana astrale*, il personaggio deve tenere sia la mano del compagno di viaggio davanti a lui (la guida della carovana) che del compagno di viaggio dietro di lui (a meno che non sia l'ultimo in una catena di mani). Se il personaggio o uno qualsiasi dei suoi compagni di viaggio interrompe la catena per 2 round consecutivi, il viaggio tramite il Piano Astrale fornito dalla *carovana astrale* si interrompe. Vedi il potere *carovana astrale* per maggiori informazioni.

Tutti i membri di una carovana in grado di svolgere azioni puramente mentali, come manifestare un potere, possono effettuarle mantenendo il contatto con i loro compagni di viaggio. Quando i viaggiatori astrali cominciano il loro viaggio, ciascuno di essi è connesso al Piano Materiale da un cordone argentato priva di sostanza. Una *spada d'argento githyanki* (vedi pagina 167) è l'unica arma conosciuta in grado di danneggiare un cordone argentato.

L'ultima creatura della fila di coloro che compongono la carovana viene a volte detta retroguardia, dato che ha una mano libera e può utilizzarla per impugnare un'arma senza mollare la presa sul successivo viaggiatore della fila. L'ambiente privo di peso e soggettivo del Piano Astrale permette alla carovana di flettersi e piegarsi come necessario per permettere alla retroguardia di intervenire in combattimento.

Viaggio nel sogno

Psicotrasporto
Livello: Nomade 7
Dimostrazione: Visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersagli: Lo psionico e creatura o creature toccate (fino a una per livello)

Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 13

Lo psionico e qualsiasi creatura toccata sono trascinati attraverso un arco cristallino di reminiscenze fino ai limiti del pensiero cosciente e dentro la regione dei sogni. Lo psionico può trascinare più di una creatura insieme a lui (soggetto al suo limite di livello), ma tutte le creature devono in contatto tra di loro. Lo psionico entra fisicamente nella terra dei sogni, senza lasciare alcuna traccia dietro di sé.

Nella regione dei sogni, lo psionico si muove attraverso un insieme variegato di pensieri, desideri e allucinazioni creati dalle menti di tutti i sognatori. Per ogni minuto in cui si sposta attraverso il sogno, lo psionico può "svegliarsi" per trovarsi 7,5 chilometri più lontano nel mondo reale. Quindi, uno psionico può utilizzare questo potere per viaggiare rapidamente entrando fisicamente nel luogo in cui si agitano solo i sogni, muoversi della distanza desiderata, e poi rientrare nel mondo reale. Lo psionico sa dove ricomparirà nel mondo reale.

Viaggio nel sogno può essere utilizzato anche per viaggiare verso altri piani che contengono creature che sognano, ma farlo richiede entrare nei sogni degli esterni, dove si è sottoposti alle varietà di molte realtà del sogno; un intento potenzialmente pericoloso, a discrezione del DM. Trasferirsi su di un altro piano di esistenza in questo modo richiede 1d4 ore di viaggio ininterrotto.

Qualsiasi creatura che si unisce al *viaggio nel sogno* compie anch'essa la transizione ai margini del pensiero cosciente. Una creatura separata dallo psionico si trova a errare per la terra del sogno. Al termine della durata, tutte le creature influenzate ritorneranno nel mondo reale fino a 1.500 chilometri (d% \times 15) dal loro punto di partenza.

Se una creatura rimane nella terra del sogno, è incapace a lasciarla a meno che non possa manifestare anch'essa il potere *viaggio nel sogno* o qualcuno manifesti il potere per mettersi alla ricerca della creatura.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere aumenta di 1.

Vigore

Psicometabolismo
Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1
Dimostrazione: Materiale e olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello

Punti potere: 1

Lo psionico si infonde di potere, ottenendo 5 punti ferita temporanei. Utilizzare nuovamente questo potere prima che una manifestazione precedente sia terminata si limita a sostituire i vecchi punti ferita (se ne rimangono) con i nuovi.

Aumento: Per ogni punto potere aggiuntivo speso, il numero di punti ferita temporanei ottenuti aumenta di 5.

Visione dell'aura

Chiaroscienza

Livello: Innato/psion 4

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Bersaglio: Emanazione a forma di cono centrata sullo psionico

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 7

Lo psionico distingue le auro. Le auro sono invisibili a occhio nudo, ma a un osservatore psionico che manifesta questo potere esse appaiono come aloni splendidi o involucri di luci colorate che circondano tutti gli oggetti. Il colore di ciascuna aura rivela informazioni al personaggio psionico. L'ammontare di informazioni rivelate dipende da quanto a lungo si studia una certa area.

1° round: Presenza di auro buone e malvagie nell'area. A questo punto non si può associare un'aura a un particolare oggetto o individuo; invece, lo psionico vede una foschia diffusa che circonda l'area. (Questo potere può individuare anche auro legali e caotiche, ma farlo richiede un'altra manifestazione che si concentra solo su quell'asse dell'allineamento).

2° round: Numero di auro (creature, oggetti, poteri o incantesimi) nell'area. Lo psionico apprende quante auro ci siano nell'area, sebbene non sia ancora possibile darle una specifica collocazione.

3° round: Rivela il proprietario di ciascuna aura, a meno che l'individuo non sia fuori dalla linea di visuale. Se una creatura di cui si è percepita l'aura ha 5 o più Dadi Vita dello psionico, questi resta sopraffatto dalla sua presenza e

rimane frastornato per 1 round, e il potere ha termine.

Aumento: Per ogni 2 punti potere aggiuntivi spesi, il raggio di azione di questo potere aumenta di 1,5 metri.

Visione ubiqua

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 3, innato/psion 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Punti potere: 5

Lo psionico possiede i metaforici "occhi sulla schiena", e anche sui fianchi e in cima alla testa, cosa che gli conferisce dei benefici in specifiche situazioni.

A tutti gli effetti, lo psionico dispone di una sfera di visuale a 360 gradi, dandogli una vista completa delle creature che potrebbero altrimenti fiancheggiarlo. Quindi, gli avversari che lo fiancheggiano non ricevono alcun bonus ai tiri per colpire, e i ladri si vedono negata la loro capacità speciale attacco furtivo dal momento che lo psionico non perde il bonus di Destrezza (ma possono comunque utilizzare attacco furtivo contro di lui, se lo colgono alla sprovvista). Le prove di Cercare e Osservare dello psionico ottengono un bonus di potenziamento +4. Contemporaneamente, lo psionico subisce una penalità di -4 ai tiri salvezza contro tutti gli attacchi con lo sguardo, per tutta la durata del potere.

Visione del vero psionico

Chiaroscienza

Livello: Innato/psion 5

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello

Punti potere: 9

Funziona come *visione del vero* (pagina 308 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Vista a contatto

Psicometabolismo

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale; vedi testo

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 5

Lo psionico genera un sottile campo telecinetico di contatto mentale, che gli permette di "percepire" l'ambiente circostante anche nell'oscurità totale o anche quando la vista verrebbe oscurata da altri fattori fisici. Il campo di *vista a contatto* dello psionico si emana 18 metri intorno a lui.

Lo psionico ignora invisibilità, oscurità e occultamento, sebbene debba avere linea di effetto su di una creatura o oggetto per poterlo distinguere. Non c'è bisogno di effettuare prove di *Ascoltare* o *Osservare* per individuare le creature; lo psionico può individuare esattamente tutte le creature entro 18 metri. In molte circostanze, comparare i sensi normali dello psionico con ciò che viene appreso tramite *vista a contatto* è sufficiente per determinare la differenza tra creature visibili, invisibili, nascoste e occultate.

Aumento: Per ogni 2 punti potere aggiuntivi spesi, il raggio del campo di *vista a contatto* incrementa di 3 metri.

Vista elfica

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 2

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello

Punti potere: Combattente psichico 1, innato/psion 3

Lo psionico ottiene la visione crepuscolare (come un elfo) per la durata del potere, oltre a un bonus di +2 alle prove di Cercare e Osservare.

Inoltre, ottiene la capacità di notare le porte segrete e nascoste semplicemente passando a 1,5 metri da esse, ottenendo di poter effettuare una prova di Cercare come se le stesse attivamente cercando.

Se *vista elfica* è utilizzata in congiunzione a *luce personale*, il cono di luce si estende fino a 12 metri anziché 6 metri.

Vista remota

Chiaroscienza (Scrutamento; vedi testo)

Livello: Veggente 4

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 ora

Raggio di azione: Vedi testo

Effetto: Punto di vista quasi-reale

Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri: Sì
Punti potere: 7, PE

Lo psionico invia la sua mente attraverso lo spazio e le dimensioni, creando un punto di vista quasi-reale dal quale può vedere e sentire creature che possono trovarsi a qualunque distanza, anche al di là dei confini planari. Se il soggetto effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà, il tentativo di *vista remota* fallisce, e lo psionico non può tentare di vedere di nuovo quella creatura prima che siano trascorse 24 ore. La difficoltà del tiro salvezza cambia a seconda di quanto bene lo psionico conosce il soggetto e del tipo di connessione fisica (se presente) con quella creatura. Inoltre, se il soggetto si trova su un altro piano, ottiene un bonus di +5 al tiro salvezza sulla Volontà.

Modificatore al tiro	
Conoscenza	salvezza sulla Volontà
Nessuna*	+10
Informazioni indirette (solo sentito parlare del soggetto)	+5
Informazioni dirette (si è incontrato il soggetto)	+0
Familiarità (si conosce bene il soggetto)	-5

*Lo psionico deve avere un qualche tipo di connessione con una creatura che non conosce.

Modificatore al tiro	
Connessione	salvezza sulla Volontà
Descrizione o immagine	-2
Oggetto personale o abito	-4
Parte del corpo, ciocca di capelli, unghia tagliata ecc.	-10
Soggetto su un altro piano	+5

Se il tiro salvezza fallisce, la mente dello psionico si crea in un punto di vista quasi-reale sufficientemente vicino da vedere e ascoltare il soggetto e le immediate vicinanze del soggetto (approssimativamente 9 metri in tutte le direzioni dal soggetto).

Per la durata di *vista remota*, il corpo reale dello psionico rimane immobile, inconsapevole dell'ambiente circostante. D'altra parte, il suo punto di vista quasi-reale è trattato come se fosse una sorta di *forma ectoplasmica* invisibile dello psionico, eccetto come segue. Questo potere appartiene alla sottodisciplina *Scrutamento*, ma utilizza le seguenti informazioni invece del normale sensore di scrutamento.

Come punto di vista quasi-reale, lo psionico può parlare (sebbene la sua voce sia solo un sussurro). Lo psionico può essere percepito dal soggetto della sua visione (i soggetti che possono vedere o percepire le creature invisibili o nascoste percepiscono automaticamente lo psionico; altrimenti effettuare una prova di *Nascondersi* con un bonus di +40 per sfuggire all'individuazione se immobile, o con un bonus di +20 se in movimento). Se il soggetto si muove, lo psionico può tentare di seguirlo a una velocità di 6 metri, ma se questo si allontana a più di 9 metri dallo psionico (o se lo psionico si allontana a più di 9 metri da lui), il potere ha termine.

È possibile tentare di manifestare un potere tramite il punto di vista quasi-reale, ma bisogna effettuare una prova di *Concentrazione* (CD 20 + livello del potere che si desidera manifestare) per riuscirci. Manifestare (o tentare e fallire nel manifestare) un potere pone immediatamente termine a *vista remota*. Inoltre, tutti i poteri che partono dal punto di vista quasi-reale costano il doppio del solito ammontare di punti potere (non si può eccedere il limite di punti potere determinato dal livello di manifestazione, quindi lo psionico è ristretto a manifestare poteri di livello inferiore al normale). I punti potere spesi dal punto di vista quasi-reale sono presi dal corpo reale dello psionico.

Costo in PE: 20 PE.

Volare psionico

Psicotrasporto
Livello: Nomade 4
Dimostrazione: Uditiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 minuto per livello (I)
Punti potere: 7

Funziona come *volare* (pagina 309 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Volo giornaliero psionico

Psicotrasporto
Livello: Innato/psion 6
Dimostrazione: Uditiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 ora per livello (I)
Punti potere: 11

Funziona come *volo giornaliero* (pagina 309 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Vuoto mentale personale

Telepatia [Influenza mentale]
Livello: Combattente psichico 6, innato/psion 7
Dimostrazione: Olfattiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: Un giorno
Punti potere: Combattente psichico 11, innato/psion 13

Funziona come *vuoto mentale psionico* (vedi sotto), eccetto come qui indicato.

Vuoto mentale psionico

Telepatia [Influenza mentale]
Livello: Innato/psion 8
Dimostrazione: Olfattiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Un giorno
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza ai poteri: Sì (innocuo)
Punti potere: 15

Il bersaglio del potere è protetto contro qualunque oggetto, potere o incantesimo che individui, influenzi o sia in grado di leggere pensieri o emozioni. Questo potere protegge contro qualunque potere con il descrittore di influenza mentale o scrutamento. *Vuoto mentale psionico* inganna perfino *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *piegare realtà* e *revisone della realtà*, se vengono usati per influenzare la mente o raccogliere informazioni sul soggetto (tuttavia, *metafacoltà* è in grado di penetrare le difese di *vuoto mentale psionico*). Nel caso di una *vista remota* o uno scrutamento dell'area in cui si trova la creatura bersaglio, il potere funziona ma la creatura non viene individuata. Tentativi di *vista remota* (scrutare) diretti specificatamente al soggetto non funzionano minimamente.



Illus. di C. Lukacs

Lo sguardo di Andolyn fuoriesce dalla sua roccaforte mentale. Le sagome dure e materiali di coloro che le si vogliono opporre sono quasi risibili nella loro rozzezza. Se avesse un corpo, un sorriso si dipingerebbe sulle sue labbra. Ella però, non ha bisogno di un corpo; la sua ricerca l'ha portata aldilà dei bisogni della fisicità. Che i suoi avversari si meravigliano della forma trasparente davanti a loro. Come entità di pura mente chiamata psion disincarnata, Andolyn è diventata una vera forza psionica da temere.

Questo capitolo fornisce informazioni su nove classi di prestigio psioniche, opzioni di specializzazione per aggiungere colore a qualsiasi campagna. Come descritto a pagina 176 della *Guida del DUNGEON MASTER*, i personaggi che soddisfano i prerequisiti possono diventare multiclasse in una classe di prestigio quando avanzano di livello. Acquisire una classe di prestigio non comporta la penalità normalmente associata al diventare multiclasse. Le classi di prestigio psioniche offrono capacità speciali e poteri altrimenti inaccessibili ai PG che si concentrano in direzioni specifiche e straordinarie.

Permettere ai PG di accedere alle classi di prestigio è interamente opzionale e sempre sotto il controllo del DM. Le classi di prestigio sono specifiche a ogni campagna, e i DM potrebbero decidere di non utilizzarle oppure di consentirle solamente per i PNG.

AMMAZZA ILLITHID

Solo gli stolti ignorano la minaccia degli illithid. Così dicono coloro che hanno dedicato la propria esistenza alla cura della "piaga" dei mind flayer. Le creature psioniche

conoscono meglio il reale pericolo posto dagli illithid rispetto alle creature non psioniche, e i più devoti fra di loro seguono il codice dell'ammazza illithid.

Uno dei credi principali di un ammazza illithid è "esegui o muori", dove "esegui" significa "trova e uccidi gli illithid". Gli ammazza illithid non trovano alcuna utilità nei cuori deboli (un altro dei loro credi... che, a dire il vero, sono alcune centinaia). È risaputo che gli ammazza illithid siano abili principalmente nella caccia e eliminazione degli illithid, tuttavia le loro capacità li rendono letali per tutte le creature psioniche.

Qualsiasi personaggio dotato di qualche capacità psionica può diventare un ammazza illithid, purché odi a sufficienza i mind flayer. I nani che assumono questa classe di prestigio sono noti come *caradhaker* che significa all'incirca "segugio della mente". Infatti, gli ammazza illithid come classe ben distinta sembra essere originata tra i nani, sebbene gli ammazza illithid sostengano invece di aver ottenuto le loro conoscenze da una fonte diversa, tenuta segreta.

I PNG ammazza illithid a volte viaggiano in bande di due o tre e amano identificare questi gruppi con nomi macabri. Le bande di ammazza illithid possono essere ingaggiate come mercenari dalle persone ricche che viaggiano in aree infestate da illithid. Tra un ingaggio e l'altro, è probabile che agiscano per conto proprio, cercando di scoprire la posizione di un altro avamposto illithid, o meglio ancora, di una città sotterranea. Circolano anche voci di bande di ammazza illithid

rinnegati che hanno esteso le loro attività, dando la caccia a tutte le creature psioniche.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un ammazza illithid, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (dungeon) 4 gradi.

Talenti: Seguire Tracce.

Poteri psionici: Deve avere una riserva di punti potere di almeno 1 punto potere.

Speciale: Deve aver ucciso un illithid, da solo o come membro di un gruppo composto da non più di sei persone.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un ammazza illithid (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (dungeon) (Int), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raggiare (Car), Sapienza Psionica* (Int) e Sopravvivenza (Sag).

*Vedi nuove abilità e usi espansi di abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'ammazza illithid.

Competenza nelle armi e nelle armature: L'ammazza illithid è competente nelle armi semplici e da guerra e nelle armature.

Poteri conosciuti: Al partire dal 2° livello, un ammazza illithid ottiene ulteriori punti potere al giorno e l'accesso a nuovi poteri come se avesse guadagnato un livello in una classe di psionico a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Egli non ottiene però alcuno degli altri benefici che otterrebbe un personaggio di quella classe (talenti bonus di metapsionica o creazione oggetto, capacità speciali dello psicocrystallo ecc.). Ciò significa essenzialmente che egli aggiunge il suo livello da ammazza illithid al livello di qualsiasi altra classe di psionico posseduta, poi determina i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione di conseguenza.

Se un personaggio ha più di una classe di psionico prima di diventare ammazza illithid, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello di ammazza illithid ai fini di determinare i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione.

Se il personaggio non apparteneva a una classe di psionico prima di acquisire questa classe di prestigio (ad esempio, se

era uno spadaccino spirituale o un ranger con il talento Dote Naturale), non guadagna livelli di psionico.

Nemico prescelto (Illithid) (Str): Quando entra a far parte di questa classe, un ammazza illithid dichiara formalmente illithid e illithoidi (come i neothelid; vedi pagina 209) come nemici che detesta al di sopra di ogni altro. Grazie al suo studio intensivo dei nemici e all'addestramento nelle tecniche appropriate per combatterli, egli guadagna un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro gli illithid. Analogamente riceve un bonus di +2 ai tiri dei danni dell'arma contro quel tipo di creature.

Al 4° livello il bonus sale a +4, al 7° sale a +6, e al 10° livello sale a +8.

Percepire illithid (Sop): Un ammazza illithid può percepire la presenza di illithid entro 18 metri da lui, anche se sono nascosti nell'oscurità o dietro le pareti, ma non è in grado di determinarne l'esatta posizione.

Nausea cerebrale (Sop): Al 2° livello, un ammazza illithid ottiene una capacità difensiva costante in qualche modo simile al potere *avversione*. Qualsiasi creatura che cerchi di divorare il cervello dell'ammazza illithid deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + livello di classe dell'ammazza illithid) o perdere ogni interesse a farlo per

le successive 24 ore. Una creatura che fallisca questo tiro salvezza può effettuare qualsiasi azione desideri eccetto cercare di estrarre il cervello dell'ammazza illithid (ma non comprende di essere rimasta vittima di questo potere). Questa capacità è attiva anche se l'ammazza illithid è privo di coscienza, stordito o in altro modo indifeso.

Filtro lucido (Str): Al 3° livello, un ammazza illithid diventa particolarmente abile nel resistere agli attacchi mentali. Ottiene un bonus di competenza +4 ai tiri salvezza contro tutti gli effetti di compulsione e influenza mentale. Questa capacità è attiva anche se l'ammazza illithid è privo di coscienza, stordito o in altro modo indifeso.

Cecità cerebrale (Sop): Dopo aver raggiunto il 6° livello, un ammazza illithid è protetto da tutti i congegni, poteri e incantesimi che rivelano una locazione. Questa capacità protegge dalla raccolta di informazioni tramite effetti o poteri di chiarezza che rivelano la locazione. La capacità inganna anche *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *piegare realtà*, e *revisione della realtà* quando vengono utilizzati per raccogliere informazioni sulla posizione dell'ammazza illithid (*metafacoltà* può invece penetrare questa barriera protettiva). Nel caso di tentativi di *scrutare* o *vista remota* che perlustrano un'area dove si trova l'ammazza illithid, l'effetto funziona, ma l'ammazza illithid non viene individuato. I tentativi di *scrutare* o *vista remota* indirizzati specificamente sull'ammazza illithid non funzionano. Questa capacità resta attiva finché l'ammazza illithid è psionicamente focalizzato.

Penetrare resistenza ai poteri (Sop): Un ammazza illithid di 8° livello o superiore può potenziare la sua arma di forza psionica. Ogni attacco in mischia riuscito (o attacco a distanza se entro 9 metri dal bersaglio) effettuato con l'arma



Ammazza illithid

TABELLA 6-1: AMMAZZA ILLITHID

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Poteri conosciuti
1°	+1	+0	+0	+2	Nemico prescelto (illithid) +2, percepire illithid	-
2°	+2	+0	+0	+3	Nausea cerebrale	+1 livello di classe di psionico esistente
3°	+3	+1	+1	+3	Filtro lucido	+1 livello di classe di psionico esistente
4°	+4	+1	+1	+4	Nemico prescelto (illithid) +4	+1 livello di classe di psionico esistente
5°	+5	+1	+1	+4	-	+1 livello di classe di psionico esistente
6°	+6	+2	+2	+5	Cecità cerebrale	+1 livello di classe di psionico esistente
7°	+7	+2	+2	+5	Nemico prescelto (illithid) +6	+1 livello di classe di psionico esistente
8°	+8	+2	+2	+6	Penetrare resistenza ai poteri	+1 livello di classe di psionico esistente
9°	+9	+3	+3	+6	Immunità cerebrale	+1 livello di classe di psionico esistente
10°	+10	+3	+3	+7	Nemico prescelto (illithid) +8, reazione al flagello	+1 livello di classe di psionico esistente

contro una creatura con resistenza ai poteri, ne riduce temporaneamente la resistenza ai poteri di 1. A meno che la creatura non venga uccisa, la resistenza ai poteri perduta ritorna interamente dopo 12 ore. Questa capacità è attiva finché l'ammazza illithid è psionicamente focalizzato.

Immunità cerebrale (Sop): Al raggiungimento del 9° livello, un ammazza illithid ottiene protezione da tutti i congegni, poteri e incantesimi che influenzano la mente. Questa capacità lo protegge contro tutti i poteri e gli effetti di influenza mentale (sebbene l'ammazza illithid possa selezionare i poteri o incantesimi che hanno effetto su di lui). Questa capacità inganna anche *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *piegare realtà*, e *revisione della realtà* quando vengono utilizzati per influenzare mentalmente un ammazza illithid. Questa capacità resta attiva finché l'ammazza illithid è psionicamente focalizzato.

Reazione al flagello (Sop): Al 10° livello, un ammazza illithid diventa capace di rivolgere l'attacco preferito di un illithid contro di lui. Se un ammazza illithid supera il suo tiro salvezza quando viene attaccato da *flagello mentale*, quest'ultimo rimbalza contro l'attaccante! Solo l'attaccante originale

è bersaglio dell'effetto di rimbalzo. Se l'attaccante originale fallisce un tiro salvezza sulla Volontà (CD pari a quella dell'attacco originale), egli subisce i normali effetti del *flagello mentale*.

ASSERVITORE

Un asservitore manipola le menti altrui come se fossero argilla nelle mani di uno scultore. Alcune creature sono più suscettibili di altre all'inconscia, ma continua, chiamata al servizio dell'asservitore. Ed esse giungono, pronte a servirlo, felici di seguirlo, e totalmente sotto il suo controllo. In questo modo, gli asservitori mantengono un piccolo seguito di servitori sottomessi ansiosi di eseguire le sue volontà.

Questa classe non offre molto a coloro che amano fare le cose da soli. Dal momento che gli asservitori delegano la maggior parte dei compiti, compresa la propria difesa fisica, gli psion (in particolare i telepati) sono più portati a seguire questo percorso.

I PNG asservitori sono perfetti avversari o preziosi luogotenenti data la loro capacità di tenere sotto controllo le menti di diversi sottoposti alla volta, e senza il bisogno di reclutare attivamente nuovi credenti per sostituire quelli che muoiono mentre eseguono i compiti loro assegnati.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un asservitore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arti psioniche) 8 gradi, Diplomazia 4 gradi.

Talento: Inquisitore.

Poteri psionici: 5° livello di manifestazione e capacità di manifestare *collegamento mentale*.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un asservitore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Autoipnosi* (Sag), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche*) (Int), Diplomazia (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Raggiurare (Car) e Sapienza Psionica* (Int).

Asservitore



Illus. di M. Moore

CAPITOLO 6
CLASSI DI
PRESTIGIO

*Vedi nuove abilità e usi espansi di abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'asservitore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli asservitori non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Poteri conosciuti: Ad ogni livello dal 2° al 9°, un asservitore ottiene ulteriori punti potere al giorno e l'accesso a nuovi poteri come se avesse guadagnato un livello in una classe di psionico a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Egli non ottiene però alcuno degli altri benefici che otterrebbe un personaggio di quella classe (talenti bonus di metapsionica o creazione oggetto, capacità speciali dello psicocrystallo ecc.). Ciò significa essenzialmente che egli aggiunge il suo livello da asservitore al livello di qualsiasi altra classe di psionico posseduta, poi determina i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione di conseguenza.

Se un personaggio ha più di una classe di psionico prima di diventare asservitore, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello di asservitore ai fini di determinare i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione.

Asservitore (Str): Un asservitore appena entrato in questa classe emana un lieve richiamo psichico, a cui rispondono dei servitori. Essenzialmente, il personaggio ottiene un'influenza simile a quella esercitata dal talento Autorità (vedi pagina 106 della *Guida del DUNGEON MASTER*), ma con alcune differenze sostanziali.

Coloro che rispondono al richiamo dell'asservitore non sono detti gregari e seguaci, ma piuttosto servitori e credenti. Non compaiono perché ammirano e vogliono servire il personaggio, ma grazie a una celata risonanza psichica che li connette all'asservitore.

Come per il talento Autorità, l'asservitore ha un punteggio di Autorità che determina i servitori e i credenti di più alto livello che è in grado di attrarre. Il punteggio di Autorità di un asservitore è pari al suo livello del personaggio + il suo modificatore di Car + il suo livello da asservitore. (Notare che il livello da asservitore viene così conteggiato due volte). Questo punteggio non viene influenzato da alcuno dei modificatori menzionati a pagina 106 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Come per il talento Autorità, il livello del servitore chiamato è limitato, anche se il punteggio di Autorità dell'asservitore indicherebbe un servitore di più alto livello. A differenza del talento Autorità, il limite di livello di un servitore è pari al livello totale del personaggio meno 1 (non il livello meno 2, come per i gregari).

Un asservitore non può acquisire il talento Autorità; se il personaggio già lo possiede, il talento è perso e viene sostituito da questa capacità; coloro che erano in precedenza gregari e seguaci vanno per la loro strada, per essere sostituiti in seguito da persone più mentalmente docili che vestiranno il ruolo di servitori e credenti. I primi servitori e credenti di un asservitore arriveranno entro 24 ore dal suo accesso a questa classe; allo stesso modo, i servitori e i credenti perduti verranno sostituiti in 24 ore.

Usare la tabella seguente invece di quella nella *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare il livello del servitore dell'asservitore e il numero di credenti dei vari livelli che l'asservitore è in grado di attrarre.

Punteggio di Autorità	Livello del servitore	-Numero di credenti per livello-					
		1°	2°	3°	4°	5°	6°
1 o meno	-	-	-	-	-	-	-
2	1°	-	-	-	-	-	-
3	2°	-	-	-	-	-	-
4	3°	-	-	-	-	-	-
5	3°	-	-	-	-	-	-
6	4°	-	-	-	-	-	-
7	5°	-	-	-	-	-	-
8	5°	-	-	-	-	-	-
9	6°	-	-	-	-	-	-
10	7°	5	-	-	-	-	-
11	7°	6	-	-	-	-	-
12	8°	8	-	-	-	-	-
13	9°	10	1	-	-	-	-
14	10°	15	1	-	-	-	-
15	10°	20	2	1	-	-	-
16	11°	25	2	1	-	-	-
17	12°	30	3	1	1	-	-
18	12°	35	3	1	1	-	-
19	13°	40	4	2	1	1	-
20	14°	50	5	3	2	1	-
21	15°	60	6	3	2	1	1
22	15°	75	7	4	2	2	1
23	16°	90	9	5	3	2	1
24	17°	110	11	6	3	2	1
25 o più	17°	135	13	7	4	2	2

Charme psionico (Str): Al 3° livello, un asservitore aggiunge *charme psionico* ai suoi poteri conosciuti (se già non lo conosce). Una volta al giorno, egli può manifestare *charme psionico* a un costo in punti potere ridotto. Il costo di *charme psionico* è ridotto del livello dell'asservitore, fino a un minimo di 1 punto potere. L'effetto di questo potere è comunque limitato dal livello di manifestazione dell'asservitore.

Ad esempio, uno psion di 5° livello/asservitore di 3° livello può normalmente manifestare un *charme psionico* del costo di 7 punti potere spendendo soli 4 punti, ma non può manifestare un *charme psionico* che normalmente costa 10 punti, dal momento che l'effetto del potere sarebbe superiore a quello accessibile al 7° livello di manifestazione.

TABELLA 6-2: ASSERVITORE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Poteri conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Asservitore	-
2°	+1	+0	+0	+3	-	+1 livello di classe di psionico esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Charme psionico	+1 livello di classe di psionico esistente
4°	+2	+1	+1	+4	-	+1 livello di classe di psionico esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Dominazione psionica	+1 livello di classe di psionico esistente
6°	+3	+2	+2	+5	-	+1 livello di classe di psionico esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Dominazione superiore	+1 livello di classe di psionico esistente
8°	+4	+2	+2	+6	-	+1 livello di classe di psionico esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Dominazione suprema	+1 livello di classe di psionico esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Padrone di due	-

Dominazione psionica (Str): Al 5° livello, un asservitore aggiunge *dominazione psionica* ai suoi poteri conosciuti (se già non lo conosce). Una volta al giorno, egli può manifestare *dominazione psionica* a un costo in punti potere ridotto. Il costo di *dominazione psionica* è ridotto del livello dell'asservitore, fino a un minimo di 1 punto potere. L'effetto di questo potere è comunque ristretto dal livello di manifestazione dell'asservitore.

Dominazione superiore (Str): Dal 7° livello in poi, un asservitore non deve pagare 2 punti potere addizionali quando aumenta *dominazione psionica* per influenzare animali, bestie magiche, folletti, giganti e umanoidi mostruosi. La riduzione del costo in punti potere non incrementa la CD del tiro salvezza del potere come sarebbe successo qualora avesse speso i punti potere addizionali.

Dominazione suprema (Str): Al 9° livello, un asservitore non deve pagare 2 punti potere addizionali quando aumenta *dominazione psionica* per influenzare aberrazioni, draghi, elementali e esterni (in aggiunta agli altri tipi di creature menzionate nella capacità *dominazione superiore*). La riduzione del costo in punti potere non incrementa la CD del tiro salvezza del potere come sarebbe successo qualora avesse speso i punti potere addizionali.

Padrone di due (Str): Al 10° livello, un asservitore può aggiungere un secondo servitore alle sue schiere. Il livello massimo di questo secondo servitore è pari al livello dell'asservitore meno 2, anche se il punteggio di Autorità indicerebbe un servitore di livello più alto.

CEREBROMANTE

I cerebromanti accedono sia ai misteri arcani del lancio di incantesimi che ai poteri psionici della mente. I cerebromanti tendono ad essere individui motivati e ambiziosi, disposti a sacrificare capacità più discrete per raggiungere il potere assoluto.

Solo i personaggi con addestramento sia nei poteri psionici che nelle arti arcane possono diventare cerebromanti. I maghi/psion sono la combinazione di classe più comune, dato che entrambe le classi favoriscono un alto punteggio di Intelligenza. Gli stregoni/psion sono meno comuni. I combattenti psichici sono di solito troppo interessati allo scontro fisico per concedersi a uno studio intenso, mentre gli innati, in genere, mancano della pazienza necessaria.

I cerebromanti PNG spesso agiscono da intermediari tra il mondo magico e quello psionico. Molti sono alla continua ricerca di ulteriori conoscenze che aumenteranno la loro maestria sia degli incantesimi arcani che dei poteri psionici.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un cerebromante, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 6 gradi, Conoscenze (arti psioniche) 6 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare *incantesimi* arcani di 2° livello.

Poteri psionici: Capacità di manifestare poteri di 2° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un cerebromante (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Decifrare Scritture (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica e Sapienza Psionica* (Int).

*Vedi nuove abilità e usi espansi di abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cerebromante.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cerebromanti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Poteri conosciuti: Quando raggiunge un nuovo livello di cerebromante, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse ottenuto un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere questa classe di prestigio. Egli ottiene anche ulteriori punti potere al giorno e l'accesso a nuovi poteri come se avesse guadagnato un livello in una classe di psionico a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Egli non ottiene però alcuno degli altri benefici che otterrebbe un personaggio di un'altra classe (talenti bonus di metamagia, metapsionica o creazione oggetto, capacità speciali dello psicocristallo ecc.). Ciò significa essenzialmente che egli aggiunge il suo livello da cerebromante al livello di qualsiasi altra classe di incantatore arcano e classe di psionico posseduta, poi determina gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore, i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione di conseguenza.

Ad esempio, un mago di 3° livello/psion di 3° livello che prende un livello da cerebromante ha lo stesso accesso agli incantesimi di un mago di 4° livello e lo stesso numero di

Cerebromante



Illus. di C. Lukacs

CAPITOLO 6
CLASSI DI
PRESTIGIO

145

TABELLA 6-3: CEREBROMANTE

Livello di classe base	Bonus di attacco	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Incantesimi al giorno/Poteri conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di psionico esistente
2°	+1	+0	+0	+3	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di psionico esistente
3°	+1	+1	+1	+3	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di psionico esistente
4°	+2	+1	+1	+4	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di psionico esistente
5°	+2	+1	+1	+4	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di psionico esistente
6°	+3	+2	+2	+5	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di psionico esistente
7°	+3	+2	+2	+5	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di psionico esistente
8°	+4	+2	+2	+6	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di psionico esistente
9°	+4	+3	+3	+6	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di psionico esistente
10°	+5	+3	+3	+7	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di psionico esistente

punti potere di uno psion di 4° livello. Ma il suo famiglia da mago e lo psicocristallo (se ne ha uno) non ottengono alcuna nuova capacità.

Se un personaggio ha più di una classe di incantatore arcano o più di una classe di psionico prima di diventare cerebromante, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello di cerebromante ai fini di determinare gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore, i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione.

ELOCATORE

Gli elocatori sono rinomati per i loro agili stratagemmi, l'uso della loro conoscenza del movimento e dello spazio per prepararsi per rapidi attacchi contro avversari più lenti. Gli elocatori eccellono sul campo di battaglia, sfuggendo al pericolo come un vento violento, sorprendendo gli avversari con i loro improvvisi attacchi di opportunità e sfuggendo prima che i nemici possano contrattaccare. Gli elocatori sono noti per la loro capacità nel "recarsi là", dovunque si trovi "là". Sono rapidi viaggiatori, competenti sia nella perlustrazione che nel penetrare in stanze sigillate e munite di trappole.

I combattenti psichici sembrano maggiormente attratti dalla classe dell'elocatore, sebbene anche gli innati votati al combattimento e gli psion cineti e nomadi trovino interessanti i privilegi di classe dell'elocatore.

I PNG elocatori spesso lavorano come esploratori o guide, riuscendo a trovare un modo per procedere quando tutti i metodi comuni sono stati provati.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un elocatore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +3.

Abilità: Concentrazione 8 gradi.

Talenti: Attacco Rapido, Mobilità.

Poteri psionici: Capacità di manifestare poteri di 1° livello.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un elocatore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (qualsiasi) (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Autoipnosi* (Sag), Cercare (Int), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Conoscenze (locali) (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Psionica* (Int), Scalare (For), Scassinare

Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des) e Utilizzare Oggetti Psionici* (Car).

*Vedi nuove abilità e usi espansi di abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'elocatore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli elocatori sono competenti nelle armi semplici e da guerra e nelle armature leggere.

Poteri conosciuti: Ad ogni livello indicato nella tabella, il personaggio ottiene ulteriori punti potere al giorno e l'accesso a nuovi poteri come se avesse guadagnato un livello in una classe di psionico a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Egli non ottiene però alcuno degli altri benefici che otterrebbe un personaggio di quella classe (talenti bonus di metapsionica o creazione oggetto, capacità speciali dello psicocristallo ecc.). Ciò significa essenzialmente che egli aggiunge il suo livello da elocatore al livello di qualsiasi altra classe di psionico posseduta, poi determina i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione di conseguenza.

Se un personaggio ha più di una classe di psionico prima di diventare elocatore, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello di elocatore ai fini di determinare i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione.

Eludere Carica (Str): Al 1° livello, un elocatore ottiene Eludere Carica (vedi pagina 46) come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Se il personaggio già possiede questo talento, non ottiene alcun beneficio.

Sdegnare la terra (Sop): Al 1° livello, i piedi di un elocatore si sollevano da terra. Da ora in poi, egli può fluttuare a circa 30 cm dal terreno. Invece di camminare, egli scivola sulla superficie, incurante dei terreni impervi. Mentre rimane entro 30 cm da una superficie piana di qualsiasi solido o liquido, egli può agire e attaccare normalmente, e muoversi alla sua normale velocità (può anche "correre" a quattro volte la sua normale velocità). A distanze superiori di 30 cm sopra la superficie, la sua velocità diminuisce a 3 metri per round.

Mentre rimane a 30 cm dalla superficie, può effettuare normalmente qualsiasi attacco in mischia o a distanza, ma se si sposta più in alto, incorre in una penalità ai tiri per colpire in mischia o a distanza come se fosse soggetto a *levitazione psionica* (vedi la descrizione dell'incantesimo *levitazione*, pagina 252 del *Manuale del Giocatore*).

Colpo opportunistico (Str): A partire dal 2° livello, la consapevolezza straordinaria dei rapporti spaziali dell'elocatore gli fornisce una percezione istintiva del campo di battaglia, che gli permette di effettuare un attacco accurato contro gli avversari distratti. L'elocatore ottiene un bonus cognitivo di +2 al tiro per colpire e ai danni (se l'attacco colpisce) per il primo attacco che effettua contro un avversario che dall'ultima azione dell'elocatore ha subito danni in mischia da un altro personaggio. Al 5° livello il bonus cognitivo incrementa a +4, e all'8° livello incrementa a +6.

Passo dimensionale (Sop): Un elocatore di 3° livello o superiore può scivolare psionicamente tra gli spazi come se usasse il potere *porta dimensionale psionica*, una volta al giorno. L'elocatore non può portare con sé altre creature. Il suo livello di manifestazione per questo effetto è pari al suo livello da elocatore.

Fiancheggiatore (Str): Un elocatore di 4° livello o superiore può fiancheggiare i nemici da angoli apparentemente impossibili. Egli può designare qualsiasi quadretto adiacente come il quadretto dal quale determinare il fiancheggiamento rispetto a un alleato (incluso il quadretto dove si trova, come di norma). Egli può designare il quadretto all'inizio del proprio turno o in qualsiasi momento del proprio turno. Il quadretto designato rimane il suo quadretto effettivo per il fiancheggiamento fino a quando l'elocatore non gli si trova più in posizione adiacente o sceglie un quadretto differente (all'inizio di uno dei suoi turni). Il personaggio può anche scegliere un quadretto occupato o non attraversabile.

Trasportatore (Str): Al 6° livello, un elocatore impara sia *teletrasporto psionico* che *spostamento planare psionico*. Questi poteri sono in aggiunta a qualsiasi potere che l'elocatore normalmente apprende passando di livello.

L'elocatore tratta questi poteri come se fossero poteri di 3° livello sulla sua lista di classe. Ciò significa, tra le altre cose, che manifestare questi poteri gli costa 5 punti potere. (Se il personaggio non ha un livello di manifestazione sufficientemente alto per manifestare poteri di 3° livello, come nel caso di un combattente psichico che si qualifica per

questa classe, il personaggio non può manifestare questi poteri finché non raggiunge il livello di manifestazione necessario).

Passo capriccioso (Str): Al 7° livello, un elocatore può effettuare un passo extra di 1,5 metri in qualsiasi round in cui non svolge alcun altro movimento (eccetto per il primo passo di 1,5 metri). Come il primo, il secondo passo di 1,5 metri non provoca attacchi di opportunità. Il personaggio può effettuare il secondo passo di 1,5 metri immediatamente dopo aver effettuato il primo, o attendere fino al termine della sua azione nel round. Per tutto il resto, si applicano le regole per effettuare un passo di 1,5 metri, come descritto a pagina 144 del *Manuale del Giocatore*.

Attacco Rapido dimensionale (Sop): Un elocatore di 9° livello o superiore può usare la sua capacità passo dimensionale insieme al talento Attacco Rapido una volta al giorno. Questa capacità può essere usata solo contro avversari entro 18 metri su cui l'elocatore ha linea di visuale. Egli può effettuare un passo dimensionale fino al bersaglio, utilizzare Attacco Rapido, e poi utilizzare di nuovo passo dimensionale per tornare al punto di partenza. (Quando fa uso di questa capacità, la distanza totale che può percorrere prima e dopo l'attacco non è limitata dalla sua velocità). L'uso di questa capacità è considerato un uso giornaliero della capacità passo dimensionale (e quindi questa capacità non è disponibile durante una giornata in cui ha già usato passo dimensionale).

Azione accelerata (Sop): Quando raggiunge il 10° livello, un elocatore può accelerare e quindi effettuare più azioni del normale. Un elocatore può accelerare fino a 5 round al giorno, e decidere di centellinare le sue azioni accelerate in incrementi da 1 round. (Questo effetto non è cumulativo con effetti simili che forniscono azioni addizionali, come *scisma* o l'incantesimo *velocità* e infatti un elocatore non può effettuare un'azione accelerata se già sotto l'influsso di questi o simili effetti).

Se effettua un attacco completo mentre è accelerato, un elocatore può effettuare un attacco extra con qualsiasi arma stia impugnando. L'attacco viene effettuato al massimo bonus



Elocatore

TABELLA 6-4: ELOCATORE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Poteri conosciuti
1°	+0	+0	+2	+2	Eludere Carica, sdegnare la terra	+1 livello di classe di psionico esistente
2°	+1	+0	+3	+3	Colpo opportunistico +2	-
3°	+2	+1	+3	+3	Passo dimensionale	+1 livello di classe di psionico esistente
4°	+3	+1	+4	+4	Fiancheggiatore	+1 livello di classe di psionico esistente
5°	+3	+1	+4	+4	Colpo opportunistico +4	-
6°	+4	+2	+5	+5	Trasportatore	+1 livello di classe di psionico esistente
7°	+5	+2	+5	+5	Passo capriccioso	+1 livello di classe di psionico esistente
8°	+6	+2	+6	+6	Colpo opportunistico +6	-
9°	+6	+3	+6	+6	Attacco Rapido dimensionale	+1 livello di classe di psionico esistente
10°	+7	+3	+7	+7	Azione accelerata	+1 livello di classe di psionico esistente

di attacco base, più qualsiasi modificatore appropriato alla situazione.

Se un elocatore utilizza la sua azione accelerata per spostarsi, ottiene un bonus di potenziamento alla sua velocità di +9 metri.

L'elocatore può utilizzare la sua azione accelerata per manifestare un potere, purché non ne abbia già manifestati nel round in corso e quello che desidera manifestare abbia un tempo di manifestazione di 1 azione standard o inferiore.

Mentre è accelerato, ottiene un bonus di schivare +2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura. Qualsiasi condizione che gli faccia perdere il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se ce l'ha) gli fa perdere anche questi bonus di schivare.

MENTE GUERRIERA

Le menti guerriere sono esperti combattenti che sostengono di possedere un'ineguagliata conoscenza dell'arte della guerra. Tramite una combinazione di contemplazione interiore e studio esterno di un antico testo detto il Codice Talariico, le menti guerriere migliorano nell'arte delle armi e della guerra. Coloro che studiano il Codice Talariico apprendono diversi principi, conosciuti nell'insieme come le catene della guerra. Quando una mente guerriera apprende una catena, apre la propria mente alla successiva catena della serie, in caso desiderasse volgere la sua mente allo studio intensivo richiesto per avanzare in questa classe.

Gli spadaccini spirituali e i combattenti psichici sono i migliori candidati a cominciare lo studio del Codice Talariico, sebbene trovare una copia dell'antico testo possa dimostrarsi un'impresa di per sé. Anche coloro che hanno iniziato la propria carriera come guerrieri o barbari potrebbero intraprendere un minimo di addestramento in una classe psionica con l'espresso intento di cominciare eventualmente a studiare da mente guerriera.

I PNG menti guerriere possono essere a volte incontrati al comando di forze militari, alla guida di squadre di assalto d'élite, a combattere in prestigiose arene come favoriti del pubblico, o in qualche importante struttura devota alla guerra.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per aspirare ad essere una mente guerriera, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non caotico.

Bonus di attacco base: +3.

Abilità: Conoscenze (arti psioniche) 8 gradi, Conoscenze (storia) 2 gradi.

Poteri psionici: Deve avere una riserva di punti potere di almeno 1 punto.

Speciale: Deve avere ricevuto una qualche istruzione da un'altra mente guerriera, avere avuto accesso ai testi Talariici, o appartenere a una organizzazione con accesso ai testi Talariici.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di una mente guerriera (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Autoipnosi* (Sag), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)*, (Int), Conoscenze (storia) (Int), Intimidire (Car) e Sapienza Psionica* (Int).

Mente guerriera



*Vedi nuove abilità e usi espansi di abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della mente guerriera.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le menti guerriere non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Punti potere al giorno: Una mente guerriera è in grado di manifestare poteri. La sua capacità di manifestare poteri è limitata dal numero di punti potere disponibili. La sua disponibilità giornaliera di punti potere è fornita nella Tabella 6-5: "Mente guerriera". Inoltre, egli riceve punti potere bonus al giorno per un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 2-1: "Modificatori di caratteristica e punti potere bonus"). La sua razza può anche fornire punti potere bonus al giorno, così come certi talenti e oggetti. Se una mente guerriera dispone di punti potere da una classe differente, questi punti vengono assommati e utilizzati per manifestare i poteri di entrambe le classi. I punti potere bonus da un alto punteggio di caratteristica provengono solo dalla classe psionica di livello più alto del personaggio.

Poteri conosciuti: Una mente guerriera sceglie i suoi poteri dalla lista del combattente psichico. Al 1° livello, una mente guerriera conosce un potere da combattente psichico di sua scelta. Ad ogni livello pari, egli apprende un nuovo potere. Una mente guerriera può manifestare qualsiasi potere che abbia un costo in punti potere pari o inferiore al suo livello di manifestazione.

Il numero di volte al giorno che una mente guerriera può manifestare poteri è limitato solo dalla sua disponibilità gior-

TABELLA 6-5: MENTE GUERRIERA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Punti potere al giorno	Poteri conosciuti	Livello di potere massimo conosciuto
1°	+1	+2	+2	+0	Catena della superiorità personale +2	2	1	1°
2°	+2	+3	+3	+0	Catena della postura difensiva +2	5	2	1°
3°	+3	+3	+3	+1	Corpo resistente (RD 1/-)	9	2	1°
4°	+4	+4	+4	+1	-	14	3	2°
5°	+5	+4	+4	+1	Colpo fendente	20	3	2°
6°	+6	+5	+5	+2	Corpo resistente (RD 2/-)	28	4	3°
7°	+7	+5	+5	+2	Catena della superiorità personale +4	37	4	3°
8°	+8	+6	+6	+2	Catena della postura difensiva +4	47	5	4°
9°	+9	+6	+6	+3	Corpo resistente (RD 3/-)	58	5	4°
10°	+10	+7	+7	+3	Catena della forza inarrestabile	70	6	5°

naliera di punti potere. Ad esempio, una mente guerriera di 5° livello (con un totale di 20 punti potere, senza contare i punti bonus ottenuti da un alto punteggio di Saggezza), potrebbe manifestare un potere che costa 1 punto potere venti volte al giorno e un potere che costa 5 punti potere quattro volte al giorno, o qualsiasi combinazione di manifestazioni che non eccedano un totale di 20 punti potere.

Una mente guerriera conosce istintivamente i suoi poteri; essi sono radicati nella sua mente.

Non ha bisogno di prepararli (nel modo in cui alcuni incantatori preparano i loro incantesimi), sebbene debba farsene una buona notte di sonno ogni giorno per recuperare tutti i punti potere spesi.

La Classe Difficoltà per i tiri salvezza contro i poteri della mente guerriera è 10 + il livello del potere + il modificatore di Saggezza della mente guerriera. Ad esempio, il tiro salvezza contro un potere di 2° livello ha CD 12 + modificatore di Sag.

Livello di potere massimo conosciuto: Una mente guerriera guadagna la capacità di apprendere poteri di 1° livello quando acquista il primo in questa classe di prestigio. Con il raggiungimento di nuovi livelli pari, una mente guerriera può ottenere la capacità di padroneggiare poteri più complessi: ad esempio, una mente guerriera di 4° livello può apprendere poteri di 2° livello o inferiore, una mente guerriera di 6° livello può apprendere poteri di 3° livello o inferiore, e così via.

Per apprendere o manifestare un potere, una mente guerriera deve avere un punteggio di Saggezza di almeno 10 + il livello del potere. Ad esempio, una mente guerriera con un punteggio di Saggezza 13 può manifestare poteri di 3° livello o inferiore.

Catena della superiorità personale (Str): Al 1° livello, una mente guerriera apprende il primo principio della guerra per il singolo combattente: la capacità di infliggere e subire danni. Richiamando riserve interiori di conoscenza e dedizione, una mente guerriera può fornire a se stesso un bonus cognitivo di +2 a Forza e Costituzione fino a un massimo di 1 minuto. Una mente guerriera può usare questo potere tre volte al giorno. Attivare questo potere è un'azione gratuita. Al 7° livello, il bonus cognitivo a Forza e Costituzione sale a +4.

Catena della postura difensiva (Str): Al 2° livello, una mente guerriera apprende il secondo principio della guerra per il singolo combattente: la capacità di evitare i contrattacchi del nemico se quel nemico non è immediatamente

sopraffatto. Richiamando riserve interiori di conoscenza e dedizione, una mente guerriera può fornire a se stesso un bonus cognitivo di +2 alla Classe Armatura per un massimo di 1 minuto. Una mente guerriera può usare questo potere tre volte al giorno. Attivare questo potere è un'azione gratuita. All'8° livello, il bonus cognitivo alla Classe Armatura sale a +4.

Corpo resistente (Str): Al 3° livello, una mente guerriera apprende il terzo principio della guerra per il singolo combattente: scatenare dentro di sé lo spirito del corpo resistente. I testi Talariici narrano del guerriero perfetto, una leggenda chiamata Ununquam il Dominatore, vissuto molte migliaia di anni fa ma che ha raggiunto imprese che sopravvivono nei testi. Lo spirito del guerriero ideale trasforma una mente guerriera, fornendogli riduzione del danno 1/-. Al 6° livello, la riduzione del danno migliora a 2/-. Al 9° livello, la riduzione del danno migliora a 3/-.

Colpo fendente (Str): Al 5° livello, una mente guerriera ottiene la capacità di effettuare un grande fendente con un'arma da mischia. Con ogni attacco in mischia effettuato da una mente guerriera, egli può scegliere due quadretti che minaccia adiacenti tra di loro, e i suoi attacchi si applicano equamente alle creature in quei due quadretti. Una mente guerriera può usare questa capacità con qualsiasi attacco, anche un attacco di opportunità o un tentativo di incalzare. Una mente guerriera non può usare questa capacità se si è spostato più di 3 metri dalla fine del suo ultimo turno. Se una mente guerriera abbatte uno o più nemici con un colpo fendente, egli può tentare di incalzare come di norma; egli può però effettuare un solo tentativo di incalzare per colpo fendente, anche se abbatte più di un nemico.

Catena della forza inarrestabile (Sop): Al 10° livello, una mente guerriera apprende il quarto principio della guerra per il singolo combattente: la scoperta della violenza insita nel mondo e come scatenarla in un attacco eseguito perfettamente. I testi Talariici descrivono precisamente la condizione mentale necessaria per accedere a questa energia nascosta e applicarla a un singolo attacco, infliggendo 10d6 danni extra. Una mente guerriera può usare questo potere una volta al giorno. Attivare questo potere è un'azione gratuita. Se l'attacco va a vuoto, il potere è sprecato.



Illus. di D. Crabbapple-McClain

METAMENTE

I metamente sono consapevoli che l'accumulo di potere nel più breve tempo disponibile è la chiave per la superiorità psionica. Tutti i metamente sono alla ricerca di "potere da consumare": non sono preoccupati da effetti spettacolari o stupefacenti, ma piuttosto totalmente determinati ad ammassare quanto più potere psichico possibile. Una persona che acquisisca uno o più livelli da metamente viene a volte colloquialmente chiamata "capo" da altri personaggi psionici.

In termini di gioco, un metamente è interamente concentrato sui punti potere. Qualsiasi personaggio con la capacità di manifestare può diventare un metamente

per potenziare la propria forza men-

tale, alle spese dello scoprire poteri di più alto livello. Gli psion e gli innati che hanno bisogno di un ulteriore vantaggio per l'uso prolungato di specifici poteri spesso acquisiscono diversi livelli da metamente.

I PNG metamente si incontrano spesso in scuole di psion devoti che si sono riuniti per affrontare una specifica minaccia, come gli illithid.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un metamente, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arti psioniche) 8 gradi, Sapienza Psionica 4 gradi.

Talenti: Affinità allo Psicocristallo.

Poteri psionici: 4° livello di manifestazione.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un metamente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Autoipnosi* (Sag), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int) e Sapienza Psionica* (Int).

*Vedi nuove abilità e usi espansi di abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del metamente.

Competenza nelle armi e nelle armature: I metamente non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Poteri conosciuti: Ad ogni livello pari, un metamente ottiene ulteriori punti potere al giorno e l'accesso a nuovi poteri

come se avesse guadagnato un livello in una classe di psionico a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Egli non ottiene però alcuno degli altri benefici che otterrebbe un personaggio di quella classe (talenti bonus di metapsionica o creazione oggetto, capacità speciali dello psicocristallo ecc.).

Ciò significa essenzialmente che egli aggiunge il suo livello da metamente al livello di qualsiasi altra classe di psionico posseduta, poi determina i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione di conseguenza.

Se un personaggio ha più di una classe di psionico prima di diventare metamente, deve deci-

dere a quale classe aggiungere ciascun livello di meta-

mente ai fini di determinare i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione.

Manifestazione gratuita (Psi):

Al 1° livello, un metamente può manifestare qualsiasi potere di 1° livello che conosca in modo gratuito (senza spendere punti potere) per tre volte al giorno.

Ai livelli superiori, un metamente ottiene la capacità di manifestare gratuitamente ulteriori poteri di alto livello: tre poteri di 2° livello al giorno al 3° livello; un potere di 3° livello al 5° livello; un potere di 4° livello al 7° livello; e un potere di 5° livello al 9° livello.

Questo beneficio si applica solo al costo in punti potere di un potere non aumentato. I punti spesi per aumentare un potere e il costo in punti esperienza (se c'è) devono essere pagati come di norma.

Cristallo cosciente (Str): Al 2° livello,

un metamente apprende il trucco di immagazzinare punti potere in eccesso in uno psicocristallo. Lo psicocristallo è adesso considerato un *cristallo cosciente* (vedi pagina 167) capace

di contenere 5 punti potere, oltre a possedere le capacità di uno psicocristallo.

Ad ogni livello pari, un metamente è in grado di immagazzinare 2 ulteriori punti potere nello psicocristallo, fino a un massimo di 11 punti all'8° livello.

Fonte di potere (Psi): Un metamente di 10° livello può agire come *cristallo cosciente* vivente, producendo punti potere apparentemente infiniti una volta al giorno, per una durata massima di 1 minuto. I suoi occhi brillano come minuscole



Metamente

TABELLA 6-6: METAMENTE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Poteri conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Manifestazione gratuita 1°, 3 volte al giorno	-
2°	+1	+0	+0	+3	Cristallo cosciente 5 punti	+1 livello di classe di psionico esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Manifestazione gratuita 2°, 3 volte al giorno	-
4°	+2	+1	+1	+4	Cristallo cosciente 7 punti	+1 livello di classe di psionico esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Manifestazione gratuita 3°, 1 volta al giorno	-
6°	+3	+2	+2	+5	Cristallo cosciente 9 punti	+1 livello di classe di psionico esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Manifestazione gratuita 4°, 1 volta al giorno	-
8°	+4	+2	+2	+6	Cristallo cosciente 11 punti	+1 livello di classe di psionico esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Manifestazione gratuita 5°, 1 volta al giorno	-
10°	+5	+3	+3	+7	Fonte di potere	+1 livello di classe di psionico esistente

stelle, e una debole illuminazione sembra provenire dalla sua bocca e da ciascuna delle sue dita. Mentre è così potenziato, egli può manifestare qualsiasi potere a disposizione senza attingere alla sua riserva di punti potere. Egli trova i punti potere di cui necessita all'interno del proprio corpo.

Se un metamente che utilizza questa capacità entra in un metaconcerto (vedi *metaconcerto*, pagina 114), la sua riserva di punti potere viene intaccata come di norma, ai fini del suo contributo alla riserva del gruppo.

PIROCINETA

I pirocineti sono consapevoli che con poco potere psionico è possibile fare molta strada... almeno per coloro che sono interessati solamente al fuoco. Essi trovano bellezza e utilità nella forma caotica della fiamma, il suo spettro di colori dipendenti dall'esca, il suo tepore riscaldante, e la sua fame incessante. Coloro che acquisiscono uno o più livelli nella classe del pirocineta vengono a volte colloquialmente chiamati "piro".

I pirocineti amano il fuoco. E tanto. Qualsiasi personaggio con qualche capacità psionica è un possibile candidato per questa classe di prestigio. Gli psion (in particolari i cineti) e gli innati potrebbero trovare accettabile rinunciare ad acquisire poteri in altri campi per la loro passione per le fiamme. Anche i combattenti psichici amano i poteri del piro. Gli spadaccini spirituali spesso acquisiscono livelli in questa classe per ottenere accesso alla capacità di arma infuocata da fornire alle loro lame mentali. Qualsiasi personaggio con il talento Dote Naturale può trovare interesse in questa classe.

I pirocineti PNG sono rari, dal momento che la società teme coloro il cui scopo nella vita è "dar tutto alle fiamme". Quindi, è raro trovare dei piro in grandi comunità (a meno che non siano utilizzati in segreto come sicurezza). È più probabile invece incontrarli ai margini della società, come eremiti in terre aride dove tutto ciò che li circonda è stato ridotto in cenere.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un pirocineta, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi caotico.



Pirocineta

Illus. di W. England

CAPITOLO 6
CLASSI DI
PRESTIGIO

Abilità: Artigianato (alchimia) 1 grado, Concentrazione 8 gradi, Conoscenze (arti psioniche) 2 gradi.

Poteri psionici: Deve avere una riserva di punti potere di almeno 1 punto potere.

Speciale: Deve aver dato fuoco a una struttura di qualsiasi taglia solo per il gusto di vederla bruciare.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un pirocineta (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione* (Cos), Intimidire (Car), Saltare (For), Sapienza Psionica* (Int) e Scalare (For).

*Vedi nuove abilità e usi espansi di abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

TABELLA 6-7: PIROCINETA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	<i>Sferza infuocata</i>
2°	+1	+3	+3	+0	<i>Adattamento al fuoco, mano infuocata</i>
3°	+2	+3	+3	+1	<i>Dardi di fuoco</i>
4°	+3	+4	+4	+1	<i>Arma infuocata</i>
5°	+3	+4	+4	+1	<i>Aura</i>
6°	+4	+5	+5	+2	<i>Camminare nel fuoco</i>
7°	+5	+5	+5	+2	<i>Non temere il fuoco</i>
8°	+6	+6	+6	+2	<i>Arma infuocata superiore</i>
9°	+6	+6	+6	+3	<i>Morte calda</i>
10°	+7	+7	+7	+3	<i>Conflagrazione</i>

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del pirocineta.

Competenza nelle armi e nelle armature: I pirocineti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Sferza infuocata (Psi): Un pirocineta guadagna la capacità di modellare una frusta di fuoco lunga 4,5 metri di ectoplasma instabile con un'azione di movimento. Non subisce danni dalla sferza creata, e se ne lascia la presa, essa si dissipa immediatamente. La sferza infligge 1d8 danni da fuoco a un bersaglio entro 4,5 metri con un attacco di contatto a distanza riuscito. Un piro può acquisire i talenti Arma Focalizzata e Arma Specializzata (se ne soddisfa i prerequisiti) insieme alla sferza infuocata, oltre a qualsiasi altro talento che si applichi all'uso di una normale frusta. La frusta resta in esistenza finché il pirocineta la impugna.

Adattamento al fuoco (Str): Al 2° livello, un pirocineta diventa resistente al fuoco, ottenendo un bonus di +4 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di fuoco e di calore. Inoltre, ottiene resistenza al fuoco 10.

Mano infuocata (Psi): Un pirocineta di 2° livello o superiore può attivare questa capacità come azione di movimento. Le fiamme avvolgono una delle mani del pirocineta (ma non gli arrecano alcun danno). I suoi attacchi senz'armi con quella mano sono considerati armati. Questi attacchi infliggono 2d6 danni da fuoco.

Dardi di fuoco (Psi): A partire dal 3° livello, con un'azione standard, un pirocineta può lanciare un dardo di fuoco manifestato psionicamente contro qualsiasi bersaglio nella linea di visuale entro 18 metri. Questo effetto è considerato un attacco di contatto a distanza e infligge 1d6 danni da fuoco per ogni livello di classe da piro.

Arma infuocata (Psi): Dal 4° livello in poi, un pirocineta può attivare questa capacità con un'azione di movimento. Le fiamme avvolgono un'arma che impugna, senza arrecare danno né a lui né all'arma (l'arma può essere anche una munizione come una pietra, proiettile, freccia o quadrello). L'arma infligge 2d6 danni da fuoco extra con un colpo andato a segno. L'arma mantiene l'effetto fino a quando il pirocineta la impugna.

Aura (Psi): A partire dal 5° livello, un pirocineta può attivare questa capacità con un'azione di movimento. Le fiamme avvolgono il suo intero corpo, senza danneggiare né lui né il suo equipaggiamento. Mentre è in fiamme, il punteggio di Carisma del personaggio incrementa di 4, può effettuare un attacco di contatto in mischia che infligge 2d6 danni da fuoco, e ottiene riduzione del danno 5/magia. Se viene colpito in mischia, l'attaccante subisce 2d6 danni da fuoco. Questa capacità dura fino a un massimo di 1 minuto per livello da pirocineta ed è utilizzabile una volta al giorno.



Camminare nel fuoco (Sop): A partire dal 6° livello, come azione gratuita un pirocineta può consumare il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 37) per camminare nell'aria. Egli si muove alla sua normale velocità in tutte le direzioni, anche in verticale, ma non può spostarsi a più del doppio della sua velocità in un round. Un piro che cammina nel fuoco lascia impronte di fuoco nell'aria che si dissolvono in 2 round, ma non infliggono danni. Egli deve pagare 1 punto potere per round trascorso a viaggiare in questo modo.

Non temere il fuoco (Str): Al 7° livello, il pirocineta è diventato molto resistente al fuoco, ottenendo un bonus di +8 su tutti i tiri salvezza contro incantesimi e effetti di fuoco e di calore e ottiene anche resistenza al fuoco 20.

Arma infuocata superiore (Psi): All'8° livello, quando un pirocineta attiva la sua capacità di mano infuocata o la capacità di arma infuocata, il suo attacco senz'armi o la sua arma infliggono 4d6 danni da fuoco extra invece di 2d6. Gli attacchi di contatto fatti mentre utilizza la capacità di aura infliggono anch'essi 4d6 danni anziché 2d6 danni.

Morte calda (Psi): Un pirocineta che raggiunge il 9° livello può spendere il suo focus psionico e compiere un'azione completa per aumentare la temperatura interna di una creatura vivente entro 9 metri a livelli letali. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14 + il modificatore di Car del piro) o morire in maniera orribile mentre il suo sangue (o altro fluido interno) ribolle. Anche con un tiro salvezza riuscito, il bersaglio subisce 4d8 danni da fuoco da calore.

Conflagrazione (Psi): Al 10° livello, un pirocineta ottiene la capacità di creare un'impressionante esplosione di fiamme intorno a sé, che brucia qualsiasi cosa si trovi nell'area. Una volta al giorno, con un'azione standard, egli può usare questa capacità per infliggere 15d6 danni da fuoco in un'esplosione con raggio di 9 metri che emana da lui. Qualsiasi creatura o oggetto colti nell'esplosione possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15 + modificatore di Car del piro) per dimezzare i danni. Chiunque fallisca il tiro salvezza sui Riflessi contro la conflagrazione deve effettuare anche un tiro salvezza sulla Tempra (alla stessa CD) o morire a causa del tremendo shock provocato dall'intenso calore.

PSION DISINCARNATO

Privo di forma, privo di carne e dei limiti della corporeità: questo è l'obiettivo di ogni psion disincarnato. "La carne è debole, la mente è forte", così è il mantra insegnato dalla Mente Dorata. Si dice che la Mente Dorata abbia avuto origine in un altro mondo o piano, e si narra anche che si tratti di un'entità che ha smarrito la strada di casa (o è stata esiliata; la verità è incerta). Ciò che è chiaro è invece che la Mente Dorata insegna una potente abilità: la capacità

di separare lo spirito dal corpo e divenire uno psion disincarnato.

Solo gli psionici più dedicati possono essere attirati dall'idea di divenire disincarnati. Sono quindi gli psion e gli innati a seguire principalmente il percorso del disincarnato, mentre gli specialisti del combattimento, come i combattenti psichici, sono felici della propria fisicità.

I PNG psion disincarnati sono spesso incontrati a "infestare" luoghi contenenti grandi riserve di conoscenza psionica, cercando di apprendere sempre di più riguardo le vette che una mente può raggiungere.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per aspirare ad essere uno psion disincarnato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arti psioniche) 8 gradi, Sapienza Psionica 6 gradi.

Talenti: Corpo Psionico.

Poteri psionici: Capacità di manifestare poteri di 3° livello.

Speciale: Deve aver ricevuto un minimo di istruzione da un altro psion disincarnato, deve avere avuto accesso agli insegnamenti della Mente Dorata, oppure deve appartenere a un'organizzazione che abbia accesso o sia amministrata dalla Mente Dorata.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di uno psion disincarnato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Autoipnosi* (Sag), Camuffare (Car), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Conoscenze (piani) (Int), Percepire Intenzioni (Sag), Raggiare (Car) e Sapienza Psionica* (Int).

*Vedi nuove abilità e usi espansi di abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello psion disincarnato.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli psion disincarnati non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Poteri conosciuti: Ad ogni livello indicato nella Tabella 6-8: "Psion disincarnato", uno psion disincarnato ottiene ulteriori punti potere al giorno e l'accesso a nuovi poteri come se avesse guadagnato un livello in una classe di psionico a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Egli non ottiene però alcuno degli altri benefici che otterrebbe un personaggio di quella classe (talenti bonus di metapsionica o creazione oggetto, capacità speciali dello psicocristallo ecc.). Ciò significa essenzialmente che egli aggiunge il suo livello da psion disincarnato al livello di

qualsiasi altra classe di psionico posseduta, poi determina i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione di conseguenza.

Se un personaggio ha più di una classe di psionico prima di diventare psion disincarnato, deve decidere a quale classe aggiungere ciascun livello di psion disincarnato ai fini di determinare i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello di manifestazione.

Armatura disincarnata (Sop):

Uno psion disincarnato che indossa un'armatura (o utilizza *armatura di inerzia* o effetti simili) ottiene il suo bonus di armatura alla CA anche quando diventa incorporeo (vedi abbandonare corpo, sotto). A differenza di altre creature incorporee, uno psion disincarnato non ottiene alcun bonus di deviazione alla Classe Armatura dal modificatore di Carisma. Questa capacità funziona anche se l'armatura indossata diventa incorporea (ad esempio, tramite l'uso della capacità di assumere equipaggiamento descritta sotto).

Tocco incorporeo (Sop): A partire dal 1° livello, uno psion disincarnato può effettuare fino a tre attacchi di contatto in

mischia al giorno che infliggono ciascuno 1d6 danni. Il modificatore di Forza non è applicabile a questo attacco, ma è efficace contro le creature incorporee (e contro le creature corporee mentre lo psion disincarnato è incorporeo). La mano e il braccio del disincarnato sembrano diventare trasparenti quando egli effettua questi attacchi. Un colpo a vuoto è considerato comunque un utilizzo di questa capacità.

Mentre è disincarnato (vedi sotto), uno psion disincarnato può effettuare attacchi di contatto in mischia a volontà, e che non contano per gli usi di questa capacità.

Per ogni quattro livelli sopra al 1° che lo psion disincarnato ottiene, i danni di questi attacchi incrementano di 1d6.

Abbandonare corpo (Sop): A partire dal 2° livello, uno psion disincarnato può diventare incorporeo (o "disincarnato") una volta al giorno con un'azione standard. Il personaggio può restare disincarnato fino a un massimo di 1 minuto. Durante questo periodo, il corpo del personaggio svanisce in una forma immateriale che mantiene le fattezze basilari del personaggio. Mentre è disincarnato, il personaggio guadagna il sottotipo incorporeo (vedi sotto). Egli ottiene una velocità di volare pari alla sua velocità sul terreno (manovrabilità perfetta). La sua armatura materiale resta al suo posto e continua a offrire il suo bonus di armatura alla CA (vedi armatura disincarnata, sopra). Anche le sue armi materiali rimangono corporee. Perdere la sua



Psion disincarnato

forma fisica permette al personaggio di accedere più facilmente alle sue capacità mentali, ed egli ottiene un bonus di +1 alla CD dei tiri salvezza di tutti i poteri che manifesta mentre è disincarnato.

Egli può usare l'equipaggiamento come al solito, ottenendo tutti i benefici degli oggetti che migliorano le sue prestazioni; tutto l'equipaggiamento del personaggio resta materiale anche quando il personaggio è disincarnato (tuttavia vedi la capacità di assumere equipaggiamento, descritta sotto). Spesso, uno psion disincarnato sembra un fantasma che indossa oggetti del mondo materiale. Ciò non rende il suo equipaggiamento più suscettibile agli attacchi (continuano ad applicarsi le normali regole degli oggetti custoditi), ma rende impossibile per il personaggio attraversare oggetti solidi mentre indossa dell'equipaggiamento solido. Se egli abbandona il suo equipaggiamento solido, può attraversare gli oggetti solidi a volontà come descritto sotto.

Al 6° livello o superiore, uno psion disincarnato può abbandonare il suo corpo due volte al giorno fino a 1 minuto ogni volta.

Sottotipo incorporeo: Uno psion disincarnato incorporeo non ha corpo fisico. Può essere ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche o creature che colpiscono come armi magiche, e incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. È immune a tutte le forme di attacco non magiche. Anche quando viene colpito da un incantesimo o arma magica, ha il 50% di probabilità di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (eccetto energia positiva, energia negativa, effetti di forza come *urto esplosivo*, o attacchi portati con armi dal *tocco fantasma*).

Uno psion disincarnato incorporeo non ha alcun bonus di armatura naturale e, a differenza di altre creature incorporee, non ottiene un bonus di deviazione dal suo modificatore di Carisma.

Uno psion disincarnato incorporeo può entrare o attraversare oggetti solidi (soggetto alle restrizioni descritte nelle capacità di abbandonare corpo e assumere equipaggiamento), ma deve rimanere perlomeno adiacente all'esterno dell'oggetto e quindi non può attraversare un oggetto il cui spazio sia più grande del proprio. È in grado di percepire la presenza di creature od oggetti all'interno di un quadretto adiacente alla sua attuale locazione, ma i nemici godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il colpo) nei confronti di uno psion disincarnato incorporeo all'interno di un oggetto. Se vuole estendere il proprio sguardo fuori dell'oggetto in cui si trova e attaccare normalmente, lo psion disincarnato incorporeo deve emergere. Uno psion disincarnato incorporeo all'interno di un oggetto gode di copertura totale, ma quando attacca una creatura fuori dell'oggetto ha solo copertura, quindi una creatura

all'esterno con un'azione preparata può colpire mentre egli attacca. Uno psion disincarnato incorporeo non può attraversare un effetto di forza.

Gli attacchi di uno psion disincarnato incorporeo attraversano (ignorano) le armature naturali, armature e scudi, mentre bonus di deviazione ed effetti di forza (come *schermo di forza*) funzionano normalmente contro di essi. Egli può attraversare e agire in acqua con la stessa facilità che in aria. Gli psion disincarnati incorporei non possono cadere né subire danni da caduta. Gli psion disincarnati incorporei non possono compiere attacchi per sbilanciare o di lotta, né possono essere sbilanciati o afferrati. Infatti, non possono intraprendere alcuna azione fisica per spostare o manipolare un avversario o il suo equipaggiamento, né sono soggetti a queste azioni.

Gli psion disincarnati incorporei sono privi di peso e non fanno scattare le trappole che vengono attivate dal peso. Uno psion disincarnato incorporeo si muove silenziosamente e non può essere udito da una prova di Ascoltare a meno che non lo desideri. Non ha punteggio di Forza, quindi il suo modificatore di Destrezza si applica sia agli attacchi in mischia che a quelli a distanza. I sensi non visivi, come l'olfatto acuto e la vista cieca, sono inefficaci o solo parzialmente efficaci nei confronti di una creatura incorporea. Gli psion disincarnati incorporei possiedono un senso dell'orientamento innato e possono muoversi a massima velocità anche quando non possono vedere.

Assumere equipaggiamento (Sop): A partire dal 3° livello, uno psion disincarnato può designare un certo numero di parti di equipaggiamento (comprese armi e armature) pari al suo livello da psion disincarnato da far diventare incorporee quando utilizza la capacità di abbandonare corpo. La capacità non ha alcun effetto sulle funzioni dell'equipaggiamento, ma adesso, quando lo psion disincarnato è incorporeo, egli può entrare o attraversare gli oggetti solidi mentre indossa l'equipaggiamento designato. Una volta designato, l'equipaggiamento diventa immediatamente incorporeo quando il personaggio abbandona il suo corpo, e ritorna corporeo insieme al personaggio. Il personaggio può cambiare la sua designazione a piacere.

Assumere sembianze (Sop): Dal 4° livello in poi, quando è incorporeo, lo psion disincarnato può assumere le sembianze di qualsiasi creatura Piccola, Media o Grande con un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Le capacità della creatura non cambiano, ma egli appare come la creatura di cui ha assunto le sembianze, concedendogli la capacità di camuffarsi con successo e ingannare coloro che potrebbero domandarsi della sua vera natura. Ogni interazione fisica con una creatura richiede una prova di Raggiare (contrapposta dalla prova di Perce-

TABELLA 6-8: PSION DISINCARNATO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Poteri conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Armatura disincarnata, tocco incorporeo 1d6	-
2°	+1	+0	+0	+3	Abbandonare corpo 1 volta al giorno	+1 livello di classe di psionico esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Assumere equipaggiamento	+1 livello di classe di psionico esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Assumere sembianze	-
5°	+2	+1	+1	+4	Tocco incorporeo 2d6	+1 livello di classe di psionico esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Abbandonare corpo 2 volte al giorno	+1 livello di classe di psionico esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Forza telecinetica	-
8°	+4	+2	+2	+6	Ponte disincarnato	+1 livello di classe di psionico esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Tocco incorporeo 3d6	+1 livello di classe di psionico esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Disincarnato	-

pire Intenzioni della creatura) per convincere la creatura del nuovo aspetto dello psion disincarnato. Perché il raggio abbia successo, lo psion disincarnato non deve fare nulla che riveli la sua vera natura (incorporea); ad esempio, se accetta un oggetto da un'altra creatura con la conseguenza che gli cada dalle sue mani incorporee, la prova di Raggiare fallisce automaticamente. Verrebbe invece concessa una prova di Raggiare se lo psion disincarnato usasse la sua capacità forza telecinetica (vedi sotto) per sostenere l'oggetto ricevuto.

Quando usa la capacità di assumere sembianze, lo psion disincarnato riceve un ulteriore bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare. Se riesce a leggere la mente dell'avversario, egli ottiene un ulteriore bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare e Raggiare.

Forza telecinetica (Sop): A partire dal 7° livello, mentre è incorporeo, uno psion disincarnato può utilizzare un effetto di forza telecinetica (vedi la descrizione del potere, pagina 105) come azione standard che non provoca attacchi di opportunità. La CD del tiro salvezza è pari a 14 + il modificatore della caratteristica chiave dello psion disincarnato (Int, Sag o Car). Il livello di manifestazione del personaggio è pari al livello di manifestazione dell'effetto.

Anche quando corporeo, uno psion disincarnato può utilizzare questa capacità, ma solo tre volte al giorno (gli usi mentre è disincarnato non sono conteggiati nel suo limite giornaliero).

Ponte disincarnato (Sop): All'8° livello, come creatura di quasi sola mente, uno psion disincarnato diventa maggiormente sintonizzato con le menti di altre creature. Egli ottiene la capacità di trasportarsi tramite le menti delle creature viventi. Una volta al giorno con un'azione standard mentre è incorporeo, egli può entrare in qualsiasi creatura vivente che possieda un punteggio di Intelligenza, dopodiché passare in un'altra creatura vivente con un punteggio di Intelligenza che sia in linea di visuale della prima creatura. Lo psion disincarnato deve trovarsi in uno spazio adiacente alla creatura in cui entra prima di trasportarsi, e compare in uno spazio adiacente alla creatura di destinazione dopo il trasporto.

Le creature di entrata e di uscita non devono necessariamente essere familiari al personaggio. Uno psion disincarnato

non può utilizzare se stesso come creatura di entrata o di uscita. Non è necessario che le creature siano partecipanti consenzienti. Quando si esce dalla creatura di destinazione, lo psion disincarnato sceglie lo spazio adiacente in cui ricomparire. Entrare e uscire da una creatura è indolore, a meno che lo psion disincarnato non desideri altrimenti (vedi sotto). Nella maggior parte dei casi, la creatura di destinazione si rende conto in modo inquietante di essere il punto finale di un ponte mentale.

Se lo desidera, lo psion incarnato può uscire in maniera dannosa dalla creatura di destinazione. Se la creatura fallisce un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + modificatore della caratteristica chiave dello psion disincarnato), lo psion in uscita sintonizza le sue energie mentali perché interferiscano distruttivamente con la mente del bersaglio. Egli fuoriesce con violenza dal corpo della creatura, infliggendo 10d6 danni.

Disincarnato (Str): Al 10° livello, uno psion disincarnato diventa una creatura di pura coscienza psionica. Questa capacità è simile ad abbandonare corpo, eccetto che il personaggio è ora permanentemente incorporeo (e ne assume il sottotipo). Se il personaggio lo desidera, può diventare corporeo una volta al giorno per un massimo di 1 minuto, ma trascorre il resto del suo tempo come un'entità di pura mente slegata dal mondo fisico.

PUGNO DI ZUOKEN

I pugni di Zuoken sono membri di un ordine di artisti marziali devoto al perfezionamento del loro sviluppo fisico e mentale, e contemporaneamente alla protezione degli psion e delle altre creature psioniche. I pugni di Zuoken credono che i poteri mentali siano un dono da accrescere in tutti coloro che li possiedono. Oltre alle loro formidabili doti di combattenti, i pugni di Zuoken sviluppano poteri mentali che sorprendono e stupiscono i nemici.

Quasi tutti i pugni di Zuoken sono monaci affiliati a un ordine specifico creato per proteggere i centri di apprendimento psionico, solitamente fortezze nel mezzo di pericolose terre desolate. Naturalmente, i monaci apprendono anche dai loro insegnanti psionici, dando così vita ai pugni di Zuoken.

Il luogo più comune in cui incontrare un PNG pugno di Zuoken è un monastero dove si svolge l'istruzione psionica; un

Pugno di Zuoken



Illus. di J. Pevetec

TABELLA 6-9: PUGNO DI ZUOKEN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Punti potere al giorno	Poteri conosciuti	Livello di potere massimo conosciuto
1°	+0	+0	+2	+2	Capacità del monaco	1	1	1°
2°	+1	+0	+3	+3	-	3	2	1°
3°	+2	+1	+3	+3	-	6	3	2°
4°	+3	+1	+4	+4	-	10	4	2°
5°	+3	+1	+4	+4	Talento psionico bonus	15	5	3°
6°	+4	+2	+5	+5	-	23	6	3°
7°	+5	+2	+5	+5	-	31	7	4°
8°	+6	+2	+6	+6	-	43	8	4°
9°	+6	+3	+6	+6	-	55	9	5°
10°	+7	+3	+7	+7	Talento psionico bonus	71	10	5°

luogo del genere spesso impiega pugni di Zuoken come guardie. Ma se in qualche luogo le creature psioniche stanno subendo qualche forma di persecuzione, i pugni di Zuoken spesso si recano in loro soccorso, lasciando dietro di sé solo corpi distrutti e menti infrante.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per aspirare ad essere un pugno di Zuoken, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Concentrazione 9 gradi.

Talenti: Dote Naturale.

Speciale: Privilegio di classe mente lucida.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di un pugno di Zuoken (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (qualsiasi) (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Autoipnosi* (Sag), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For), Sapienza Psionica* (Int).

*Vedi nuove abilità e usi espansi di abilità esistenti nel Capitolo 3 di questo libro. Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle altre abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del pugno di Zuoken.

Competenza nelle armi e nelle armature: I pugni di Zuoken non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Capacità del monaco: I livelli di classe del pugno di Zuoken sono cumulativi con i suoi livelli da monaco ai fini di determinare il suo danno senz'armi, i bonus alla Classe Armatura e la velocità senza armatura. I suoi livelli di classe non si applicano ad altre capacità del monaco come raffica di colpi, caduta lenta ecc.

Punti potere al giorno: Un pugno di Zuoken è in grado di manifestare poteri. La sua capacità di manifestare poteri è limitata dal numero di punti potere disponibili. La sua disponibilità giornaliera di punti potere è fornita nella Tabella 6-9: "Pugno di Zuoken". Inoltre, egli riceve punti potere bonus al giorno per un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 2-1: "Modificatori di caratteristica e punti potere bonus"). La sua razza può anche fornire punti potere bonus al giorno, così come certi talenti e oggetti. Se un pugno di Zuoken dispone di punti potere da una classe dif-

ferente, questi punti vengono sommati e utilizzati per manifestare i poteri di entrambe le classi. I punti potere bonus da un alto punteggio di caratteristica provengono solo dalla classe psionica di livello più alto del personaggio.

Poteri conosciuti: Un pugno di Zuoken sceglie i suoi poteri dalla lista del combattente psichico. Al 1° livello, un pugno di Zuoken conosce un potere da combattente psichico di sua scelta. Ogni volta che ottiene un nuovo livello, egli apprende un nuovo potere. Uno pugno di Zuoken può manifestare qualsiasi potere che abbia un costo in punti potere pari o inferiore al suo livello di manifestazione.

Il numero di volte al giorno che un pugno di Zuoken può manifestare poteri è limitato solo dalla sua disponibilità giornaliera di punti potere. Ad esempio, un pugno di Zuoken di 5° livello (con un totale di 15 punti potere, senza contare quelli bonus ottenuti da un alto punteggio di Saggezza), potrebbe manifestare un potere che costa 1 punto potere quindici volte al giorno, un potere che costa 5 punti potere tre volte al giorno, o qualsiasi combinazione di manifestazioni che non eccedano un totale di 15 punti potere.

Un pugno di Zuoken conosce istintivamente i suoi poteri; essi sono radicati nella sua mente. Non ha bisogno di prepararli (nel modo in cui alcuni incantatori preparano i loro incantesimi), sebbene debba farsi una buona notte di sonno ogni giorno per recuperare tutti i punti potere spesi.

La Classe Difficoltà per i tiri salvezza contro i poteri del pugno di Zuoken è 10 + il livello del potere + il modificatore di Saggezza del pugno di Zuoken. Ad esempio, il tiro salvezza contro un potere di 2° livello ha CD 12 + modificatore di Sag.

Livello di potere massimo conosciuto: Un pugno di Zuoken guadagna la capacità di apprendere poteri di 1° livello quando acquista il primo in questa classe di prestigio. Con il raggiungimento di nuovi livelli dispari, un pugno di Zuoken può ottenere la capacità di padroneggiare poteri più complessi. Ad esempio, un pugno di Zuoken di 3° livello può apprendere poteri di 2° livello o inferiore, un pugno di Zuoken di 5° livello può apprendere poteri di 3° livello o inferiore, e così via.

Per apprendere o manifestare un potere, un pugno di Zuoken deve avere un punteggio di Saggezza di almeno 10 + il livello del potere. Ad esempio, un pugno di Zuoken con un punteggio di Saggezza 13 può manifestare poteri di 3° livello o inferiore.

Talento psionico bonus: Al 5° e 10° livello, un pugno di Zuoken può acquisire qualsiasi talento psionico tra i talenti psionici descritti nel Capitolo 3 come talento bonus. Egli deve comunque soddisfare i prerequisiti del talento.

Nota per i multiclasse: Un monaco che diventa pugno di Zuoken può continuare ad avanzare come monaco.

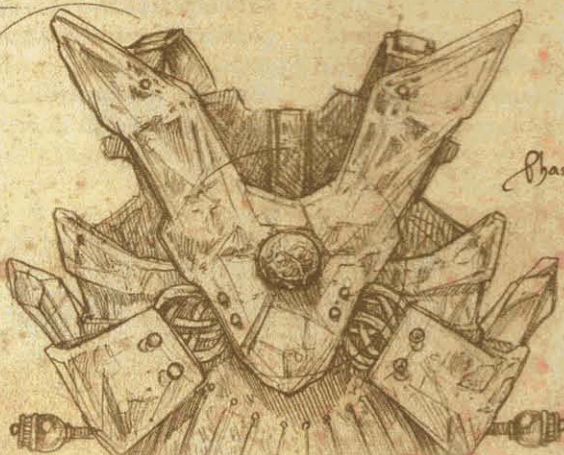
Naturally formed
crystal blade

Mind feeder

Cranial burst bow

Shasing

Sibiran
Illus. di A. Suckel



G

li oggetti psionici sono imbevuti di poteri mentali, molto ricercati e recuperati con fatica dai tesori dei mostri sconfitti o dalle mani dei nemici caduti. I personaggi più ambiziosi possono addirittura crearsene da soli. Gli oggetti psionici conferiscono capacità a un personaggio che non ne avrebbe mai potute avere o ne completano quelle già esistenti in modi incredibili. Altri oggetti psionici sono intelligenti... alcuni in maniera addirittura pericolosa.

Il Capitolo 7 della Guida del DUNGEON MASTER descrive molti tipi di oggetti magici per ampliare una campagna. Gli oggetti psionici sono altrettanto classificati in categorie: armature, armi, cristalli coscienti, dorje, pietre del potere, psicorone, tatuaggi psionici e oggetti universali. Alcuni oggetti psionici sono di tale rarità e potere che appartengono alla propria categoria: artefatti. Gli artefatti possono essere minori (oggetti estremamente rari ma non unici) o maggiori (ciascuno dei quali è unico ed estremamente potente).

Armature e scudi: Le armature psioniche (compresi gli scudi) offrono a chi le indossa protezioni migliorate. Alcuni di questi oggetti conferiscono capacità ben oltre ai benefici alla Classe Armatura. Un personaggio che indossa un'armatura di rapidità+2 non solo viene protetto da questa armatura potenziata psionicamente (bonus di potenziamento +2 alla CA), ma aggiunge 1,5 metri alla propria velocità.

Armi: Le armi psioniche vengono infuse con vari poteri da combattimento che quasi sempre migliorano i tiri per colpire e per i danni di chi le impugna. Una spada lunga infrangi anima+1 aggiunge un +1 al tiro per colpire e per i danni e infligge anche un livello negativo con un colpo critico.

Cristalli coscienti: Un cristallo cosciente assomiglia a un gioiello molto elaborato. Contiene punti potere che potranno essere usati in seguito da qualsiasi creatura o personaggio psionico. A volte i cristalli coscienti vengono attaccati a cinture o collane oppure appesi alle estremità di verghe o bastoni, ma simili adornamenti sono ininfluenti per le loro funzioni.

Dorje: Un dorje è un cristallo sottile e lungo in cui è stata infusa la capacità di manifestare un potere specifico per cinquanta volte.

Pietre del potere: Una pietra del potere è un piccolo cristallo impresso con poteri psionici che possono essere utilizzati in seguito.

Psicorona: Una psicorona è una potente fascia caricata con numerosi poteri psionici.

Tatuaggi psionici: Un tatuaggio psionico è uno strano disegno posto sulla pelle di una creatura vivente, infuso con un potere psionico che agisce solo su chi lo porta.

Oggetti universali: Questa categoria generica comprende gioielli, arnesi, maschere, abiti e molto altro.

USARE OGGETTI

Per utilizzare un oggetto psionico, lo si deve attivare, il che a volte può essere un'azione semplice come raccogliere un oggetto (come uno scudo) o indossarlo (come un paio di stivali o una maschera). Alcuni oggetti, una volta indossati, funzionano costantemente. Nella maggior parte dei casi, utilizzare un oggetto richiede

un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Al contrario, gli oggetti a completamento di potere (vedi sotto) vengono trattati come i poteri in combattimento e provocano attacchi di opportunità.

Attivare un oggetto psionico è un'azione standard, a meno che l'oggetto non indichi diversamente. Tuttavia, il tempo di manifestazione di un potere equivale al tempo necessario per attivare lo stesso potere nell'oggetto, sia esso una pietra del potere, un dorje o un tatuaggio psionico, a meno che la descrizione dell'oggetto non specifichi in altro modo.

I quattro metodi per attivare gli oggetti psionici sono:

Completamento di potere: Questo è il metodo di attivazione delle pietre del potere. Una pietra del potere contiene un potere che è stato quasi completato. Rimangono solo da eseguire le brevi, semplici ultime parti della manifestazione del potere (la conclusione mentale del processo). Per utilizzare un oggetto a completamento di potere con sicurezza, un personaggio deve essere di livello abbastanza alto nella classe giusta per manifestare quel tipo di potere. Se non lo è, correrà il rischio fare un errore

(vedi "Cortocircuito mentale", pagina 168, per le possibili conseguenze). Attivare un oggetto a completamento di potere è un'azione standard e provoca attacchi di opportunità proprio come la manifestazione di un normale potere.

I poteri contenuti in un oggetto a completamento di potere non sono di solito aumentati, dato che il livello di manifestazione di questi oggetti si presume sia di solito il minimo necessario a manifestare il potere contenuto. La descrizione di un oggetto può però specificare diversamente (alcune pietre del potere hanno un livello di manifestazione superiore al minimo richiesto per manifestare il potere contenuto, e si presume siano aumentate).

Attivazione di potere: Questo è il metodo di attivazione di dorje e psicorone. Richiede la conoscenza speciale di manifestazione dei poteri che un personaggio della classe appropriata deve possedere e la formazione dell'appropriato pensiero di comando. Questo significa che se un combattente psichico raccoglie un dorje che contiene un potere da combattente psichico, il personaggio saprà sicuramente come usarlo. Più specificamente, chiunque abbia un potere sulla sua lista dei poteri saprà come attivare un oggetto ad attivazione di potere che contiene quel potere. Chi utilizza l'oggetto deve comunque determinare quale potere sia contenuto nell'oggetto prima di poterlo attivare. Usare un oggetto ad attivazione di potere è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

I poteri contenuti in un oggetto ad attivazione di potere non sono di solito aumentati. Si presume che i poteri contenuti nell'oggetto siano stati manifestati al livello minimo

di manifestazione necessario. Tuttavia, la descrizione di un oggetto può però specificare un livello di manifestazione superiore al minimo richiesto. Se un oggetto di questo tipo infligge danni ai punti ferita, si presume che il potere sia stato aumentato al livello massimo permesso dal potere e dal livello di manifestazione.

Pensiero di comando: Se non viene suggerito nessun metodo di attivazione nella descrizione o nella natura dell'oggetto psionico, si presume che sia necessario un pensiero di comando per attivarlo. Un'attivazione tramite pensiero di comando significa che un personaggio proietta mentalmente un pensiero e l'oggetto si attiva, senza nessun'altra conoscenza speciale necessaria. Attivare un oggetto psionico con un pensiero di comando è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

A volte il pensiero di comando per attivare un oggetto viene inciso mentalmente nell'oggetto stesso e sussurrato nella mente di chi lo raccoglie. Altri oggetti sono invece silenziosi, ma una prova di Conoscenze (arcano) o di Conoscenze (storia)

potrebbero servire a identificare alcuni pensieri di comando. Una prova riuscita con CD 30 sarà necessaria per estrapolare il pensiero.

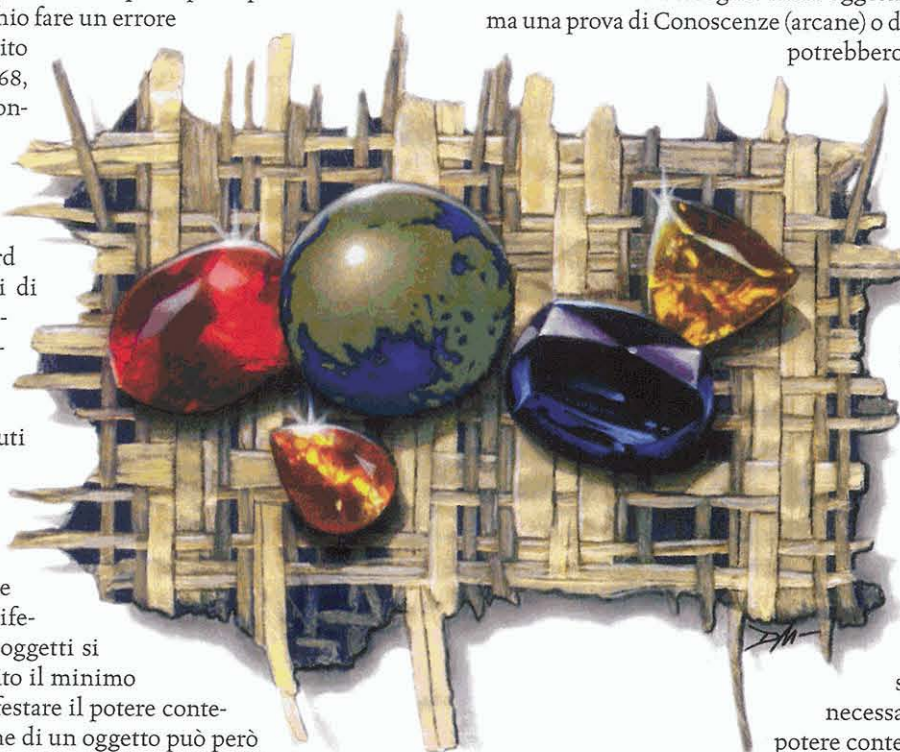
Il potere identificare psionico permette di scoprire i pensieri di comando.

I poteri contenuti in un oggetto a pensiero di comando non sono di solito aumentati, dato che il livello di manifestazione di questi oggetti si assume sia di solito il minimo necessario a manifestare il potere contenuto.

Attivati ad uso: Questo genere di oggetti psionici viene attivato semplicemente facendone uso. Un personaggio deve toccare un tatuaggio psionico, brandire una spada, parare un colpo con uno scudo, indossare una maschera o vestire una pelle psicoattiva. L'attivazione tramite uso di solito è diretta e di immediata comprensione.

Molti oggetti attivati ad uso sono oggetti da indossare; quegli oggetti perennemente in funzione come un anello dell'autosufficienza o gli stivali del pattinatore sono quasi sempre degli oggetti da portare addosso. Altri, come i guanti della presa del titano, possono essere attivati solo se chi li indossa soddisfa alcune condizioni. Tuttavia alcuni oggetti fatti per essere indossati, come la pelle artigliata, devono comunque essere attivati. Anche se questa attivazione a volte richiede un pensiero di comando (vedi sopra), più spesso è sufficiente un atto di volontà mentale per provocarne l'attivazione (un'azione gratuita). La descrizione di un oggetto di solito specifica se è necessario un pensiero di comando.

A meno che non venga indicato diversamente, l'uso di un oggetto psionico attivato ad uso è un'azione standard o



addirittura non conta come azione e non provoca attacchi di opportunità (a meno che l'uso stesso non implichi un tipo di azione che di per sé provoca attacchi di opportunità, come estrarre un arco psionico in un'area minacciata). Se l'uso dell'oggetto richiede del tempo (come toccare un tatuaggio psionico, o indossare o togliersi un anello o un cappello) prima che si verifichi l'effetto psionico, allora l'attivazione ad uso è un'azione standard. Se l'attivazione dell'oggetto è un tutt'uno con l'uso e non richiede tempo extra (come ad esempio colpire con una spada psionica dotata di bonus di potenziamento), l'attivazione ad uso non conta come azione.

L'attivazione ad uso non significa che chi utilizza l'oggetto sia immediatamente in grado di sapere come funziona. Indossare degli *stivali del piè pesante* non è sufficiente ad attivarli. È necessario sapere (o almeno indovinare) cosa può fare l'oggetto e poi attivarlo usandolo, a meno che il beneficio dell'oggetto in questione non si verifichi automaticamente, come brandire una spada.

I poteri contenuti in un oggetto attivato ad uso non sono di solito aumentati, dato che il livello di manifestazione di questi oggetti si presume sia di solito il minimo necessario a manifestare il potere contenuto.

TIRI SALVEZZA CONTRO I POTERI DEGLI OGGETTI PSIONICI

Gli oggetti psionici riproducono poteri psionici. Per un tiro salvezza contro un potere psionico generato da un oggetto psionico, la CD è sempre $10 +$ il livello del potere o dell'effetto $+$ il bonus del punteggio di caratteristica minimo richiesto per manifestare quel livello di potere. Ad esempio, la CD di un potere di 3° livello dovrebbe essere $10 + 3$ (in quanto del 3° livello) $+ 1$ (è necessario almeno un punteggio di 13 nella relativa caratteristica per poter manifestare un potere di 3° livello), per un totale di 14. Un altro metodo per individuare la CD è moltiplicare il livello del potere per 1,5 e aggiungere 10 al risultato.

Le psicorone sono un'eccezione a questa regola. Trattare il tiro salvezza come se fosse stato chi la utilizza a manifestare il potere, compreso il livello di manifestazione e tutti i modificatori alla CD del tiro salvezza. Ad esempio, se Ialdabode lo psion attiva *charme psionico* da una *psicorona del dominatore*, essa ha una CD 14 dato che Ialdabode ha Intelligenza 16.

Alcuni oggetti psionici traggono vantaggio dal fatto che i poteri possono essere aumentati per incrementare la CD dei tiri salvezza. Questi oggetti sono speciali e hanno un proprio costo di creazione e prezzo di mercato calcolato utilizzando il livello di manifestazione invece del livello del potere.

Le descrizioni di gran parte degli oggetti riportano le CD dei tiri salvezza relativi ai vari effetti, in modo particolare quando l'effetto non è descritto da un potere esattamente equivalente (che rende l'individuazione del suo livello immediata).

VARIANTE: NUOVI OGGETTI PSIONICI

Allo stesso modo in cui il DM può inventare nuovi poteri e mostri per una campagna, può anche inventare nuovi oggetti psionici. Allo stesso modo in cui un personaggio giocante psionico può fare ricerche per un nuovo potere, potrebbe anche essere in grado di inventare un nuovo tipo di oggetto psionico. Allo stesso modo in cui bisogna fare attenzione nella creazione di nuovi poteri, è necessaria altrettanta prudenza nella creazione di nuovi oggetti psionici. Si raccomanda di usare le descrizioni

DANNEGGIARE GLI OGGETTI PSIONICI

Un oggetto psionico non deve effettuare alcun tiro salvezza a meno che non sia incustodito, sia il bersaglio specifico dell'effetto o chi lo impugna ottiene un 1 naturale sul suo tiro salvezza. Gli oggetti psionici dovrebbero sempre ricevere un tiro salvezza contro poteri o incantesimi che potrebbero infliggergli danni, anche contro attacchi contro cui un oggetto normale non riceverebbe alcun tiro salvezza. Tutti i tipi di tiri salvezza degli oggetti psionici (Tempra, Riflessi o Volontà) sono calcolati allo stesso modo. Il bonus ai tiri salvezza di un oggetto psionico è pari a $2 + 1/2$ del suo livello di manifestazione (arrotondato per difetto). Le sole eccezioni a questa regola sono gli oggetti psionici intelligenti, che effettuano i tiri salvezza sulla Volontà basandosi sul loro punteggio di Saggezza.

Gli oggetti psionici, quando non viene specificato diversamente, subiscono danni come i rispettivi oggetti normali dello stesso tipo. Un oggetto psionico danneggiato continua a funzionare lo stesso, ma se viene distrutto, tutto il potere psionico viene perduto.

RIPARARE OGGETTI

Alcuni oggetti psionici (in particolare armi e scudi) potrebbero subire danni nel corso di un'avventura. Riparare un oggetto psionico con l'abilità Artigianato non costa più che riparare la sua controparte non psionica. L'incantesimo *rendere integro* può riparare un oggetto psionico danneggiato (ma non completamente distrutto).

OGGETTI INTELLIGENTI

Alcuni oggetti psionici, specialmente le armi, sono dotati di un'intelligenza propria. Solo gli oggetti psionici permanenti (e quindi non quelli a uso singolo, a cariche o che contengono punti potere) possono essere intelligenti. (Questo significa che tatuaggi psionici, pietre del potere e dorje, oltre a molti altri, non possono essere intelligenti).

In generale meno dell'1% degli oggetti psionici è dotato di intelligenza. Usare con parsimonia gli oggetti psionici intelligenti in una campagna, dato che richiedono più lavoro da parte di giocatori e DM.

Vedi "Oggetti intelligenti", pagina 268 della *Guida del DUNGEON MASTER*, per ulteriori informazioni.

OGGETTI MALEDETTI

Alcuni oggetti psionici sono maledetti: costruiti nel modo sbagliato o corrotti da forze esterne. Gli oggetti maledetti possono risultare particolarmente pericolosi per chi li usa, oppure possono essere oggetti normali con un difetto minore, funzionare solo con accorgimenti non preventivati, o di natura totalmente imprevedibile. Gli oggetti generati casualmente sono maledetti il 5% delle volte. Se si intende utilizzare oggetti psionici difettosi e/o pericolosi all'interno

degli oggetti psionici in questo capitolo e degli oggetti magici nel Capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER* come riferimento per crearne di nuovi. Un nuovo oggetto psionico necessita di tutte le informazioni che altri oggetti simili possono avere: tipo e tempo di attivazione, e il livello di manifestazione. Il DM dovrebbe anche essere pronto a determinare il prezzo di mercato di un nuovo oggetto psionico, anche uno semplicemente trovato dai PG, nel caso in cui un personaggio voglia venderlo oppure duplicarlo.

di una campagna, consultare "Oggetti maledetti", pagina 272 della *Guida del DUNGEON MASTER*, per ulteriori informazioni.

CARICHE E USI MULTIPLI

Molti oggetti hanno un potere limitato al numero di cariche o di punti potere che contengono.

Normalmente gli oggetti dotati di cariche (come i dorje) non superano mai il massimo di 50 cariche. Se oggetti simili vengono trovati come parte casuale di un tesoro, si tira un d% e si divide per 2 per determinare il numero delle cariche rimaste (arrotondando per difetto, e con un minimo di 1).

I prezzi di mercato elencati nelle tabelle di questo capitolo si riferiscono sempre agli oggetti al massimo delle loro cariche o potere (quando un oggetto viene creato, ha sempre il massimo delle cariche o del potere). Se un oggetto diventa privo di valore quando è privo di tutte le cariche o punti potere (il che è valido per quasi tutti gli oggetti a cariche o potere), il valore dell'oggetto parzialmente usato è pari al numero di cariche rimaste. Un dorje con 20 cariche, ad esempio, ha un valore pari al 40% di un dorje al massimo delle cariche (cioè 50). Nel caso di oggetti che invece potrebbero avere un valore anche se privi di cariche, soltanto parte del valore dell'oggetto sarà basato sul numero di cariche rimaste (a discrezione del DM).

Alcuni oggetti come frecce, pietre del potere, e frammenti sono a uso singolo e quindi vengono consumati una volta utilizzati. Tali oggetti spesso si trovano a gruppi o in serie. Ad esempio, normalmente ci si imbatte in una borsa che contiene ben più di un frammento. I prezzi e i pesi nelle tabelle casuali sono stati riportati individualmente, ma il DM può concederne quantità superiori una volta che ne è stato determinato il tipo. Ad esempio, se in un tesoro la tabella indica tre oggetti psionici minori e al primo lancio esce una pietra del potere, il DM può decidere che tutti e tre gli oggetti psionici siano pietre del potere. Raggruppamenti simili rendono i tesori accumulati in maniera più logica per gli avventurieri.

OGGETTI MAGICI PER PERSONAGGI PSIONICI

A meno che il DM non usi l'opzione "Le arti psioniche sono differenti" (vedi pagina 65), molti oggetti magici descritti nella *Guida del DUNGEON MASTER* possono aiutare i personaggi psionici. La tabella seguente fornisce alcune possibilità.

TABELLA 7-1: EQUIVALENZA MAGIA-POTERI PSIONICI

Oggetto magico	Effetto psionico
Elmo della telepatia	Sostituire potere a incantesimo
Perla del potere	Trattarla come un <i>crystallo cosciente</i> con una capacità in punti potere appropriata all'equivalente livello del potere
Sfera di crystallo	Sostituire potere a incantesimo
Pietre magiche	
Porpora vibrante	Contiene tre livelli di poteri psionici
Lavanda chiaro	Assorbe poteri fino al 4° livello (si brucia come di norma)
Arcobaleno ¹	Fornisce 5 punti potere al giorno (rigenera)
Grigio opaco ²	Fornisce 1 punto potere a un personaggio psionico poi si disintegra

1 Nuovo oggetto: Trattarlo come un *crystallo cosciente* in forma di *pietra magica*, eccetto che rigenera i punti potere contenuti una volta al giorno; Prezzo 16.000 mo.

2 Le pietre grigio opaco sono inutili per la magia ma contengono ancora sufficiente risonanza che un personaggio psionico può estrarne 1 punto potere prima che la pietra svanisca per sempre.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI PSIONICI

Nelle sezioni seguenti ogni tipo di oggetto psionico (armature, tatuaggi psionici ecc.) viene prima descritto genericamente per poi passare alle descrizioni di vari oggetti specifici di quel tipo.

Le descrizioni generiche comprendono note sull'attivazione, la generazione casuale e altro materiale. La Classe Armatura, la durezza, i punti ferita e la CD per romperlo vengono elencati per esempi tipici di oggetti psionici di quella categoria. La Classe Armatura riportata presume che l'oggetto sia incustodito ed è comprensiva della penalità di -5 per l'effettiva Destrezza 0 dell'oggetto. Se una creatura impugna l'oggetto, viene usata la Destrezza della creatura al posto della penalità di -5 alla Classe Armatura.

Alcuni oggetti individuali, normalmente quelli che si limitano a contenere poteri psionici, non sono dotati di una descrizione dettagliata: è sufficiente fare riferimento alla descrizione del potere nel Capitolo 5: "Poteri". Si presume che il potere venga sempre lanciato al livello minimo richiesto per la manifestazione, a meno che non si decida espressamente di alzare il livello per qualche motivo (questo aumenta il costo dell'oggetto; vedi Tabella 7-33: "Calcolare il valore dell'oggetto magico in monete d'oro", pagina 285 della *Guida del DUNGEON MASTER*, sostituendo "incantesimo" con "potere" e "livello dell'incantatore" con "livello di manifestazione" dove appropriato). Il motivo principale dell'incremento del livello di manifestazione, naturalmente, sarebbe quello di aumentare la forza del potere. Questa decisione è comune per i poteri come *costrutto astrale*, la durata del quale aumenta con il livello di manifestazione.

Gli oggetti dotati di descrizione completa hanno le loro capacità illustrate in dettaglio, e ognuno degli argomenti elencati di seguito viene illustrato sotto forma di nota subito dopo la descrizione.

Aura: La maggior parte delle volte, un potere *individuazione dei poteri psionici* rivelerà la disciplina associata all'oggetto psionico e la forza dell'aura emessa dall'oggetto. Questa informazione (quando applicabile) viene fornita all'inizio delle voci annotate dell'oggetto nella forma di una frase come "Telepatia forte". Vedere la descrizione del potere *individuazione dei poteri psionici*, pagina 109 per i dettagli.

Livello di manifestazione: La voce successiva nelle note indica il livello del creatore (o il livello di manifestazione dei poteri posti nell'oggetto, se questo livello è inferiore al livello del creatore). Il livello di manifestazione determina il bonus ai tiri salvezza dell'oggetto, il raggio di azione e altri aspetti dipendenti dal livello di potere dell'oggetto (se variabile). Determina anche il livello per contrastare gli effetti di un eventuale *dissolvi poteri psionici* o simile effetto. Questa informazione viene fornita nella forma "LM x", dove "LM" è un'abbreviazione di livello di manifestazione e "x" è un numero ordinale che indica il livello dell'incantatore.

Nel caso di tatuaggi psionici, pietre del potere e dorje, il creatore può fissare il livello di manifestazione dell'oggetto a qualsiasi numero compreso tra il livello minimo per manifestare il potere contenuto e il proprio livello. Nel caso di altri oggetti psionici, il livello di manifestazione viene determinato dall'oggetto stesso. In questo caso, il livello di manifestazione del creatore deve essere almeno pari al livello di manifestazione dell'oggetto (e i prerequisiti possono effettivamente indicare un livello minimo più elevato per il creatore).

Prerequisiti: I requisiti che devono essere soddisfatti se si desidera creare l'oggetto psionico. Sono compresi talenti,

poteri e requisiti di vario tipo come il livello, l'allineamento, la razza o la specie. I prerequisiti per la creazione di un oggetto vengono forniti immediatamente dopo il livello di manifestazione dell'oggetto.

Un potere prerequisito può essere fornito da un personaggio che lo conosca, o attraverso l'uso di un oggetto psionico ad attivazione o a completamento di potere, o ancora da una capacità psionica che produca l'effetto del potere richiesto. Per ogni giorno dedicato al processo di creazione il creatore deve spendere un oggetto a completamento di incantesimo (come una pietra del potere) o una carica per un oggetto ad attivazione di potere (come un dorje), se uno dei due oggetti viene usato per soddisfare un prerequisito.

È possibile che più personaggi collaborino alla creazione di un oggetto, e che ogni partecipante contribuisca con uno o più dei prerequisiti. In alcuni casi la collaborazione potrebbe addirittura risultare indispensabile, nel caso, ad esempio, in cui un personaggio sia a conoscenza di alcuni dei poteri necessari per la creazione e che un altro personaggio conosca i rimanenti.

Se due o più personaggi collaborano per creare un oggetto, devono stabilire di comune accordo chi verrà considerato il creatore ai fini di determinare il livello del creatore dell'oggetto (normalmente è conveniente, anche se non obbligatorio, che sia il personaggio di livello più alto a essere considerato il creatore). Il personaggio indicato come creatore paga i PE richiesti per la realizzazione dell'oggetto.

Generalmente, un elenco di prerequisiti comprende un talento e uno o più poteri (oppure altri requisiti in aggiunta al talento). Quando due poteri alla fine di un elenco sono separati da un "o", significa che viene richiesto solo uno dei due poteri in aggiunta a tutti gli altri menzionati in precedenza.

Prezzo di mercato: Il prezzo richiesto nel caso un personaggio voglia acquistare l'oggetto, espresso in monete d'oro, indicato dopo la parola "Prezzo". Il prezzo di mercato viene anche riportato nelle tabelle casuali per praticità. Il prezzo di mercato di un oggetto che può essere costruito con i talenti di creazione oggetto psionico, di solito, è pari al prezzo base + quello di eventuali componenti (materiali speciali o punti esperienza).

Costo di creazione: La voce successiva nelle note di un oggetto psionico rappresenta il costo in monete d'oro e in punti esperienza per creare l'oggetto, indicato dopo la parola "Costo". Questa voce compare solo nel caso di oggetti comprensivi di componenti (materiali o in punti esperienza), che rendono il loro prezzo di mercato più alto del prezzo base. Il costo di creazione comprende i costi derivati dal costo base più quello delle componenti. Gli oggetti senza componenti non hanno una voce "Costo", in quanto nel loro caso il prezzo di mercato e il prezzo base coincidono. Il costo in mo è 1/2 del prezzo di mercato e il costo in PE è 1/25 del prezzo di mercato. (La spada d'argento githyanki, descritta a pagina 167, è l'unico oggetto in questo capitolo che ha una voce "Costo" nel suo riassunto).

Peso: Le note di molti oggetti meravigliosi finiscono con un valore che indica il peso dell'oggetto. Quando il peso non viene indicato, l'oggetto non ha un peso degno di nota (al fine di calcolare il carico che un personaggio può trasportare).

NOMI DEGLI OGGETTI PSIONICI

Gli oggetti psionici che si limitano a contenere poteri (principalmente dorje e tatuaggi psionici) hanno nomi che riflettono il potere racchiuso all'interno, come *dorje dell'affondo mentale* o *tatuaggio del galleggiare*. Nel mondo di gioco, questi nomi potrebbero essere sostituiti da altri più sofisticati o

evocativi. L'immediatezza dei nomi degli oggetti contenenti poteri serve anche a distinguerli da oggetti più potenti con nomi più interessanti, come *la psicorona della bestia*, *la pelle dell'eroe*, o una spada del colpo di grazia.

OGGETTI PSIONICI CASUALI

La Tabella 7-1 a pagina 216 della Guida del DUNGEON MASTER fornisce l'opportunità di scoprire oggetti magici minori, medi o maggiori. Questi oggetti possono essere sostituiti da oggetti psionici di simile potenza, utilizzando la tabella seguente oppure scegliendo un oggetto del tipo appropriato.

La Guida del DUNGEON MASTER fornisce una serie di istruzioni passo-passo per la generazione di un oggetto. Adattare quelle istruzioni per la generazione di oggetti psionici casuali.

TABELLA 7-2: GENERAZIONE CASUALE DEGLI OGGETTI PSIONICI

Minore	Medio	Maggiore	Oggetto
01-02	01-05	01-05	Armatura, possibilmente con capacità speciale (Tabella 7-3)
03-04	06-10	06-10	Scudo, possibilmente con capacità speciale (Tabella 7-4)
05-07	11-15	11-15	Arma da mischia, possibilmente con capacità speciale (Tabella 7-5)
08-09	16-20	16-20	Arma a distanza, possibilmente con capacità speciale (Tabella 7-6)
10-40	21-40	21-35	Cristallo cosciente (Tabella 7-7)
41-46	41-50	36-45	Dorje (Tabella 7-8)
47-81	51-68	46-67	Pietra del potere (Tabelle 7-9 e 7-10)
82-87	69-82	68-75	Psicorona (Tabella 7-11)
88-93	83-89	76-87	Tatuaggio psionico (Tabella 7-12)
94-100	-	-	Oggetto universale minore (Tabella 7-13)
-	90-100	-	Oggetto universale medio (Tabella 7-14)
-	-	88-100	Oggetto universale maggiore (Tabella 7-15)

ARMATURE E SCUDI

In generale, armature e scudi psionici seguono le regole per gli equivalenti oggetti magici, per quanto riguarda bonus di potenziamento, cumulatività, e altre capacità base (come mostrato nella Tabella 7-2: "Armature e scudi", pagina 217 della Guida del DUNGEON MASTER). Un bonus di potenziamento viene trattato allo stesso modo a prescindere che sia stato generato dalla magia o dai poteri psionici.

Le armature e gli scudi psionici differiscono dagli equivalenti standard e magici in quanto armature e scudi psionici incorporano uno o più cristalli nella loro costruzione. Le armature e gli scudi particolarmente potenti possono essere interamente composti di cristalli colorati o trasparenti.

Generazione casuale: Se il tiro sulla Tabella 7-2 indica un'armatura o scudo, consultare pagina 217 della Guida del DUNGEON MASTER e tirare sulla tabella appropriata (Tabella 7-2, Tabella 7-3 e Tabella 7-4).

Nota speciale: Dal momento che questo libro non presenta alcun tipo di armatura o scudo specifico, tirare nuovamente qualsiasi risultato sulla Tabella 7-2 della Guida del DUNGEON MASTER che riguardi un oggetto specifico. In alternativa, considerare un risultato di "Armatura specifica" o "Scudo specifico" come "Capacità speciale e tirare ancora" (se si desidera che le capacità speciali di armature e scudi psionici abbiano maggior rilevanza).

Se viene indicata una capacità speciale, ritornare a questa sezione e tirare sulla tabella appropriata (Tabella 7-3: "Capacità speciali delle armature psioniche" o Tabella 7-4: "Capacità speciali degli scudi psionici").

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01 indica che l'oggetto è intelligente, un risultato di 02-31 indica che il pensiero di comando (se c'è) è impresso psionicamente e sussurrato nella mente di chi lo usa al momento dell'acquisizione, mentre un risultato di 32-100 non indica alcuna qualità speciale.

Gli oggetti intelligenti hanno capacità extra e a volte anche poteri straordinari e scopi speciali. Usare le regole a partire da pagina 268 della *Guida del DUNGEON MASTER* per definire gli oggetti intelligenti, sostituendo manifestare a incantare dove appropriato. Un oggetto intelligente dovrebbe però avere uno stile unico: non si abbia timore di fornirgli di interessanti capacità psioniche. Ad esempio, un elmo psionico potrebbe essere in grado di manifestare poteri per proprio conto. O uno scudo potrebbe fornire ulteriore protezione contro specifiche creature psioniche, come i githyanki.

TABELLA 7-3: CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMATURE PSIONICHE

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo base
01-30	01-07	01-03	Rapidità	Bonus +1 ¹
31-74	08-30	04-05	Atterraggio	+4.000 mo
75-80	31-46	06-10	Galleggiante	+4.000 mo
81-96	47-55	11-20	Collegata	+6.000 mo
97	56-66	21-30	Vista	+6.000 mo
98	67-75	31-40	Resistenza ai poteri (13)	Bonus +2 ¹
99	76-83	41-50	Ectoplasmica	+10.800 mo
-	84-89	51-60	Luccicante	Bonus +3 ¹
-	90-94	61-70	Resistenza ai poteri (15)	Bonus +3 ¹
-	95-98	71-77	Svanire	Bonus +3 ¹
-	99	78-83	Armatura mentale	+24.000 mo
-	-	84-89	Resistenza ai poteri (17)	Bonus +4 ¹
-	-	90-94	Luminescente	Bonus +4 ¹
-	-	95-96	Trasportante	+40.320 mo
-	-	97-98	Resistenza ai poteri (19)	Bonus +5 ¹
-	-	99	In fase	+65.520 mo
100	100	100	Tirare ancora due volte ²	-

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-2, pagina 217 della *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare il prezzo di mercato totale.

2 Se si tira una capacità speciale due volte, ne vale solo una. Se si ottengono due versioni della stessa capacità speciale, si usa la migliore.

Descrizione delle capacità speciali delle armature e degli scudi psionici

Gran parte delle armature e degli scudi psionici hanno solo bonus di potenziamento, ma a volte possiedono alcune delle capacità speciali descritte qui sotto. Un'armatura o uno scudo dotati di capacità speciali devono avere almeno un bonus di potenziamento +1.

A distanza: Chi fa uso di uno scudo a distanza può lanciarlo in combattimento, con un incremento di gittata di 9 metri. Mentre è in aria, lo scudo è considerato a tutti gli effetti un'arma a distanza e non può essere bloccato o afferrato se non con i talenti appropriati. A prescindere dalla taglia di chi lo impugna, un buckler o scudo leggero infliggono 1d6 danni, mentre uno pesante ne infligge 1d8. (Non è possibile creare uno scudo torre con questa capacità speciale). Il modificatore di Forza di chi lo impugna e il bonus di potenziamento dello scudo si sommano ai danni base.

TABELLA 7-4: CAPACITÀ SPECIALI DEGLI SCUDI PSIONICI

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo base
01-35	01-05	01-03	Rincuorante	+720 mo
36-60	06-10	04-05	A distanza	Bonus +1 ¹
61-89	11-15	06-10	Collegato	+6.000 mo
90-97	16-35	11-24	Resistenza ai poteri (13)	Bonus +2 ¹
98	36-58	25-34	Manifestante	+10.800 mo
99	59-88	35-44	Avversione	+12.960 mo
99	89-92	45-54	Svanire	Bonus +3 ¹
-	93-96	55-64	Resistenza ai poteri (15)	Bonus +3 ¹
-	97-98	65-74	Muro	+20.160 mo
-	99	75-81	Armatura mentale	+24.000 mo
-	-	82-88	Resistenza ai poteri (17)	Bonus +4 ¹
-	-	89-93	Trasportante	+40.320 mo
-	-	94-96	Sostegno temporale	Bonus +5 ¹
-	-	97-99	Resistenza ai poteri (19)	Bonus +5 ¹
100	100	100	Tirare ancora due volte ²	-

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-2, pagina 217 della *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare il prezzo di mercato totale.

2 Se si tira una capacità speciale due volte, ne vale solo una. Se si ottengono due versioni della stessa capacità speciale, si usa la migliore.

Uno scudo a distanza attraversa l'aria per tornare da chi l'ha lanciato, ritornando da lui appena prima dell'inizio del suo turno successivo (e quindi è pronto ad essere usato di nuovo in quel turno).

Afferrare uno scudo a distanza di ritorno è un'azione gratuita. Se chi lo impugna non può riprenderlo, o se si è spostato dopo averlo lanciato, lo scudo cade a terra nel quadretto da cui era stato lanciato.

Psicocinesi debole; LM 5°; Creare Armi e Armature Psioniche, *mano distante*; Prezzo bonus +1.

Armatura mentale: Questo tipo di armatura o scudo conferisce a chi lo usa un bonus cognitivo di +3 ai tiri salvezza sulla Volontà per resistere a tutti i poteri influenza mentale e/o compulsione.

Psicocinesi debole; LM 5°; Creare Armi e Armature Psioniche, *mente vuota*; Prezzo +24.000 mo.

Atterraggio: Un'armatura con questa capacità permette a chi la indossa di ignorare qualsiasi danno inflitto dai primi 18 metri di caduta. Quale che sia l'altezza da cui cade, chi la indossa atterra sempre in piedi.

Psicotrasporto debole; LM 4°; Creare Armi e Armature Psioniche, *salto felino*; Prezzo +4.000 mo.

Avversione: A comando, fino a tre volte al giorno, qualsiasi creatura a cui viene mostrato uno scudo dell'avversione deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o essere sopraffatta da una profonda avversione per chi lo impugna (in realtà per lo scudo), e non gli si avvicinerà a più di 9 metri. È un effetto di influenza mentale e compulsione, come il potere *avversione*.

Telepatia debole; LM 5°; Creare Armi e Armature Psioniche, *avversione*; Prezzo +12.960 mo.

Collegata: Questa armatura o scudo permette a chi lo usa di formare un legame telepatico con chi fa uso di altre armature o scudi collegati e si trovi entro 15 km. Questa capacità è per il resto simile al potere *collegamento mentale*.

Telepatia moderata; LM 6°; Creare Armi e Armature Psioniche, *collegamento mentale*; Prezzo +6.000 mo.

Ectoplasmica: Con un'azione standard, un'armatura ectoplasmica trasforma se stessa, chi la indossa e tutto il suo equipaggiamento in *forma ectoplasmica* per un massimo di 5 minuti una volta al giorno, come per il potere omonimo. In questo stato semisolido, chi la indossa ottiene riduzione del danno 10/poteri psionici.

Psicometabolismo debole; LM 5°; Creare Armi e Armature Psioniche, *forma ectoplasmica*; Prezzo +10.800 mo.

Galleggiante: Tramite i poteri psionici questa armatura riesce a galleggiare nell'acqua, negando la normale penalità per indossare un'armatura quando si effettuano prove di Nuotare. Inoltre, conferisce un bonus di circostanza +4 alle prove di Nuotare.

Psicotrasporto debole; LM 4°; Creare Armi e Armature Psioniche, *galleggiare*; Prezzo +4.000 mo.

In fase: Chi indossa questo tipo di armatura può attraversare muri di legno, stucco e pietra, ma non composti da altri materiali. Chi la indossa può richiamare questa capacità con un'azione standard. Quando la capacità in fase è attiva, chi indossa l'armatura può attraversare un muro o altro oggetto appropriato per una distanza totale di 18 metri al giorno (vedi sotto), dividendo questa distanza in numerosi passaggi minori o uno solo lungo, come desidera. Se si eccede questo limite di distanza giornaliera mentre si è all'interno di un materiale solido si viene espulsi dal materiale fino al punto di entrata, terminando proni di fronte a questa barriera divenuta intransitabile.

Attraversare un muro che separa due quadretti adiacenti sulla griglia conta come 1,5 metri di distanza. Attraversare un muro o una barriera di spessore superiore conta come una distanza pari allo spessore della barriera più 1,5 metri; ad esempio, attraversare un muro spesso 3 metri conta come 4,5 metri di distanza.

Psicotrasporto forte; LM 13°; Creare Armi e Armature Psioniche, *porta in fase psionica*; Prezzo +65.520 mo.

Luccicante: Questa armatura è solitamente fatta di cristallo, sebbene non sia strettamente necessario. Luccichii e riflessi dell'armatura danno a essa e a chi la indossa un aspetto "distorto", fornendo occultamento.

Metacreatività debole; LM 5°; Creare Armi e Armature Psioniche, *amorfa occultante*; Prezzo +3.

Luminescente: Chi indossa questo tipo di armatura ottiene resistenza 10 contro gli attacchi da energia (acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro). L'armatura assorbe i primi 10 danni inflitti da simili attacchi, iniziando a irradiare luce per un numero di round pari ai danni assorbiti. Questa luce è sufficiente a illuminare un'area di 18 metri.

Se l'armatura assorbe ulteriori danni mentre sta irradiando luce, il nuovo effetto si sovrappone (non si cumula) all'effetto precedente. Ad esempio, se l'armatura assorbe 4 danni da un attacco e altri 6 da un attacco avvenuto 2 round dopo, l'armatura irradia luce per un totale di 8 round consecutivi. Allo stesso modo, se l'armatura assorbe 10 danni da un attacco e altri 5 danni da un attacco avvenuto 2 round dopo, l'armatura irradia luce per 10 round consecutivi.

Psicocinesi moderata; LM 9°; Creare Armi e Armature Psioniche, *adattamento all'energia*; Prezzo bonus +4.

Manifestante: Questo tipo di scudo genera 3 punti potere una volta al giorno che possono essere utilizzati da chi lo impugna per manifestare un potere da lui conosciuto. Questi punti potere devono essere tutti utilizzati sullo stesso potere. Come di norma, un personaggio psionico non può pagare il costo di un potere con punti potere provenienti da fonti diverse, quindi i punti potere dello scudo possono essere utilizzati solo per manifestazioni minori.

Chiaroscienza moderata; LM 6°; Creare Armi e Armature Psioniche, *conoscenza di qualsiasi potere di 2° livello*; Prezzo +10.800 mo.

Muro: Una volta al giorno, con un'azione standard, chi impugna questo scudo può decidere di farlo cadere ai propri piedi e ordinare la comparsa di un *muro di ectoplasma* (come il potere), con lo scudo come punto di origine dell'effetto. Questo effetto forma un muro la cui area copre fino a dodici quadrati con lato di 3 metri o una sfera o semisfera con un raggio massimo di 3,6 metri. Il muro si dissipa dopo 7 minuti, o prima se il proprietario dello scudo lo reclama (interrompendo quindi l'effetto).

Metacreatività forte; LM 12°; Creare Armi e Armature Psioniche, *muro di ectoplasma*; Prezzo +20.160 mo.

Rapidità: Questo tipo di armatura incrementa di 1,5 metri la velocità di chi la indossa. Quindi un personaggio la cui normale velocità in armatura sarebbe di 6 metri, con indosso un'armatura di *rapidità* si muoverebbe di 7,5 metri.

Psicotrasporto debole; LM 4°; Creare Armi e Armature Psioniche, *accelerazione*; Prezzo bonus +1.

Resistenza ai poteri: Questo tipo di scudo o armatura conferisce a chi la indossa una resistenza ai poteri che può essere pari a RP 13, RP 15, RP 17 o RP 19, a seconda dell'ammontare di difesa posto nell'armatura.

Chiaroscienza moderata; LM 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistenza ai poteri*; Prezzo bonus +2 (RP 13), bonus +3 (RP 15), bonus +4 (RP 17) o bonus +5 (RP 19).

Rincuorante: Questo tipo di scudo fornisce a chi lo impugna fino a 5 punti ferita temporanei al giorno a comando. Questi punti ferita temporanei svaniscono dopo 4 minuti. Chi lo impugna può attivare questo potere con un'azione immediata in qualsiasi momento.

Psicometabolismo debole; LM 4°; Creare Armi e Armature Psioniche, *vigore*; Prezzo +720 mo.

Sostegno temporale: Questo tipo di scudo fornisce a chi lo indossa la possibilità di evitare colpi letali utilizzando il tempo stesso come difesa. Una volta al giorno, chi lo impugna può utilizzare *corpo senza tempo* come se manifestasse il potere.

Psicotrasporto forte; LM 17°; Creare Armi e Armature Psioniche, *corpo senza tempo*; Prezzo bonus +5.

Svanire: A comando, questa armatura o scudo rende chi lo indossa e tutto il suo equipaggiamento invisibile alle menti altrui, come se avesse manifestato il potere *annebbiare mente*. È possibile utilizzare questa capacità due volte al giorno.

Psicocinesi debole; LM 5°; Creare Armi e Armature Psioniche, *annebbiare mente*; Prezzo bonus +3.

Trasportante: Con un'azione standard, un'armatura o uno scudo trasportante conducono chi lo indossa in qualsiasi punto entro 240 metri che egli possa visualizzare o specificare, come per il potere *porta dimensionale psionica*. L'armatura o scudo può trasportare chi lo indossa due volte al giorno.

Psicotrasporto moderato; LM 10°; Creare Armi e Armature Psioniche, *porta dimensionale psionica*; Prezzo +40.320 mo.

Vista: Questo tipo di armatura fornisce a chi la indossa un campo visivo più ampio, così che gli avversari che lo fiancheggiavano ricevono solo un bonus di +1 invece di +2 (i ladri hanno comunque tutto il loro bonus al danno per attacchi furtivi, dato che chi la indossa è comunque fiancheggiato). Chi indossa l'armatura riceve un bonus di potenziamento +1 alle prove di Osservare ma subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro attacchi con lo sguardo.

Chiaroscienza debole; LM 5°; Creare Armi e Armature Psioniche, *visione ubiqua*; Prezzo +6.000 mo.

ARMI

Sebbene seguano in generale le regole per le armi magiche, le armi psioniche differiscono per fattura dalle armi normali e magiche. La maggior parte possiede delle componenti di cristallo, mentre alcune sono composte interamente di cristallo. Molte presentano anche degli intricati disegni lungo la lama o l'asta, che sembrano baluginare come se incanalassero energia psichica.

Le armi psioniche hanno dei bonus di potenziamento che variano da +1 a +5 e che si applicano sia ai tiri per colpire che ai tiri per i danni quando vengono usate in combattimento. Questo bonus di potenziamento è efficace nell'abbattere creature con resistenza al danno penetrata dalla magia. Tutte le armi psioniche sono anche delle armi perfette, ma il loro bonus di perfezione all'attacco non si somma al loro bonus di potenziamento all'attacco.

Le armi si suddividono in due categorie principali: da mischia e a distanza. Alcune di quelle elencate come armi da mischia (come il pugnale) possono essere usate anche come armi a distanza: in questo caso, il loro bonus di potenziamento viene applicato a entrambi i tipi di attacco.

In aggiunta al bonus di potenziamento, le armi psioniche possono essere dotate delle capacità speciali qui riportate. Un'arma con una capacità speciale deve avere almeno un bonus di potenziamento +1.

Le regole per il livello di manifestazione delle armi (detto livello dell'incantatore nella *Guida del DUNGEON MASTER*), dadi di danno addizionale, armi a distanza e munizioni, munizioni e rottura, durezza e punti ferita, colpi critici, e armi per creature di taglia insolita per le armi psioniche sono le stesse delle armi magiche descritte a pagina 221 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Le armi psioniche non generano luce (sebbene alcune possano essere mentalmente udibili; vedi sotto).

Mentalmente udibile: Il 30% delle armi psioniche bisbiglia, mugugna, recita poemi di guerra, urla o produce telepaticamente altri "rumori" mentali quando viene estratta per la prima volta, al primo sangue o quando abbatte un nemico importante. Quest'arma non può essere celata alle creature entro 4,5 metri quando viene estratta, né la sua "colonna sonora" mentale può essere tenuta a freno.

Attivazione: Normalmente un personaggio sfrutta un'arma psionica nella stessa maniera in cui sfrutta un'arma comune, vale a dire usandola per attaccare. Se un'arma ha una capacità speciale che necessita di essere attivata da chi la usa, allora è necessario che questi proietti l'apposito pensiero di comando (un'azione standard).

Generazione casuale: Se un tiro sulla tabella 7-2 indica un'arma da mischia o a distanza, consultare pagina 222 della *Guida del DUNGEON MASTER* e tirare su quelle tabelle (Tabella 7-9, Tabella 7-10, Tabella 7-11, Tabella 7-12 e Tabella 7-13) come appropriato.

Nota speciale: Dato che questo libro non presenta alcun tipo di arma specifica, tirare nuovamente qualsiasi risultato sulla Tabella 7-9 della *Guida del DUNGEON MASTER* che riguardi un oggetto specifico: o, in alternativa, considerare un risultato di "Arma specifica" come "Capacità speciale e tirare ancora" (se si desidera che le capacità speciali delle armi psioniche abbiano maggior rilevanza).

Se viene indicata una capacità speciale, ritornare a questa sezione e tirare sulla tabella appropriata (Tabella 7-5: "Capacità speciali delle armi da mischia psioniche" o Tabella 7-6: "Capacità speciali delle armi a distanza psioniche").

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01-20 indica che l'oggetto produce "rumore" telepatico quando viene estratto per la prima volta o al primo sangue ("udibile"

da tutti coloro che si trovano entro 4,5 metri), un risultato di 21-25 indica che l'oggetto è intelligente, un risultato di 26-35 indica che l'oggetto produce rumore ed è intelligente, un risultato di 36-50 indica che il comando di pensiero (se c'è) è impresso psionicamente e sussurrato nella mente di chi la impugna, mentre un risultato di 51-100 non indica alcuna qualità speciale.

Gli oggetti intelligenti hanno capacità extra e a volte anche poteri straordinari e scopi speciali. Usare le regole a partire da pagina 268 della *Guida del DUNGEON MASTER* per definire gli oggetti intelligenti, sostituendo manifestare a incantare dove appropriato. Un oggetto intelligente dovrebbe però avere uno stile unico: non si abbia timore di fornirgli di interessanti capacità psioniche. Ad esempio, un'ascia da battaglia psionica potrebbe essere in grado di manifestare poteri per proprio conto. O uno scudo psionico intelligente potrebbe scagliare attacchi particolarmente letali contro specifiche creature psioniche, come i cerebrilith.

TABELLA 7-5: CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI DA MISCHIA PSIONICHE

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo base
01-15	01-10	-	Psicocinetica	Bonus +1 ¹
16-45	11-25	01-09	Dissipatrice	Bonus +1 ¹
46-55	26-30	10-12	Fortunata	Bonus +1 ¹
56-70	31-40	13-17	Spezzante	Bonus +1 ¹
71-80	41-46	18-21	Accumula potere	Bonus +1 ¹
81-99	47-56	22-30	Collisione	Bonus +2 ¹
-	57-65	31-37	Frantumata mente	Bonus +2 ¹
-	66-71	38-41	Esplosione psicocinetica	Bonus +2 ¹
-	72-75	42-49	Soppressione	Bonus +2 ¹
-	76-78	50-58	Anatema psionico	Bonus +2 ¹
-	79-81	59-61	Parare	+8.000 mo
-	82-85	62-65	Manifestante	+16.000 mo
-	86-88	66-71	Nutrimiento corporeo	Bonus +3 ¹
-	89-91	72-77	Nutrimiento mentale	Bonus +3 ¹
-	92-93	78-83	Infrangi anima	Bonus +3 ¹
-	94	84-86	Psichica	+35.000 mo
-	95	87-90	Colpo di grazia	Bonus +5 ¹
100	96-100	91-100	Tirare ancora due volte ²	-

¹ Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-9, pagina 222 della *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare il prezzo di mercato totale.

² Se si ottiene una capacità speciale doppia, una capacità incompatibile con un'altra già ottenuta o se la capacità porta un valore oltre il limite di +10, tirare di nuovo. Il bonus di potenziamento di un'arma e i bonus equivalenti delle capacità speciali non possono fornire un valore complessivo superiore a +10.

Descrizione delle capacità speciali delle armi psioniche

La maggior parte delle armi psioniche hanno solo bonus di potenziamento. Alcune dispongono anche delle capacità speciali qui indicate. Un'arma con una capacità speciale deve avere un bonus di potenziamento di almeno +1.

Accumula potere: Un'arma accumula potere permette allo psionico di accumulare un singolo potere a bersaglio fino a un massimo di 5 punti potere nell'arma. (Il potere deve avere un tempo di manifestazione di 1 azione standard). Ogni volta che l'arma colpisce una creatura e la creatura subisce danni da essa, l'arma può immediatamente manifestare il potere sulla creatura con un'azione veloce se così si desidera. (Questa capacità è un'eccezione alla regola che manifestare un potere da un oggetto necessita almeno tanto tempo quanto quello richiesto normalmente per manifestare un potere). Una volta manifestato il potere,

TABELLA 7-6: CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI A DISTANZA PSIONICHE

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo base
01-20	01-15	-	Teletrasportante	Bonus +1 ¹
21-40	16-30	-	Psicocinetica	Bonus +1 ¹
41-100	31-45	01-30	Collisione	Bonus +2 ¹
-	46-50	31-40	Soppressione	Bonus +2 ¹
-	51-66	41-65	Esplosione psicocinetica	Bonus +2 ¹
-	67-74	66-69	Anatema psionico	Bonus +2 ¹
-	75-78	70-73	Manifestante	+16.000 mo
-	79-82	74-79	Dislocatrice	Bonus +3 ¹
-	83-98	80-90	Dislocatrice superiore	Bonus +4 ¹
-	-	91-97	Colpo di grazia	Bonus +5 ¹
-	99-100	98-100	Tirare ancora due volte ²	-

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-9 a pagina 222 della *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare il prezzo di mercato totale.

2 Se si ottiene una capacità speciale doppia, una capacità incompatibile con un'altra già ottenuta o se la capacità porta un valore oltre il limite di +10, tirare di nuovo. Il bonus di potenziamento di un'arma e i bonus equivalenti delle capacità speciali non possono fornire un valore complessivo superiore a +10.

L'arma è vuota, e uno psionico può infonderla di qualsiasi altro potere a bersaglio fino a un massimo di 5 punti potere. L'arma sussurra telepaticamente a chi la impugna il nome del potere attualmente contenutovi. Un'arma accumula potere generata casualmente ha il 50% di probabilità di contenere già un potere.

Psicocinesi forte; LM 12°; Creare Armi e Armature Psioniche, il creatore deve essere uno psionico di almeno 12° livello; Prezzo bonus +1.

Anatema psionico: Un'arma dell'anatema psionico è stata forgiata per combattere creature psioniche. Quando viene utilizzata contro simili creature, il suo bonus di potenziamento effettivo è di 2 punti più elevato di quello reale (quindi una *spada lunga dell'anatema psionico*+1 ha un bonus di potenziamento +3 contro gli avversari psionici). Essa infligge 2d6 danni extra contro gli avversari psionici. Infligge anche un livello negativo a qualsiasi creatura psionica provi a impugnarla. Questo livello negativo rimane finché l'arma è tenuta in mano e scompare quando l'arma viene deposta. Questo livello negativo non provoca mai una vera perdita di livello, ma mentre si impugna l'arma non lo si può cancellare in alcun modo. Archi, balestre e fionde dell'anatema psionico conferiscono questa capacità alle loro munizioni.

Chiaroscienza forte; LM 15°; Creare Armi e Armature Psioniche, *piegare realtà*; Prezzo bonus +2.

Collisione: Le armi di collisione incrementano psionicamente la propria massa al termine di ogni fendente o colpo. Queste armi infliggono 5 danni extra con ogni colpo andato a segno, oltre al bonus di potenziamento dell'arma. Archi, balestre e fionde conferiscono danni extra alle loro munizioni.

Metacreatività moderata; LM 10°; Creare Armi e Armature Psioniche, *manipolazione della materia*; Prezzo bonus +2.

Colpo di grazia: Le armi del colpo di grazia sono incredibilmente pericolose. Con un colpo critico riuscito, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 27 o rimanere paralizzato per 1 round. Sebbene questa capacità funzioni sulle creature che sono immuni ai danni extra dei colpi critici, non funziona sulle creature prive di un punteggio di Intelligenza. Archi, balestre e fionde conferiscono questa capacità alle loro munizioni.

Telepatia forte; LM 19°; Creare Armi e Armature Psioniche, *dominazione psionica*; Prezzo bonus +5.

Dislocatrice: Chi impugna questo tipo di arma può tentare di spostare un avversario designato un massimo di tre volte al giorno. Con un colpo riuscito, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o essere teletrasportato ad 1d100 x 1,5 km in una direzione casuale. Se l'arma manca il bersaglio, l'uso è sprecato. Archi, balestre e fionde conferiscono questa capacità alle loro munizioni.

Psicotrasporto forte; LM 12°; Creare Armi e Armature Psioniche, *teletrasporto psionico*; Prezzo bonus +3.

Dislocatrice superiore: Chi impugna questo tipo di arma può tentare di spostare un avversario designato un massimo di tre volte al giorno. Con un colpo riuscito, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 o essere proiettato in un piano di esistenza alternativo a caso (come il Piano Astrale, il Piano delle Ombre o addirittura l'Abisso). Se l'arma manca il bersaglio, l'uso è sprecato. Archi, balestre e fionde conferiscono questa capacità alle loro munizioni.

Psicotrasporto forte; LM 10°; Creare Armi e Armature Psioniche, *spostamento planare psionico*; Prezzo bonus +4.

Dissipatrice: Questo tipo di arma risulta devastante per le creature e gli oggetti composti o formati originariamente di ectoplasma (come i costrutti astrali, muri di ectoplasma, le creature in forma ectoplasmica, e gli oggetti creati tramite la disciplina metacreatività). Contro i bersagli adatti, un'arma dissipatrice ignora la riduzione del danno e la durezza, e tratta tutti colpi a segno come colpi critici.

Metacreatività forte; LM 12°; Creare Armi e Armature Psioniche, *congedare ectoplasma*; Prezzo bonus +1.

Esplosione psicocinetica: Quest'arma funziona come un'arma psicocinetica che rilascia anche un'esplosione di energia psionica distruttiva dopo aver messo a segno un colpo critico. Oltre al danno extra della capacità psicocinetica (vedi sotto), un'arma dell'esplosione psicocinetica infligge 1d6 danni extra con un colpo critico andato a segno. Se il moltiplicatore del colpo critico dell'arma è x3, aggiungere invece 2d6 danni extra, e se il moltiplicatore è x4, aggiungere 3d6 danni extra. Questi danni extra sono di natura ectoplasmica e ignorano la riduzione del danno. Archi, balestre e fionde conferiscono questa capacità alle loro munizioni.

Psicocinesi forte; LM 12°; Creare Armi e Armature Psioniche, *urto esplosivo*; Prezzo bonus +2.

Fortunata: Un'arma fortunata offre una seconda possibilità di successo. Una volta al giorno, chi la impugna può tirare nuovamente un tiro per colpire fallito (che sia un singolo attacco o una serie di attacchi multipli) come azione gratuita. L'attacco tirato di nuovo utilizza lo stesso bonus o penalità del tiro andato a vuoto.

Chiaroscienza moderata; LM 8°; Creare Armi e Armature Psioniche, *destino del singolo*; Prezzo bonus +1.

Frantuma mente: Qualsiasi creatura psionica colpita in combattimento da un'arma frantuma mente perde un numero di punti potere pari a metà dell'ammontare dei danni inflitti dall'arma (solamente i danni base dell'arma contribuiscono alla perdita di punti potere; danni aggiuntivi per un alto punteggio di Forza o da altre fonti non provocano la perdita di ulteriori punti potere). Una creatura psionica priva di punti potere (o che non ne ha) deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o subire 1d2 danni alla Saggezza.

Psicometabolismo forte; LM 12°; Creare Armi e Armature Psioniche, *vampiro psichico*; Prezzo bonus +2.

Infrangi anima: La capacità speciale di quest'arma funziona solo dopo avere ottenuto un colpo critico. Con un colpo critico riuscito, un'arma infrangi anima infligge un livello negativo all'avversario. Un giorno dopo essere stato colpito, se il livello negativo non è stato rimosso, il soggetto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 per ogni livello negativo o perdere un livello del personaggio.

Telepatia forte; LM 12°; Creare Armi e Armature Psioniche, *cancellazione mentale*; Prezzo bonus +3.

Manifestante: Questo tipo di arma genera 5 punti potere una volta al giorno che possono essere utilizzati da chi la impugna per manifestare un potere da lui conosciuto. Questi punti potere devono essere tutti utilizzati sullo stesso potere. Come di norma, un personaggio psionico non può pagare il costo di un potere con punti potere provenienti da fonti diverse, quindi i punti potere dell'arma possono essere utilizzati solo per manifestazioni medie.

Chiaroscienza moderata; LM 8°; Creare Armi e Armature Psioniche, conoscenza di qualsiasi potere di 3° livello; Prezzo +16.000 mo.

Nutrimiento corporeo: Tutte le armi del nutrimento hanno una capacità speciale che funziona solo dopo aver ottenuto un colpo critico. Un'arma del nutrimento corporeo fornisce a chi la impugna un numero di punti ferita temporanei pari ai danni totali inflitti da un colpo critico riuscito. Questi punti ferita temporanei durano per 10 minuti. Quindi se chi impugna l'arma del nutrimento corporeo ottiene un colpo critico mentre sta ancora beneficiando di punti ferita temporanei da un precedente colpo critico, tiene solo il migliore dei due valori: il suo numero attuale di punti ferita temporanei, oppure il nuovo influsso di punti ferita temporanei, quale sia il maggiore.

Psicometabolismo forte; LM 12°; Creare Armi e Armature Psioniche, *artigli del vampiro*; Prezzo bonus +3.

Nutrimiento mentale: Tutte le armi del nutrimento hanno una capacità speciale che funziona solo dopo aver ottenuto un colpo critico. Una volta al giorno, un'arma del nutrimento mentale fornisce a chi la impugna un numero di punti potere temporanei pari ai danni letali totali inflitti da un colpo critico riuscito. Chi la impugna deve decidere di usare la capacità nutrimento mentale dopo aver confermato il colpo critico, ma prima di tirare i danni del colpo critico. Questi punti potere temporanei durano per 10 minuti. Chi la impugna non può oltrepassare il suo massimo naturale di punti potere al giorno utilizzando questa capacità. Chi la impugna guadagna punti potere anche se il bersaglio non ne ha (i danni ai punti ferita vengono in effetti convertiti in punti potere). Costrutti e non morti ignorano gli effetti di un'arma del nutrimento mentale. Come per i punti ferita temporanei, i punti potere temporanei non sono cumulativi tra di loro; si sovrappongono. Quindi se chi impugna l'arma del nutrimento mentale ottiene un

colpo critico mentre sta ancora beneficiando di punti potere temporanei da un precedente colpo critico, tiene solo il migliore dei due valori: il suo numero attuale di punti potere temporanei, oppure il nuovo influsso di punti potere temporanei, quale sia il maggiore.

Psicometabolismo forte; LM 15°; Creare Armi e Armature Psioniche, *vampiro psichico*; Prezzo bonus +3.

Parare: Un'arma del parare riesce a percepire quello che accadrà nella prossima frazione di tempo, e di propria volontà si oppone agli attacchi in mischia o distanza indirizzati contro chi la impugna, fornendo un bonus cognitivo di +1 alla sua Classe Armatura. L'arma è così pratica nel parare che può influenzare anche i poteri, fornendo un bonus cognitivo di +1 ai tiri salvezza. I bonus vengono forniti ogni volta che l'arma viene impugnata, anche se colti alla sprovvista.

Chiaroscienza debole; LM 5°; Creare Armi e Armature Psioniche, *precognizione difensiva*; Prezzo +8.000 mo.

Psichica: La potenza di un'arma psichica dipende da chi la impugna. Nelle mani di una creatura non psionica, l'arma possiede le qualità di un'arma perfetta non magica e non psionica. Quando viene impugnata da una creatura psionica, quest'arma ha un bonus di potenziamento basato sull'attuale riserva di punti potere di chi la usa, come indicato nella tabella seguente. Il bonus di potenziamento dell'arma diminuisce mano a mano che chi la impugna spende punti potere, e aumenta ogni qualvolta chi la usa ottiene sufficienti punti potere (in qualsiasi modo) da portare la sua riserva di punti potere nella successiva categoria.

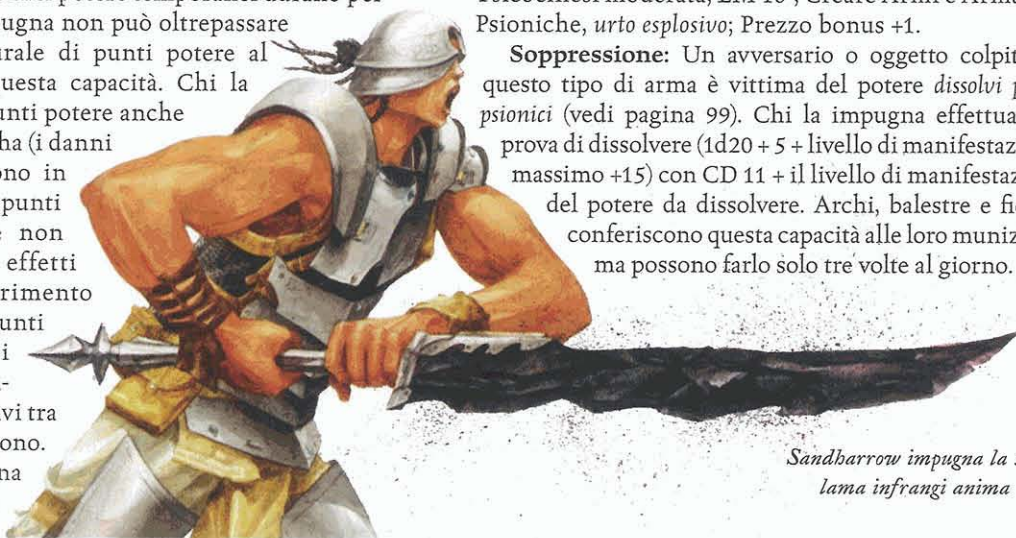
Riserva di punti potere	Bonus di potenziamento
1-4	+1
5-29	+2
30-79	+3
80-129	+4
130 o più	+5

Chiaroscienza forte; LM 17°; Creare Armi e Armature Psioniche, *revisione della realtà*; Prezzo +35.000 mo.

Psicocinetica: A comando, un'arma psicocinetica riluce dall'interno di letale energia psionica. L'energia non arreca danno alle mani di chi impugna l'arma. Un'arma del genere infligge 1d4 danni extra con un colpo andato a segno. Questi danni extra sono di natura ectoplasmica e ignorano la riduzione del danno. Archi, balestre e fionde conferiscono questa capacità alle loro munizioni.

Psicocinesi moderata; LM 10°; Creare Armi e Armature Psioniche, *urto esplosivo*; Prezzo bonus +1.

Soppressione: Un avversario o oggetto colpito da questo tipo di arma è vittima del potere *dissolvi poteri psionici* (vedi pagina 99). Chi la impugna effettua una prova di dissolvere (1d20 + 5 + livello di manifestazione, massimo +15) con CD 11 + il livello di manifestazione del potere da dissolvere. Archi, balestre e fionde conferiscono questa capacità alle loro munizioni, ma possono farlo solo tre volte al giorno.



Sandbarrow impugna la sua lama infrangi anima

Psicocinesi moderata; LM 10°; Creare Armi e Armature Psioniche, *dissolvi poteri psionici*; Prezzo bonus +2.

Spezzante: Questo tipo di arma permette a chi la impugna di attaccare le armi degli avversari come se avesse il talento Spezzare Migliorato.

Metacreatività debole; LM 5°; Creare Armi e Armature Psioniche, Spezzare Migliorato, *arma metafisica*; Prezzo bonus +1.

Teletrasportante: Solo le armi da lancio possono ricevere questa capacità. (Tirare nuovamente sulla Tabella 7-6: "Capacità speciali della armi a distanza psioniche" se si ottiene questo risultato per un'arma a distanza inappropriata). Un'arma teletrasportante ritorna, attraversando il Piano Astrale, alla creatura che l'ha lanciata. Si teletrasporta nella mano vuota della creatura che l'ha lanciata il round seguente a quello in cui è stata scagliata, subito prima del turno della creatura. È quindi pronta per essere utilizzata nuovamente in quel turno.

Psicotrasporto debole; LM 5°; Creare Armi e Armature Psioniche, *porta dimensionale psionica*; Prezzo bonus +1.

Arma specifica

Le *spade d'argento githyanki* vengono prefabbricate con le qualità presentate di seguito e non sono mai rinvenute come tesori casuali.

Spada d'argento githyanki: I potenti guerrieri githyanki impugnano queste impressionanti armi, che di solito sono *spadoni d'argento+1*. Mentre si trova nel fodero, l'arma sembra un comune esemplare del suo tipo. Quando viene estratta, la spada d'argento si trasforma in una colonna di liquido argenteo, alterando l'equilibrio della lama di round in round mentre la forma della lama fluisce e riluce. Una spada d'argento ha l'ulteriore qualità di insinuarsi nelle menti degli avversari che colpisce, distruggendo i loro poteri psionici. Un bersaglio colpito dall'arma deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o perdere tutte le capacità psioniche per 1d4 round.

Utilizzando l'azione di attacco di spezzare, chi impugna una *spada d'argento githyanki* può attaccare il cordone argentato di un viaggiatore astrale. Il cordone si estende per 1,5 metri dietro il viaggiatore a cui è attaccato, e può essere colpito solo da un avversario adiacente al viaggiatore e con in pugno una *spada d'argento*. Il cordone, normalmente intangibile, è considerato un oggetto tangibile con la Classe Armatura del viaggiatore, durezza 10 e 20 punti ferita. Se il cordone di un viaggiatore astrale resta danneggiato, egli deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o essere obbligato a tornare al suo corpo fisico. Se il cordone argentato viene reciso, il viaggiatore muore all'istante.

Sebbene questo potere possa essere applicato a qualsiasi arma da mischia, i githyanki producono solo spadoni muniti di questa capacità. Questa capacità può essere applicata solo alle armi da mischia costruite con l'argento alchemico (vedi *Guida del DUNGEON MASTER*, pagina 283).

Psicometabolismo moderato; LM 11°; Creare Armi e Armature Psioniche, il creatore deve essere un githyanki, l'arma deve essere fatta di argento alchemico, *esilio psionico*; Prezzo 50.530 mo; Costo 25.530 mo + 2.000 PE.

CRISTALLI COSCIENTI

I *cristalli coscienti* contengono punti potere che i personaggi psionici possono utilizzare per manifestare i loro poteri.

Descrizione fisica: Un *crystallo cosciente* consiste in un piccolo fulcro di crystallo e due o tre cristalli più piccoli disposti in posizioni specifiche intorno ad esso su fili d'argento. Il crystallo emana un debole bagliore. Un tipico

crystallo cosciente pesa all'incirca 0,5 kg, ha CA 7, 10 punti ferita, durezza 8 e una CD per rompere 16.

Attivazione: L'utilizzatore deve solo impugnare o tenere addosso il crystallo per almeno 10 minuti (tempo sufficiente a sintonizzarsi con esso). Poi, il proprietario potrà utilizzare i punti potere contenuti nel crystallo per manifestare i poteri che conosce.

Il numero massimo di punti potere che un *crystallo cosciente* può contenere è sempre un numero dispari e mai superiore a 17. Può contenere solo tanti punti potere quanto il suo massimo originale, deciso al momento della creazione. Quando i punti potere di un *crystallo cosciente* sono consumati, il bagliore del crystallo diminuisce. L'utilizzatore può ricaricarlo pagando punti potere al costo di 1 punto per 1 punto. Sebbene fare questa operazione diminuisca la riserva di punti potere dello psionico per la giornata, i punti potere utilizzati rimangono disponibili nel *crystallo cosciente* fino a quando non saranno consumati.

Un utilizzatore non può riempire direttamente la sua riserva personale di punti potere con quelli contenuti in un *crystallo cosciente*, né può manifestare un potere attingendo punti potere da più fonti. Vedi "Utilizzare punti potere immagazzinati", pagina 64, per maggiori informazioni.

Generazione casuale: Per generare un *crystallo cosciente* casuale, tirare sulla Tabella 7-7: "Cristalli coscienti".

TABELLA 7-7: CRISTALLI COSCIENTI

Minore	Medio	Maggiore	Massimo di punti potere contenuti	Prezzo di mercato
01-90	01-40	-	1	1.000 mo
91-100	41-74	-	3	4.000 mo
-	75-89	01-39	5	9.000 mo
-	90-98	40-59	7	16.000 mo
-	99-100	60-69	9	25.000 mo
-	-	70-79	11	36.000 mo
-	-	80-89	13	49.000 mo
-	-	90-95	15	64.000 mo
-	-	96-100	17	81.000 mo

Psicocinesi da debole a forte; LM pari al massimo di punti potere contenuti; Creare Cristalli Coscienti; Peso 0,5 kg.

DORJE

Un dorje è un crystallo sottile che contiene un singolo potere. Ogni dorje al momento della sua creazione contiene 50 cariche, e ogni carica permette di usare una sola volta il potere all'interno del dorje. Un dorje che finisce le proprie cariche diventa un semplice crystallo.

Descrizione fisica: Un tipico dorje è un lungo crystallo di un unico colore (o privo di colore), dai 20 ai 25 cm, uno spessore di 1,25 cm e non pesa più di 125 grammi. A volte un dorje è decorato con iscrizioni o rune lungo una faccia del crystallo. Un tipico dorje ha CA 7, 7 punti ferita, durezza 8 e una CD di 18 per romperlo.

Attivazione: I dorje sfruttano il metodo ad attivazione di potere, e quindi manifestare un potere tramite un dorje è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità (se invece il potere ha un tempo di manifestazione superiore a 1 azione standard, sarà quello il tempo necessario per manifestare il potere). Chi lo utilizza deve avere il potere sulla propria lista di classe (vedi Capitolo 5), anche se ne conosce il pensiero di comando. Per essere in grado di attivare un dorje, un personaggio deve tenerlo con una mano e puntarla nella direzione generica del bersaglio o dell'area desiderati.

I dorje vengono normalmente creati al minimo livello di manifestazione richiesto per manifestare il potere, e i poteri che possono essere aumentati non lo sono se vengono contenuti in un dorje. Il possessore di un dorje non può aumentare un potere contenuto in un dorje. I dorje possono però essere creati a un livello di manifestazione più alto di quello necessario a manifestare il potere. In questo caso, il dorje che contiene un potere aumentabile viene aumentato, fino al limite del livello di manifestazione e il massimo di aumento del potere, se c'è. Il livello di manifestazione di un dorje non può mai essere più di cinque livelli superiore al minimo livello di manifestazione per usare il potere che contiene. Vedi "Creare dorje", pagina 181.

Generazione casuale: Per generare casualmente dei dorje, tirare sulla Tabella 7-8: "Dorje".

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01-30 indica che il pensiero di comando è impresso mentalmente nell'oggetto e sussurrato nella mente di chi lo impugna, mentre un risultato di 31-100 indica che l'oggetto non possiede qualità speciali.

TABELLA 7-8: DORJE

Minore	Medio	Maggiore	Livello di potere ¹	Prezzo di mercato ²
01-50	-	-	1°	750 mo
51-95	01-05	-	2°	4.500 mo
96-100	06-65	-	3°	11.250 mo
-	66-95	01-05	4°	21.000 mo
-	96-100	06-50	5°	33.750 mo
-	-	51-70	6°	49.500 mo
-	-	71-85	7°	68.250 mo
-	-	86-95	8°	90.000 mo
-	-	96-100	9°	114.750 mo

1 Alcuni dorje hanno un livello di manifestazione superiore al minimo livello del potere, che gli conferisce un costo commensuratamente più elevato.

2 Qualsiasi dorje che contiene un potere con un costo in punti esperienza ha anche un costo in PE in aggiunta a quello qui indicato. Vedi Tabella 7-33 a pagina 285 della Guida del DUNGEON MASTER.

PIETRE DEL POTERE

Una pietra del potere contiene un potere (o una serie di poteri). Una pietra del potere può essere utilizzata solo una volta, "svuotando" la pietra. Usare una pietra del potere, di fatto, equivale a manifestare un potere.

Descrizione fisica: Una pietra del potere è un pezzo di cristallo delle dimensioni di un pollice che possiede un bagliore interno a malapena percettibile qualora contenga un potere di basso livello. Una pietra impressa con più di un potere o un potere di più alto livello brilla più intensamente, ma mai a sufficienza da fornire illuminazione. Una tipica pietra del potere ha CA 7, 5 punti ferita, durezza 8, e una CD per romperla 20.

Attivazione: Per attivare una pietra del potere, uno psionico le si deve rivolgere mentalmente, come descritto di seguito. Una volta appurato il potere, la pietra è considerata un oggetto a completamento di potere, eccetto come indicato di seguito.

Rivolgersi alla pietra: Bisogna "rivolgersi" a una pietra del potere prima che un personaggio ne possa fare uso o capisca con esattezza quale potere contenga. Per farlo è necessario una prova riuscita di Sapienza Psionica (CD 15 + il livello del potere). Una volta riusciti a rivolgersi a una pietra del potere, non sarà più necessario farlo. Rivolgersi in anticipo a una pietra del potere permette a un personaggio di passare direttamente al passaggio successivo quando giungerà il momento di utilizzarla.

Utilizzare una pietra del potere dopo esserle rivolti richiede di tenere la pietra e desiderare la manifestazione del potere, come se si manifestasse il potere normalmente (un'azione standard). L'attivazione di una pietra del potere è comunque soggetta a interruzioni, proprio come manifestare un normale potere.

Inoltre, lo psionico deve soddisfare i seguenti requisiti:

- Chi la usa deve avere il potere contenuto tra quelli della sua lista di classe (vedi Capitolo 5).
- Chi la usa deve avere il punteggio di caratteristica necessario per farlo (ad esempio, Intelligenza 15 per uno psion che vuole manifestare un potere di 5° livello).

Se tutti questi requisiti sono soddisfatti e il livello di manifestazione di chi usa la pergamena è almeno pari al livello di manifestazione della pietra del potere, allora il potere può essere attivato automaticamente senza dover tentare una prova. Se i requisiti sono soddisfatti ma il livello di manifestazione è inferiore al livello di manifestazione della pietra del potere, allora lo psionico deve superare una prova di livello di manifestazione (1d20 + livello di manifestazione) con una CD pari al livello di manifestazione della pietra del potere +1 per riuscire comunque a manifestare il potere. Se fallisce, deve effettuare una prova di Saggezza con CD 5 per evitare un cortocircuito mentale (vedi sotto). Un tiro naturale di 1 su questa prova viene sempre considerato un fallimento.

Determinare l'effetto: Un potere manifestato con successo da una pietra del potere funziona esattamente come un potere manifestato normalmente. Si suppone che il livello di manifestazione della pietra del potere sia sempre il livello minimo necessario per manifestare il potere per il personaggio che ha impresso la pietra, a meno che il creatore non desideri diversamente.

Il bagliore di una pietra del potere svanisce quando viene svuotata del potere contenuto.

Cortocircuito mentale: Quando si verifica un malfunzionamento, chi usa la pietra del potere manifesta impropriamente il potere contenuto. La scarica psionica che ne consegue persiste per 1d4 round, a meno che la pietra del potere non venga scagliata a più di 30 metri o sia distrutta. Questa scarica infligge 1d6 danni al round per potere contenuto e colpisce più bersagli, in modo simile a *corrente di energia* (vedi pagina 94), eccetto che il tipo di danno non è specificato. Chi la usa è il bersaglio primario, e un alleato vicino è il bersaglio secondario (scelto a caso).

Generazione casuale: Per generare pietre del potere determinare prima se la pietra contiene poteri da innato/psion o da combattente psichico, come desunto dalla Tabella 7-9: "Tipi di pietre del potere". Poi si determinano casualmente quanti poteri sono impressi sulla pietra del potere, in base alla Tabella 7-10: "Poteri impressi in una pietra del potere". Per ogni potere impresso si tira sulla Tabella 7-11: "Livelli della pietra del potere" per determinare il suo livello, e poi scegliere un potere specifico di un dato livello tra quelli descritti nel Capitolo 5. Si può scegliere o determinare casualmente il potere.

Il livello di manifestazione di una pietra del potere è il livello di manifestazione minimo per manifestare il potere (a meno che non sia altrimenti indicato).

TABELLA 7-9: TIPI DI PIETRE DEL POTERE

d%	Tipo
01-70	Innato/psion
71-100	Combattente psichico

TABELLA 7-10: POTERI IMPRESSI IN UNA PIETRA DEL POTERE

Tipo di pietra del potere	Numero di poteri
Minore	1d3 poteri
Medio	1d4 poteri
Maggiore	1d6 poteri

TABELLA 7-11: LIVELLI DELLA PIETRA DEL POTERE

Minore	Medio	Maggiore	Livello di potere	Prezzo di mercato ¹
01-50	-	-	1 ^o	25 mo
51-95	01-05	-	2 ^o	150 mo
96-100	06-65	-	3 ^o	375 mo
-	66-95	01-05	4 ^o	700 mo
-	96-100	06-50	5 ^o	1.125 mo
-	-	51-70	6 ^o	1.650 mo
-	-	71-85	7 ^{o2}	2.275 mo
-	-	86-95	8 ^{o2}	3.000 mo
-	-	96-100	9 ^{o2}	3.825 mo

1 Qualsiasi pietra del potere che ha un potere impresso con un costo in punti esperienza ha anche un costo in PE in aggiunta a quello qui indicato. Vedi Tabella 7-33 a pagina 285 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

2 Tirare nuovamente se viene indicato un potere di 7° livello o superiore per una pietra del potere da combattente psichico. Il livello massimo di una pietra del potere da combattente psichico è il 6°.

PSICORONE

Una *psicorona* è una speciale fascia in grado di contenere diversi poteri. A differenza dei dorje (vedi pagina 167), che possono contenere diversi poteri, ogni *psicorona* è di tipo specifico. A meno che non sia indicato altrimenti al momento della sua creazione, una *psicorona* possiede 50 x il suo livello di manifestazione punti potere. Questi punti potere possono essere spesi solo sui poteri contenuti in una *psicorona*.

Descrizione fisica: Una tipica *psicorona* è abbastanza grande da adattarsi alla testa di una creatura Media. Alcune *psicorone* sono simili a vere corone con molti adornamenti, mentre altre sono semplici fasce con un pezzo centrale di cristallo. Tutte le *psicorone* pesano meno di 0,5 kg. La maggior parte delle *psicorone* sono di metallo, ma potrebbero essere virtualmente composte di qualsiasi materiale. Una *psicorona* metallica ha CA 10, 10 punti ferita, durezza 8 ed è necessaria una CD di 28 per romperla. Una *psicorona* fatta di seta rinforzata psionicamente ha CA 7, 10 punti ferita, durezza 2 ed è necessaria una CD di 24 per romperla. Le *psicorone* possono essere fatte di altri materiali più esotici, ma tutte hanno almeno la forza e resistenza delle *psicorone* fatte di seta rinforzata psionicamente.

Attivazione: Le *psicorone* sfruttano il metodo ad attivazione di potere, e quindi manifestare un potere tramite una *psicorona* è in genere un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità (se invece il potere che viene manifestato ha un tempo di manifestazione superiore a 1 azione standard, sarà quello il tempo necessario per manifestare il potere). Quando attiva una *psicorona*, l'utilizzatore spende i punti potere contenuti nella *psicorona* su uno dei suoi poteri. I poteri attivati da una *psicorona* possono essere aumentati con ulteriori punti potere dalla *psicorona* stessa, purché il numero totale di punti potere spesi non ecceda il livello di manifestazione di chi la usa. Chi la usa non può manifestare un potere da una *psicorona* utilizzando i propri punti potere.

Generazione casuale: Per generare casualmente delle *psicorone*, utilizzare la Tabella 7-12: "Psicorone".

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01-30 indica che dopo aver indossato la *psicorona* essa sussurra mentalmente le sue funzioni a chi la indossa, mentre un risultato di 31-100 indica che l'oggetto non possiede qualità speciali.

TABELLA 7-12: PSICORONE

Medio	Maggiore	Psicorona	Prezzo di mercato
01-20	01-09	<i>Dominatore</i>	20.250 mo
21-51	10-20	<i>Evasore</i>	28.500 mo
52-64	21-31	<i>Cauto guerriero</i>	32.063 mo
65-79	32-41	<i>Bestia</i>	33.750 mo
80-89	42-58	<i>Grande dominatore</i>	45.000 mo
90-97	59-68	<i>Legione astrale</i>	47.250 mo
98-100	69-78	<i>Attento osservatore</i>	51.469 mo
-	79-89	<i>Rovina infuocata</i>	67.500 mo
-	90-97	<i>Viaggiatore</i>	80.156 mo
-	98-100	<i>Giocoliere temporale</i>	95.625 mo

Descrizione delle psicorone

Le *psicorone* possono rivelarsi di grande utilità per la loro capacità di riunire diversi poteri in un unico oggetto e perché impiegano i punteggi di caratteristica e i talenti relativi di chi le usa per determinare la CD dei tiri salvezza contro i loro poteri.

A differenza di altri oggetti psionici, chi usa una *psicorona* può utilizzare il proprio livello di manifestazione al posto di quello della *psicorona*, quando ne attiva un potere, se il proprio livello è superiore a quello della *psicorona*. Ciò significa che le *psicorone* risultano molto più potenti nelle mani di potenti personaggi psionici. Non solo gli aspetti dipendenti dal livello di manifestazione (raggio di azione, durata e così via) sono potenzialmente più elevati, ma i poteri da una *psicorona* sono più difficili da dissolvere e hanno una migliore probabilità di superare la resistenza ai poteri di un bersaglio (in particolare se chi le usa possiede il talento Poteri Inarrestabili).

Il livello di manifestazione minimo di una *psicorona* è l'8°. Il livello di manifestazione di una *psicorona* non può essere più di 5 livelli più elevato del livello di manifestazione minimo del potere di più alto livello della *psicorona*. Vedi "Creare *psicorone*", pagina 181. Di seguito vengono presentate le *psicorone* più comuni.

Attento osservatore: Questa *psicorona* ha 450 punti potere. È fatta di puro cristallo trasparente. Permette l'uso dei seguenti poteri.

- *mano chiarotangente*
- *percezione chiaroveggente*
- *scurovisione psionica*
- *vista remota*
- *visione dell'aura*
- *visione del vero psionica*

Chiaroscienza moderata; LM 9°; Creare *Psicorone*, *mano chiarotangente*, *percezione chiaroveggente*, *scurovisione psionica*, *vista remota*, *visione dell'aura*, *visione del vero psionica*; Prezzo 51.469 mo.

Bestia: Questa *psicorona* ha 450 punti potere. È composta di artigli d'orso e zanne di serpente. Permette l'uso dei seguenti poteri.

- *artiglio avvelenato*
- *artiglio bidimensionale*
- *artiglio di energia*
- *carica del leone psionica*
- *veleno autentico*

Psicometabolismo moderato; LM 9°; Creare Psicorone, *artiglio avvelenato, artiglio bidimensionale, artiglio di energia, carica del leone psionica, veleno autentico*; Prezzo 33.750 mo.

Cauto guerriero: Questa psicorona ha 450 punti potere. È fatta di lucente lega di ferro, simile al materiale di uno scudo di metallo. Permette l'uso dei seguenti poteri.

- adattamento corporeo
- barriera di inerzia
- precognizione difensiva
- riparazione corporea

Psicometabolismo moderata; LM 9°; Creare Psicorone, *adattamento corporeo, barriera di inerzia, precognizione difensiva, riparazione corporea*; Prezzo 32.063 mo.

Dominatore: Questa psicorona ha 450 punti potere. È fatta di ferro grigio ed è modellata come una corona scanalata in maniera intricata. Permette l'uso dei seguenti poteri.

- charme psionico
- dominazione psionica
- suggestione psionica

Telepatia moderata; LM 9°; Creare Psicorone, *charme psionico, dominazione psionica, suggestione psionica*; Prezzo 20.250 mo.

Evasore: Questa psicorona ha 400 punti potere. È fatta di seta, di solito tinta di verde smeraldo, con un cristallo di smeraldo affisso al materiale. Permette l'uso dei seguenti poteri.

- camminare sulle pareti
- fretta
- libertà di movimento psionica
- salto felino
- volare psionico

Psicotrasporto moderato; LM 8°; Creare Psicorone, *camminare sulle pareti, fretta, libertà di movimento psionica, salto felino, volare psionico*; Prezzo 28.500 mo.

Giocoliere temporale: Questa psicorona ha 850 punti potere. È fatta di seta, di solito tinta di diversi colori, con un cristallo chiaro affisso al materiale. Permette l'uso dei seguenti poteri.

- accelerazione temporale
- balzo temporale
- corpo senza tempo

Psicotrasporto forte; LM 17°; Creare Psicorone, *accelerazione temporale, balzo temporale, corpo senza tempo*; Prezzo 95.625 mo.

Grande dominatore: Questa psicorona ha 750 punti potere. È fatta di ferro nero senza ulteriori decorazioni. Permette l'uso dei seguenti poteri.

- charme psionico
- dominazione psionica
- suggestione psionica

Telepatia forte; LM 15°; Creare Psicorone, *charme psionico, dominazione psionica, suggestione psionica*; Prezzo 45.000 mo.

Legione astrale: Questa psicorona ha 900 punti potere. È fatta di seta bianca intessuta di fili cristallini. Permette l'uso del seguente potere.

- costruito astrale

Metacreatività forte; LM 18°; Creare Psicorone, *costruito astrale*; Prezzo 47.250 mo.

Rovina infuocata: Questa psicorona ha 850 punti potere. È fatta di ferro rossastro ed è modellata in un cerchietto rinforzato con cristalli rossi. Permette l'uso dei seguenti poteri.

- cono di energia

- dardo di energia
- palla di energia
- scorporazione infuocata
- stordimento da energia

Psicocinesi forte; LM 15°; Creare Psicorone, *cono di energia, dardo di energia, palla di energia, scorporazione infuocata, stordimento da energia*; Prezzo 67.500 mo.

Viaggiatore: Questa psicorona ha 750 punti potere. È fatta di seta, di solito tinta di verde smeraldo, con un cristallo verde affisso al materiale. Permette l'uso dei seguenti poteri.

- porta dimensionale psionica
- teletrasporto psionico
- teletrasporto superiore psionico
- viaggiatore astrale

Psicotrasporto forte; LM 15°; Creare Psicorone, *porta dimensionale psionica, teletrasporto psionico, teletrasporto superiore psionico, viaggiatore astrale*; Prezzo 80.156 mo.

TATUAGGI PSIONICI

I tatuaggi psionici sono disegni incisi sulla pelle che manifestano poteri su chi li porta. Chi li porta non può prendere nessuna decisione riguardo all'effetto: tutto è stato stabilito da colui che ha inciso il tatuaggio. Ad esempio, un *tatuaggio della riparazione corporea* è progettato per guarire chi lo porta.

I tatuaggi psionici possono variare in dimensione, ma una creatura può portare solo un massimo di venti tatuaggi alla volta. Cercare di aggiungerne uno in più del massimo fa sì che tutti gli altri tatuaggi incisi si attivino simultaneamente. Un tatuaggio psionico svanisce dopo l'uso.

Descrizione fisica: Un tipico tatuaggio psionico è una trama colorata di minuscole linee intricate all'interno di un disegno più grande. Questo disegno può essere semplice quanto un cerchio o una stella, o complesso quanto desidera l'artista. Una volta inciso, il disegno del tatuaggio non cambia. Un tatuaggio psionico di solito copre un'area di pelle non più grande di 12,5 cm di diametro (se ne possono anche disegnare di più grandi, ma non hanno alcun effetto aggiuntivo).

Incidere e trasferire tatuaggi: Il livello di manifestazione di un tatuaggio psionico è il livello minimo richiesto per manifestare il potere inciso. Un tatuaggio psionico può contenere solo poteri di 3° livello o inferiore.

Un tatuaggio psionico è potenzialmente più mobile di un tatuaggio normale. Con un'azione standard, chi lo indossa può desiderare che il tatuaggio si sposti su di un'altra parte del corpo o sulla pelle di qualsiasi creatura vivente cosciente (o priva di conoscenza) che tocchi. Se chi porta il tatuaggio psionico perde conoscenza o resta ucciso, un'altra creatura senziente può toccare il tatuaggio e desiderare che lasci il precedente portatore e si applichi alla nuova creatura con un'azione standard. I tatuaggi psionici non possono coprirsi l'un l'altro.

Identificazione dei tatuaggi psionici: Oltre ai metodi standard di identificazione, chi porta il tatuaggio può concentrarsi su di esso e tentare di ottenere una percezione di come si sentirebbe se venisse attivato. Una prova di Intelligenza con CD 13 effettuata con successo fornisce un'indicazione dell'effetto del tatuaggio. Ad esempio, un *tatuaggio della riparazione corporea* potrebbe dare al personaggio una breve sensazione di salute e benessere.

Attivazione: Un tatuaggio psionico produce il suo effetto quando viene toccato da chi lo porta e gli viene così ordinato. Questa attività, detta "toccare" il tatuaggio,

è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. Un tatuaggio psionico svanisce dopo l'uso.

Le seguenti regole governano l'uso dei tatuaggi psionici.

- Una creatura deve possedere una superficie fisica appropriata in cui incidere la trama (quindi le creature incorporee o le creature con carne non permanente, come gli elementali del fuoco, non possono usare i tatuaggi psionici).
- Toccare un tatuaggio psionico provoca un attacco di opportunità. Un attacco riuscito (compresi gli attacchi con lotta) contro chi lo porta, lo costringe a effettuare una prova di Concentrazione. Se chi lo porta fallisce questa prova non riesce a concentrarsi a sufficienza sul tatuaggio per usarlo. Il tatuaggio rimane al suo posto, e chi lo porta può effettuare un altro tentativo.
- Un personaggio può attivare gli effetti del tatuaggio psionico di un altro personaggio se chi lo porta è privo di conoscenza. Trovare, toccare e concentrarsi sul tatuaggio è un'azione di round completo.

Generazione casuale: Per generare tatuaggi psionici casualmente, utilizzare la Tabella 7-13: "Tatuaggi psionici", poi scegliere lo specifico potere tra quelli descritti nel Capitolo 5. Si può scegliere il potere desiderato o determinarlo a caso.

Il livello di manifestazione per un tatuaggio psionico standard è il livello di manifestazione minimo necessario a manifestare il potere (a meno che non sia specificato altrimenti).

TABELLA 7-13: TATUAGGI PSIONICI

Minore	Medio	Maggiore	Livello di potere	Prezzo di mercato
01-47	01-08	-	1°	50 mo
48-100	09-75	01-50	2°	300 mo
-	76-100	51-100	3°	750 mo

TABELLA 7-14: OGGETTI UNIVERSALI MINORI

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01-04	Frammento (+1, ad un'abilità)	10 mo
05-07	Frammento (+2, ad un'abilità)	40 mo
08-10	Tatuaggio strisciante (qualsiasi 1° livello)	50 mo
11-14	Tatuaggio strisciante dell'urto esplosivo	50 mo
15-18	Frammento (+3 ad un'abilità)	90 mo
19-21	Frammento (+4 ad un'abilità)	160 mo
22-24	Frammento (+5 ad un'abilità)	250 mo
25-27	Perla del chiavistello cerebrale	300 mo
28-31	Tatuaggio strisciante (qualsiasi 2° livello)	300 mo
32-35	Frammento (+6 ad un'abilità)	360 mo
36-38	Frammento (+7 ad un'abilità)	490 mo
39-41	Stivali del piè pesante	600 mo
42-44	Frammento (+8 ad un'abilità)	640 mo
45-47	Perla della crisi respiratoria	750 mo
48-50	Tatuaggio strisciante (qualsiasi 3° livello)	750 mo
51-53	Tatuaggio strisciante del lampo di energia	750 mo
54-56	Frammento (+9 ad un'abilità)	810 mo
57-60	Frammento (+10 ad un'abilità)	1.000 mo
61-64	Limitatore psionico minore	1.000 mo
65-67	Stivali dell'atterraggio	1.000 mo
68-71	Perla della personalità parassitica	1.400 mo
72-75	Maschera di cristallo della conoscenza	2.500 mo
76-79	Maschera di cristallo dei linguaggi	2.500 mo
80-83	Guanti della lettura degli oggetti	3.000 mo
84-89	Lenti della vista espansa	3.000 mo
90-92	Specchio della suggestione	3.600 mo
93-95	Collare del libero arbitrio	6.000 mo
96-97	Limitatore psionico medio	6.000 mo
98-100	Stivali del pattinatore	7.000 mo

OGGETTI UNIVERSALI

Questa è una categoria che comprende tutti gli oggetti psionici che non fanno parte degli altri gruppi. Chiunque può utilizzare un oggetto universale (a meno che non sia specificato diversamente nella descrizione).

Descrizione: Variabile.

Attivazione: Solitamente con un pensiero di comando, ma i dettagli cambiano da oggetto ad oggetto.

Generazione casuale: Per generare casualmente oggetti universali, tirare sulle Tabelle 7-14: "Oggetti universali minori", 7-15: "Oggetti universali medi" o 7-16: "Oggetti universali maggiori".

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01 indica che l'oggetto è intelligente, 02-31 indica che il comando di pensiero è impresso mentalmente e sussurrato nella mente di chi lo usa, mentre un risultato di 32-100 indica che l'oggetto non possiede qualità speciali.

Gli oggetti intelligenti hanno capacità extra, e a volte poteri straordinari e scopi specifici. Utilizzare le regole a partire da pagina 268 della Guida del DUNGEON MASTER per definire gli oggetti intelligenti, sostituendo manifestare per lanciare dove appropriato.

TABELLA 7-15: OGGETTI UNIVERSALI MEDI

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01-04	Matrice psionica della chiaroscienza	8.000 mo
05-08	Matrice psionica della metacreatività	8.000 mo
09-12	Matrice psionica della psicocinesi	8.000 mo
13-16	Matrice psionica dello psicometabolismo	8.000 mo
17-20	Matrice psionica dello psicotrasporto	8.000 mo
21-25	Matrice psionica della telepatia	8.000 mo
26-27	Terzo occhio dell'inarrestabilità	8.000 mo
28-29	Specchio del balzo temporale	9.000 mo
30-32	Anello dell'autosufficienza	10.000 mo
33-35	Maschera di cristallo dell'arte psionica	10.000 mo
36-37	Maschera di cristallo del discernimento	10.000 mo
38-39	Maschera di cristallo dell'individuazione	10.000 mo
30-41	Maschera di cristallo del terrore	10.000 mo
42-43	Pelle della scioltezza	10.000 mo
44-45	Terzo occhio dell'analisi	10.000 mo
46-47	Terzo occhio della concentrazione	10.000 mo
48-49	Terzo occhio della consapevolezza	10.000 mo
50-52	Lenti assorbi poteri	10.080 mo
53-55	Terzo occhio rubapoteri	10.080 mo
56-58	Terzo occhio della vista	10.180 mo
59-61	Maschera di cristallo dell'armatura mentale	10.667 mo
62-63	Collare della libertà dall'assorbimento	12.000 mo
64-65	Limitatore psionico superiore	12.000 mo
66-68	Guanti della presa del titano	14.000 mo
69-70	Pelle artigliata	16.000 mo
71-72	Amuleto della catapsi	16.200 mo
73-74	Pelle del camaleonte	18.000 mo
75-76	Perla del seme mentale	18.500 mo
77-78	Specchio dello scambio mentale	19.800 mo
79-80	Lenti assorbi poteri vampiriche	20.160 mo
81-82	Maschera di cristallo dell'individuazione cognitiva	20.250 mo
83-84	Ancora cristallina della comprensione	24.000 mo
85-86	Ancora cristallina del corpo	24.000 mo
87-88	Ancora cristallina della creazione	24.000 mo
89-90	Ancora cristallina dell'energia	24.000 mo
91	Ancora cristallina fantasma	24.000 mo
92-93	Ancora cristallina della mente	24.000 mo
94-95	Ancora cristallina del viaggio	24.000 mo
96-97	Limitatore psionico totale	24.000 mo
98-100	Terzo occhio della percezione	24.000 mo

TABELLA 7-16: OGGETTI UNIVERSALI MAGGIORI

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01-08	<i>Pelle del difensore</i>	32.000 mo
09-16	<i>Collare della preservazione del potere</i>	36.000 mo
17-24	<i>Stivali dell'accelerazione temporale</i>	43.200 mo
25-32	<i>Terzo occhio del ripudio</i>	43.200 mo
33-40	<i>Pelle della risposta infuocata</i>	60.000 mo
41-49	<i>Pelle del troll</i>	61.200 mo
50-57	<i>Pelle dell'eroe</i>	77.500 mo
58-63	<i>Pelle del ragno</i>	79.080 mo
64-72	<i>Pelle proteiforme</i>	84.000 mo
73-80	<i>Terzo occhio della rivelazione</i>	112.000 mo
81-85	<i>Terzo occhio della dominazione</i>	120.000 mo
86-92	<i>Terzo occhio dell'occultamento</i>	120.000 mo
93-97	<i>Pelle di ferro</i>	129.600 mo
98-100	<i>Pelle dello psion</i>	151.000 mo

Descrizione degli oggetti universali

Gli oggetti universali possono essere configurati per poter fare praticamente qualsiasi cosa. Gli oggetti universali più comuni sono descritti di seguito.

Amuleto della catapsi: Il possessore di questo amuleto di rame ottiene un aiuto contro gli altri personaggi psionici. Una volta al giorno, chi lo indossa può attivare mentalmente il potere *catapsi*, che avvolge un'area con raggio di 9 metri intorno a lui di rumore telepatico per 9 round. Ogni volta che altri personaggi psionici all'interno di questo raggio di azione tentano di manifestare un potere, devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o pagare 4 punti potere in più rispetto al normale per manifestare il potere. Il limite sul numero di punti potere che un soggetto può spendere su di un potere rimane attivo, quindi il soggetto potrebbe così non più essere in grado di manifestare i suoi poteri di più alto livello.

Telepatia moderata; LM 9°; Creare Oggetti Universali, *catapsi*; Prezzo 16.200 mo.

Ancora cristallina: Un'*ancora cristallina* è un'asta di cristallo trasparente lunga 120-150 cm, con un'estremità affilata a forma di lancia. Essa è in grado di intrappolare le menti di coloro che manifestano poteri di una specifica disciplina psionica. La disciplina di attivazione viene specificata al momento della creazione.

Un'*ancora cristallina* viene attivata conficcando l'estremità affilata nel terreno, con l'asta eretta. Essa proietta un campo invisibile con raggio di 9 metri. Se all'interno di questo raggio di azione viene manifestato un potere della disciplina specificata, lo psionico deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + livello del potere) o divenire vittima di un effetto simile a *chiavistello cerebrale*, con la differenza che l'effetto è permanente finché non viene dissolto o interrotto dall'individuo che ha conficcato l'*ancora cristallina* nel terreno. Tutte le ancore possono essere estratte dal terreno e riutilizzate in seguito.

Quando un'*ancora cristallina* riesce a intrappolare un bersaglio, un sottile filamento di ectoplasma privo di sostanza collega la vittima all'asta, anche al di fuori dell'area originale del campo (ad esempio, se la vittima viene portata via ma l'effetto rimane attivo).

Un'*ancora cristallina* può tentare di intrappolare una vittima solo cinque volte al giorno. I bersagli precedentemente catturati possono rimanere imprigionati giorno dopo giorno e non sono considerati nel limite giornaliero di tentativi. Il proprietario dell'*ancora* può indicare delle creature come immuni agli effetti dell'*ancora*; queste creature non devono effettuare tiri salvezza né vengono conteggiate nel limite giornaliero di tentativi. Un'*ancora cristallina* può intrappolare

più bersagli simultaneamente, e più *ancore cristalline* possono sovrapporre i loro campi.

Esistono anche ancore che si attivano alla manifestazione di uno specifico potere (come l'*ancora cristallina fantasma* descritta sotto), ma sono molto più rare.

Un'*ancora cristallina* ha CA 7, 15 punti ferita, durezza 8 e una CD per romperla 20.

Ancora cristallina della comprensione: Chi manifesta poteri di chiaroscienza viene colpito come indicato sopra.

Chiaroscienza debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *chiavistello cerebrale*, *contingenza psionica* e qualsiasi potere di chiaroscienza; Prezzo 24.000 mo; Peso 1,5 kg.

Ancora cristallina del corpo: Chi manifesta poteri psicometa-bolici viene colpito come indicato sopra.

Psicometabolismo debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *chiavistello cerebrale*, *contingenza psionica* e qualsiasi potere di psicometabolismo; Prezzo 24.000 mo; Peso 1,5 kg.

Ancora cristallina della creazione: Chi manifesta poteri di metacreatività viene colpito come indicato sopra.

Metacreatività debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *chiavistello cerebrale*, *contingenza psionica* e qualsiasi potere di metacreatività; Prezzo 24.000 mo; Peso 1,5 kg.

Ancora cristallina dell'energia: Chi manifesta poteri di psicocinesi viene colpito come indicato sopra.

Psicocinesi debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *chiavistello cerebrale*, *contingenza psionica* e qualsiasi potere di psicocinesi; Prezzo 24.000 mo; Peso 1,5 kg.

Ancora cristallina fantasma: Chi manifesta *vista remota* viene colpito come indicato sopra.

Chiaroscienza debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *chiavistello cerebrale*, *contingenza psionica*, *vista remota*; Prezzo 24.000 mo; Peso 1,5 kg.

Ancora cristallina della mente: Chi manifesta poteri di telepatia viene colpito come indicato sopra.

Telepatia debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *chiavistello cerebrale*, *contingenza psionica* e qualsiasi potere di telepatia; Prezzo 24.000 mo; Peso 1,5 kg.

Ancora cristallina del viaggio: Chi manifesta poteri di psicotrasporto viene colpito come indicato sopra.

Psicotrasporto debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *chiavistello cerebrale*, *contingenza psionica* e qualsiasi potere di psicotrasporto; Prezzo 24.000 mo; Peso 1,5 kg.

Anello dell'autosufficienza: Questo anello di cristallo fornisce costantemente a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Autoipnosi.

Psicometabolismo moderato; LM 7°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere 10 gradi in Autoipnosi; Prezzo 10.000 mo.

Collare del libero arbitrio: Si tratta di una fascia adornata da metalli preziosi, indossata intorno al collo o al braccio. Chi indossa un *collare del libero arbitrio* ignora il potere *chiavistello cerebrale* o gli oggetti che producono gli effetti di *chiavistello cerebrale* (come le *ancore cristalline*).

Un collare è considerato come un amuleto al fine di determinare su quale parte del corpo possa essere indossata (vedi pagina 214 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Telepatia debole; LM 3°; Creare Oggetti Universali, *chiavistello cerebrale*; Prezzo 6.000 mo; Peso 1 kg.

Collare della libertà dall'assorbimento: Si tratta di una fascia adornata da metalli preziosi, indossata intorno al collo o al braccio. Chi indossa un *collare della libertà dall'assorbimento* resiste automaticamente a due usi di *assorbire potere* al giorno.

Un collare è considerato come un amuleto al fine di determinare su quale parte del corpo possa essere indossata (vedi pagina 214 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Telepatia debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *assorbire potere*; Prezzo 12.000 mo; Peso 1 kg.

Collare della preservazione del potere: Si tratta di una fascia adornata da metalli preziosi, indossata intorno al collo o al braccio. Chi indossa un *collare della preservazione del potere* manifesta tutti i poteri pagando un numero di punti potere pari al costo standard meno 1 (minimo 1).

Un collare è considerato come un amuleto al fine di determinare su quale parte del corpo possa essere indossata (vedi pagina 214 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Chiaroscienza forte; LM 15°; Creare Oggetti Universali, *piegare realtà*; Prezzo 36.000 mo; Peso 1 kg.

Frammenti: Questi oggetti universali sono minuscoli frammenti di cristalli di scarto impressi con un minimale ammontare di potere psionico. Per utilizzare un *frammento* bisogna afferrarlo e proiettare un pensiero di comando con un'azione standard (la maggior parte dei *frammenti* sussurra telepaticamente il proprio pensiero di comando nelle menti delle creature viventi che li impugnano). Un *frammento* fornisce un bonus temporaneo di competenza a una specifica abilità, da +1 a +10. Il bonus conferito dura finché non viene utilizzata l'abilità o siano passati 10 round, a seconda di ciò che avviene prima. Ad esempio, un *frammento del Saltare* +8 conferisce un bonus di competenza +8 alla prossima prova di Saltare dell'utilizzatore se questa viene effettuata entro 10 round. Una volta attivato l'effetto, il *frammento* si disintegra immediatamente, a prescindere che il bonus conferito da esso venga utilizzato o meno.

Psicometabolismo moderato; LM 7°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere gradi nell'abilità specificata almeno pari al bonus impresso; Prezzo 10 mo (+1), 40 mo (+2), 90 mo (+3), 160 mo (+4), 250 mo (+5), 360 mo (+6), 490 mo (+7), 640 mo (+8), 810 mo (+9), o 1.000 mo (+10).

Guanti della presa del titano: Mentre indossa questi guanti di grandi dimensioni, l'utilizzatore ottiene un bonus di potenziamento +8 alle prove di lotta. Il potere si attiva quando l'utilizzatore entra in lotta. Il bonus di potenziamento dura per un massimo di 7 round per utilizzo, fino a un massimo di tre usi al giorno.

Psicometabolismo moderato; LM 9°; Creare Oggetti Universali, *presa di ferro*; Prezzo 14.000 mo.

Guanti della lettura degli oggetti: Mentre indossa questi guanti, l'utilizzatore può apprendere dettagli sul precedente proprietario di un oggetto che sta manipolando, come se manifestasse il potere *lettura degli oggetti*.

Chiaroscienza debole; LM 1°; Creare Oggetti Universali, *lettura degli oggetti*; Prezzo 3.000 mo.

Lenti assorbi poteri: Queste lenti di cristallo vengono poggiate sugli occhi dell'utilizzatore. Una volta al giorno, chi le indossa può risucchiare punti potere da un'altra creatura o personaggio psionico incrociandone lo sguardo, come se stesse utilizzando *assorbire potere*. Un bersaglio entro 12 metri deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16, altrimenti si formerà un legame di crepitante energia tra l'indossatore e la sua vittima. Il legame risucchia 1d6 punti potere dal bersaglio ogni round durante il quale l'indossatore mantiene la concentrazione (fino a un massimo di 7 round). L'indossatore ottiene 1 punto potere da quelli risucchiati dal bersaglio ogni round (soggetto al suo normale massimo; i punti che non può recuperare immediatamente vengono persi).

Se l'indossatore ha una sola lente, la CD del tiro salvezza sulla Volontà è 14 invece di 16.

Le *lenti assorbi poteri* non hanno effetti sui bersagli non psionici o le creature psioniche la cui attuale riserva di punti potere è pari a 0.

Telepatia moderata; LM 7°; Creare Oggetti Universali, *assorbire potere*; Prezzo 10.080 mo.

Lenti assorbi poteri vampiriche: Funzionano come le *lenti assorbi poteri*, eccetto che chi le indossa guadagna i punti potere risucchiati al soggetto anche se farlo lo porterebbe al di sopra del suo normale massimo. Chi indossa le *lenti assorbi poteri vampiriche* può mantenere la concentrazione per un massimo di 13 round. I punti potere che chi le indossa ottiene in eccesso del suo massimo svaniscono dopo 8 ore se non sono stati già spesi.

Telepatia forte; LM 15°; Creare Oggetti Universali, *assorbire potere, piegare realtà*; Prezzo 20.160 mo.

Lenti della vista espansa: Queste lenti di cristallo vengono poggiate sugli occhi dell'utilizzatore per espanderne il campo visivo. Gli avversari che fiancheggiano chi usa queste lenti ricevono solo un bonus di +1 quando l'attaccano invece di +2 (i ladri continuano a godere del loro danno da attacco furtivo dato che stanno fiancheggiando l'indossatore). Chi le indossa ottiene un bonus di potenziamento +1 alle prove di Osservare ma subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli attacchi con lo sguardo.

Chiaroscienza debole; LM 1°; Creare Oggetti Universali, *visione ubiqua*; Prezzo 3.000 mo.

Limitatori psionici: Ciascuno dei vari limitatori psionici consiste in un paio di manette di ferro che si serrano intorno ai polsi (prova di Scassinare Serrature con CD 27). Le manette limitano il numero totale di punti potere che una creatura psionica che le indossa può utilizzare in 1 round (quale che sia la riserva totale di punti potere della creatura), oppure nega completamente la capacità di utilizzare i poteri psionici. Tutti i tipi di limitatori psionici impediscono la manifestazione gratuita di poteri.

Tipo di limitatore	Punti potere concessi per round	Prezzo di mercato
Minore	5	1.000 mo
Medio	3	6.000 mo
Superiore	1	12.000 mo
Totale	0	24.000 mo

Psicocinesi forte; LM 16°; Creare Oggetti Universali, *dissolvi poteri psionici, piegare realtà*; Peso 0,5 kg.

Maschere di cristallo: Ciascuno dei vari tipi di maschera si adatta alla faccia di qualsiasi umanoide di taglia Media o Piccola, con fessure per occhi e narici. La maschera è trasparente, ma distorce i lineamenti di chi la indossa. Strisce di cuoio attaccate a piccoli fori ai lati della maschera permettono al proprietario di attaccare la maschera al volto.

Le maschere di cristallo conferiscono capacità speciali o miglioramenti alle abilità di chi le indossa.

Una maschera di cristallo è considerata come una lente o degli occhiali al fine di determinare su quale parte del corpo possa essere indossata (vedi pagina 214 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Maschera di cristallo dell'armatura mentale: Una maschera di cristallo dell'armatura mentale conferisce a chi la indossa un bonus cognitivo di +4 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà.

Telepatia debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *occultare pensieri*; Prezzo 10.667 mo; Peso 0,25 kg.

Maschera di cristallo dell'arte psionica: Chi indossa la maschera di cristallo dell'arte psionica effettua tutte le prove di Sapienza Psionica con un bonus di competenza +10.

Chiaroscienza moderata; LM 7°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere 10 gradi in Sapienza Psionica; Prezzo 10.000 mo; Peso 0,25 kg.

Maschera di cristallo della conoscenza: Ciascuna delle varie maschere di cristallo della conoscenza fornisce a chi la indossa un bonus di competenza +5 a uno specifico tipo di prova di Conoscenze. Ad esempio, una maschera potrebbe aggiungere il bonus alle prove di Conoscenze (arti psioniche) mentre un'altra potrebbe aggiungerlo alle prove di Conoscenze (storia).

Chiaroscienza debole; LM 3°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere 5 gradi nell'abilità di Conoscenze del tipo appropriato; Prezzo 2.500 mo; Peso 0,25 kg.

Maschera di cristallo del discernimento: Chi indossa la maschera di cristallo del discernimento può effettuare prove di Percepire Intenzioni con un bonus cognitivo di +10.

Chiaroscienza moderata; LM 7°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere 10 gradi in Percepire Intenzioni; Prezzo 10.000 mo; Peso 0,25 kg.

Maschera di cristallo dell'individuazione: Chi indossa la maschera di cristallo dell'individuazione può effettuare prove di Cercare con un bonus di competenza +10.

Chiaroscienza moderata; LM 7°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere 10 gradi in Cercare; Prezzo 10.000 mo; Peso 0,25 kg.

Maschera di cristallo dell'individuazione cognitiva: Chi indossa la maschera di cristallo dell'individuazione cognitiva può effettuare le prove di Cercare e Osservare con un bonus cognitivo di +9.

Chiaroscienza moderata; LM 7°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere 9 gradi in Cercare e Osservare; Prezzo 20.250 mo; Peso 0,25 kg.

Maschera di cristallo dei linguaggi: Ciascuno dei diversi tipi di maschere di cristallo dei linguaggi fornisce a chi la indossa la capacità di parlare e scrivere cinque linguaggi diversi. Ad esempio, una maschera potrebbe fornire la capacità di parlare Draconico, Celestiale, Nanico, Elfico e Infernale.

Chiaroscienza debole; LM 3°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve possedere l'abilità Parlare Linguaggi per ciascuno dei cinque linguaggi; Prezzo 2.500 mo; Peso 0,25 kg.

Maschera di cristallo del terrore: Chi indossa la maschera di cristallo del terrore può tentare di piegare le altre creature alla sua volontà. Egli effettua tutte le prove di Intimidire con un bonus di competenza +10.

Chiaroscienza moderata; LM 7°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere 10 gradi in Intimidire; Prezzo 10.000 mo; Peso 0,25 kg.

Matrice psionica: Ognuno di questi cristalli sfaccettati viene indossato come amuleto. A meno che non sia indicato altrimenti, una matrice psionica aggiunge un bonus di potenziamento +1 alla CD dei tiri salvezza quando chi le indossa utilizza poteri della disciplina a cui la matrice psionica è legata.

Matrice psionica della chiaroscienza: Una luce blu brilla nel cuore di questo cristallo.

Chiaroscienza moderata; LM 8°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve essere un veggente; Prezzo 8.000 mo.

Matrice psionica della metacreatività: Una luce verde brilla nel cuore di questo cristallo.

Metacreatività moderata; LM 8°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve essere un modellatore; Prezzo 8.000 mo.

Matrice psionica della psicocinesi: Una luce rossa brilla nel cuore di questo cristallo.

Psicocinesi moderata; LM 8°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve essere un cineta; Prezzo 8.000 mo.

Matrice psionica dello psicometabolismo: Una luce viola brilla nel cuore di questo cristallo.

Psicometabolismo moderato; LM 8°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve essere un solitario; Prezzo 8.000 mo.

Matrice psionica della psicotrasporto: Una luce arancione brilla nel cuore di questo cristallo.

Psicotrasporto moderato; LM 8°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve essere un nomade; Prezzo 8.000 mo.

Matrice psionica della telepatia: Una intensa luce gialla brilla nel cuore di questo cristallo.

Telepatia moderata; LM 8°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve essere un telepate; Prezzo 8.000 mo.

Pelli psicoattive: Le pelli psicoattive (dette anche ectogusci) sono globi di ectoplasma caricato psionicamente delle dimensioni di un pugno. Con un'azione standard, una pelle psicoattiva ricopre una creatura di taglia Media o inferiore che utilizzi l'appropriato pensiero di comando; lo stesso pensiero di comando fa sì che la pelle ritorni alle sue precedenti dimensioni. Ciascuno dei vari tipi di pelli psicoattive è munita di un potere che è costantemente attivo su chi la indossa.

Una pelle dispiegata ricopre completamente l'indossatore e tutto il suo equipaggiamento come una seconda pelle, permettendo di vedere, udire e respirare normalmente. Quando necessario, si rimuove da specifiche parti del corpo, come quando chi la indossa deve mangiare o accedere allo zaino. Gli oggetti impugnati o quelli specificamente esclusi non vengono ricoperti dalla pelle psicoattiva.

Si possono indossare simultaneamente fino a tre pelli, sebbene solo quella più esterna sia attiva in un dato round (non si possono manifestare i poteri delle pelli nascoste). Gli strati di pelle possono essere alterati con un pensiero di comando come azione standard, che permette che uno strato di pelle inferiore venga in superficie.

Pelle artigliata: Questa pelle psicoattiva fornisce i propri benefici solo nel caso che il proprietario possieda dei livelli da combattente psichico. Se tale personaggio indossa questa pelle, può attivare a volontà il potere *artigli della bestia*, come azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Può far ritrarre gli artigli con uguale facilità.

Psicometabolismo debole; LM 4°; Creare Oggetti Universali, *artigli della bestia*; Prezzo 16.000 mo; Peso 1 kg.

Pelle del camaleonte: Questa pelle psicoattiva si adatta ai colori e alle trame circostanti, fornendo costantemente un bonus di potenziamento +10 alle prove di Nascondersi di chi la indossa.

Psicometabolismo debole; LM 3°; Creare Oggetti Universali, *camaleonte*; Prezzo 18.000 mo; Peso 1 kg.

Pelle del difensore: Questa pelle psicoattiva conferisce costantemente a chi la indossa un bonus di +4 alla sua armatura naturale.

Psicometabolismo debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *ispesire pelle*; Prezzo 32.000 mo; Peso 1 kg.

Pelle dell'eroe: Questa pelle psicoattiva conferisce costantemente un bonus di deviazione +3 alla Classe Armatura, un bonus di resistenza +3 a tutti i tiri salvezza, e un bonus di potenziamento +3 ai tiri per colpire.

Psicometabolismo forte; LM 18°; Creare Oggetti Universali, *piegare realtà*; Prezzo 77.500 mo; Peso 1 kg.

Pelle di ferro: Questa pelle psicoattiva agisce su chi la indossa come il potere *corpo di ferro psionico*, per 15 minuti a utilizzo, con un massimo di tre usi al giorno. Quando il potere della pelle è inattivo, questa non fornisce qualità protettive. Attivare l'effetto di *corpo di ferro psionico* è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità.

Metacreatività forte; LM 15°; Creare Oggetti Universali, *corpo di ferro psionico*; Prezzo 129.600 mo; Peso 1 kg.

Pelle proteiforme: Questa pelle psicoattiva agisce costantemente sul bersaglio come il potere *mutare forma*. Mentre ci si

trova in una forma diversa dalla forma naturale, non sembra che si stia indossando la pelle.

Psicometabolismo moderato; LM 7°; Creare Oggetti Universali, *mutare forma*; Prezzo 84.000 mo; Peso 1 kg.

Pelle dello psion: Questa pelle psicoattiva fornisce a chi la indossa 7 punti potere bonus al giorno e resistenza ai poteri 21.

Chiaroscienza forte; LM 17°; Creare Oggetti Universali, *resistenza ai poteri*; Prezzo 151.000 mo; Peso 1 kg.

Pelle del ragno: Questa pelle psicoattiva fornisce costantemente a chi la indossa un bonus di competenza +20 alle prove di Scalare e mantiene continuamente attivo su di lui il potere *equilibrio corporeo*. Tre volte al giorno, chi la indossa può manifestare *ectoplasma intralciante* contro un bersaglio entro 9 metri.

Psicometabolismo debole; LM 3°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere 10 gradi in Scalare, *ectoplasma intralciante, equilibrio corporeo*; Prezzo 79.080 mo; Peso 1 kg.

Pelle della risposta infuocata: Questa pelle psicoattiva risponde al primo attacco di ogni round effettuato contro chi la indossa

con una "ectoesplorazione" manifestata e diretta automaticamente contro l'attaccante. L'esplosione viene prodotta dalla pelle durante il turno dell'indossatore, effettuando un attacco di contatto a distanza come descritto nel potere *replica di energia*, ma il tipo di energia scelto è sempre il fuoco. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco mentre l'ectoesplorazione divampa e svanisce. Questo attacco non penalizza in alcun modo l'indossatore, né conta per le sue azioni totali nel round o provoca attacchi di opportunità.

Psicometabolismo debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *replica di energia*; Prezzo 60.000 mo; Peso 1 kg.

Pelle della scioltezza: Questa pelle psicoattiva fornisce costantemente a chi la indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Acrobazia.

Psicometabolismo moderato; LM 8°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere 10 gradi in Acrobazia; Prezzo 10.000 mo; Peso 1 kg.

Pelle del troll: Questa pelle psicoattiva permette a un indossatore vivente di guarire più in fretta. Chi la indossa guarisce

5 danni al minuto. Eccetto per la velocità di recupero inferiore, questa pelle agisce come se l'indossatore fosse sotto l'effetto del potere *metabolismo autentico*.

Psicometabolismo forte; LM 17°; Creare Oggetti Universali, *metabolismo autentico*; Prezzo 61.200 mo; Peso 1 kg.

Perla del chiavistello cerebrale: Questa minuscola perla sferica si dirige verso il bersaglio quando viene scagliata dal suo proprietario. La perla può essere scagliata fino a 39 metri di distanza contro qualsiasi bersaglio che il proprietario possa vedere e su cui abbia linea di effetto. Se il bersaglio fallisce un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13, la perla sembrerà impattare e poi penetrare nella sua carne. Il bersaglio rimarrà mentalmente paralizzato, come se fosse vittima di un *chiavistello cerebrale* per 3 round. L'uso distrugge l'oggetto.

Telepatia debole; LM 3°; Creare Oggetti Universali, *chiavistello cerebrale*; Prezzo 300 mo.

Perla della crisi respiratoria: Questa minuscola perla sferica si dirige verso il bersaglio quando viene scagliata dal suo proprietario. La perla può essere scagliata fino a 45 metri di distanza contro qualsiasi bersaglio che il proprietario possa vedere e su cui abbia linea di effetto. Se il bersaglio fallisce un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14, la perla sembrerà impattare e poi penetrare nella sua carne. Il bersaglio rimarrà vittima di *crisi respiratoria* per 5 minuti. L'uso distrugge l'oggetto.

Telepatia debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *crisi respiratoria*; Prezzo 750 mo.

Perla della personalità parassitica: Questa minuscola perla sferica si dirige verso il bersaglio quando viene scagliata dal suo proprietario. La perla può essere scagliata fino a 39 metri di distanza contro qualsiasi bersaglio che il proprietario possa vedere e su cui abbia linea di effetto. Se il bersaglio fallisce un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16, la perla sembrerà impattare e poi penetrare nella sua carne. Il bersaglio rimarrà vittima di *personalità parassitica* per 5 round. L'uso distrugge l'oggetto.

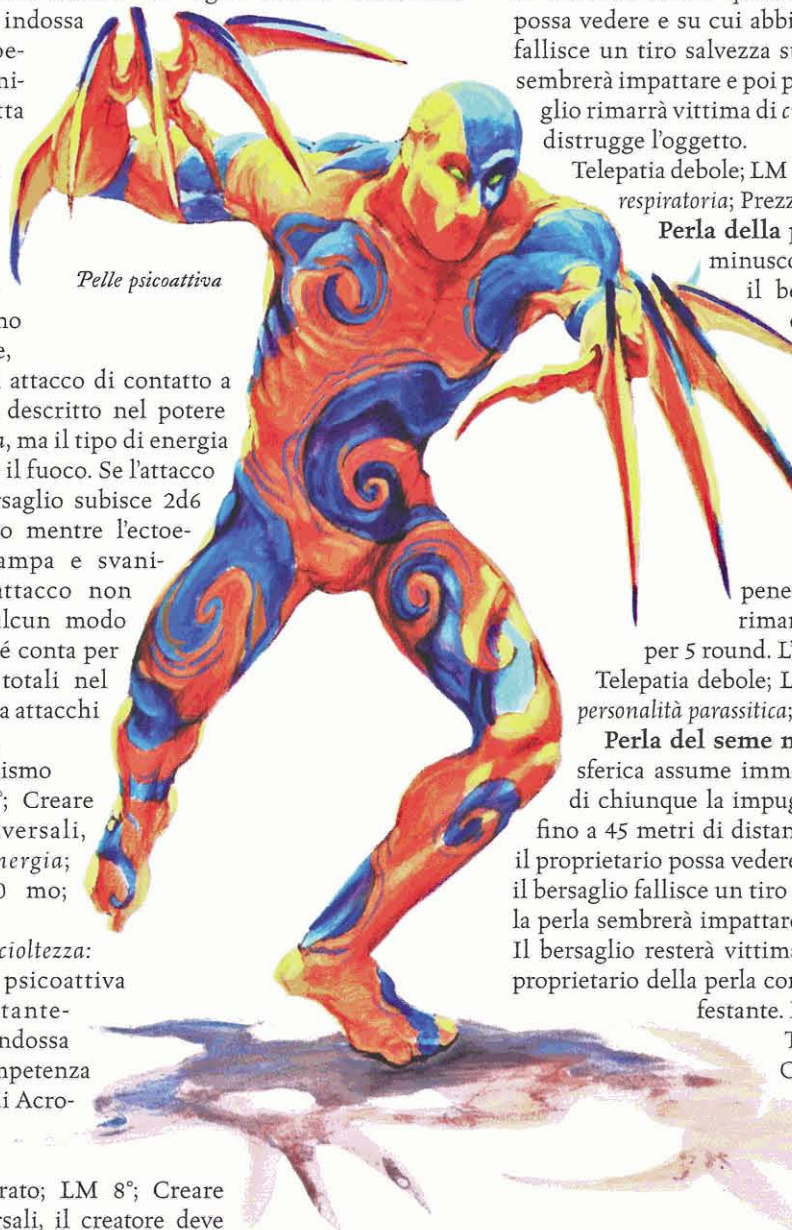
Telepatia debole; LM 7°; Creare Oggetti Universali, *personalità parassitica*; Prezzo 1.400 mo.

Perla del seme mentale: Questa minuscola perla sferica assume immediatamente il colore della pelle di chiunque la impugni. La perla può essere scagliata fino a 45 metri di distanza contro qualsiasi bersaglio che il proprietario possa vedere e su cui abbia linea di effetto. Se il bersaglio fallisce un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22, la perla sembrerà impattare e poi penetrare nella sua carne. Il bersaglio resterà vittima del potere *seme mentale*, con il proprietario della perla considerato come lo psionico manifestante. L'uso distrugge l'oggetto.

Telepatia forte; LM 15°; Creare Oggetti Universali, *seme mentale*; Costo 6.000 mo + 2.500 PE; Prezzo 18.500 mo.

Specchio del balzo temporale: Questo

piccolo specchio manifesta il suo potere fino a due volte al giorno contro le creature che vedono il proprio riflesso al suo interno, come un attacco con lo sguardo con un raggio di azione di 9 metri. Le potenziali



Pelle psicoattiva

vittime possono tentare di chiudere gli occhi o distogliere lo sguardo come farebbero contro un normale attacco con lo sguardo (vedi pagina 310 del *Manuale dei Mostri*). Una creatura che incroci il proprio sguardo nello specchio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o essere spinta avanti nel tempo di 5 round, come se fosse soggetta al potere *balzo temporale*. Dal momento che lo specchio è di dimensioni ridotte, una sola creatura per volta può incrociare il proprio sguardo. Chi impugna lo specchio non subisce alcun effetto se vede il proprio riflesso.

Psicotrasporto debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, *balzo temporale*; Prezzo 9.000 mo; Peso 0,25 kg.

Specchio dello scambio mentale: Questo piccolo specchio manifesta il suo potere una volta al giorno contro una creatura che veda il suo riflesso al suo interno, come un attacco con lo sguardo con un raggio di azione di 9 metri. Le potenziali vittime possono tentare di chiudere gli occhi o distogliere lo sguardo come farebbero contro un normale attacco con lo sguardo (vedi pagina 310 del *Manuale dei Mostri*). Una creatura che incroci il proprio sguardo nello specchio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19, oppure la sua mente si scambierà con quella di chi impugna lo specchio, come per il potere *scambio mentale*. Dal momento che lo specchio è di dimensioni ridotte, una sola creatura per volta può incrociare il proprio sguardo. Chi impugna lo specchio non subisce alcun effetto se vede il proprio riflesso.

Telepatia moderata; LM 11°; Creare Oggetti Universali, *scambio mentale*; Prezzo 19.800 mo; Peso 0,25 kg.

Specchio della suggestione: Questo piccolo specchio manifesta il suo potere fino a due volte al giorno contro le creature che vedono il proprio riflesso al suo interno, come un attacco con lo sguardo con un raggio di azione di 9 metri. Le potenziali vittime possono tentare di chiudere gli occhi o distogliere lo sguardo come farebbero contro un normale attacco con lo sguardo (vedi pagina 310 del *Manuale dei Mostri*). Una creatura che incroci il proprio sguardo nello specchio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 o divenire vittima di una *suggestione* a scelta di chi impugna lo specchio. Dal momento che lo specchio è di dimensioni ridotte, una sola creatura per volta può incrociare il proprio sguardo. Chi impugna lo specchio non subisce alcun effetto se vede il proprio riflesso.

Telepatia debole; LM 3°; Creare Oggetti Universali, *suggestione psionica*; Prezzo 3.600 mo; Peso 0,25 kg.

Stivali dell'accelerazione temporale: Questi stivali permettono a chi li indossa di rendersi più veloce per 2 round come se utilizzasse il potere *accelerazione temporale*. È possibile utilizzare questo potere una volta al giorno.

Psicotrasporto forte; LM 15°; Creare Oggetti Universali, *accelerazione temporale*; Prezzo 43.200 mo; Peso 0,5 kg.

Stivali dell'atterraggio: Questi stivali permettono a chi li indossa di riprendersi istantaneamente da una caduta e possono assorbire una volta al giorno parte dei danni prodotti da una caduta. Chi li indossa atterra sui propri piedi quale che sia la distanza da cui è caduto, e subisce 2 dadi di danno in meno dalla caduta (quindi una caduta di 6 metri o meno non infligge alcun danno).

Psicotrasporto debole; LM 2°; Creare Oggetti Universali, *salto felino*; Prezzo 1.000 mo; Peso 0,5 kg.

Stivali del pattinare: Questi stivali permettono a chi li indossa di scivolare sul terreno come se stesse utilizzando il potere *pattinare*.

Psicotrasporto debole; LM 1°; Creare Oggetti Universali, *pattinare*; Prezzo 7.000 mo; Peso 0,5 kg.

Stivali del piè pesante: Questi stivali permettono a chi li indossa di utilizzare tre volte al giorno il potere *piè pesante* (tiro salvezza sui Riflessi con CD 13) quando batte il piede per terra.

Psicocinesi debole; LM 3°; Creare Oggetti Universali, *piè pesante*; Prezzo 600 mo; Peso 0,5 kg.

Tatuaggi striscianti: I tatuaggi striscianti sembrano dei normali tatuaggi psionici, ma i loro effetti sono spesso dannosi anziché benefici. Come un tatuaggio psionico, un tatuaggio strisciante può essere inciso solo con un potere di livello non superiore al 3° che abbia come bersaglio una o più creature. Eccezioni sono il potere *riparazione corporea*, che può essere inciso anche se agisce solo sullo psionico, e i poteri di telepatia (compulsione), che non possono essere incisi. I poteri che normalmente hanno un'area, come *cono di energia*, colpiscono solo un bersaglio se incisi su di un tatuaggio strisciante. I poteri con un requisito di punti esperienza non possono essere incisi in un tatuaggio strisciante. Altrimenti, i tatuaggi striscianti sono trattati come tatuaggi psionici (vedi sopra) fino a che non vengono attivati da chi li indossa.

Chi indossa un tatuaggio strisciante può attivarlo con un'azione standard che provoca attacchi di opportunità, specificando mentalmente un bersaglio (sul quale deve avere linea di visuale). Invece di manifestare il potere contenuto, il tatuaggio si anima, cade a terra e si dirige verso il bersaglio. Una volta animato, colui che lo indossava originariamente non deve più concentrarsi sul tatuaggio.

Il tatuaggio animato si muove verso il bersaglio prestabilito nello stesso round in cui viene attivato. Trattarlo come un costruito Piccolissimo con CA 18, 10 punti ferita, durezza 5, velocità 9 metri e un bonus al tiro per colpire pari al livello di manifestazione di chi lo indossa + il modificatore della sua caratteristica chiave. I tatuaggi striscianti, a differenza dei veri costrutti, sono vittime di illusioni, oscurità, nebbia e simili effetti. Nel caso il bersaglio venisse ucciso, teletrasportato via, o si allontani in qualche altro modo prima che il tatuaggio animato lo raggiunga, il proprietario può reclamare il tatuaggio. Nel caso venga distrutto, un tatuaggio strisciante si spezza ed evapora.

Un tatuaggio strisciante deve entrare nel quadretto del bersaglio per attaccarlo e quindi provoca un attacco di opportunità nel passare attraverso l'area di minaccia del bersaglio. Il tatuaggio effettua un attacco di contatto per round finché non colpisce il bersaglio o viene distrutto. Con un attacco riuscito, il potere inciso sul tatuaggio strisciante ha effetto sul bersaglio, qualora questi fallisca il tiro salvezza appropriato; i poteri che normalmente concedono un tiro salvezza sui Riflessi hanno invece automaticamente effetto sul bersaglio toccato. I tatuaggi striscianti possono trasportare poteri benefici e dannosi, e un bersaglio può permettere, se lo desidera, all'attacco di contatto del tatuaggio strisciante di avere automaticamente successo.

Di seguito vengono descritti due esempi di tatuaggi striscianti, ma ne sono possibili molti altri tipi.

Prezzo di mercato: Il costo di un tatuaggio strisciante dipende dal livello del potere inciso.

Livello del potere	Prezzo di mercato
1°	50 mo
2°	300 mo
3°	750 mo

Tatuaggio strisciante dell'urto esplosivo: Questo tatuaggio strisciante infligge un effetto di urto esplosivo, infliggendo 1d6 danni alla creatura colpita dal suo attacco di contatto.

Psicocinesi debole; LM 1°; Creare Oggetti Universali, urto esplosivo; Prezzo 50 mo.

Tatuaggio strisciante del lampo di energia: Ciascuno di questi tatuaggi è legato a un tipo di energia: elettricità, freddo, fuoco o suono. Il tatuaggio strisciante libera il potere lampo di energia, infliggendo 5d6 danni del suo tipo di energia.

Psicocinesi debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali, lampo di energia; Prezzo 750 mo.

Terzi occhi: Questi oggetti appaiono come piccoli cristalli, sempre con almeno un sfaccettatura larga e piatta, e contengono diversi poteri. Quando il proprietario utilizza il pensiero di comando appropriato, il cristallo aderisce al centro della sua fronte (lo stesso pensiero di comando fa sì che il terzo occhio si stacchi). È possibile indossare solo un terzo occhio alla volta.

Un terzo occhio è considerato come una lente o degli occhiali al fine di determinare su quale parte del corpo possa essere indossato (vedi pagina 214 della Guida del DUNGEON MASTER).

Analisi: Questa specie di terzo occhio conferisce costantemente a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Raccogliere Informazioni.

Chiaroscienza moderata; LM 7°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere almeno 10 gradi in Raccogliere Informazioni; Prezzo 10.000 mo.

Concentrazione: Questa specie di terzo occhio conferisce costantemente a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Concentrazione.

Telepatia moderata; LM 7°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere almeno 10 gradi in Concentrazione; Prezzo 10.000 mo.

Consapevolezza: Questa specie di terzo occhio conferisce costantemente a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Osservare.

Chiaroscienza moderata; LM 7°; Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere almeno 10 gradi in Osservare; Prezzo 10.000 mo.

Dominazione: Chi indossa un terzo occhio della dominazione può tentare di dominare un soggetto come se utilizzasse il potere dominazione psionica, aumentato in modo da colpire qualsiasi tipo di creatura su cui possa agire, una volta al giorno (tiro salvezza CD 18).

Telepatia forte; LM 15°; Creare Oggetti Universali, dominazione psionica; Prezzo 120.000 mo.

Inarrestabilità: Mentre viene indossato, un terzo occhio dell'inarrestabilità fornisce un bonus di +2 alle prove di livello di

manifestazione di chi lo indossa per superare la resistenza ai poteri di una creatura.

Chiaroscienza forte; LM 15°; Creare Oggetti Universali, piegare realtà; Prezzo 8.000 mo.

Occultamento: Mentre viene indossato, un terzo occhio dell'occultamento protegge dalla vista tramite tutti i congegni, poteri e incantesimi che individuano, influenzano o leggono le emozioni o i pensieri. Questo potere protegge da tutti i poteri e gli effetti di influenza mentale oltre che dai poteri o gli effetti di chiaroscienza che recuperano informazioni (eccetto metafacoltà); questo oggetto agisce su chi lo indossa come se questi beneficiasse del potere vuoto mentale psionico.

Telepatia forte; LM 15°; Creare Oggetti Universali, vuoto mentale psionico; Prezzo 120.000 mo.

Percezione: Chi indossa questa specie di terzo occhio può manifestare percezione chiaroveggente a volontà.

Chiaroscienza debole; LM 3°; Creare Oggetti Universali, percezione chiaroveggente; Prezzo 24.000 mo.

Ripudio: Chi indossa questo potente oggetto può manifestare dissolvi poteri psionici una volta al giorno con un modificatore di +20 alla prova di dissolvere (l'indossatore utilizza il modificatore di +20 al posto del suo livello di manifestazione).

Psicocinesi forte; LM 20°; Creare Oggetti Universali, dissolvi poteri psionici; Prezzo 43.200 mo.

Rivelazione: Chi indossa questo tipo di terzo occhio è sempre a conoscenza di quando qualcuno gli sta deliberatamente mentendo.

Telepatia forte; LM 15°; Creare Oggetti Universali, piegare realtà; Prezzo 112.000 mo.

Rubapoteri: Un terzo occhio rubapoteri permette a chi lo indossa di acquisire un potere da un bersaglio psionico entro 12 metri, una volta al giorno. Se il bersaglio fallisce un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16, perde istantaneamente un potere a scelta dell'indossatore, e questi ottiene temporaneamente la conoscenza di quel potere. L'indossatore può manifestare il potere normalmente, se ha punti potere sufficienti per farlo. L'indossatore mantiene la conoscenza del potere per un massimo di 70 minuti, momento in cui perde la conoscenza e questa torna nella mente del proprietario



Terzo occhio rubapoteri

originale, quale che sia la distanza tra di loro. Se il precedente proprietario è morto, l'indossatore perde comunque la conoscenza del potere.

Telepatia moderata; LM 7°; Creare Oggetti Universali, *collegamento mentale privante*; Prezzo 10.080 mo.

Vista: Chi indossa questa specie di *terzo occhio* può produrre una versione quasi-reale di se stesso e spedirla virtualmente a qualsiasi distanza o su qualsiasi piano di esistenza, come se stesse manifestando il potere *vista remota*, una volta al giorno.

Chiaroscienza moderata; LM 7°; Creare Oggetti Universali, *vista remota*; Prezzo 10.180 mo.

OGGETTI MALEDETTI

I personaggi psionici non provano alcun desiderio di sperimentare o scoprire oggetti psionici maledetti. Come le loro controparti magiche, questi oggetti sono intenzionalmente dannosi o malfunzionanti e influenzano direttamente o indirettamente l'utilizzatore in maniera negativa.

Alcuni oggetti psionici maledetti possono richiedere la spesa di punti potere per essere rimossi, o resi inattivi tramite l'uso di *manipolazione della materia*; altri possono essere tolti dalle proprietà di un personaggio semplicemente abbandonandoli.

Se si vogliono includere oggetti maledetti casuali nelle partite, è meglio lasciare solo una piccola probabilità che ciò avvenga. Determinare il tesoro come al solito, ma ogni volta che si tira per un oggetto psionico, effettuare un secondo tiro d% in segreto. Con un risultato di 01-05, l'oggetto generato è maledetto in qualche modo. Consultare la Tabella "Maledizioni comuni degli oggetti maledetti" a pagina 272 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Il potenziale impatto negativo di un oggetto psionico maledetto è lo stesso di un oggetto magico maledetto. Quando si genera una condizione di maledizione nella tabella, se si tira 91-100, invece di scegliere un oggetto magico specifico, tirare invece sulla tabella seguente che aggiunge ulteriori tipi di maledizioni per gli oggetti psionici.

d%	Maledizione
01-33	Contraccolpo
36-66	Esaurimento
67-100	Sovversivo

Contraccolpo: L'effetto psionico dell'oggetto maledetto si indirizza contro l'utilizzatore anziché contro il bersaglio inteso. Ad esempio, un *tatuaggio strisciante dell'urto esplosivo* maledetto, non si staccerebbe dalla pelle per attaccare l'avversario ma al contrario salterebbe in faccia a chi lo indossa per rilasciare il suo attacco.

Esaurimento: Un oggetto maledetto di questo tipo sembra un normale oggetto psionico con un potere che può essere attivato gratuitamente, ma che invece risucchia i punti potere dell'utilizzatore ogni volta che attiva il potere. Ad esempio, un *collare dell'esaurimento* sembra un *collare del libero arbitrio* fino a quando chi lo indossa non è vittima di *chiavistello cerebrale*, e perde 1 punto potere. Non è detto che sia un male possedere un oggetto come questo. L'oggetto di esempio di cui sopra è meno potente di un vero *collare del libero arbitrio*, ma impedisce comunque a chi lo indossa di subire gli effetti del potere.

Sovversivo: Un oggetto maledetto di questo tipo sembra identico a un normale oggetto psionico. Egli ha però in sé una maledizione innata, imponendo una

penalità di -2 ai tiri salvezza di chi lo indossa. Il proprietario non diviene immediatamente consapevole di questa penalità, ma potrebbe rendersene conto quando noterà il fallimento di tiri salvezza a cui altri hanno successo con lo stesso risultato del dado.

Oggetti maledetti specifici

Il *contenitore inverso* è un esempio di oggetto psionico maledetto. È possibile crearne altri che si adattino alla propria campagna.

Contenitore inverso: Un *contenitore inverso* non immagazzina punti potere ma li risucchia, a sorpresa e danno di un personaggio psionico sorpreso dalla sua similarità con un *crystallo cosciente*. I poteri che identificano gli oggetti psionici, scambiano erroneamente il 50% delle volte un *contenitore inverso* per un *crystallo cosciente*.

Un personaggio psionico che tenti di utilizzare i punti potere che si ritengono contenuti in un *contenitore inverso* perde invece 1d6 punti potere al round per 7 round. Un arco crepitante collega la fronte del personaggio alla pietra. Se il personaggio riesce a porre una distanza superiore a 12 metri tra sé e il *contenitore inverso*, l'effetto ha fine. Se il *contenitore inverso* risucchia più punti potere di quanti ne abbia il personaggio, l'effetto termina.

I punti potere risucchiati sono persi.

Ogni nuovo tentativo di utilizzare i punti potere che si ritengono immagazzinati nel *contenitore inverso* dà nuovamente inizio al processo.

Telepatia forte; LM 15°; Creare Oggetti Universali, *assorbire potere, piegare realtà*; Prezzo 112.000 mo; Peso 0,5 kg.

ARTEFATTI PSIONICI

Gli artefatti psionici sono oggetti immensamente potenti, ognuno dei quali con una storia più lunga della maggior parte delle civiltà umane. Come gli artefatti magici, si tratta di reliquie leggendarie intorno alle quali si possono costruire intere campagne. Il DM non dovrebbe mai introdurre nella campagna un artefatto maggiore in maniera aleatoria o senza debite valutazioni. Queste creazioni sono in grado di alterare completamente l'equilibrio di una campagna.

Artefatti minori

Gli artefatti minori non sono necessariamente oggetti unici. Si tratta invece di oggetti psionici che non possono essere più creati, perlomeno tramite i mezzi dei comuni mortali.

Sutra del placido pensiero: Questo tomo imponente descrive antiche tecniche di concentrazione mentale e viene molto apprezzato dai praticanti delle arti psioniche. Se un personaggio psionico non malvagio studia l'opera durante una settimana di contemplazione solitaria, egli ottiene 17 punti potere bonus e punti esperienza sufficienti da porsi a metà strada per il suo prossimo livello. Coloro che usano i loro poteri per fare del male (come i *mind flayer*) vengono puniti per la loro impertinenza, perdendo 5d6 x 1.000 PE per aver profanato il libro. Inoltre, un lettore malvagio deve effettuare immediatamente un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 o divenire permanentemente *confuso* come se fosse vittima del potere *demenza*. Solo la *chirurgia psichica* o simili misure estreme possono ridargli la sanità mentale.

Le menti delle creature non psioniche sono troppo offuscate per beneficiare dei segreti del libro. Chiunque non abbia un'attitudine psionica, non troverà altro nel libro

che trame elaborate e illustrazioni di creature misteriose. Una volta letto, il libro svanisce nel Piano Astrale verso una destinazione sconosciuta. Se venisse mai trovato di nuovo, lo stesso personaggio non potrebbe più beneficiare dei suoi contenuti.

Telepatia forte; LM 20°; Peso 1,5 kg.

Artefatti maggiori

Gli artefatti maggiori sono oggetti unici: esiste solamente un esemplare di ciascuno di questi oggetti. Sono difficili da trovare e pericolosi da manipolare, ma una volta rinvenuti, sono spesso ancora più difficili da distruggere. Un artefatto psionico maggiore dovrebbe possedere un singolo e specifico mezzo di distruzione (determinato anticipatamente dal DM).

Gli artefatti maggiori qui presentati sono solo degli esempi. Gli artefatti dovrebbero essere creati in modo da adattarsi alla campagna del DM e alla sua storia: La scoperta di un artefatto maggiore dovrebbe essere un evento epocale nella campagna. Il DM è libero di modificare i poteri qui forniti per adattare questi artefatti alla sua campagna.

L'Annulus possiede diversi poteri, che richiedono che il proprietario stringa l'anello con almeno una mano. Quando viene raccolto per la prima volta, la conoscenza dei poteri dell'artefatto fluisce immediatamente nella mente di chi lo impugna, che può quindi accedere a tutti i poteri dell'Annulus al 20° livello di manifestazione.

- L'Annulus genera un effetto continuo di *catapsi* entro 30 metri da chi lo impugna (che non ne subisce gli effetti).
- Chi lo impugna ottiene un bonus di potenziamento +4 a qualsiasi tentativo di resistere a un effetto che infligge danni alle caratteristiche.
- Una volta al giorno, chi lo impugna può attivare un colpo esplosivo con un'azione standard.
- Tre volte al giorno, con un'azione standard, chi lo impugna può attivare un effetto simile ad *ancora dimensionale psionica* che agisce su tutte le creature entro un raggio di 15 metri.

Il potere principale dell'Annulus è però l'annullamento dei poteri psionici. Una volta all'anno, chi lo impugna può attivare questo effetto con un'azione speciale che richiede 10 round di continua concentrazione per essere completata. Chi lo impugna specifica uno o più bersagli entro un raggio di 30 metri, variando da uno specifico individuo o oggetto psionico a un gruppo di creature psioniche che condividono la stessa filosofia (ad esempio, le creature presenti in un avamposto illithid).



L'Annulus

Annulus: Questo artefatto è l'annullatore psionico definitivo. Forgiato da un illithid ormai scomparso da lungo tempo per tenere a bada i nemici dotati di vasti poteri psionici (possibilmente altri illithid), l'Annulus è un artefatto che qualsiasi psionico dovrebbe temere. Al giorno d'oggi è stato dimenticato sia dai mind flayer che dai non-illithid, e il suo solo rinvenimento provocherebbe un grave sconvolgimento in tutti i piani.

L'Annulus è un anello di materiale argentato con diametro di 30 cm. Piccole fessure, antenne, sfere e altri intricati disegni decorano la parte esteriore del cerchio; le due estremità lisce dell'anello forniscono invece una superficie adeguata per afferrarlo.

L'effetto di annullamento viene accompagnato da un'esplosione di luce, calore e suono proveniente dall'Annulus. Le creature e gli oggetti non psionici non subiscono alcun effetto, così come coloro che non sono designati come bersagli, ma qualsiasi bersaglio psionico (quali che siano le protezioni a sua disposizione) viene disintegrato in una terrificante esplosione. Non ne resta nulla tranne polvere.

È relativamente facile annullare un singolo bersaglio o un piccolo gruppo di bersagli, ma annullare una creatura più potente (ad esempio o un semidio o un'entità superiore) o un altro artefatto maggiore spinge l'Annulus fino ai suoi limiti. Se viene utilizzato per distruggere un simile

bersaglio, l'artefatto riesce nel processo ma viene distrutto e non potrà essere più recuperato in alcun modo.

Bastone dell'Antica Penombra: Questo bastone psionicamente dotato è un artefatto dei tempi antichi, che si reputa forgiato nella leggendaria Penombra, la mitica sede dell'ormai dimenticato impero illithid. Le storie delle sue traversie per le epoche fino ai giorni nostri riempirebbero interi volumi. Il *Bastone dell'Antica Penombra* è intelligente (AL LM; Int 16, Sag 14, Car 18, Ego 18) ma rimane sopito finché non viene utilizzato.

Il bastone è lungo 1,5 metri di lunghezza per 5 cm di diametro, ed è realizzato in un materiale praticamente indistruttibile chiamato substare. Questa sostanza potrebbe essere invero più dura dell'adamantio, ma il segreto della sua creazione è andato da tempo perduto. La sua testa è scolpita in modo da riprodurre il volto stilizzato di un illithid, con un'alta fronte e due fori cavernosi nel luogo in cui dovrebbero trovarsi gli occhi (se c'erano delle gemme in queste cavità, sono andate da tempo perdute). I tentacoli della testa di illithid si fondono perfettamente con l'asta, essa stessa scolpita con un'infinità di tentacoli che forniscono la perfetta superficie ruvida per afferrare il bastone. Un esame di questi tentacoli più piccoli rivelano le code a quattro lobi dei piccoli di illithid.

Il bastone è molto selettivo riguardo chi possa utilizzarlo. Un supplicante che lo tocca deve effettuare una prova di Diplomazia con CD 18. Se fallisce, il bastone reagisce male al tentativo di contatto mentale, rilasciando un *lampo di energia* che infligge 5d6 danni da fuoco al personaggio ogni round. Questo effetto dà automaticamente fuoco al personaggio; la vittima può tentare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 ogni round dopo il primo per estinguere le fiamme (i poteri come *controllare fiamme* forniscono un bonus di +4 al tiro salvezza). Il fuoco continua a bruciare durante ogni round in cui si fallisce il tiro salvezza, ma si spegne permanentemente una volta riuscito.

Chiunque venga ucciso dal fuoco brucia completamente, lasciando solo ceneri dietro di sé. Un nuovo proprietario che sopravviva a un tentativo di bruciatura può effettuare un'altra prova di Diplomazia, ma la CD della prova incrementa di 2 per ogni tentativo successivo.

Se il *Bastone dell'Antica Penombra* accetta il suo potenziale proprietario, gli rivela telepaticamente i suoi poteri. Il proprietario potrebbe però non felicitarsi di questa scoperta. Lo scopo specifico dell'artefatto è la promulgazione dell'impero illithid. Un proprietario che si rifiuti di riconoscere la superiorità degli illithid e che non dimostri ragionevoli progressi verso questo obiettivo deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 per mantenere il controllo in caso di conflitto di personalità, a giudizio del DM. In caso di fallimento, il bastone è dominante (vedi pagina 288 della *Guida del DUNGEON MASTER* per indicazioni; gli oggetti psionici intelligenti seguono le stesse regole degli oggetti magici intelligenti). Se il bastone ottiene il controllo, comincia a scagliare *lampi di energia* (5d6 danni da fuoco) contro chi lo impugna e tutti i suoi compagni entro 4,5 metri. Il bastone porrà termine a questo attacco solamente quando gli verrà assicurato che verrà consegnato al più vicino mind flyer.

In combattimento, l'artefatto è un *bastone ferrato*+5. Se ottiene un colpo critico, il bastone rilascia un *lampo di energia* che infligge 5d6 danni da fuoco. Chi lo impugna può anche dirigere il colpo verso un bersaglio entro 4,5 metri con un'azione standard. Chiunque venga colpito da questo lampo prende immediatamente fuoco come

descritto sopra. Utilizzare però questo oggetto contro un illithid (a meno che chi lo impugni non sia anch'esso un illithid) è un modo sicuro per scatenare un conflitto di personalità.

Tre volte al giorno, chi impugna il bastone può effettuare un ulteriore tiro salvezza contro un potere o incantesimo, qualora il primo fallisca. Si tratta di un'azione immediata che si può utilizzare anche quando non è il proprio turno.

Fino a cinque volte al giorno, il *Bastone dell'Antica Penombra* manifesta *riparazione corporea* su chi lo impugna, senza che questi debba compiere alcuna azione particolare. Stranamente, il bastone è in grado di guarire anche un non morto, impiegando un rilascio deliberato di energia negativa.

Il proprietario del bastone può sempre vedere fino a 9 metri di distanza al buio, nella nebbia, fumo o in altre condizioni di riduzione della visibilità. Come azione standard, il proprietario può utilizzare il bastone per vedere attraverso un massimo di 15 cm di oggetti solidi, come il metallo (piombo incluso), pietra, legno e addirittura la carne, per una durata di 3 round.

Il proprietario del bastone può manifestare *visione del vero* una volta al giorno, se l'artefatto ritiene che farlo favorisca il suo scopo.

Tutti i poteri del *Bastone dell'Antica Penombra* funzionano al 25° livello di manifestazione.

Per distruggere il *Bastone dell'Antica Penombra* bisogna gettarlo nella stella al cuore di Penombra.

Psicorona della Mente Cristallina: Questa elaborata psicorona cristallina decorata con strani disegni è talmente carica di potere da essere considerata un artefatto.

I punti potere nella *Psicorona della Mente Cristallina* possono essere utilizzati per manifestare qualsiasi dei seguenti poteri al 20° livello di manifestazione (o al livello di manifestazione di chi la indossa, se superiore al 20°).

- Accelerazione
- Affondo telecinetico
- Amorra occultante superiore
- Barriera di inerzia
- Collegamento mentale
- Dominazione psionica
- Forza telecinetica
- Frastornare psionico
- Galleggiare
- Individuazione dei poteri psionici
- Ispesire pelle
- Mano distante
- Manovra telecinetica
- Metabolismo autentico
- Salto felino
- Teletrasporto psionico
- Urto esplosivo

Chi indossa la *Psicorona della Mente Cristallina* ottiene anche resistenza ai poteri pari a 10 + il suo livello di manifestazione.

La *Psicorona della Mente Cristallina* ha 1.000 punti potere quando viene ritrovata. Chiunque indossi la corona apprende immediatamente il numero di punti potere di cui dispone al momento. La corona si ricarica da sola, recuperando 1 punto potere al giorno se ha attualmente meno di 1.000 punti potere.

Come utilizzo speciale e unico della psicorona, chi la indossa può focalizzare tutte le cariche rimanenti nella

psicorona in un'incontrollata esplosione di energia. Tutti coloro si trovano entro 6 metri da chi la indossa subiscono un numero di danni pari a metà dei punti potere rimasti nella psicorona (Riflessi CD 18 dimezza). Chi la indossa si trova nel minuscolo fulcro di tranquillità al centro della distruzione e non subisce alcun danno, ma la psicorona si riduce a un tizzone bruciato.

CREARE OGGETTI PSIONICI

Diversi talenti descritti nel Capitolo 3 di questo libro conferiscono ai personaggi psionici la capacità di creare oggetti psionici. Essi includono tutto ciò di cui c'è bisogno per ricreare qualsiasi oggetto qui descritto. Ma cosa accade se si vuole creare un oggetto totalmente nuovo? Non c'è niente che lo impedisca: si proceda pure! Ci sarà però bisogno di dare un prezzo adeguato al nuovo oggetto in compensazione ad altri oggetti di potere simile.

Per calcolare i costi coinvolti nella creazione di un oggetto psionico, riferirsi a "Creare oggetti magici" a pagina 282 della *Guida del DUNGEON MASTER* e in particolare alla Tabella 7-33 in quel libro (pagina 285). Sebbene quelle informazioni trattino gli oggetti magici, le formule dei prezzi presentate lì sono identiche a quelle degli oggetti psionici.

Creare armi e armature psioniche è quasi identico ai requisiti per creare armi e armature magiche, come descritto 285 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Creare dorje

Il personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è un pezzo di cristallo o i frammenti di cristallo da scolpire o assemblare. Il costo dei materiali è incluso nel costo per creare il dorje: $375 \text{ mo} \times \text{il livello del potere} \times \text{il livello di manifestazione}$. I dorje sono sempre interamente carichi (50 cariche) all'atto della creazione.

Se un potere aumentabile viene incorporato in un dorje a un livello di manifestazione superiore del minimo richiesto per manifestare il potere, ogni scarica del potere dal dorje viene aumentata fino al limite posto dal superiore livello di manifestazione. In alternativa, se si vuole avere un dorje con un livello di manifestazione superiore, bisogna pagare per il dorje come se il potere fosse di un livello più alto per ogni due livelli di manifestazione in più che si desiderano. Ad esempio, *dardo di energia* è un potere da cineta di 2° livello con un livello minimo di manifestazione pari al 3°. Se si vuole creare un *dorje del dardo di energia* con un livello di manifestazione pari all'8° (cinque in più del minimo), si pagherebbe per la creazione del dorje come se *dardo di energia* fosse un potere di 5° livello.

Il creatore deve conoscere il potere o poteri da imprimere nel dorje (o deve disporre dei poteri in qualche altro modo). Se manifestare il potere dovesse ridurre il totale dei PE dello psionico, questi paga il costo (moltiplicato per 50) quando comincia a lavorare sul dorje, insieme al costo in PE per creare il dorje stesso. L'atto di lavorare

sul dorje costa un numero di punti potere al giorno pari al costo in punti potere del potere che viene infuso nel cristallo del dorje.

Creare un dorje richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Dorje.

Creare pietre del potere

Per creare una pietra del potere il personaggio ha bisogno di una provvista di incenso e delicati arnesi da scultura, il costo dei quali è incluso nel costo per imprimere la pietra: $12,5 \text{ mo} \times \text{il livello del potere} \times \text{il livello di manifestazione}$. Tutti i materiali utilizzati per imprimere una pietra del potere devono essere nuovi e mai usati. Il personaggio deve pagare il costo completo per imprimere ciascuna pietra del potere, non importa quante volte abbia precedentemente impresso lo stesso potere.

Il creatore deve conoscere il potere o i poteri da imprimere nella pietra del potere (o deve disporre del potere in qualche altro modo). Se manifestare il potere riduce il totale dei punti esperienza dello psionico, questi paga il costo all'inizio della lavorazione della pietra del potere, insieme al costo in punti esperienza per creare la pietra del potere stessa. L'atto di imprimere attiva il potere come se fosse stato manifestato, costando al personaggio un numero appropriato di punti potere.

Imprimere una pietra del potere richiede una giornata per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Preparare Pietre.

Creare psicorone

Per creare una psicorona, il personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una corona, cerchietto o i pezzi di una corona da assemblare. Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione della psicorona: $375 \text{ mo} \times \text{il livello del potere del massimo livello} \times \text{il livello di manifestazione}$, più il 75% del valore del potere di più alto livello successivo ($281,25 \text{ mo} \times \text{livello del potere} \times \text{il livello di manifestazione}$), più la metà del valore di qualsiasi altro potere ($187,5 \text{ mo} \times \text{per livello del potere} \times \text{il livello di manifestazione}$). Le psicorone sono sempre al massimo dei punti potere all'atto della creazione.

In alternativa, se si desidera avere una psicorona dal livello di manifestazione superiore, bisogna pagare la psicorona come se il suo potere di livello più alto fosse di un livello in più per ogni due livelli di manifestazione che si vogliono aggiungere.

Ad esempio, *schermo di forza* è un potere da psion di 1° livello con un livello minimo di manifestazione pari al 1°, *stordimento da energia* è un potere da psion di 2° livello con un livello minimo di manifestazione pari al 3°, e *forza telecinetica* è un potere da psion di 3° livello con un livello minimo di manifestazione pari al 5°. Se si vuole creare una psicorona con un livello di manifestazione pari al 12° (sette



in più del minimo per *forza telecinetica*), si pagherebbe per la creazione della psicorona come se quel potere fosse di 6° livello. *Schermo di forza e stordimento da energia* verrebbero pagati secondo il loro normale livello di potere.

Il creatore deve conoscere il potere o i poteri da imprimere nella psicorona (o deve disporre del potere in qualche altro modo). Se qualche potere ha un costo in PE, il creatore deve fornire PE pari a 50 x quel costo. Questo è in aggiunta al costo in PE per creare la psicorona stessa. L'atto di lavorare la psicorona costa un numero di punti potere al giorno pari al costo in punti potere di manifestare ciascun potere associato con la psicorona una volta al giorno.

Creare una psicorona richiede una giornata per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Psicorone.

Creare tatuaggi psionici

Il creatore di un tatuaggio psionico ha bisogno di un lembo di pelle priva di pelo o pelliccia, e alcuni contenitori per mescolare i colori. Inoltre, ha bisogno di ingredienti speciali, di solito per creare i colori. Il costo per i materiali e i colori è incluso nel costo per incidere il tatuaggio psionico: 25 mo x il livello del potere x per il livello di manifestazione. Tutti gli ingredienti e i materiali per incidere un tatuaggio psionico devono essere freschi e mai usati. Il personaggio deve pagare il costo pieno per incidere ogni tatuaggio psionico (sconti per grosse quantità non valgono).

L'utilizzatore del tatuaggio è sia lo psionico che il bersaglio; di conseguenza poteri diretti su altre creature, come *palla di energia*, non possono essere contenuti in un tatuaggio psionico. I poteri con un raggio di azione personale possono essere trasformati in tatuaggi psionici, ma costano il doppio del prezzo dei normali tatuaggi psionici.

Il creatore deve conoscere il potere da collocare nel tatuaggio psionico (o deve aver accesso in qualche altro modo al potere). Se manifestare il potere riduce il totale dei PE dello psionico, questi paga il costo in PE all'inizio della lavorazione, insieme al costo in punti esperienza per incidere il tatuaggio psionico stesso. L'atto di incidere attiva il potere come se fosse stato manifestato, costando al personaggio un numero appropriato di punti potere.

Incidere un tatuaggio psionico richiede una giornata.

Talento di creazione oggetto richiesto: Incidere Tatuaggi.

Creare oggetti universali

Per creare un oggetto universale, il personaggio di solito ha bisogno di un determinato equipaggiamento o attrezzi particolari. Inoltre ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'oggetto stesso o i pezzi dell'oggetto da assemblare. Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione dell'oggetto. I costi degli oggetti meravigliosi sono difficili da calcolare. Riferirsi alla Tabella 7-33 a pagina 285 della *Guida del DUNGEON MASTER* e si usino i prezzi degli oggetti in questo capitolo come punto di partenza. Creare un oggetto costa la metà del prezzo di mercato indicato.

Se i prerequisiti per la creazione dell'oggetto comprendono dei poteri, il creatore deve conoscere i poteri (o deve

avere accesso al potere in qualche altro modo), e per la creazione dell'oggetto non è neppure necessario spendere i punti esperienza intrinseci di un potere prerequisito. L'atto di lavorare sull'oggetto richiede un pagamento in punti potere appropriato al potere o poteri associati all'oggetto per ogni giorno del processo di creazione dell'oggetto.

Creare un oggetto universale richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Universali.

MATERIALI SPECIALI

In aggiunta agli oggetti psionici infusi di potere, alcune sostanze possiedono delle innate proprietà speciali. Qui di esempio vengono presentati due di questi materiali, ma una campagna specifica potrebbe presentarne altri di creazione del DM.

Cristallo comune: Il cristallo comune può essere utilizzato al posto del metallo per armi e armature, utilizzando uno speciale processo di forgiatura. Il cristallo rafforzato possiede le qualità di un'arma o armatura perfetta di acciaio, eccetto nell'aspetto.

Le armi e le armature fatte di cristallo comune costano lo stesso ammontare delle loro controparti perfette. Qualsiasi oggetto può potenzialmente essere fatto di cristallo comune. Dato che le armature di cristallo comune sono considerate di metallo, i druidi non possono indossarle.

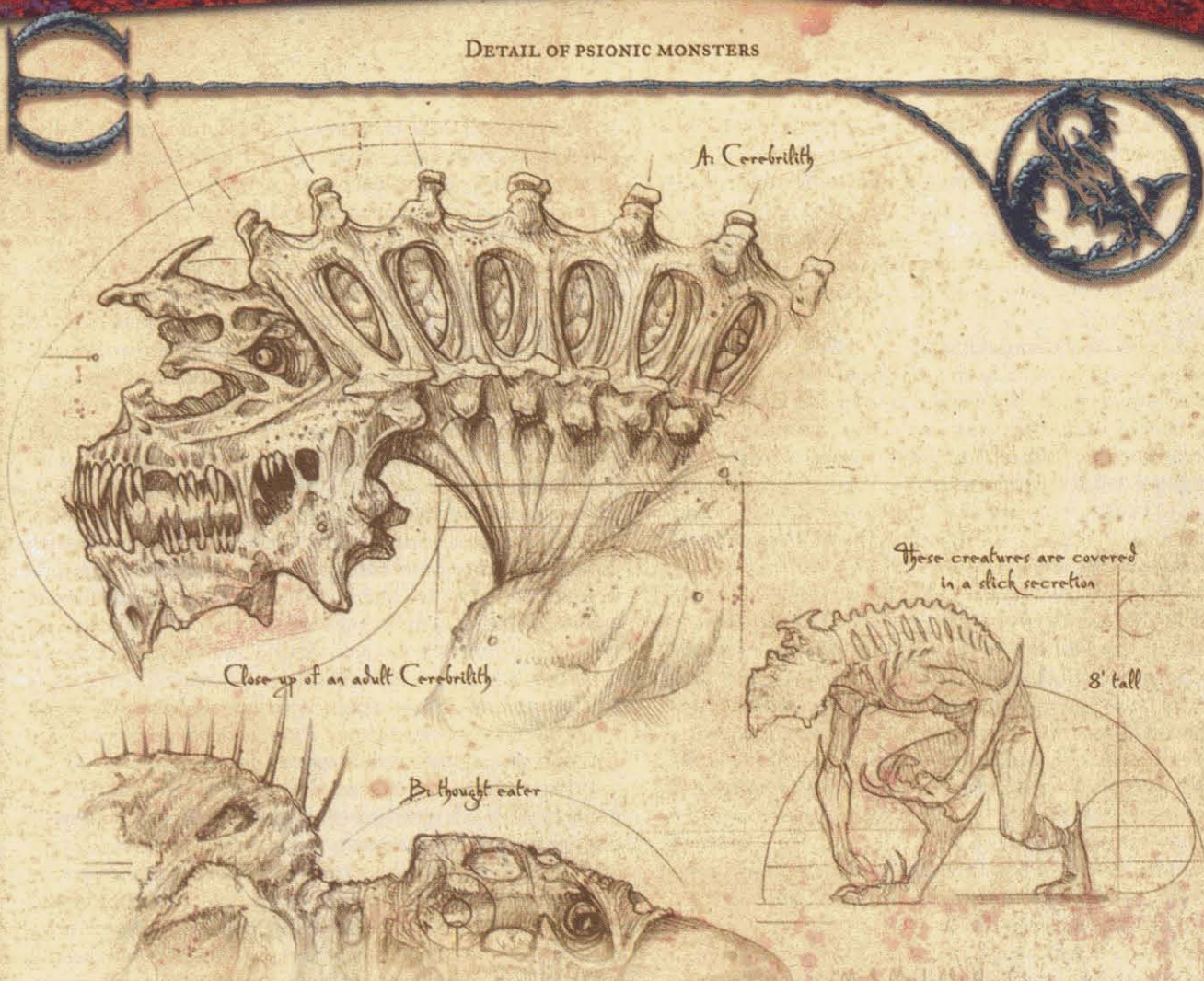
Il cristallo comune ha 25 punti ferita per 2,5 cm di spessore e durezza 8.

Cristallo delle profondità: Il cristallo delle profondità è un tipo di cristallo di qualità superiore alla media trovato nel cuore di grandi vene o depositi di cristalli comuni (vedi sotto). Il cristallo delle profondità è noto per la sua forza e la sua natura psionica. Il cristallo comune viene utilizzato nella manifattura di molti oggetti psionici, come dorje, pietre del potere e psicocristalli. Il cristallo delle profondità è di una qualità superiore.

Sebbene per i personaggi non psionici un'arma fatta di cristallo delle profondità non differisca da un'arma di cristallo comune, uno psionico che impugna un'arma di cristallo delle profondità può canalizzare tramite essa i suoi poteri psionici, incrementando i danni inferti dall'arma. Come azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità, chi la impugna può focalizzare il potere psionico in un'arma da mischia o a distanza fatta di cristallo delle profondità. Per 2 punti potere, l'arma di cristallo delle profondità infligge 2d6 danni extra. L'arma rimarrà caricata per 1 minuto o fino al prossimo colpo andato a segno. Archi, balestre e fionde conferiscono questo potere alle loro munizioni. Tutte le armi da lancio perdono questo effetto se mancano il bersaglio. Possono però essere recuperate e caricate nuovamente.

Qualsiasi arma fatta di cristallo delle profondità costa 1.000 mo in più della sua controparte non di cristallo. Qualsiasi oggetto può potenzialmente essere fatto di cristallo delle profondità. Dato che le armature di cristallo delle profondità sono considerate di metallo, i druidi non possono indossarle.

Il cristallo delle profondità ha 30 punti ferita per 2,5 cm di spessore e durezza 10.



Illus. di A. Swebel

Questo capitolo introduce mostri psionici, costrutti astrali e altre creature normalmente incontrate in campagne che prevedono l'uso delle arti psioniche.

Spiegazioni dettagliate degli attacchi e delle qualità speciali di queste creature vengono fornite nel glossario del *Manuale dei Mostri*. Questo capitolo utilizza quelle informazioni per descrivere nuovi mostri psionici, ma introduce anche un nuovo sottotipo di creatura (psionico) e due nuovi tipi di attacchi speciali (poteri psionici e capacità psioniche).

SOTTOTIPO PSIONICO

Il sottotipo psionico si applica alle creature che possono utilizzare poteri o capacità psioniche o che possiedono la capacità di manifestare poteri. (In altre parole, una creatura con il sottotipo psionico possiede una riserva di punti potere oppure delle capacità psioniche). Si applica anche a creature di altri libri (come il *Manuale dei Mostri*) che hanno delle capacità psioniche indicate come "poteri psionici".

I personaggi in possesso di livelli in qualsiasi classe che utilizzino i poteri psionici, o che hanno delle capacità psioniche come tratto razziale, ottengono il sottotipo psionico.

Tratti: Oltre al fatto che tutte le creature psioniche hanno poteri o capacità psioniche, non possiedono altri tratti particolari. Il sottotipo psionico serve semplicemente a identificare le creature che possono essere vulnerabili a poteri, incantesimi ed effetti diretti alle creature psioniche.

Creature non morte psioniche

Una creatura non morta psionica, per quanto rara, è una forza da temere.

Dal momento che i non morti sono immuni agli effetti di influenza mentale (compresi charme e compulsioni), sono una grande minaccia per altre creature e personaggi psionici (in particolare i telepati). Le creature non morte psioniche possono usare i poteri di influenza mentale sui viventi, sebbene esse stesse siano immuni a questi attacchi. Una creatura non morta potrebbe a sua volta possedere il sottotipo psionico se soddisfa i criteri sopra descritti, e quindi risultare vulnerabile ai poteri o effetti che non influenzano la mente e che sono diretti specificamente alle creature psioniche.

Anche i costrutti e i vegetali intelligenti con poteri o capacità psioniche possiedono questo vantaggio.

POTERI PSIONICI

Le creature con poteri psionici sono simili alle creature con la capacità razziale di lanciare incantesimi, come i draghi o i naga. Hanno la capacità di manifestare poteri proprio come un membro di una classe del personaggio psionica (e possono di conseguenza attivare gli oggetti psionici). Le creature con la capacità di usare i poteri sono soggette alle stesse regole per manifestare i poteri dei personaggi, ma non fanno in realtà parte di alcuna classe né ottengono alcun privilegio di classe a meno che non sia indicato diversamente.

Le creature con poteri psionici di solito emulano la capacità di manifestazione di una particolare classe psionica. Ad esempio, un mind flayer

manifesta come uno psion di 9° livello. Quando una creatura del genere acquisisce livelli nella stessa classe, può cumulare i suoi poteri psionici innati con quelli delle progressione di classe. Ad esempio, se un mind flayer aggiunge cinque livelli da psion, diventando un mind flayer psion di 5° livello, avrà le capacità psioniche (punti poteri, poteri conosciuti e livello di manifestazione) di uno psion di 14° livello.

Le creature con poteri psionici che acquisiscono livelli in una classe diversa da quella che emulano, uniscono le loro riserve di punti potere in un'unica riserva, ma manifestano separatamente i poteri di ciascuna classe. Ad esempio, un mind flayer con sei livelli da combattente psichico ha i punti potere di un mind flayer più quelli di un combattente psichico di 6° livello, ma manifesta i suoi poteri da psion come uno psionico di 9° livello e i suoi poteri da combattente psichico come uno psionico di 6° livello.

CAPACITÀ PSIONICHE

La maggior parte dei mostri psionici possiede delle capacità psioniche, molto simili alle capacità magiche. Naturalmente sono psioniche (e quindi anche magiche, a meno che il DM abbia deciso di separare arti psioniche e magia nella sua campagna) e funzionano come poteri e incantesimi. Una creatura dotata di capacità psioniche non deve spendere punti potere o pagare alcun costo in PE associato alla manifestazione del potere replicato dalla capacità.

Le capacità psioniche non funzionano in un *campo di annullamento psionico* e sono soggette alla resistenza ai poteri se il potere o incantesimo replicato dalla capacità lo sarebbe.

Una capacità psionica di solito ha un limite sul numero di utilizzi. Una capacità psionica utilizzabile a volontà non ha alcun limite di impiego. Utilizzare una capacità psionica è un'azione standard a meno che non sia indicato altrimenti, e farlo mentre si è minacciati provoca attacchi di opportunità. È possibile effettuare prove di Concentrazione per utilizzare una capacità psionica sulla difensiva ed evitare di provocare attacchi di opportunità, proprio come quando si usa un potere o si lancia un incantesimo. Una capacità psionica può essere interrotta alla stessa maniera di un incantesimo. Le capacità psioniche non possono essere utilizzate per controincantare, né possono essere controincantate.

Tutte le creature con capacità psioniche hanno un livello di manifestazione, che indica quanto sia difficile dissolvere i loro effetti psionici e determina tutte le variabili dipendenti dal livello (come il raggio di azione o la durata) che la capacità può avere. Quando una creatura utilizza una capacità psionica, il potere viene manifestato come se la creatura avesse speso un numero di punti potere pari al suo livello di manifestazione, cosa che può aumentare il potere in modo da migliorarne il danno o la CD dei tiri salvezza. La creatura però non spende alcun punto potere per le sue capacità psioniche, anche qualora possedesse una riserva di punti potere grazie a capacità razziali, livelli di classe o qualche altra capacità psionica. Ad esempio, una creatura che manifesta *affondo mentale*

al 5° livello di manifestazione, spende effettivamente 5 punti potere sul potere, e quindi infligge 5d10 danni e aggiunge 2 alla CD dei tiri salvezza del potere.

La CD di un tiro salvezza (se applicabile) contro una capacità psionica di una creatura è 10 + il livello del potere o dell'incantesimo che la capacità replica + il modificatore di Car della creatura. Ricordarsi di controllare la voce "Aumento" del potere per vedere se il livello di manifestazione della creatura (e quindi la spesa effettiva di punti potere) incrementa la CD del tiro salvezza. Per le creature di questo libro, i cambi alla CD del tiro salvezza, danni e così via del potere sono annotati alla voce "capacità psioniche".

Focus psionico

Alcune creature possiedono talenti che possono essere utilizzati solo quanto la creatura è focalizzata psionicamente, o che richiedono la spesa del focus psionico. Si assume che prima di entrare in combattimento la creatura sia già focalizzata psionicamente.

Capacità psioniche e talenti

Le creature con accesso a capacità psioniche, possono utilizzare i talenti Capacità Magica Potenziata e Capacità Magica Rapida (vedi pagina 303 del *Manuale dei Mostri*).

Questi talenti possono essere utilizzati solo su capacità psioniche prive di effetti migliorati tramite l'aumento. Inoltre, la creatura può potenziare solo una capacità psionica con un livello pari o inferiore a metà del suo livello di manifestazione (arrotondare per difetto) meno 2, e può rendere rapida solo una capacità psionica con un livello pari o inferiore a metà del suo livello di manifestazione (arrotondato per difetto) meno 4. Ad esempio, una creatura che utilizza le sue capacità psioniche come uno psionico di 8° livello, può potenziare solo le capacità psioniche che replicano poteri di 2° livello o inferiore e non può rendere rapida alcuna sua capacità.

Creature con la voce "poteri psionici"

I mostri psionici del *Manuale dei Mostri* e da altre fonti possiedono delle capacità psioniche che vengono identificate da "poteri psionici" anziché "capacità psioniche". Ai nostri fini, le creature con capacità magiche che vengono descritte come poteri psionici sono considerate in possesso di capacità psioniche, e manifestano i loro poteri come descritto sopra.

Incantesimi psionici

In alcuni casi, le capacità psioniche di una creatura (o le capacità riportate alla voce poteri psionici di una creatura nel *Manuale dei Mostri* o altro libro) possono comprendere effetti che non replicano alcun potere di questo libro. Ad esempio, i duergar possiedono la capacità di utilizzare *invisibilità* una volta al giorno come capacità psionica, anche se *invisibilità* non è descritta come potere psionico di questo libro. Per queste capacità, usare la descrizione dell'incantesimo presentato nel *Manuale del Giocatore*. Considerare il livello di manifestazione della creatura come se fosse il livello dell'incantatore

VERSIONI PSIONICHE DI CREATURE DEL MANUALE DEI MOSTRI

Questo capitolo presenta versioni psioniche revisionate delle seguenti creature del *Manuale dei Mostri*: aboleth, couatl, duergar, githyanki, githzerai, mind flayer e yuan-ti. Queste versioni alternative sono equivalenti psionici delle loro controparti del

Manuale dei Mostri. Ad esempio, la versione del couatl presente in questo libro è il couatl psionico.

Invece di ristampare qui l'intera descrizione di ciascun mostro, abbiamo ristampato solo le porzioni del mostro che vengono modificate dall'aggiunta delle regole per i poteri psionici. Tutti gli altri elementi della creatura restano identici.

dell'incantesimo. La capacità è sempre di origine psionica, quindi incantesimi o poteri diretti contro poteri psionici possono negarne o ridurne gli effetti come farebbero con qualsiasi altro potere psionico.

LEGGERE LE SCHEDE DELLE CREATURE PSIONICHE

Molte delle creature in questo capitolo possiedono poteri psionici o capacità psioniche, mentre alcune hanno entrambi. Queste capacità sono presentate come descritto di seguito.

Creature con capacità psioniche

Ciascuna capacità psionica di una creatura ha il proprio livello di manifestazione. Ogni capacità che concede un tiro salvezza fornisce tra parentesi la CD del tiro salvezza, subito dopo il nome del potere.

I poteri che hanno effetti incrementati grazie all'aumento comprendono le informazioni riguardanti i loro effetti. Ad esempio, la tipica voce per *affondo mentale* manifestato da una creatura che manifesta poteri come uno psionico di 5° livello reciterebbe "3 volte al giorno - *affondo mentale* (5d10, CD 13*)." L'asterisco indica che il potere è stato già aumentato dalla capacità innata della creatura.

I poteri che non possono essere aumentati, o che vengono manifestati al loro livello minimo di manifestazione, non contengono alcuna indicazione particolare. Risolvere l'effetto del manifestare il potere senza aumento per il livello di manifestazione della creatura.

Alcune creature possono avere particolari poteri che vengono manifestati a un livello superiore o inferiore del loro normale livello di manifestazione. In questi casi, il livello di manifestazione viene fornito tra parentesi vicino al nome del potere. Ad esempio, se una creatura normalmente manifesta le sue capacità psioniche come uno psionico di 7° livello, ma il suo *affondo mentale* viene manifestato come se fosse uno psionico solamente di 3° livello, l'annotazione sarebbe "3 volte al giorno - *affondo mentale* (LM 3°, 3d10, CD 12*)."

ABOLETH PSIONICO

Alieni e terrificanti, gli aboleth psionici si nascondono in laghi e mari sotterranei, utilizzando i loro poteri mentali per schiavizzare coloro che sono tanto sfortunati da entrare nei loro reami. Gli aboleth sono descritti in dettaglio nel *Manuale dei Mostri*, ma gli aboleth in una campagna psionica possono essere modificati come segue rispetto alla versione che compare lì.

Aboleth

Aberrazione Enorme (Acquatico, Psionico)

Attacchi speciali: Capacità psioniche, bava

Talenti: Allerta, Manifestare in Combattimento, Volontà di Ferro

COMBATTIMENTO

Un aboleth psionico non possiede le capacità magiche o la capacità assoggettare del normale aboleth. Possiede invece delle capacità psioniche, tra cui *dominazione psionica*.

Capacità psioniche: A volontà - *collegamento mentale* (non consenziente, nove bersagli, CD 14*), *distruzione mentale* (raggio 6 m, CD 18*), *false percezioni sensoriali* (cinque bersagli, CD 16*), *inabilitare* (cono 9 m, 12 DV, CD 20*); 3 volte al giorno - *dominazione psionica* (qualsiasi bersaglio, 24 ore, CD 20*), *frusta dell'ego* (LM 7°, 2d4, CD 17*), *insinuazione nel sé* (LM 7°, tre bersagli, CD 17*), *scudo di pensieri* (resistenza

ai poteri 21, 3 round*); 1 volta al giorno - *modificare memoria psionica* (CD 17), *muro di ectoplasma* (CD 17), *vista remota* (CD 17). 13° livello di manifestazione. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione dell'aboleth.

AMMAZZA-PSION

Costrutto Grande

Dadi Vita: 15d10+30 (112 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 28 (-1 taglia, +19 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 28

Attacco base/Lotta: +11/+25

Attacco: Schianto +20 in mischia (2d10+10)

Attacco completo: 2 schianti +20 in mischia (2d10+10)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Dissolvi poteri psionici

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, immunità ai poteri psionici, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +5

Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Abilità: -

Talenti: -



Ammazza-psion

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 16-21 DV (Grande); 22-45 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura è alta quasi tre metri ed è stata scolpita o estratta da un cristallo rosso-sangue. Sfaccettature fitte e affilate rendono ancora più mortale il suo aspetto già minaccioso.

Un ammazza-psion (detto anche golem di cristallo) è alto 2,85 metri e pesa intorno ai 1.250 kg. Il suo corpo è composto di cristalli affilati.

Nonostante il loro nome si riferisca in particolare agli psion, questi golem sono un anatema per tutte le creature e i personaggi psionici. I loro corpi di cristallo sono a volte incisi con simboli che promettono morte agli esseri psionici e spesso dispongono di utili tatuaggi psionici.

COMBATTIMENTO

Un ammazza-psion non fa altro che eseguire gli ordini espliciti del suo creatore. Segue le istruzioni alla lettera ed è incapace di alcuna strategia o tattica. Gli ammazza-psion non usano armi, anche se gli viene ordinato, e colpiscono sempre con i pugni.

Il creatore di un ammazza-psion può comandarlo se si trova entro 18 metri dall'ammazza-psion e questi può vederlo e udirlo. Se privo di ordini, l'ammazza-psion di solito esegue la sua ultima istruzione al meglio delle proprie capacità, sebbene qualora venga attaccato risponde all'attacco. Il suo creatore può dare all'ammazza-psion un semplice comando che ne governi le azioni in sua assenza, come "Resta in questa area e attacca tutte le creature che vi entrano."

Dissolvi poteri psionici (Sop): Un ammazza-psion può usare *dissolvi poteri psionici* come azione gratuita una volta per round. L'effetto è un dissolvi ad area con un'esplosione del raggio di 9 metri. la prova per dissolvere è 1d20+10.

Tratti dei costrutti: Un ammazza-psion è immune al veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti

di necromanzia, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i colpi critici, i danni non letali, i danni alle caratteristiche, i risucchi di caratteristica, la fatica, l'esaurimento o il risucchio di energia. Non può guarire dai danni, ma può essere riparato.

Immunità ai poteri psionici (Str): Gli ammazza-psion resistono completamente agli effetti psionici soggetti alla resistenza ai poteri.

COSTRUZIONE

Il corpo di un ammazza-psion deve essere costruito da massicci blocchi di cristallo al quarzo per un peso totale di almeno 2.500 kg, e del costo di almeno 8.000 mo. La creazione del corpo richiede una prova di Artigianato (scultura) con CD 20 o una prova di Artigianato (lavori in muratura) con CD 20.

LI 16°; Creare Costrutti Psionici, *dissolvi poteri psionici*, *fabbricare*, *piegare realtà*, *seme mentale*, lo psionico deve essere almeno di 16° livello; Prezzo 150.000 mo; Costo 79.000 mo + 5.680 PE.

BLU

Blu, Psion (Telepate) di 1° livello

Umanoide Piccolo (Gobolinoide, Psionico)

Dadi Vita: 1d4+2 più 4 (10 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +1 Des, +4 *armatura di inerzia*), contatto 11, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +0/-6

Attacco: Bastone ferrato -2 in mischia (1d4-2) o balestra leggera +1 a distanza (1d6/19-20)

Attacco completo:

Bastone ferrato -2 in mischia (1d4-2) o balestra leggera +1 a distanza (1d6/19-20)

Spazio/Portata: 1,5 m /1,5 m

Attacchi speciali: Poteri psionici

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +0, Vol +3

Caratteristiche: For 6, Des 13, Cos 14, Int 17, Sag 12, Car 8

Abilità: Cavalcare +5, Concentrazione +6, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +7, Osservare +3, Sapienza Psionica +7

Talenti: Corpo Psionico, Schivare Psionico^B

Ambiente: Pianure temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo



(1 più 4-9 goblin combattenti), banda (2d10 più 10-100 goblin combattenti più 100% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti e 1 capo di 4°-6° livello), banda da guerra (4d10 più 40-400 goblin combattenti più 100% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°-8° livello, 10-24 worg, e 2-4 lupi crudeli)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio (generalmente psion)

Modificatore di livello: +1

Questo piccolo umanoide ha un colorito bluastrò sul volto piatto caratterizzato da un largo naso, orecchie appuntite e un'alta fronte. Ha la bocca larga con piccole zanne appuntite, mentre i suoi occhi rilucono di intelligenza. Indossa vesti di cuoio nero.

I blu sono una sottorazza di goblin con una predisposizione innata per le arti psioniche. La pelle bluastra li distingue immediatamente dagli altri goblin, cosa che spesso li rende il bersaglio non solo dei nemici dei goblin ma anche degli altri goblin. Le comunità più illuminate di goblin cercano di custodire i blu, dato che coloro che raggiungono l'età adulta potenziano la tribù.

Un blu è spesso più piccolo del goblin medio, alto all'incirca 90 cm e del peso intorno ai 20 kg. I blu hanno la pelle dalla tinta chiaramente blu, mentre i loro occhi sono più vivaci di quelli di un normale goblin. Per il resto assomigliano ai loro cugini. Di solito indossano abiti corti di pelle, tinti di nero.

I blu parlano Goblin e Comune.

La maggior parte dei blu incontrati lontano da casa sono psion; le informazioni nel blocco statistiche riguardano uno psion di 1° livello.

COMBATTIMENTO

I blu svolgono spesso ruolo di supporto per i goblin impegnati in combattimento e vengono chiamati a guidare (dalle retrovie) una banda di goblin.

Poteri psionici: Il blu descritto qui è uno psion di 1° livello.

Tipici poteri da psion conosciuti (punti potere 3*; tiro salvezza CD 13 + livello del potere): 1° - *affondo mentale* (CD 14), *armatura di inerzia*, *charme psionico* (CD 14). 1° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sull'Intelligenza.

*Il blu qui presentato ha già manifestato *armatura di inerzia*; la sua riserva di punti potere è normalmente 4.

Abilità: I blu hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Cavalcare e Muoversi Silenziosamente.

Prima dei modificatori razziali, il blu psion presentato qui aveva i seguenti punteggi di caratteristica: For 8, Des 13, Cos 14, Int 15, Sag 12, Car 10.

SOCIETÀ DEI BLU

I blu sono di solito male integrati nelle tribù goblin. I normali goblin fanno gruppo contro di loro (ma non in loro presenza), e i capi ne diffidano. Non è raro che un blu venga ucciso dai suoi simili per pura e semplice paura. Come risultato, i blu sono spesso paranoici: coloro che sopravvivono riescono a farlo perché sono diventati astuti, crudeli e pericolosi. I blu di solito vivono separati nelle proprie grotte, ma dato che dipendono dalla protezione della tribù, non si allontanano mai troppo.

In una tribù contenente più di un blu, un "Consiglio Blu" potrebbe ottenere in segreto il controllo della stessa manipolando il capo titolare da dietro le quinte. Queste tribù sono molto più pericolose di quelle che eliminano i blu alla nascita.

PERSONAGGI BLU

I blu tendono a essere psion, sebbene i blu cresciuti in comunità dove i loro simili sono una rarità possono diventare innati.

I personaggi blu possiedono i seguenti tratti razziali.

-2 alla Forza, +2 all'Intelligenza, -2 al Carisma.

- **Taglia Piccola:** bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 ai tiri per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, limiti di sollevamento e trasporto 3/4 di quelli dei personaggi Medi.

- La velocità base sul terreno dei blu è 9 metri.

- Scurovisione fino a 18 metri.

- Psionico naturale: I blu ottengono 1 punto potere al 1° livello.

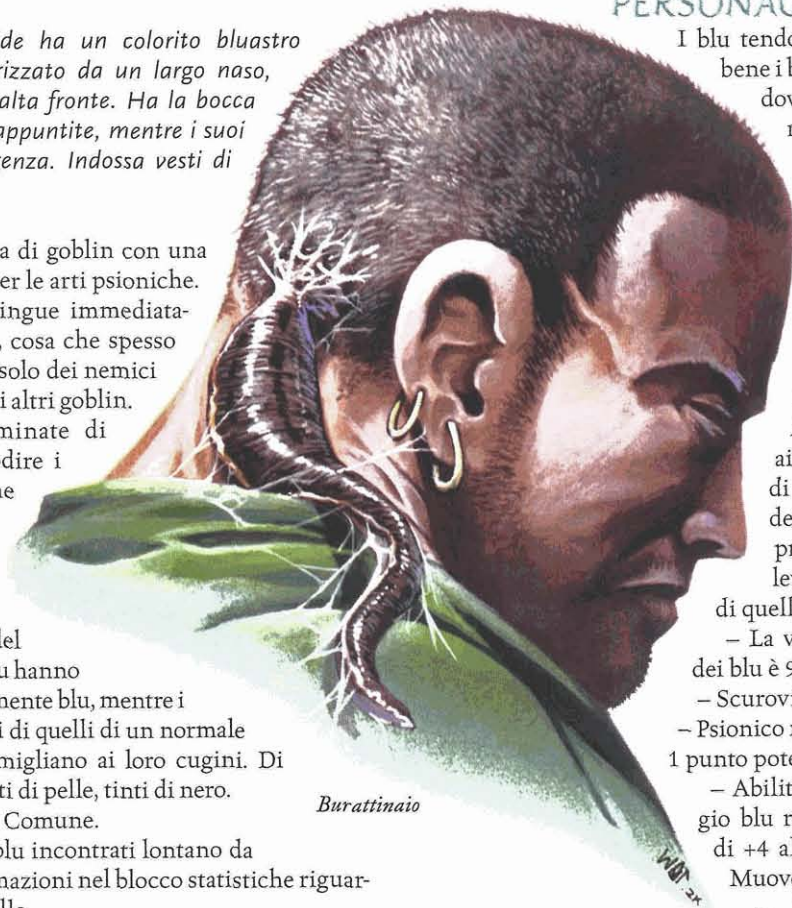
- **Abilità razziali:** Un personaggio blu riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Cavalcare e Muoversi Silenziosamente.

- **Linguaggi automatici:** Comune, Goblin. Linguaggi bonus:

Draconico, Elfico, Gigante, Gnoll, Orchesco.

- Classe preferita: Psion.

- Modificatore di livello: +1.



Burattinaio

BURATTINAIO

Bestia magica Piccolissima (Psionico)

Dadi Vita: 1/4 d10 (1 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 1,5 m (1 quadretto)

Classe Armatura: 20 (+8 taglia, +2 Des), contatto 20, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +1/-20

Attacco: Morso +4 in mischia (1d2-5)

Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d2-5)

Spazio/Portata: 15 cm/0 cm

Attacchi speciali: Estasiare, capacità psioniche

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, protezione dell'ospite, telepatia 6 m, nascondere mente

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +5
Caratteristiche: For 1, Des 15, Cos 11, Int 14, Sag 16, Car 14
Abilità: Ascoltare +7, Nascondersi +22, Osservare +7,
 Percepire Intenzioni +7
Talenti: Volontà di Ferro
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario o branco (2-8)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Questa sanguisuga di dieci centimetri è marrone scuro, e non possiede alcuna parte anatomica o organo sensorio discernibile.

I burattinai sono parassiti psionici che sperimentano la vita delle loro vittime prendendo controllo delle loro menti.

Una volta che un burattinaio stabilisce il controllo di una vittima (ora detta ospite), si attacca alla pelle di essa in un punto nascosto da pelo, capelli o abiti. Si nutre del sangue dell'ospite, ma dato che è così piccolo, le sue necessità sono minime. Solo quando venti o più burattinai assalgono lo stesso ospite (un avvenimento raro) la sua salute è messa a repentaglio.

I burattinai cercano segretamente di infettare le società di altre creature e prenderne il controllo in modo da assicurarsi una continua riserva di corpi. Non parlano, sebbene possano impiegare le corde vocali dell'ospite, per utilizzare qualsiasi linguaggio da questi conosciuto (di solito il Comune).

COMBATTIMENTO

I burattinai utilizzano i loro poteri psionici in congiunzione con la capacità di estasiare per ottenere il controllo sui potenziali ospiti. Una volta preso il controllo, un burattinaio si affida esclusivamente sulle capacità fisiche e mentali dell'ospite,



Strazia carne

sebbene possa utilizzare i propri poteri per aumentarne l'efficacia in situazioni particolarmente pericolose. I burattinai sono di solito incontrati mentre sono trasportati in segreto da un ospite, la cui presenza è celata agli avversari.

Estasiare (Str): Se un burattinaio è in contatto fisico con una persona che ha posto sotto charme (il burattinaio stabilisce una presa fisica grazie sottili tentacoli), il soggetto agisce come fosse dominato. (Il burattinaio cerca spesso di porre prima la vittima sotto charme e poi "chiede" di essere raccolto). Finché il burattinaio rimane in contatto con la vittima, l'effetto di dominazione resta attivo, anche se una prova normalmente indicherebbe l'interruzione dell'effetto.

Capacità psioniche: 3 volte al giorno - *barriera mentale, charme psionico* (CD 13), *individuazione dei poteri psionici*. 1° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Vista cieca (Str): Un burattinaio può individuare le creature tramite mezzi non visivi in un raggio di 18 metri.

Nascondere mente (Sop): Un burattinaio non può essere identificato come psionico da incantesimi di divinazione o poteri di chiaroscienza.

Protezione dell'ospite (Str): Un burattinaio in controllo di un ospite viene considerato come un oggetto magico custodito ai fini dei tiri salvezza, anche se il burattinaio viene specificamente mirato.

Un burattinaio attaccato al suo ospite è considerato come una creatura in lotta ai fini del colpire il burattinaio invece dell'ospite (ma l'ospite non è considerato in lotta a sua volta).

Telepatia (Sop): Un burattinaio può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 6 metri che possieda un linguaggio.

BURATTINAIO, STRAZIA CARNE

Bestia magica Piccola (Psionico)

Dadi Vita: 3d10+15 (31 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +3/+1

Attacco: Morso +6 in mischia (1d6+2)

Attacco completo: Morso +6 in mischia (1d6+2) e 2 code taglienti +1 in mischia (1d4+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità psioniche

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, telepatia 6 m

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +4

Caratteristiche: For 14, Des 17, Cos 21, Int 11, Sag 14, Car 12

Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +6,

Nascondersi +10, Osservare +6

Talenti: Allerta, Volontà di Ferro

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 4-6 DV (Piccola); 7-9 DV (Media)

Modificatore di livello: -

Questa sanguisuga lunga poco più di un metro ha uno spesso corpo color marrone scuro. La bocca non si spalanca, ma piuttosto si spiega come il mantello di un cobra,

rivelando una cavità apparentemente troppo grande per il suo corpo, fitta di denti. Due tremanti lame chitinee si estendono dal retro del corpo.

I normali burattinai (vedi sopra) sono parassiti psionici che controllano direttamente le menti degli ospiti. Ma a volte, una forma più diretta di sottomissione richiede violenza, nella forma dello strazia carne (detto anche burattinaio crudele).

Sebbene non sia ancora del tutto compreso, il ciclo vitale di un normale burattinaio prevede la deposizione di minuscole uova. Un burattinaio può scegliere di manipolare mentalmente qualsiasi uovo perché produca un burattinaio crudele, invece della normale versione più piccola. Sebbene privo della capacità di controllare le menti altrui, un burattinaio crudele spesso è in grado di eliminare direttamente la minaccia.

COMBATTIMENTO

Gli strazia carne usano i loro poteri psionici per potenziare la loro efficacia mortale in combattimento, e il loro potere *barriera mentale* per aumentare la probabilità di evitare danni. Se vicina alla sconfitta, la creatura fugge, utilizzando il potere *fretta* per una migliore ritirata.

Capacità psioniche: 3 volte al giorno - *amorfa occultante*, *barriera mentale*, *fretta*; 1 volta al giorno - *vigore* (+15 pf^{*}). 3° livello di manifestazione.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione dello strazia carne.

CANCELLAPENSIERI

Aberrazione Enorme (Psionico)

Dadi Vita: 14d8+70 (133 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 23 (-2 taglia, +1 Des, +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +10/+26

Attacco: Morso +17 in mischia (3d6+12)

Attacco completo: Morso +17 in mischia (3d6+12)

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Sguardo consuma mente, capacità psioniche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, transizione eterea, resistenza ai poteri 21

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +5, Vol +10

Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 21, Int 7, Sag 12, Car 15

Abilità: Ascoltare +7, Osservare +8, Saltare +20, Scalare +12

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (morso), Attacco

Poderoso, Incalzare, Tempra Possente

Ambiente: Piano Etereo

Organizzazione: Solitario o branco (2-4)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Standard

Allineamento: Spesso caotico neutrale

Avanzamento: 15-28 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

La carne di questa mostruosa creatura sembra dissolversi in continuazione come foschia trasportata da un forte vento. Attraverso la sua protocarne, sono visibili vaghi organi e uno scheletro massiccio. Ha i tratti di un enorme predatore felino con il teschio e gli artigli di un mastodontico uccello da preda. I suoi occhi brillano di una spettrale luminescenza.

I cancellapensieri sono una specie di mangiapensieri (vedi pagina 206) che ha avuto molto più successo nella scala evolutiva rispetto ai loro cugini. Un cancellapensieri si nutre dell'energia mentale degli esseri viventi, ma ha bisogno soltanto di incrociare lo sguardo della preda per consumare totalmente la mente della vittima. Come i mangiapensieri, i cancellapensieri possono spostarsi rapidamente tra il Piano Etereo e il Piano Materiale.

I cancellapensieri non parlano.

COMBATTIMENTO

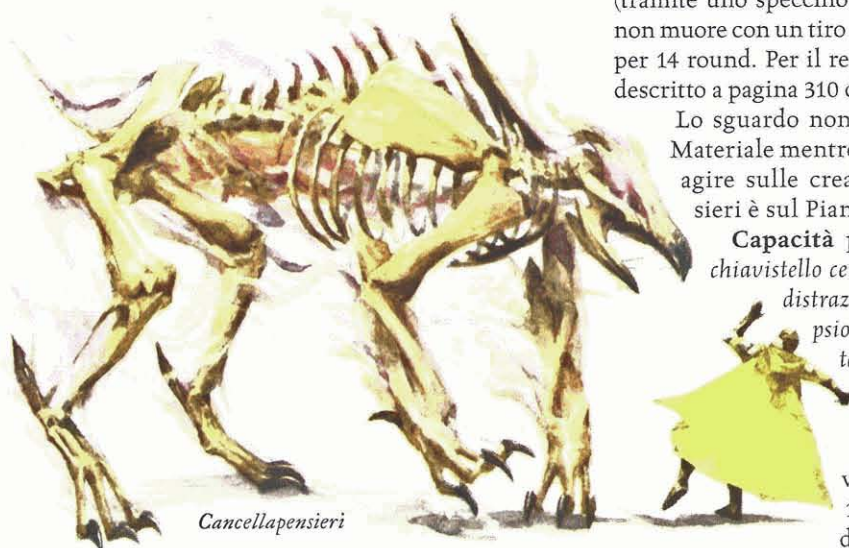
Un cancellapensieri si nasconde nel Piano Etereo in attesa di vittime intelligenti (o, meglio ancora, creature psioniche). Dopo averne individuata una, si trasporta nel Piano Materiale, e cerca di cogliere la vittima di sorpresa. Dopo essere riuscito a consumare una mente, la creatura si ritira velocemente nel Piano Etereo per digerire il proprio pasto.

Un cancellapensieri può trascorrere un massimo di 10 round continuativi nel Piano Materiale prima che la sua carne si dissolva e lo porti alla morte. Se viene ferito gravemente, fugge nel Piano Etereo piuttosto che continuare a combattere.

Sguardo consuma mente (Sop): Uccide all'istante (risucchiando la mente), raggio di azione 9 metri, Tempra CD 19 nega. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Viene considerato un effetto di influenza mentale mortale. Se si incrocia indirettamente lo sguardo di un cancellapensieri (tramite uno specchio o un riflesso nell'acqua), l'avversario non muore con un tiro salvezza fallito, ma rimane frastornato per 14 round. Per il resto è un effetto con lo sguardo come descritto a pagina 310 del *Manuale dei Mostri*.

Lo sguardo non può agire sulle creature sul Piano Materiale mentre il cancellapensieri è etereo, ma può agire sulle creature eteree mentre il cancellapensieri è sul Piano Materiale.

Capacità psioniche: A volontà - *camaleonte*, *chiavistello cerebrale* (qualsiasi senziente, CD 14^{*}), *distrazione* (CD 13), *individuazione dei poteri psionici*; 3 volte al giorno - *barriera mentale* (+6 CA, 2 round), *camminare sulle pareti*, *precognizione*, *riparazione corporea* (5d12^{*}), *trappola mentale* (10 round^{*}); 1 volta al giorno - *evitare individuazione*. 14° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.



Cancellapensieri

*Include l'aumento per il livello di manifestazione del cancellapensieri.

Transizione eterea (Sop): Un cancellapensieri può spostarsi dal Piano Etereo al Piano Materiale come parte di qualsiasi azione di movimento, e poi tornare indietro con un'azione gratuita. La capacità è altrimenti identica al potere *transizione eterea psionica*.

CEREBRILITH

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Psionico, Tanar'ri)

Dadi Vita: 9d8+63 (103 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 25 (-1 taglia, +1 Des, +15 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +9/+19

Attacco: Morso +14 in mischia (1d8+6)

Attacco completo: Morso +14 in mischia (1d8+6) e 2 artigli +9 in mischia (1d6+3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Capacità psioniche, capacità magiche, evoca tanar'ri

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, tratti degli esterni, tratti degli psionici, resistenza

all'acido 10, al freddo 10, al fuoco 10, resistenza ai poteri 20, telepatia 30 m

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +7, Vol +10

Caratteristiche: For 22, Des 13, Cos 25, Int 15, Sag 18, Car 21

Abilità: Ascoltare +22, Cercare +12, Concentrazione +17, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (piani) +12, Conoscenze (arti psioniche) +12, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +7, Osservare +22, Percepire Intenzioni +14, Saltare +16, Sapienza Psionica +12

Talenti: Attacco Poderoso, Colpo Inevitabile, Dote Naturale^B, Meditazione Psionica, Pugno Psionico

Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 10-18 DV (Grande); 19-27 DV (Enorme)

Modificatore di livello: +9

Questa mostruosità sembra un massiccio umanoide alto quasi due metri e mezzo, con un cervello incredibilmente sviluppato. Il cranio lungo e incurvato sembra ripiegarsi all'indietro fondendosi con la spina dorsale. La sua bocca zannuta fuoriesce da sotto una fronte ossuta. Il resto del corpo è lungo ed esile, e sembra coperto da un fluido unto. Il demone cammina su tutte e quattro le zampe, ma quando combatte si inarca su solo due.

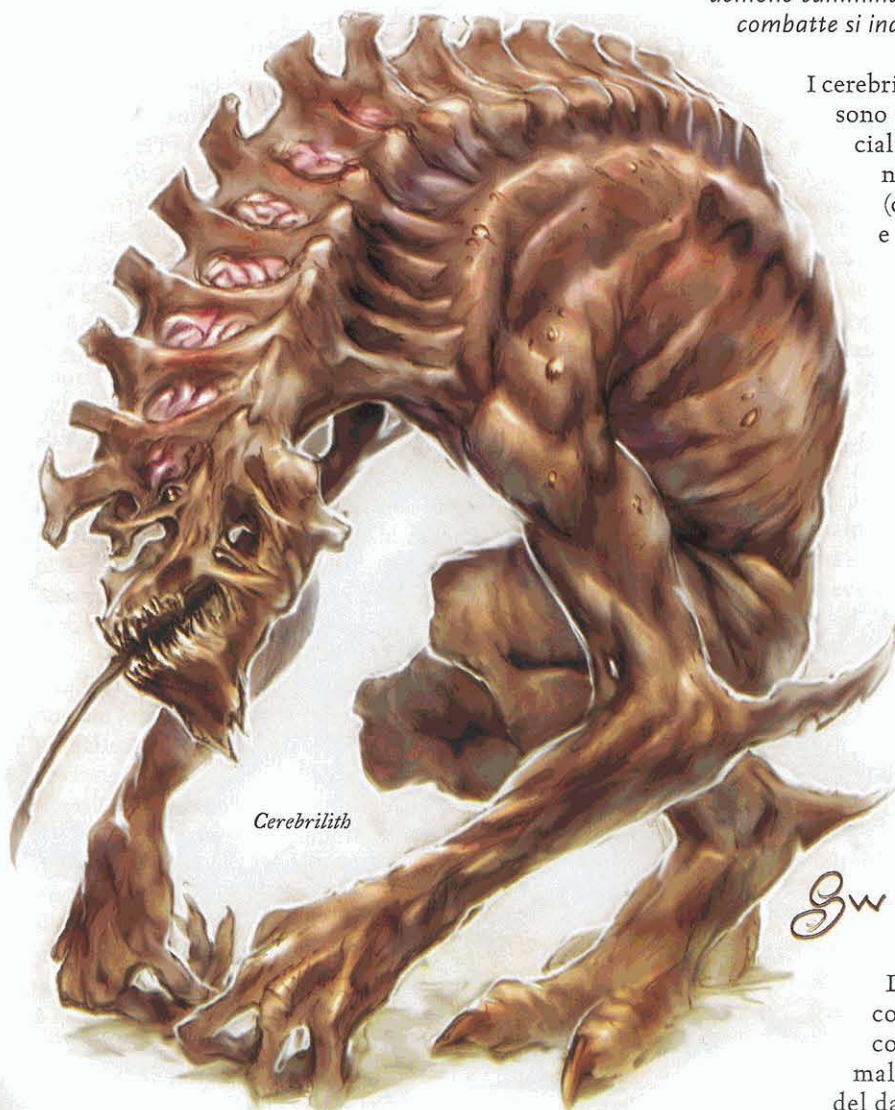
I cerebrilith sono demoni i cui già temibili poteri sono aumentati dai poteri psionici. Sono specialisti che si uniscono agli eserciti demoniaci solo in risposta a richieste specifiche (come la necessità di sconfiggere creature e personaggi psionici mortali). Quando non sono occupati in queste attività, sono impegnati a sviluppare e addestrare continuamente le loro già impressionanti capacità psioniche (da soli o in piccoli gruppi), dando in genere la caccia ai mortali.

I cerebrilith non si fermano davanti a nulla per uccidere un avversario intelligente. Amano estrarre il cervello delle loro vittime, esaminandoli nella speranza di ottenere nuove illuminazioni nelle arti mentali.

COMBATTIMENTO

I cerebrilith preferiscono gli attacchi telepatici, di solito cominciando la battaglia scatenando un furioso assalto di *fruste dell'ego* e *insinuazioni nel sé*. In mischia, i cerebrilith spesso utilizzano la loro abilità Concentrazione per ottenere un focus psionico, in modo da usare Pugno Psionico o Colpo Inevitabile (il secondo combinato ad Attacco Poderoso).

Le armi naturali di un cerebrilith, così come qualsiasi arma impugni, sono considerate di allineamento caotico e malvagio ai fini di superare la riduzione del danno.



Cerebrilith

Capacità psioniche: A volontà - *chiavistello cerebrale* (qualsiasi non priva di mente, CD 17*), *frusta dell'ego* (2d4, CD 19*), *individuazione dei poteri psionici*, *insinuazione nel sé* (quattro bersagli, CD 20*), *trappola mentale* (5 round*); 3 volte al giorno - *dominazione psionica* (24 ore, CD 20*), *forma ectoplasmica*, *sonda mentale* (CD 20); 1 volta al giorno - *affondo mentale* (9d10, CD 20*). 9° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione del cerebrilith.

Capacità magiche: A volontà - *cerchio magico contro il bene* (CD 18), *dissacrare, dissolvi il bene* (CD 20), *individuazione del bene*, *influenza sacrilega* (CD 19), *oscurità profonda*, *teletrasporto superiore* (solamente se stesso più 25 kg di oggetti). 9° livello dell'incantatore. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno un cerebrilith può tentare di evocare 4d6 dretch (vedi *Manuale dei Mostri*) o un altro cerebrilith con una probabilità del 35% di successo. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello.

Tratti degli esterni: Un cerebrilith non può essere *rianimato*, *reincarnato* o *risorto* (sebbene un incantesimo *desiderio limitato*, *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* possono riportarlo alla vita). Ha scurovisione fino a 18 metri.

Abilità: I cerebrilith hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.



Costrutto astrale

COSTRUTTO ASTRALE

I costrutti astrali vengono generati dal potere di metacreatività *costrutto astrale*. Sono composti di puro ectoplasma (una porzione del mezzo astrale estratta dal Piano Astrale). I punti potere spesi dal creatore del costrutto durante la manifestazione del potere determinano il livello del costrutto astrale creato. È da notare che anche i costrutti astrali dello stesso livello tendono a variare tra di loro, a seconda dei desideri del loro creatore.

COMBATTIMENTO

I costrutti astrali seguono le indicazioni dei loro creatori. Come azione gratuita, lo psionico che ha creato un costrutto può dirigerlo ad attaccare dei nemici particolari, utilizzare tattiche o poteri specifici, svolgere altre azioni o non fare nulla. Il costrutto fa esattamente quello che gli ordina il creatore.

Di solito un costrutto astrale appare come una massa inanimata di ectoplasma, dalla forma vagamente umanoide, ma lo psionico può modellarlo o scolpirlo come desidera, soggetto ai limiti imposti dalla taglia della creatura. La qualità di questa "scultura di costrutto" è determinata da una prova di Artigianato (scultura). Un risultato da 10 a 19 crea una creatura simile alla forma desiderata; un risultato da 20 a 29 produce un costrutto che è un accurato ritratto di quel tipo di creatura; un risultato di 30 o più produce un costrutto identico a uno specifico individuo. A prescindere da quanto sia elevato il risultato della prova di Artigianato (scultura) l'aspetto del costrutto astrale non potrà mai celare il materiale ultraterreno di cui è composto.

Tratti dei costrutti: Un costrutto astrale è immune al veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti di necromanzia, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i colpi critici, i danni non letali, i danni alle caratteristiche, i risucchi di caratteristica, la fatica, l'esaurimento o il risucchio di energia. Non può guarire dai danni, ma può essere riparato.

Capacità speciali: Ogni volta che si crea un costrutto astrale, lo psionico può scegliere di applicare una capacità speciale al costrutto. Quando lo psionico comincia a manifestare il potere *costrutto astrale*, sceglie una o più capacità speciali da un menù di capacità appropriate a un costrutto di quel livello.

CREARE UN COSTRUTTO ASTRALE

Quando manifesta il potere *costrutto astrale*, lo psionico assembla la creatura desiderata da un menù di scelte, come specificato nel blocco statistiche della creatura. Uno psionico può sempre sostituire due scelte di un menù inferiore per una delle capacità di cui dispone (ad esempio, se il costrutto astrale riceve una capacità dal Menù B, le si possono sostituire due capacità dal Menù A). Più selezioni dallo stesso menù non sono cumulative a meno che la capacità non specifichi che è possibile farlo.

Alcune scelte di menù conferiscono al costrutto astrale la capacità di manifestare poteri specifici come capacità psioniche. A meno che usare la capacità non sia un'azione gratuita, un costrutto astrale che manifesta un simile potere lo fa con un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. Tutti questi poteri

hanno un livello di manifestazione pari ai Dadi Vita del costrutto o al livello di manifestazione del creatore, il valore più basso tra i due.

Un costrutto astrale non deve soddisfare i requisiti di un talento conferito da una scelta di menù. Ad esempio, un costrutto astrale con la capacità incalzare non deve soddisfare i requisiti del talento Incalzare per usare la capacità.

Costrutto astrale Menù A

Uno psionico che crea un costrutto astrale di 1°, 2° o 3° livello può scegliere una capacità speciale da questo menù.

Attacco poderoso (Str): Il costrutto astrale ottiene il talento Attacco Poderoso.

Celerità (Str): La velocità sul terreno di un costrutto astrale è aumentata di 3 metri.

Deviazione (Str): Il costrutto astrale ottiene un bonus di deviazione +1 alla Classe Armatura.

Incalzare (Str): Il costrutto astrale ottiene il talento Incalzare.

Mobilità (Str): Il costrutto astrale ottiene il talento Mobilità.

Nuotare (Str): Il costrutto astrale è asciutto e simile a uno squalo, e ottiene velocità di nuotare di 9 metri.

Resistenza (Str): Scegliere uno dei seguenti tipi di energia: fuoco, freddo, acido, elettricità o suono. Il costrutto astrale ottiene resistenza 5 contro quel tipo di energia.

Respingente (Str): Il costrutto astrale ottiene 5 punti ferita extra.

Sbilanciare (Str): Se il costrutto astrale colpisce con lo schianto, può tentare di sbilanciare l'avversario con un'azione gratuita senza effettuare un attacco di contatto o provocare attacchi di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per provare di sbilanciare a sua volta il costrutto astrale.

Schianto migliorato (Str): Il costrutto astrale ottiene il talento Attacco Naturale Migliorato (vedi pagina 303 del *Manuale dei Mostri*).

Spingere migliorato (Str): Il costrutto astrale ottiene il talento Spingere Migliorato.

Volare (Str): Il costrutto astrale possiede ali materiali e una velocità di volare di 6 metri (media).

Costrutto astrale Menù B

Uno psionico che crea un costrutto astrale di 4°, 5° o 6° livello può scegliere una capacità speciale da questo menù. In alternativa, il costrutto può prendere due capacità speciali dal Menù A.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il costrutto deve colpire con l'attacco con lo schianto. Un costrutto può usare questa capacità solo su di un bersaglio che sia almeno di una categoria di taglia inferiore a lui.

Assaltare (Str): Se il costrutto astrale carica il suo avversario, può effettuare un attacco completo.

Attacco extra (Str): Se il costrutto è di taglia Media o inferiore, ottiene due attacchi con lo schianto anziché uno quando effettua un attacco completo. Il suo bonus ai danni per ogni attacco è pari al suo modificatore di Forza, non al suo modificatore di Forza x 1,5.

Se il costrutto astrale è di taglia Grande o superiore, ottiene tre attacchi con lo schianto invece di due quando effettua il suo attacco completo. I suoi attacchi restano altrimenti immutati.

Critico migliorato (Str): Il costrutto astrale ottiene il talento Critico Migliorato per il suo attacco con lo schianto.

Deviazione pesante (Str): Il costrutto astrale guadagna un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura.

Guarigione rapida (Str): Il costrutto astrale guarisce 2 punti ferita ogni round. Viene comunque immediatamente distrutto quando raggiunge 0 punti ferita.

Muscoli (Str): Il costrutto astrale ottiene un bonus di +4 al suo punteggio di Forza.

Nuotare migliorato (Str): Il costrutto astrale è asciutto e simile a uno squalo, e ottiene velocità di nuotare di 18 metri.

Punire (Sop): Una volta al giorno, il costrutto astrale può effettuare un attacco che infligge danni extra pari ai suoi Dadi Vita.

Respingente pesante (Str): Il costrutto astrale ottiene 15 punti ferita extra.

Riduzione del danno migliorata (Str): La superficie del costrutto astrale forma un duro carapace e fornisce ulteriori 3 punti di riduzione del danno (o riduzione del danno 3/magia se non possiede già una riduzione del danno).

Tocco di energia (Str): Se lo psionico è un cineta con il talento Espandere Conoscenza legato a questo potere, gli attacchi fisici del costrutto astrale sono avvolti nel tipo di energia scelta (acido, freddo, elettricità o fuoco), infliggendo 1d6 danni extra da energia. Altrimenti, il costrutto astrale infligge 1d4 danni extra del tipo di energia scelto (acido, freddo, elettricità o fuoco).

Tocco velenoso (Str): Se il costrutto astrale colpisce con un attacco in mischia, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza iniziale sulla Tempra (CD 10 + 1/2 DV del costrutto astrale + il modificatore di Car del costrutto astrale) o subire 1 danno alla Costituzione. Un minuto dopo, il bersaglio deve salvarsi di nuovo o subire 1d2 danni alla Costituzione.

Travolgere (Str): Come azione standard durante il suo turno ogni round, una creatura di taglia Grande o superiore può letteralmente passare sopra un avversario di almeno una categoria di taglia inferiore alla propria. Per farlo deve semplicemente spostarsi sopra l'avversario per infliggere danni contundenti pari a 1d8 + il suo modificatore di For. Il bersaglio può tentare di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + 1/2 DV del costrutto astrale + il modificatore di For del costrutto astrale) per negare il danno, o può invece scegliere di effettuare un attacco di opportunità con una penalità di -4 (vedi Travolgere, pagina 317 del *Manuale dei Mostri*).

Volare migliorato (Str): Il costrutto astrale possiede ali materiali e una velocità di volare di 12 metri (media).

Costrutto astrale Menù C

Uno psionico che crea un costrutto astrale di 7°, 8° o 9° livello può scegliere una capacità speciale da questo menù. In alternativa, il costrutto può prendere due capacità speciali dal Menù B. (Una o entrambe le scelte del Menù B possono essere scambiate per il Menù A).

Attacco rapido (Str): Il costrutto astrale ottiene il talento Attacco Rapido.

Attacco turbinante (Str): Il costrutto astrale ottiene il talento Attacco Turbinante.

Deviazione estrema (Str): Il costrutto astrale ottiene un bonus di deviazione +8 alla Classe Armatura.

Invisibilità naturale (Sop): Il costrutto astrale è costantemente invisibile, anche quando attacca. Questa capacità è intrinseca e ignora l'incantesimo *epurare invisibilità*.

Lampo di energia (Psi): Il costrutto astrale può manifestare *lampo di energia* (8° livello di manifestazione) come azione standard una volta per round. Il creatore decide il tipo di energia che il costrutto astrale può manifestare al momento della creazione.

Resistenza ai poteri (Str): Il costrutto astrale ottiene resistenza ai poteri pari a 10 + i suoi Dadi Vita.

Respingente extra (Str): Il costrutto astrale ottiene 30 punti ferita extra.

Riduzione del danno estrema (Str): La superficie del costrutto astrale si forma in una dura corazza di piastre che fornisce ulteriori 6 punti di riduzione del danno.

Scivolo dimensionale (Psi): Il costrutto astrale può manifestare *scivolo dimensionale* (livello di manifestazione pari ai suoi Dadi Vita) come azione di movimento una volta per round.

Squartare (Str): Il costrutto astrale effettua attacchi con l'artiglio invece di attacchi con lo schianto (infligge lo stesso ammontare che farebbe con l'attacco con lo schianto, ma infligge danni taglienti invece che contunidenti). Un costrutto astrale che colpisce lo stesso avversario con due artigli nello stesso round squarta l'avversario, infliggendo danni extra pari a 2d6 + 1,5 volte il suo modificatore di For.

Stritolare (Str): Il costrutto astrale possiede la capacità di afferrare migliorato con il suo attacco con lo schianto. Inoltre, con una prova di lotta riuscita, il costrutto astrale infligge danni pari al suo attacco con lo schianto.

Urto (Psi): Il costrutto astrale può manifestare *urto esplosivo* (7° livello di manifestazione) come azione gratuita una volta per round.

Vista cieca (Str): Il costrutto astrale ha vista cieca fino a 18 metri.

COSTRUTTO ASTRALE DI 1° LIVELLO

Costrutto Piccolo

Dadi Vita: 1d10+10 (15 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+2 Des, +5 naturale, +1 taglia), contatto 13, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +2/-1

Attacco: Schianto +3 in mischia (1d4+3)

Attacco completo: Schianto +3 in mischia (1d4+3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Una capacità dal Menù A, tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +2, Vol +0

Caratteristiche: For 15, Des 15, Cos -, Int -, Sag 11, Car 10

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

COSTRUTTO ASTRALE DI 2° LIVELLO

Costrutto Medio

Dadi Vita: 2d10+20 (31 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +3/+4

Attacco: Schianto +4 in mischia (1d6+4)

Attacco completo: Schianto +4 in mischia (1d6+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Una capacità dal Menù A, tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +2, Vol +0

Caratteristiche: For 17, Des 15, Cos -, Int -, Sag 11, Car 10

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

COSTRUTTO ASTRALE DI 3° LIVELLO

Costrutto Medio

Dadi Vita: 3d10+20 (36 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +4/+7

Attacco: Schianto +7 in mischia (1d6+7)

Attacco completo: Schianto +7 in mischia (1d6+7)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Una capacità dal Menù A, tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +1

Caratteristiche: For 21, Des 15, Cos -, Int -, Sag 11, Car 10

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

COSTRUTTO ASTRALE DI 4° LIVELLO

Costrutto Medio

Dadi Vita: 5d10+20 (47 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 22 (+2 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +5/+10

Attacco: Schianto +10 in mischia (1d6+10)

Attacco completo: Schianto +10 in mischia (1d6+10)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Una capacità dal Menù B, tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +1

Caratteristiche: For 25, Des 15, Cos -, Int -, Sag 11, Car 10

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

COSTRUTTO ASTRALE DI 5° LIVELLO

Costrutto Grande
Dadi Vita: 7d10+30 (68 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 23 (+1 Des, +13 naturale, -1 taglia),
 contatto 10, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +7/+18
Attacco: Schianto +13 in mischia (1d8+9)
Attacco completo: 2 schianti +13 in mischia (1d8+9)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Una capacità dal Menù B, tratti dei
 costrutti, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18
 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +2
Caratteristiche: For 29, Des 13, Cos -, Int -, Sag 11, Car 10
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

COSTRUTTO ASTRALE DI 6° LIVELLO

Costrutto Grande
Dadi Vita: 10d10+30 (85 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 25 (+1 Des, +15 naturale, -1 taglia),
 contatto 10, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta: +9/+22
Attacco: Schianto +17 in mischia (1d8+11)
Attacco completo: 2 schianti +17 in mischia (1d8+11)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Una capacità dal Menù B, tratti dei
 costrutti, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18
 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +3
Caratteristiche: For 33, Des 13, Cos -, Int -, Sag 11, Car 10
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

COSTRUTTO ASTRALE DI 7° LIVELLO

Costrutto Grande
Dadi Vita: 13d10+30 (101 pf)

Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 27 (+1 Des, +17 naturale, -1 taglia),
 contatto 10, colto alla sprovvista 26
Attacco base/Lotta: +11/+25
Attacco: Schianto +20 in mischia (1d8+12)
Attacco completo: 2 schianti +20 in mischia (1d8+12)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Una capacità dal Menù C, tratti dei
 costrutti, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18
 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +4
Caratteristiche: For 35, Des 13, Cos -, Int -, Sag 11, Car 10
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

COSTRUTTO ASTRALE DI 8° LIVELLO

Costrutto Grande
Dadi Vita: 16d10+30 (118 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 29 (+1 Des, +19 naturale, -1 taglia),
 contatto 10, colto alla sprovvista 28
Attacco base/Lotta: +14/+30
Attacco: Schianto +25 in mischia (1d8+14)
Attacco completo: 2 schianti +25 in mischia (1d8+14)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Una capacità dal Menù C, tratti dei
 costrutti, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 18
 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +5
Caratteristiche: For 39, Des 13, Cos -, Int -, Sag 11,
 Car 10
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

COSTRUTTO ASTRALE DI 9° LIVELLO

Costrutto Enorme
Dadi Vita: 19d10+40 (144 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 33 (+25 naturale, -2 taglia), contatto 8,
 colto alla sprovvista 33
Attacco base/Lotta: +16/+38
Attacco: Schianto +28 in mischia (2d6+16)
Attacco completo: 2 schianti +28 in mischia (2d6+16)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Una capacità dal Menù C, tratti dei

costrutti, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +6

Caratteristiche: For 43, Des 11, Cos -, Int -, Sag 11, Car 10

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

COUATL PSIONICO

Dotato di incantesimi arcani, incantesimi divini e capacità psioniche, uno couatl psionico è un grande campione del bene. Il couatl è descritto nel *Manuale dei Mostri*, ma un couatl in una campagna psionica può essere modificato come segue rispetto alla versione sul *Manuale dei Mostri*.

Couatl

Esterno Grande (Nativo, Psionico)

Attacchi speciali: Stritolare 2d8+6, affermare migliorato, veleno, capacità psioniche, incantesimi

COMBATTIMENTO

I couatl psionici utilizzano le loro capacità psioniche e incantesimi per attaccare a distanza prima di entrare in mischia.

Il couatl psionico non possiede le capacità magiche di un normale couatl. Possiede invece delle capacità psioniche.

Capacità psioniche: A volontà - *annebbiare mente* (CD 15), *individuazione dei poteri psionici*, *leggere pensieri* (CD 15), *visione dell'aura*; 3 volte al giorno - *barriera mentale* (2 round*), *scudo di pensieri* (resistenza ai poteri 19*), *spostamento planare psionico*. 9° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione del couatl psionico.

CREATURA FRENICA

Apparentemente prive di differenze dalle normali creature della loro specie, le creature freniche detengono grandi poteri mentali.

I mostri che possiedono poteri psionici per natura, come i mind flayer, non sono mai creature freniche. Le creature freniche sono dei diversi tra i loro fratelli, creature altrimenti normali le cui menti sono più potenti di quelle dei loro compagni. Allo stesso modo, le creature che avanzano per classe del personaggio non sono generalmente creature freniche: per migliorare i loro poteri mentali gli basta acquisire livelli in una classe psionica.

ESEMPIO DI CREATURA FRENICA

Questo orribile mostro ha un corpo leonino, le ali da pipistrello di un drago, e una testa umanoide piena di zanne. I suoi occhi brillano di verde energia psionica, mentre la lunga coda termina in un nugolo di spuntoni di ferro.

Manticora frenica

Bestia magica Grande (Psionico)

Dadi Vita: 6d10+24 (57 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (maldestra)

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +6/+15

Attacco: Artiglio +10 in mischia (2d4+5) o 6 spine +8 a distanza (1d8+2/19-20)

Attacco completo: 2 artigli +10 in mischia (2d4+5) e morso +8 in mischia (1d8+2); o 6 spine +8 a distanza (1d8+2/19-20)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità psioniche, spine

Qualità speciali Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, psionico naturale, resistenza ai poteri 16, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +4

Caratteristiche: For 20, Des 15, Cos 19, Int 9, Sag 14, Car 13

Abilità: Ascoltare +6, Osservare +10, Sopravvivenza +2

Talenti: Arma Focalizzata (spine), Attacco in Volo, Multiattacco, Seguire Tracce^B

Ambiente: Paludi calde

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento:

Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 7-16

DV (Grande); 17-18 DV (Enorme)

Modificatore di livello: +5 (gregario)

Una manticora frenica è un feroce predatore che caccia grazie ai formidabili poteri della mente e del corpo.

Combattimento

Come una manticora non psionica, una manticora frenica spesso attacca dall'aria, uccidendo gli avversari con una raffica di spine. Utilizza i suoi poteri mentali per facilitare la caccia delle prede.

Capacità psioniche: 3 volte al giorno - *affondo mentale* (6d10, CD 14*), *mente vuota* (bonus di 4*), *precognizione difensiva* (bonus cognitivo di +2*); 1 volta al giorno - *chiavistello cere-*



Manticora frenica

brale (tutti eccetto aberrazioni, draghi, elementali e esterni, CD 13*), *riparazione corporea* (3d12*), *schermo di forza* (+5 CA*). 6° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione della creatura.

Spine (Str): Con uno schiocco della sua coda, una manticora frenica può rilasciare una raffica di sei spine con un'azione standard (effettuare un tiro per colpire per ogni spina). Questo attacco ha un raggio di azione di 54 metri senza alcun incremento di gittata. Tutti i bersagli devono trovarsi entro 9 metri l'uno dall'altro. La creatura può lanciare soltanto 24 spine al giorno.

Psionico naturale (Str): Una manticora frenica ha 1 punto potere.

Abilità: *Le manticore freniche ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare.

CREARE UNA CREATURA FRENICA

"Frenico" è un archetipo ereditario che può essere applicato a qualsiasi creatura senziente che non abbia già il sottotipo psionico (riferita da qui in avanti come la "creatura base"). Una creatura frenica utilizza tutte le stastitiche e le capacità speciali della creatura base eccetto come indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura non cambia, a meno che non sia un animale (nel qual caso diventa una bestia magica [animale aumentato]). Ottiene il sottotipo psionico.

Capacità psioniche (Mag): Una creatura frenica possiede le capacità psioniche indicate di seguito, a seconda dei suoi Dadi Vita. Le capacità sono cumulative. A meno che non sia indicato altrimenti, una capacità è utilizzabile una volta al giorno. Il livello di manifestazione è pari ai DV della creatura. La CD dei tiri salvezza delle capacità psioniche di una creatura frenica è basata sul Carisma.

DV	Capacità
1-2	3 volte al giorno - <i>precognizione difensiva</i> ; 1 volta al giorno - <i>schermo di forza</i>
3-4	3 volte al giorno - <i>affondo mentale</i> , <i>mente vuota</i>
5-6	1 volta al giorno - <i>chiavistello cerebrale</i> , <i>riparazione corporea</i>
7-8	1 volta al giorno - <i>avversione</i> , <i>flagello psionico</i>
9-10	3 volte al giorno - <i>fortezza dell'intelletto</i> ; 1 volta al giorno - <i>frantumazione psichica</i>
11-12	1 volta al giorno - <i>dominazione psionica</i>
13-14	1 volta al giorno - <i>corrente di energia</i> , <i>torre di ferrea volontà</i>
15-16	3 volte al giorno - <i>teletrasporto psionico</i>
17-18	1 volta al giorno - <i>fissione</i>
19-20	1 volta al giorno - <i>colpo esplosivo</i>

Qualità speciali: Una creatura frenica possiede tutte le qualità speciali della creatura base, più le seguenti qualità speciali.

Psionico naturale: Una creatura frenica ottiene 1 punto potere bonus.

Resistenza ai poteri (Str): Una creatura frenica ottiene resistenza ai poteri pari ai suoi Dadi Vita +10.

Caratteristiche: Incrementare la creatura base come segue: Int +2 (se Int è 3 o superiore), Sag +2, Car +4.

Talenti: Una creatura frenica può acquisire i talenti psionici, se ne soddisfa i prerequisiti.

Grado di Sfida: Fino a 5 DV, lo stesso della creatura base +1; 6-10 DV, lo stesso della creatura base +2; 11+ DV, lo stesso della creatura base +3.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +2.

CRYSMAL

Elementale Piccolo (Psionico, Terra)

Dadi Vita: 6d8+6 (33 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 6 m

Classe Armatura: 21 (+1 taglia, +2 Des, +8 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +4/+2

Attacco: Pungiglione +7 in mischia (1d3+3)

Attacco completo: Pungiglione +7 in mischia (1d3+3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità psioniche

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, tratti degli elementali, immunità al fuoco e al freddo, resistenza all'elettricità 15

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +2

Caratteristiche: For 15, Des 14, Cos 12, Int 6, Sag 10, Car 14

Abilità: Ascoltare +2, Osservare +10, Saltare +5, Scalare +5, Valutare +9

Talenti: Allerta, Riflessi Fulminei, Tempra Possente

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o sfaccettatura (2-5)

Grado di Sfida: 3

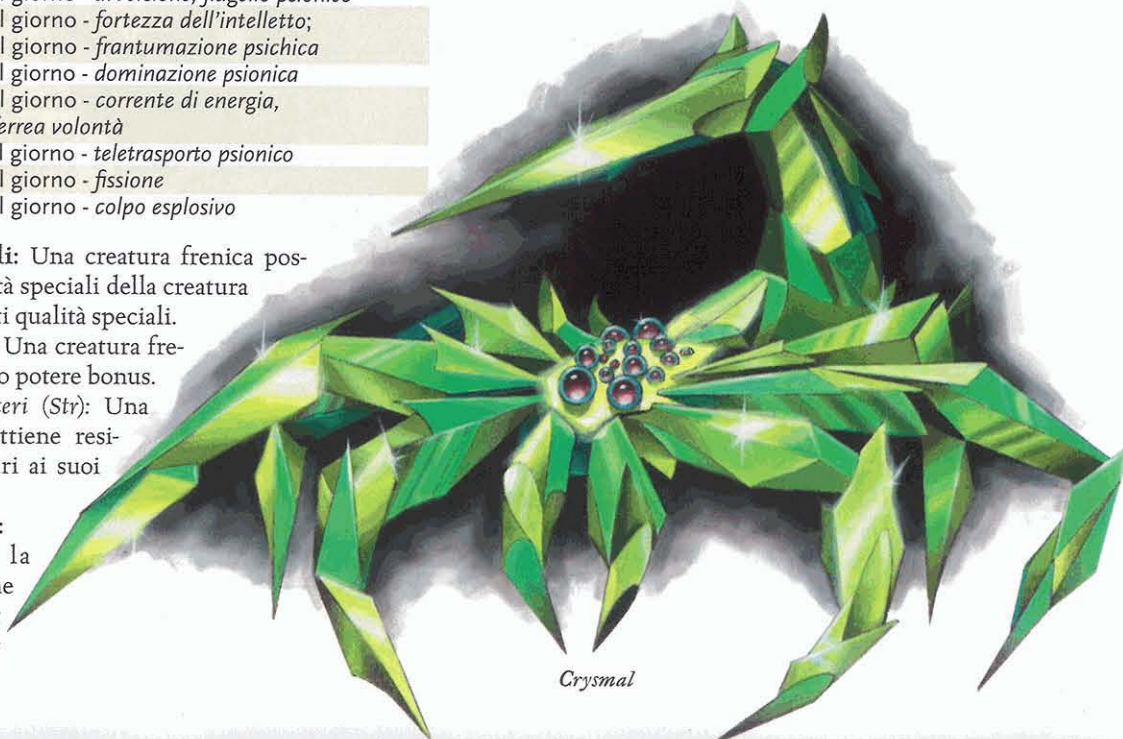
Tesoro: Doppio dei beni (solo gemme)

Allineamento: Qualsiasi legale

Avanzamento: 7-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

La forma a scorpione lunga quasi un metro di questa creatura è composta interamente di minerali. Sei curvi frammenti cristallini forniscono il mezzo di movimento, mentre un pezzo appuntito di cristallo forma un pungiglione perfetto.



Crysmal

Conglomerato di pietra e cristallo, un crysmal cerca sopra ogni cosa di perpetuare la propria specie.

I crysmal trasformano i minerali normali in piccoli crysmal. Le gemme sono la sostanza perfetta del ciclo riproduttivo: per creare un singolo giovane, un crysmal ha bisogno in genere di otto o dieci gemme, ognuna del valore di 25 mo o più.

I crysmal comprendono il Terran ma non lo parlano.

COMBATTIMENTO

I crysmal preferiscono riprodursi in tranquillità, ma a volte devono dare la caccia ai minerali per poter portare avanti il proprio imperativo riproduttivo.

Non hanno timore di attaccare le creature bipedi, le quali, i crysmal hanno appreso, hanno con sé delle gemme.

Capacità psioniche: A volontà - affondo mentale (2d10, CD 13*), controllare oggetti, controllare suoni, individuazione dei poteri psionici, mente vuota; 3 volte al giorno - porta dimensionale psionica. 2° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione del crysmal.

Abilità: I crysmal hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare e Valutare.

DISINCARNATO

Umanoide mostruoso Medio (Incorporeo, Psionico)

Dadi Vita: 4d8+4 (22 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: Volare 9 m (buona) (6 quadretti)

Classe Armatura: 13 (+1 Des, +2 deviazione), contatto 13, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +4/-

Attacco: Tocco incorporeo +5 in mischia (1d6)

Attacco completo: Tocco incorporeo +5 in mischia (1d6)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Poteri psionici, forza telecinetica

Qualità speciali: Assumere sembianze, tratti degli incorporei, telepatia 30 m, nascondere mente

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +6

Caratteristiche: For -, Des 13, Cos 12, Int 15, Sag 14, Car 15

Abilità: Ascoltare +6, Camuffare +10*, Diplomazia +6, Intimidire +6, Osservare +6, Percepire Intenzioni +6, Raggirare +10*

Talenti: Dote Naturale, Sovraccaricare

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o illuminazione (3-6)

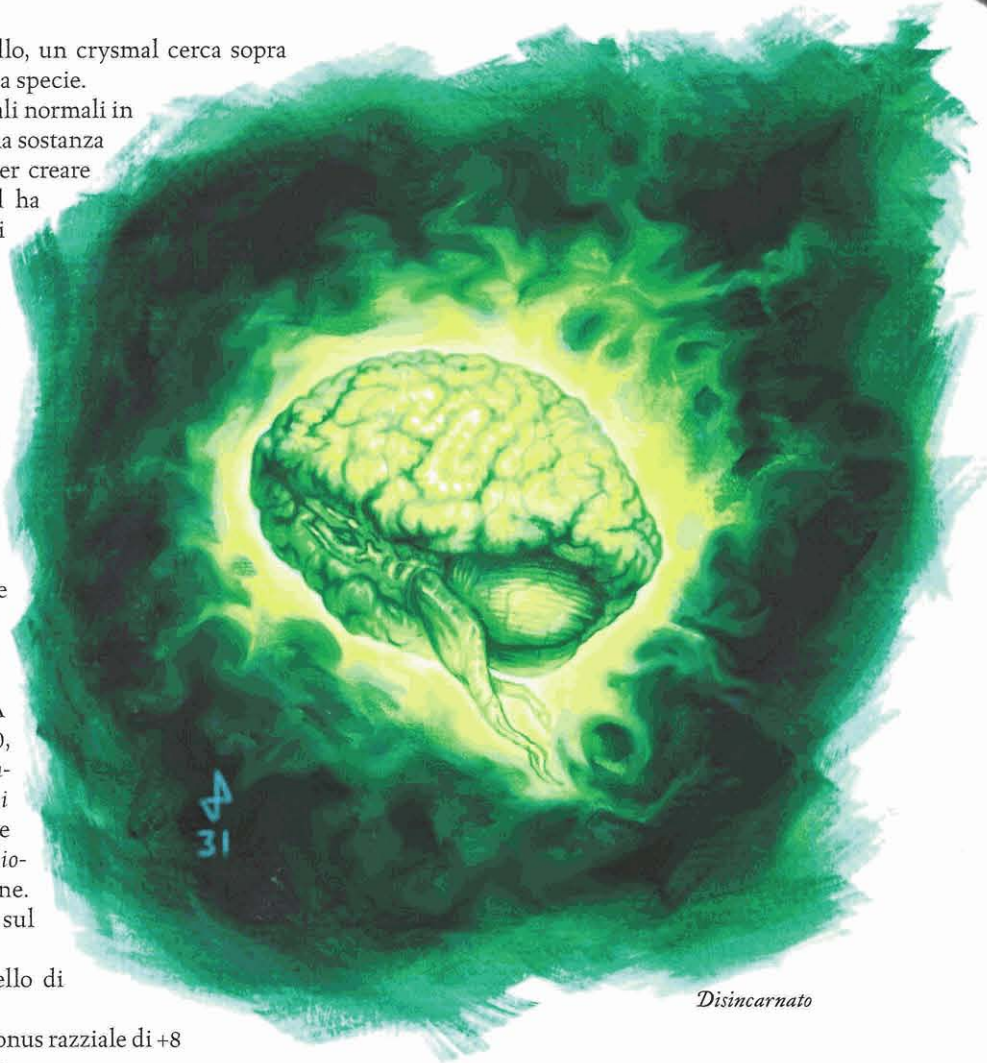
Grado di Sfida: 5

Tesoro: Metà dello standard

Allineamento: Qualsiasi

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +4



Disincarnato

Un cervello disincarnato composto di pura luce bianca fluttua imperioso nell'aria. Un bagliore vagamente percepibile, di tessuto effimero copre il cervello, tremolando in continuazione, come una fiamma di energia priva di sostanza.

I disincarnati sono una razza di umanoidi che si sono lasciati alle spalle i loro corpi fisici e ora esistono come pure menti. Utilizzando la loro capacità di assumere sembianze, i disincarnati possono assumere qualsiasi forma desiderino.

Le forme più comuni in cui i disincarnati compaiono sono quella di nobile umano (maschio o femmina) abbigliato in maniera appariscente, un cervello disincarnato o un semplice globo di luce. L'unico vero limite alla forma del disincarnato è l'immaginazione della creatura. Alcuni disincarnati girano come draghi Grandi, altri come animali Piccoli, e alcuni in miscugli da incubo di arti e melma. Quando in forma fisica, non emanano luce ma imitano una presenza fisica (sebbene l'interazione riveli la loro natura incorporea).

Sebbene i loro antenati desiderassero raggiungere un reame superiore dell'esistenza, molti disincarnati rimangono ancora legati ai desideri e alle preoccupazioni del mondo fisico e traggono piacere da molte delle stesse sensazioni di una creatura fisica, a seconda del loro allineamento. Un disincarnato buono ama aiutare gli altri e sostenere nobili ideali, mentre uno malvagio ama controllare gli eventi in modo che soddisfino i propri desideri.

Un disincarnato utilizza la telepatia per comunicare con gli altri.

COMBATTIMENTO

I disincarnati possono provocare danni minori nelle creature che toccano, ma la maggior parte preferisce utilizzare i poteri psionici per sottomettere gli avversari che gli si oppongono.

Poteri psionici: Un disincarnato manifesta poteri come uno psion (telepate) di 4° livello. La CD dei tiri salvezza è basata sull'Intelligenza.

Tipici poteri da psion conosciuti (punti potere 21, tiro salvezza CD 12 + livello del potere): 1° - *affondo mentale* (CD 13*), *charme psionico* (CD 13*), *individuazione dei poteri psionici*, *mente vuota*; 2° - *annebbiare mente* (CD 14), *chiavistello cerebrale* (CD 14), *leggere pensieri* (CD 14), *spinta di energia* (CD 14).

*Il potere può essere aumentato.

Forza telecinetica (Sop): Un disincarnato può usare *forza telecinetica* (CD 15) come azione standard che non provoca attacchi di opportunità. 4° livello di manifestazione. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Assumere sembianze (Sop): Un disincarnato può assumere le sembianze di qualsiasi creatura Piccola, Media o Grande con un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Le sue capacità non cambiano, ma il disincarnato appare come la creatura di cui ha assunto l'aspetto, affidandosi sulle abilità *Camuffare* e *Raggirare* per distogliere i sospetti.

Nascondere mente (Sop): Un disincarnato non può essere identificato come psionico da incantesimi di divinazione e poteri di chiaroscienza.

Tratti degli incorporei: Un disincarnato è ferito solo da altre creature incorporee, armi magiche, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. Ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte fisica, eccetto gli effetti di forza o gli attacchi effettuati con armi del tocco fantasma. Può attraversare gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano armatura naturale, armatura e scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente contro di loro. La creatura si muove sempre silenziosamente e non può essere udita con una prova di *Ascoltare* a meno che non lo desideri.

Abilità: Un disincarnato ha un bonus razziale di +4 alle prove di *Camuffare* e *Raggirare*. *Quando usa la capacità di assumere sembianze, un disincarnato riceve un ulteriore bonus di circostanza +10 alle prove di *Camuffare*. Se può leggere la mente di un avversario, riceve un ulteriore bonus di circostanza +4 alle prove di *Camuffare* e *Raggirare*.

PERSONAGGI DISINCARNATI

Spie eccezionali, i disincarnati si infiltrano in territorio nemico, impersonano capi e sondano le menti dei nemici alla ricerca di pensieri e piani.

I personaggi disincarnati possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +4 all'Intelligenza, +4 alla Saggezza, +4 al Carisma. Come creatura incorporea, un disincarnato non ha punteggio di Forza.

- Taglia Media.

- Un disincarnato ha una velocità di volare di 9 metri (manovrabilità buona).

- Scurovisione fino a 18 metri.

- Bonus di deviazione alla Classe Armatura pari al modificatore di Carisma del personaggio (minimo +1).

- Attacco naturale: Un disincarnato può effettuare un attacco di contatto in mischia che infligge 1d6 danni.

- Attacchi speciali (vedi sopra): Poteri psionici, forza telecinetica. Un disincarnato che prende livelli da psion (telepate) aggiunge la sua capacità di manifestare razziale ai livelli da psion per determinare la riserva di punti potere, il livello di manifestazione e i poteri conosciuti.

- Qualità speciali (vedi sopra): Assumere sembianze, tratti degli incorporei.

- Dadi Vita razziali: Un disincarnato comincia con quattro livelli da umanoide mostruoso, che forniscono 4d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base +4, un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +4 e Vol +4.

- Abilità razziali: I livelli da umanoide mostruoso del disincarnato gli danno punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono *Ascoltare*, *Camuffare*, *Diplomazia*, *Intimidire*, *Osservare*, *Percepire Intenzioni* e *Raggirare*. Quando usa la capacità di assumere sembianze, un disincarnato riceve un ulteriore bonus di circostanza +10 alle prove di *Camuffare*. Se può leggere la mente di un avversario, riceve un ulteriore bonus di circostanza +4 alle prove di *Diplomazia* e *Raggirare*.

- Talenti razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un disincarnato gli danno due talenti.

- Classe preferita: Psion (telepate).

- Modificatore di livello: +4.

DIVORACERVELLI

Aberrazione Piccola (Malvagio, Psionico)

Dadi Vita: 6d8+15 (42 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 21 (+1 taglia, +5 Des, +5 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +4/+1

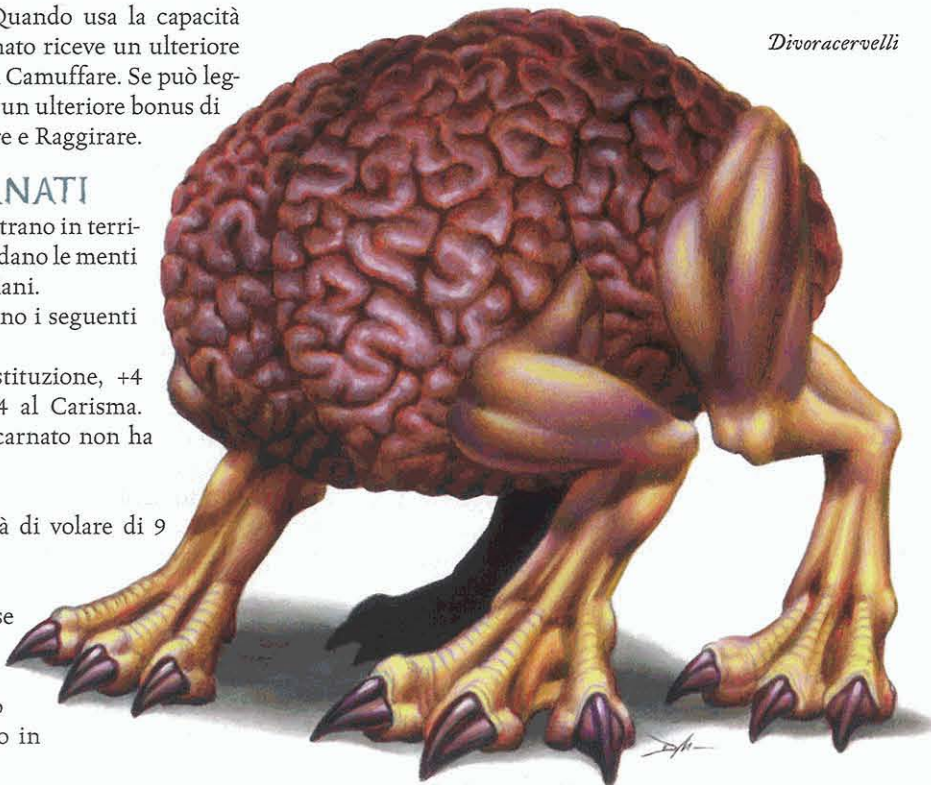
Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d3+1)

Attacco completo: 4 artigli +6 in mischia (1d3+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Furto corporeo, capacità psioniche

Divoracerelli



Qualità speciali: Vista cieca 18 m, riduzione del danno 10/adamantio, immunità al fuoco, resistenza ai poteri 23, resistenza all'elettricità 15, vulnerabilità a *protezione dal male*

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +6

Caratteristiche: For 13, Des 21, Cos 15, Int 12, Sag 12, Car 14

Abilità: Ascoltare +14, Concentrazione +11 (+15 quando manifesta sulla difensiva), Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +14, Raggiare +15

Talenti: Corsa sulle Pareti, Dote Naturale^B, Manifestare in Combattimento, Robustezza

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o guscio (2-4)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: 1/2 monete; doppio dei beni; oggetti standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 7-8 DV (Piccola); 9-15 DV (Media); 16-18 DV (Grande)

Modificatore di livello: +6

Questo cervello apparentemente disincarnato si muove utilizzando quattro bestiali piedi artigliati. È delle dimensioni di un cane e si muove con sorprendente alacrità. Una membrana trasparente e lucida ricopre il suo orribile corpo.

Un divoracervelli dà la caccia alle prede senzienti, a volte agli ordini di potenti padroni, e poi utilizza la sua capacità di furto corporeo per impersonare la sua ultima vittima, riuscendo così a raggiungere aree ricche di prede o spiare per i propri padroni.

I divoracervelli comprendono il Comune ma devono essere in possesso di un corpo per poter parlare. Un divoracervelli in possesso di un corpo conosce anche i linguaggi noti alla sua vittima.

COMBATTIMENTO

Un divoracervelli dà la caccia alla preda scelta, utilizzando *annebbiare mente* e *compressione* per restare invisibile e attendere un'opportunità per cogliere la vittima da sola. Prima scatena una raffica di attacchi telepatici con *frusta dellego* e *insinuazione nel sé*, poi carica per attaccare con i suoi letali artigli, a volte potenziando i suoi attacchi con il potere *colpo poderoso*. Una volta sopraffatta la vittima, un divoracervelli utilizza la sua capacità di furto corporeo per occupare e animare il cadavere, facendosi passare per la vittima mentre dà la caccia al suo prossimo pasto.

Furto corporeo (Sop): Quando un divoracervelli sconfigge una vittima solitaria, ne consuma il cervello ed entra nel cranio. Con un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità, il divoracervelli può fondere la propria forma con quella di una creatura indifesa o morta di taglia Piccola o superiore. I divoracervelli non possono fondere il proprio corpo con quello di una creatura immune ai danni extra dei colpi critici.

Quando un divoracervelli completa la fusione, consuma psionicamente il cervello della vittima (cosa che la uccide all'istante se non è già morta). Il divoracervelli può uscire dal corpo in qualsiasi momento con un'azione standard, fuoriuscendo dal cranio della vittima e riassumendo la sua normale forma.

Dopo aver consumato il cervello della sua vittima, un divoracervelli può invece scegliere di animare il corpo per un massimo di sette giorni, come se fosse il cervello originale della vittima. Il divoracervelli mantiene i propri punti ferita, tiri salvezza e punteggi delle caratteristiche mentali, oltre che le proprie capacità psioniche. Assume tutte le qualità e i

punteggi di caratteristica fisici della vittima, come se avesse utilizzato *metamorfofi* sulla forma della vittima. Finché il divoracervelli occupa questo corpo, ne conoscerà i linguaggi parlati e le informazioni basilari sull'identità e la personalità della vittima, ma nessun suo ricordo o conoscenza specifica.

Capacità psioniche: A volontà - *annebbiare mente*, *compressione*, *frusta dellego* (2d4, CD 16*), *individuazione dei poteri psionici*, *insinuazione nel sé* (tre bersagli, CD 16*), *mente vuota* (+5 ai tiri salvezza sulla Volontà*); 3 volte al giorno - *colpo doloroso*, *fortezza dell'intelletto*, *riparazione corporea* (2d12*). 7° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione del divoracervelli.

Vista cieca (Str): Un divoracervelli può utilizzare mezzi non visivi per individuare tutti i nemici entro 18 metri come una creatura dotata di vista.

Vulnerabilità alla protezione dal male (Str): Un divoracervelli è considerato una creatura evocata ai fini di determinare come è influenzata dall'incantesimo *protezione dal male*.

Abilità: I divoracervelli hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Raggiare, utile per farsi passare per l'originale del corpo posseduto. Hanno anche un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Muoversi Silenziosamente.

DROMITA

Dromita Combattente di 1° livello

Umanoide mostruoso Piccolo (Psionico)

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+1 taglia, +3 armatura naturale, +3 cuoio rinforzato, +1 scudo leggero), contatto 11, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +1/-3

Attacco: Spada lunga +3 in mischia (1d6/19-20) o balestra leggera +2 a distanza (1d6/19-20)

Attacco completo: Spada lunga +3 in mischia (1d6/19-20) o balestra leggera +2 a distanza (1d6/19-20)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità psioniche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, resistenza al fuoco 5, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +0, Vol -2

Caratteristiche: For 11, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 7, Car 10

Abilità: Osservare +4, Scalare +2

Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Combattere alla Cieca^B

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Squadra (2-4), compagnia (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o banda (30-100 più 100% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 5 luogotenenti di 5° livello, 3 capitani di 7° livello, 6-10 scarabei giganti, 2-5 scarabei giganti da corsa)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +1

Questo umanoide è alto all'incirca la metà di un umano. Ha la pelle indurita e ricoperta di chitina, occhi composti come quelli di un insetto, e due piccole antenne che fuoriescono dalla fronte.



Dromita

Detti "uomini-insetto" dagli zotici, i dromiti condividono tanti tratti con gli umani quanti con gli insetti. Una delle maggiori differenze tra i dromiti e la maggior parte delle altre razze sta nella loro fisiologia androgina. I dromiti non sono né maschi né femmine, né possiedono alcun tratto distintivo sessuale.

I dromiti sono alti all'incirca 90 cm e pesano di solito non più di 15 kg. Hanno degli occhi iridescenti e composti. I dromiti indossano stivali pesanti e abiti leggeri, e a volte si accontentano di una robusta imbracatura.

I dromiti parlano il Comune.

La maggior parte dei dromiti incontrati lontano da casa sono combattenti; le informazioni nel blocco delle statistiche riguardano un combattente di 1° livello.

COMBATTIMENTO

I dromiti preferiscono nascondersi e scagliare attacchi psionici contro i nemici in avvicinamento. Non essendo veloci negli spostamenti, preferiscono affidarsi alla copertura e all'occultamento che alla mobilità.

Capacità psioniche: 1 volta al giorno - *raggio di energia* (fuoco, 1d6+1). 1° livello di manifestazione. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. (Altri dromiti possono invece manifestare *raggi di energia* elettrica, fredda o sonora; il *raggio di energia* corrisponde sempre al tipo di energia al cui il dromita è resistente).

Prima dei modificatori razziali, il dromita combattente qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

PERSONAGGI DROMITI

I personaggi dromiti possiedono tutti i tratti razziali seguenti.

- +2 al Carisma, -2 alla Forza, -2 alla Saggezza.
- Taglia Piccola: Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 ai tiri per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, limite di sollevamento e carico 3/4 di quello dei personaggi Medi.
- La velocità base sul terreno dei dromiti è 6 metri.
- Bonus di armatura naturale +3.
- Psionico naturale: I dromiti ottengono 1 punto potere bonus al 1° livello.
- Attacchi speciali (vedi sopra): Capacità psioniche.
- Qualità speciali (vedi sopra): Resistenza al fuoco 5 (altri dromiti possono avere resistenza al freddo, elettricità o sonora invece del fuoco), olfatto acuto.
- Abilità razziali: I dromiti hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Osservare grazie ai loro occhi composti.
- Talenti razziali: I dromiti ottengono Combattere alla Cieca come talento bonus.
- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Gnomesco, Goblin, Nanico, Terran.
- Classe preferita: Innato.
- Modificatore di livello: +1.

DUERGAR PSIONICO

I nani grigi, o duergar, sono una razza cupa e guerriera che vive nelle profondità della terra all'interno di grandi città fonderie. Sono descritti nel *Manuale dei Mostri*. I duergar in una campagna psionica dovrebbero essere modificati rispetto alla versione che compare in quel libro.

Duergar Combattente di 1° livello Umanoide Medio (Nano, Psionico)

Attacchi speciali: Tratti dei duergar, capacità psioniche

COMBATTIMENTO

Tutti i duergar possiedono la facoltà di utilizzare le capacità psioniche. Essi utilizzano il loro potere *invisibilità* per preparare imboscate letali per i loro nemici.

Un duergar psionico non possiede le capacità magiche dei normali duergar. Ha invece le proprie capacità psioniche.

Capacità psioniche: 1 volta al giorno - *espansione, invisibilità*. Queste capacità funzionano come poteri (o incantesimi) manifestati da uno psion (o stregone) con i Dadi Vita del duergar (minimo 3° livello) e funzionano solo sul duergar e su ciò che sta trasportando.

PERSONAGGI DUERGAR

I personaggi duergar possiedono tutti i tratti razziali seguenti.

- +2 alla Costituzione, -4 al Carisma.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno dei duergar è 6 metri. I nani grigi possono però muoversi a questa velocità anche quando indossano un'armatura media o pesante o quando trasportano un carico medio o pesante (a differenza di altre creature, la cui velocità, in queste situazioni, viene ridotta).
- Scurovisione fino a 36 metri.
- Immunità a paralisi, allucinazioni e veleni.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

– **Stabilità:** Le gambe dei duergar sono particolarmente stabili. Un duergar riceve un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti quando i suoi piedi poggiano sul terreno (ma non quando sta scalando, volando, cavalcando, o comunque non ha i piedi saldi sul terreno).

– **Esperto minatore:** Questa capacità fornisce ai duergar un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per individuare lavori in pietra insoliti, come pareti scorrevoli, trappole in pietra, nuove costruzioni (anche quando sono state costruite per adattarsi a quelle vecchie), superfici rocciose instabili, soffitti rocciosi precari e così via. Ciò che non è pietra ma può essere confuso come tale, conta come lavoro in pietra. Un duergar che si avvicini semplicemente entro 3 metri a uno strano oggetto di pietra può tentare automaticamente una prova di Cercare come se stesse effettivamente cercando, e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole in pietra come se fosse un ladro. Un duergar può anche intuire la profondità, avvertendo la distanza approssimativa dalla superficie con la stessa naturalezza con cui un uomo avverte in che direzione è l'alto. I duergar possiedono una sorta di sesto senso rispetto ai lavori in pietra, una capacità innata che hanno molte possibilità di sviluppare e di coltivare nelle loro dimore sotterranee.

– **Capacità psioniche:** 1 volta al giorno - *espansione, invisibilità*. Queste capacità influenzano solamente il duergar e il suo equipaggiamento. Il livello di manifestazione è pari ai suoi Dadi Vita (minimo 3°).

– **Psionico naturale:** I duergar ottengono 3 punti potere bonus al 1° livello. Questo beneficio non gli conferisce anche la capacità di manifestare poteri a meno che non la ottengano tramite altri fonti, come livelli in una classe psionica.

– **Bonus razziale di +1 al tiro** per colpire contro orchi (inclusi mezzorchi) e goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear).

– **Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura** contro creature del tipo gigante (come ogre, troll e giganti delle colline).

– **Sensibilità alla luce (Str):** I duergar sono abbagliati alla luce solare o nel raggio di un incantesimo luce diurna.

– I duergar hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare e Osservare. Hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato e Valutare inerenti a oggetti in pietra o metallo.

– **Linguaggi automatici:** Comune, Nanico, Sottocomune. Linguaggio bonus: Dracónico, Gigante, Goblin, Orchesco, Terran.

– **Classe preferita:** Guerriero.

– **Modificatore di livello:** +1.

Elan Combattente di 1° livello

Aberrazione Media (Psionico)

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 14 (+3 cuoio rinforzato, +1 scudo leggero), contatto 10, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +1/+2

Attacco: Martello da guerra +3 in mischia (1d8+1/x3) o arco lungo +1 a distanza (1d8/x3)

Attacco completo: Martello da guerra +3 in mischia (1d8+1/x3) o arco lungo +1 a distanza (1d8/x3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Replezione, resilienza, resistenza

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +0, Vol -1

Caratteristiche: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 6

Abilità: Saltare +3, Scalare +3

Talenti: Arma Focalizzata (martello da guerra)

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Congrega (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o banda (30-100 più 150% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 10 adulti, 5 luogotenenti di 5° livello e 3 capitani di 7° livello)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +0



Un duergar utilizza espansione per raddoppiare la sua taglia.

Questa persona non ha alcun segno particolare, salvo la carnagione un po' pallida e gli occhi leggermente incavati. Ha lunghi capelli rossi e indossa un'armatura di cuoio rinforzato.

Gli elan vengono creati, non generati. Gli elan sono umani che hanno scelto di abbandonare la propria umanità per una nuova esistenza psionicamente potenziata. Quindi, gli elan non si riproducono se non per esplicita scelta. Anche in quel caso, i loro "piccoli" sono adulti umani. Assieme a questo risveglio psionico giunge una maggiore agilità mentale.

Gli elan sono di solito alti poco meno di 1,80 metri e pesano intorno ai 90 kg, con gli uomini leggermente più alti e pesanti delle donne, ma non sempre. Gli elan più giovani (quelli creati negli ultimi duecento anni) hanno pelle pallida, capelli rossi e tratti giovanili. Gli elan più vecchi di qualche centinaio di anni variano di aspetto tanto quanto il resto dell'umanità. Gli elan si vestono conformemente allo stile delle zone in cui si fanno passare per

umani, arrivando ad adottare insolite capigliature, vestiti sgargianti, tatuaggi, piercing e simili.

Gli elan parlano il Comune.

Alcuni degli elan incontrati lontano da casa sono combattenti; le informazioni del blocco statistiche si riferiscono a un elan combattente di 1° livello. La maggior parte degli elan sono psion o combattenti psichici.

COMBATTIMENTO

Gli elan fanno affidamento ai loro poteri psionici per evitare quanto più possibile i danni, incrementando i propri tiri salvezza o assorbendo il danno fisico con i propri punti potere.

Replezione (Sop): Spendendo 1 punto potere, un elan non ha bisogno di bere e di mangiare per 24 ore.

Resilienza (Sop): Con un'azione immediata, un elan può ridurre il danno che sta per subire di 2 punti per ogni 1 punto potere speso.

Resistenza (Sop): Con un'azione immediata, un elan può spendere 1 punto potere per ottenere un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza fino all'inizio del suo prossimo turno.

Prima dei modificatori razziali, l'elan combattente presentato qui aveva i seguenti punteggi di caratteristica: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

PERSONAGGI ELAN

I personaggi elan possiedono i seguenti tratti razziali.

- 2 al Carisma.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno degli elan è 9 metri.
- Niente scurovisione.
- Psionico naturale: Gli elan ottengono 2 punti potere al 1° livello.
- Qualità speciali (vedi sopra): Replezione, resilienza e resistenza.
- Linguaggi automatici: Comune.
- Classe preferita: Psion.
- Modificatore di livello: +0.

FOLUGUB

Aberrazione Media

Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+3 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovista 15

Attacco base/Lotta: +3/+3

Attacco: Lingua +6 contatto in mischia (liquefare cristallo)

Attacco completo: Lingua +6 contatto in mischia (liquefare cristallo) e morso +1 in mischia (2d4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Liquefare cristallo

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +5

Caratteristiche: For 10, Des 17, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 11

Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +4, Osservare +6

Talenti: Allerta, Arma Accurata

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 5-6 DV (Media); 7-14 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra simile a uno scarabeo lungo quasi due metri e alto poco meno di un metro. Il suo carapace protettivo riluce e brilla di un bagliore cristallino. Un organo simile a una lingua schiocca frequentemente in mezzo alle mandibole, arrivando ad una distanza di quasi un metro.

Elan

I folugub dissolvono e mangiano il cristallo; la lingua trasforma gli oggetti cristallini (gemme comprese) in una melma viscosa, che il folugub ingerisce. I folugub sono anatema per le compagnie equipaggiate con oggetti psionici, dato che molti di questi contengono o sono composti completamente di cristallo.

COMBATTIMENTO

Un folugub può fiutare un oggetto di cristallo fino a 27 metri di distanza, e una volta che ne ha avvertito l'odore, ben poco potrà distrarlo dalla sua preda. Di solito smette di attaccare per divorare un cristallo appena liquefatto. La creatura mira al più grosso oggetto di cristallo disponibile.



Folugub

Liquefare cristallo (Str): Un folugub che effettua con successo un attacco di contatto in mischia con la lingua fa cambiare fase al cristallo preso di mira, mutandolo da solido a liquido e facendogli perdere ogni valore. Il suo tocco può distruggere istantaneamente un cubo di cristallo con spigolo di 1,5 metri. Gli oggetti magici o psionici fatti di cristallo (comprese le armi e le armature cristalline) devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 19 o essere liquefatti. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e comprende un modificatore razziale di +4.

Un'arma cristallina che infligge danni a un folugub si liquefa immediatamente.

GHIOTTONE GRIGIO

Bestia magica Enorme

Dadi Vita: 9d10+36 (85 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 20 (-2 taglia, -1 Des, +13 naturale),
contatto 7, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +9/+25

Attacco: Morso +15 in mischia (2d8+8)

Attacco completo: Morso +15 in mischia (2d8+8) e 2
artigli +10 in mischia (2d6+4)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Esalazione annulla
poteri psionici

Qualità speciali: Scurovisione
18 m, visione crepuscolare,
resistenza ai poteri 20, olfatto
acuto

Tiri salvezza: Temp +10,
Rifl +5, Vol +7

Caratteristiche: For 27,
Des 9, Cos 19, Int 2,
Sag 15, Car 20

Abilità: Ascoltare
+7, Osservare +3,
Saltare +14

Talenti: Buco Psionico,
Mente Chiusa, Mente Ostile,
Seguire Tracce^B, Volontà di Ferro

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario, coppia o
nidiata (3-5)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 10-20 DV
(Enorme); 21-27 DV
(Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Questa creatura ha una forma vagamente umanoide. Sarebbe alta quasi cinque metri e mezzo, ma si sposta accucciata come una bestia, con le mani mezze artigliate utilizzate per muoversi quanto le gambe. La pelle è ruvida e piena di verruche, mentre la bocca straripa di una miriade di denti appuntiti come aghi.



Ghiottone grigio

Il ghiottone grigio è un terrificante predatore che vive solo per eliminare le creature e i personaggi psionici. La furia decisa con cui dà la caccia ed elimina gli individui psionici è stupefacente. Per fortuna delle creature psioniche di ogni dove, i ghiottoni grigi sono rari, trattandosi di una specie artificiale.

I ghiottoni grigi discendono dalle vittime di macabri esperimenti su individui che erano già rimasti vittima di nemici facenti uso dei poteri psionici. Colmi d'odio per chi controlla i poteri psionici, queste povere anime divennero perfetta carne da cannone per quegli incantatori arcani alla ricerca di armi contro i loro nemici psionici. I maghi che diedero inizio a questo programma di incroci magici piegarono dei corpi un tempo umani in forme talmente estreme da fargli perdere ogni barlume di ragione. Tutto ciò che ad esse rimane è un odio istintivo per tutto ciò che è psionico. I mostri derivano il nome non dal colore della loro pelle, ma per la materia grigia infusa psionicamente di cui sono tanto famelici.

COMBATTIMENTO

Un ghiottone grigio attacca qualsiasi cosa che sia infusa dai poteri psionici, o qualsiasi cosa gli si ponga sulla strada durante la caccia a una nuova preda psionica. Naturalmente, un ghiottone grigio deve mangiare (e anche molto per nutrire la sua stazza) quindi se non dispone di una

preda adatta attaccherà qualsiasi creatura vivente. Si libererà sempre dagli scontri con le creature non psioniche se è disponibile una preda psionica. Le uniche creature che si rifiuta di

mangiare sono gli elfi (e non ama il sapore dei nani). Nes-

suna sfida gli pare eccessiva, anche il gettarsi nel mezzo di una potente compagnia di psionici.

Quando attacca, un ghiottone grigio fa uso dei suoi talenti Buco Psionico e Mente Ostile per rendere molto costoso lo scontro ai suoi avversari psionici.

Esalazione annulla poteri psionici (Sop): Come azione gratuita, un ghiottone grigio può esalare una nube di gas dal colore blu chiaro e trasparente in un cubo adiacente con spigolo di 3 metri.

Il gas è psionicamente velenoso; il danno iniziale è 1d4 punti potere, e il danno secondario è 3d4 punti potere (Tempra CD 18 nega). I personaggi e le creature psioniche afflitte sottraggono i punti potere persi dalle loro riserve.

La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Una volta che un ghiottone grigio ha utilizzato la propria esalazione, deve attendere 4 round prima di poterla utilizzare di nuovo.

GITHYANKI PSIONICO

I githyanki sono descritti nel *Manuale dei Mostri*. Un githyanki che compare in una campagna psionica, deve però essere modificato rispetto alla versione che compare nel *Manuale dei Mostri*.

La maggior parte dei githyanki incontrati lontano da casa sono combattenti; si incontrano spesso però anche githyanki psion, combattenti psichici, maghi (chiamati fattucchieri) e multiclasse (chiamati gish).

Githyanki Combattente di 1° livello
Umanoide Medio (Extraplanare, Psionico)

Attacchi speciali: Capacità psioniche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei githyanki, resistenza ai poteri 6

COMBATTIMENTO

I githyanki sono combattenti esperti, pratici nell'uso tattico dell'imboscata, copertura e degli attacchi da parte di cechini psionici dalla distanza.

Un githyanki psionico non possiede le capacità magiche o la resistenza agli incantesimi di un normale githyanki. Possiede invece capacità psioniche e la resistenza ai poteri.

Capacità psioniche: 3 volte al giorno - *frastornare psionico* (CD 10), *mano distante*. 1° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Resistenza ai poteri (Str): Un githyanki psionico ha resistenza ai poteri pari ai suoi Dadi Vita +5.

PERSONAGGI GITHYANKI

La maggior parte dei personaggi githyanki sono guerrieri o psion. I personaggi githyanki possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 alla Saggezza.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno dei githyanki è 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Psionico naturale: I githyanki psionici ottengono 3 punti potere bonus al 1° livello.
- Capacità psioniche: I githyanki psionici ottengono le seguenti capacità psioniche al posto delle capacità magiche indicate nel *Manuale dei Mostri*.

Livello	Capacità psioniche
1°-2°	3 volte al giorno - <i>frastornare psionico, mano distante</i>
3°-5°	3 volte al giorno - <i>amorfa occultante</i>
6°-8°	3 volte al giorno - <i>porta dimensionale psionica</i>
9°+	3 volte al giorno - <i>affondo telecinetico</i> ; 1 volta al giorno: <i>spostamento planare psionico</i>

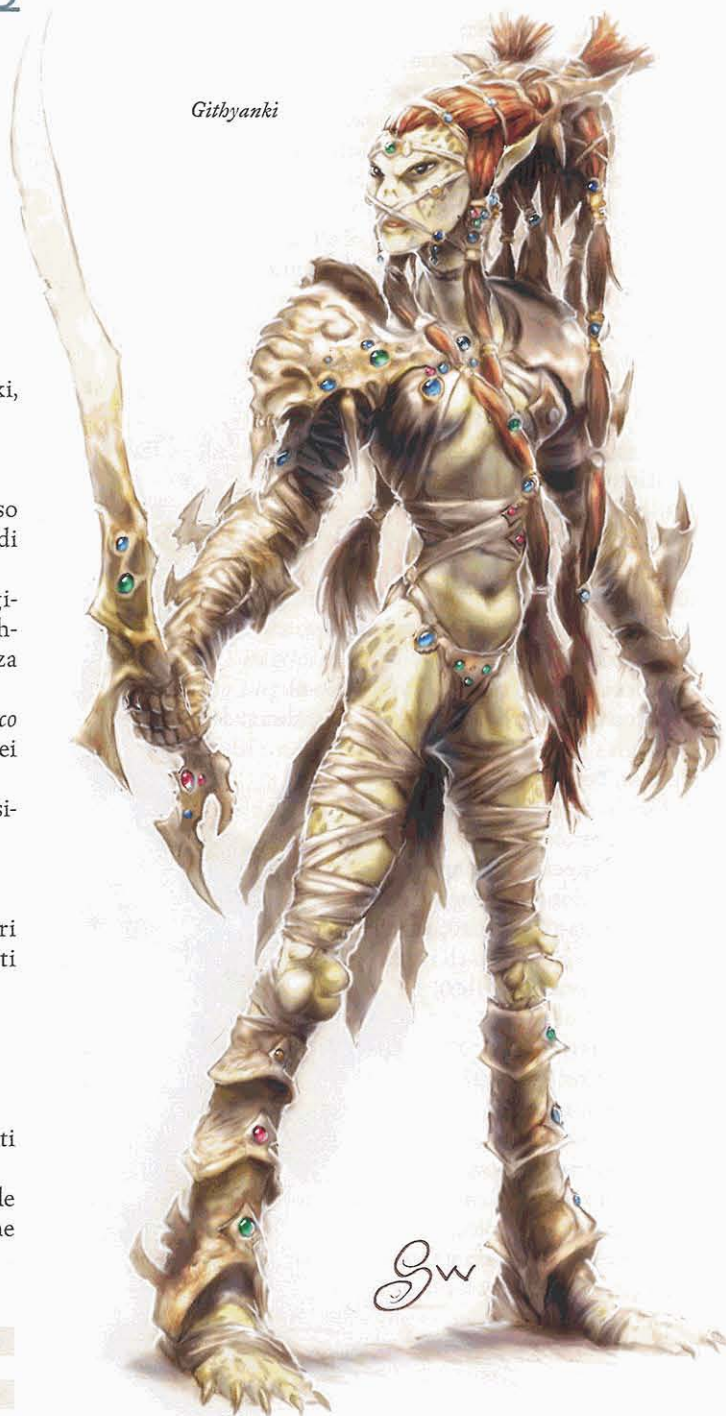
Livello di manifestazione pari a 1/2 Dadi Vita (minimo 1°). La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

- Resistenza ai poteri: Un githyanki psionico ha resistenza ai poteri pari ai suoi Dadi Vita +5.
- Linguaggi automatici: Comune, Gith. Linguaggi bonus: Abissale, Celestiale, Draconico, Infernale, Sottocomune.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello: +2.

GITHZERAI PSIONICO

I githzerai sono una popolazione spietata simile agli umani che vive nel piano del Limbo, riparata al sicuro dei suoi monasteri nascosti.

Githyanki



Sono descritti nel *Manuale dei Mostri*. I githzerai di una campagna psionica dovrebbero essere modificati rispetto alla versione che compare nel *Manuale dei Mostri*.

Il blocco statistiche descrive un combattente di 1° livello. Molti githzerai sono monaci; anche combattenti psichici, spadaccini spirituali, stregoni, ladri e githzerai multiclasse (chiamati zerth) sono indispensabili per un monastero.

Githzerai Combattente di 1° livello
Umanoide Medio (Extraplanare, Psionico)
Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 armatura di inerzia), contatto 13, colto alla sprovvista 14
Attacchi speciali: Capacità psioniche
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, resistenza ai poteri 6

COMBATTIMENTO

In mischia, i githzerai combattenti (come i ladri e i monaci) sono spesso supportati da stregoni.

Un githzerai psionico non possiede le capacità magiche, la capacità di armatura inerziale o la resistenza agli incantesimi di un normale githzerai. Possiede invece capacità psioniche (tra cui *armatura di inerzia*) e la resistenza ai poteri.

Capacità psioniche: 3 volte al giorno - *armatura di inerzia*, *frastornare psionico* (CD 10), *salto felino*, *urto esplosivo*. 1° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Resistenza ai poteri (Str): Un githzerai ha resistenza ai poteri pari ai suoi Dadi Vita +5.

PERSONAGGI GITHZERAI

I personaggi githzerai possiedono i seguenti tratti razziali.

- +6 alla Destrezza, +2 alla Saggezza, -2 all'Intelligenza.
- *Taglia Media*.
- La velocità base sul terreno di un githzerai è 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Psionico naturale: I githzerai psionici ottengono 2 punti potere bonus al 1° livello.
- **Capacità psioniche:** I githzerai psionici ottengono le seguenti capacità psioniche invece delle capacità magiche descritte nel *Manuale dei Mostri* e della capacità armatura inerziale: 3 volte al giorno - *armatura di inerzia*, *frastornare psionico* (CD 10 + 1/2 DV + modificatore di Car), *salto felino*, *urto esplosivo*. I githzerai di 11° livello o superiore ottengono anche *spostamento planare psionico* 1 volta al giorno. Livello di manifestazione pari a 1/2 dei Dadi Vita del githzerai (minimo 1°). La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.
- **Resistenza ai poteri:** Un githzerai psionico ha resistenza ai poteri pari ai suoi Dadi Vita +5.
- **Linguaggi automatici:** Comune, Gith. Linguaggi bonus: Abissale, Celestiale, Draconico, Slaad, Sottocomune.
- Classe preferita: Monaco.
- Modificatore di livello: +2.

MAENAD

Maenad Combattente di 1° livello
Umanoide Medio (Maenad, Psionico)

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 14 (+3 cuoio rinforzato, +1 scudo leggero), contatto 10, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +1/+2

Attacco: Spada lunga +3 in mischia (1d8+1/19-20) o arco lungo +1 a distanza (1d8/x3)

Attacco completo: Spada lunga +3 in mischia (1d8+1/19-20) o arco lungo +1 a distanza (1d8/x3)



Githzerai

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità psioniche

Qualità speciali: Esplosione

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +0, Vol -1

Caratteristiche: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8

Abilità: Saltare +3, Scalare +3

Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga)

Ambiente: Colline calde

Organizzazione: Gruppo (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o banda (30-100 più 150% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 10 adulti, 5 luogotenenti di 5° livello e 3 capitani di 7° livello)

Grado di Sfida: 1/2

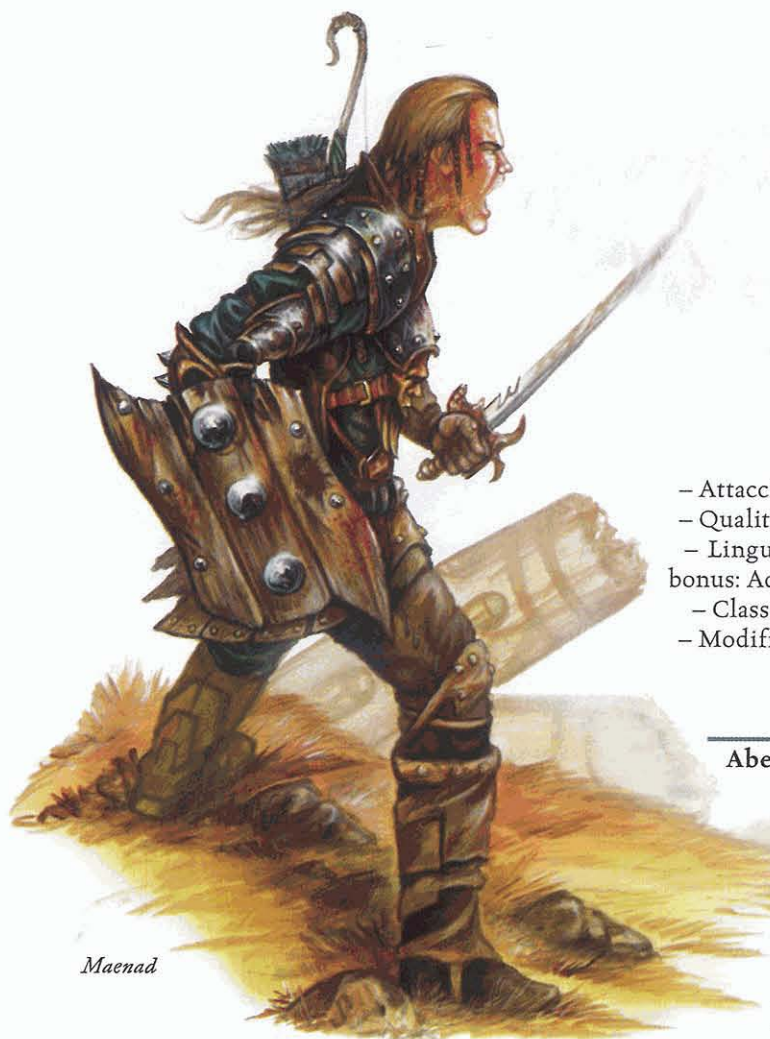
Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +0

Alta e muscolosa, questa persona porta lunghi capelli raccolti in trecce. Ha un aspetto quasi umano, salvo i punti luminescenti che ne ricoprono la pelle.



Maenad

Si ritiene che i maenad siano molto emotivi, ma vengono percepiti come incredibilmente riservati da coloro che li incontrano. Infatti, sia la voce che l'impressione sono reali: sebbene siano governati a un autocontrollo quasi leggendario, i maenad hanno sviluppato questo atteggiamento come metodo per contenere i loro intensi turbamenti interiori. I maenad hanno una profonda devozione marziale, utile per sfogare le passioni che tengono costantemente a bada.

I maenad sono di solito alti 1,80 metri e pesano intorno ai 100 kg; i maschi sono della stessa altezza e solo marginalmente più pesanti delle femmine. Non hanno peli sul volto o sul corpo, preferiscono, se possibile, abiti e armature pesanti.

I maenad parlano il proprio linguaggio e il Comune.

La maggior parte dei maenad incontrati lontano da casa sono combattenti; le informazioni del blocco statistiche si riferiscono a un combattente di 1° livello.

COMBATTIMENTO

I maenad cercano di tenere a freno le proprie emozioni, ma quando entrano in combattimento fanno affidamento ai loro turbamenti interiori e alle capacità associate a questi sentimenti repressi.

Capacità psioniche: 1 volta al giorno - raggio di energia. Un maenad può infliggere solo danni sonori con questa capacità. Livello di manifestazione pari a 1/2 Dadi Vita (minimo 1°). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Esplosione (Str): Una volta al giorno un maenad può sottomettere la propria mentalità per un massimo di

4 round. Egli subisce una penalità di -2 a Intelligenza e Saggezza ma ottiene un bonus di +2 alla Forza.

PERSONAGGI MAENAD

I personaggi maenad possiedono i seguenti tratti razziali.

- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno dei maenad è 9 metri.
- Psionico naturale: I maenad ottengono 2 punti potere bonus al 1° livello.
- Attacchi speciali (vedi sopra): Capacità psioniche.
- Qualità speciali (vedi sopra): Esplosione.
- Linguaggi automatici: Comune, Maenad. Linguaggi bonus: Aquan, Draconico, Elfico, Goblin, Nanico.
- Classe preferita: Innato.
- Modificatore di livello: +0.

MANGIAPENSIERI

Aberrazione Piccola (Psionico)

Dadi Vita: 3d8 (13 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +4 Des, +2 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +2/-1

Attacco: +4 contatto in mischia (mangiare pensieri)

Attacco completo: +4 contatto in mischia (mangiare pensieri)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Mangiare pensieri, capacità psioniche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, transizione eterea

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 12, Des 18, Cos 11, Int 7, Sag 12, Car 14

Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +10, Osservare +5

Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Piano Etereo

Organizzazione: Solitario o gruppo (1-3)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 4-6 DV (Piccola)

Modificatore di livello: -

Questa creatura lunga quasi un metro ha la carne composta di protomateria eterea, attraverso la quale si può intravedere lo scheletro. Ha i tratti di un predatore felino con il teschio e gli artigli di un selvaggio uccello da preda.

I mangiapensieri sono creature bizzarre che vivono nutrendosi dell'energia mentale degli esseri materiali. La loro capacità di spostarsi rapidamente tra il Piano Etereo e il Piano Materiale li rende letali.

I mangiapensieri non parlano.

COMBATTIMENTO

Un mangiapensieri si nasconde nel Piano Etereo in attesa di vittime intelligenti (o, meglio ancora, creature psioniche). Dopo averne individuata una, si trasporta nel Piano Materiale, e cerca di cogliere la vittima di sorpresa. Dopo un attacco riuscito, il mangiapensieri si ritira velocemente nel Piano Etereo per digerire il proprio pasto.

Un mangiapensieri può trascorrere un massimo di 10 round continuativi nel Piano Materiale prima che la sua carne si dissolva e lo porti alla morte. Se viene ferito gravemente, fugge nel Piano Etereo piuttosto che continuare a combattere.

Mangiare pensieri (Sop): Un mangiapensieri può risucchiare i punti potere psionici con un attacco di contatto in mischia. Ogni contatto risucchia 6 punti potere all'avversario (o meno, se all'avversario restano meno di 6 punti potere). Contro una creatura non psionica o una creatura psionica che al momento non ha punti potere, il suo tocco infligge invece 1 danno all'Intelligenza, che fornisce nutrimento equivalente a 6 punti potere.

Un mangiapensieri necessita di 12 punti potere al giorno per sopravvivere, ma se ne ha l'opportunità si ingozzerà delle prede più deboli.

Capacità psioniche: A volontà - *distrazione* (CD 13), *frastornare psionico* (CD 13*), *individuazione dei poteri psionici*, *precognizione*; 3 volte al giorno - *scudo di pensieri*. 3° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione del mangiapensieri.

Transizione eterea (Sop): Un mangiapensieri può spostarsi dal Piano Etereo al Piano Materiale come parte di qualsiasi azione di movimento, e poi tornare indietro

con un'azione gratuita. La capacità è altrimenti identica al potere *transizione eterea psionica*.

MEZZO-GIGANTE

Mezzo-gigante Combattente di 1° livello

Gigante Medio (Psionico)

Dadi Vita: 1d8+2 (6 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 13 (-1 Des, +4 corazza a scaglie), contatto 9, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/+7

Attacco: Spadone Grande +4 in mischia (3d6+3/19-20) o giavellotto Grande +0 a distanza (1d8+2)

Attacco completo: Spadone Grande +4 in mischia (3d6+3/19-20) o giavellotto Grande +0 a distanza (1d8+2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità psioniche

Qualità speciali: Acclimatazione al fuoco, struttura massiccia, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl -1, Vol -1

Caratteristiche: For 15, Des 9, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 8

Abilità: Ascoltare +1, Osservare +1

Talenti: Arma Focalizzata (spadone)

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Gruppo (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello) o banda (30-100 più 150% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 10 adulti, 5 luogotenenti di 5° livello e 3 capitani di 7° livello)

Grado di Sfida: 1

Mangiapensieri



Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale buono
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Questo umanoide è una creatura bestiale della taglia di un ogre. Dalla pelle ramata e gli occhi neri, è alto più di due metri e mezzo e porta con sé uno spadone da gigante.

Nelle vene dei mezzo-giganti scorre sangue umano e di gigante. Sebbene di taglia più simile a un umano che a un gigante, la loro statura non può essere ignorata. I mezzo-giganti sono alti in genere dai 2,10 ai 2,40 metri, con un peso tra i 125 e i 200 kg, dove gli uomini sono notevolmente più alti e pesanti delle donne. La maggior parte dei mezzo-giganti porta capelli neri raccolti in trecce e ha la pelle molto abbronzata. I mezzo-giganti preferiscono abiti appariscenti quando se lo possono permettere, e amano indossare vestiti eleganti o intimidenti.

Nonostante il loro aspetto brutale, i mezzo-giganti possiedono una sensibilità umana. Sono curiosi, interessati alla collaborazione e comunicazione, e sono in genere creature gentili. (Naturalmente, esistono le eccezioni). A rimarcare la loro discendenza umana, i mezzo-giganti parlano Comune. Molti apprendono anche il Gigante.

La maggior parte dei mezzo-giganti incontrati lontano da casa sono combattenti; le informazioni nel blocco statistiche sono per un combattente di 1° livello.

COMBATTIMENTO

Grazie alla loro discendenza dai giganti, i mezzo-giganti sono in grado di impugnare armi pensate per creature di dimensioni più grandi degli uomini. Amano molto utilizzare queste armi in combattimento contro i propri avversari.

Capacità psioniche: 1 volta al giorno - *più pesante* (CD 10). Livello di manifestazione pari a 1/2 DV (minimo 1°). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Acclimatazione al fuoco (Str): I mezzo-giganti ricevono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi e gli effetti del fuoco.

Struttura massiccia (Str): La struttura fisica dei mezzo-giganti gli permette di funzionare per molti aspetti come se fossero di una categoria di taglia più grandi. Ogni volta che un mezzo-gigante è soggetto a un modificatore di taglia o un modificatore di taglia speciale per una prova contrapposta (come durante le prove di lotta, i tentativi di spingere e di sbilanciare), il mezzo-gigante viene considerato come se fosse di una taglia più grande, se può trarne



Mezzo-gigante

beneficio. Un mezzo-gigante è considerato di una taglia più grande anche per determinare gli attacchi speciali di una creatura basati sulla taglia (come afferrare migliorato e inghiottire) che possono agire contro di lui. Un mezzo-gigante può utilizzare armi progettate per creature di una taglia più grande senza penalità. Il suo spazio è portata restano però quelli di una creatura della sua taglia reale. I benefici di questo tratto razziale sono cumulativi con gli effetti di poteri, capacità e incantesimi che modificano

la categoria di taglia del bersaglio.

Prima dei modificatori razziali il mezzo-gigante combattente presentato qui aveva i seguenti punteggi di caratteristica: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

PERSONAGGI MEZZO-GIGANTI

I personaggi mezzo-giganti possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Costituzione, +2 alla Forza, -2 alla Destrezza.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno dei mezzo-giganti è 9 metri.
- Visione crepuscolare.
- Psionico naturale: I mezzo-giganti ottengono 2 punti potere al 1° livello, che scelgano o meno una classe psionica.
- Acclimatazione al fuoco: I mezzo-giganti ricevono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti del fuoco.
- Struttura massiccia (vedi sopra).
- Attacchi speciali (vedi sopra): Capacità psioniche.
- Linguaggio automatico: Comune. Linguaggi bonus: Draconico, Gigante, Gnoll, Ignan.
- Classe preferita: Combattente psichico.
- Modificatore di livello: +1.

MIND FLAYER PSIONICO

Abitanti dei bui abissi molto al di sotto del mondo di superficie, i mind flayer (o illithid, come vengono anche chiamati) sono forse la più infame e temuta delle crea-

ture in possesso di poteri mentali. I mind flyer sono descritti in dettaglio nel *Manuale dei Mostri*, ma i mind flyer in una campagna psionica dovrebbero essere modificati come segue rispetto alla versione che compare nel *Manuale dei Mostri*.

Mind flyer

Aberrazione Media (Psionico)

Attacchi speciali:

Estrarre, afferrare migliorato, *flagello mentale*, poteri psionici

Qualità speciali:

Resistenza ai poteri 25, telepatia 30 m

Abilità: Ascoltare +11, Camuffare +3

(+5 recitazione), Concentrazione +11, Conoscenze (arti psioniche) +12, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +11, Percepire Intenzioni +7, Raggiurare +11, Utilizzare Oggetti Psionici +7

Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Manifestare in Combattimento



COMBATTIMENTO

Un mind flyer psionico si affida a tattiche simili a quelle descritte per i mind flyer del *Manuale dei Mostri*. La sua arma più pericolosa è la capacità *flagello mentale*, ma la creatura è in possesso di diversi poteri psionici, da attacchi come *affondo mentale* e *frusta dell'ego* a compulsioni spezza volontà come *dominazione psionica*.

Un mind flyer psionico preferisce usare come forma primaria di attacco *flagello mentale*, dato che il suo uso non gli costa punti potere.

Un mind flyer psionico non possiede le capacità magiche dei normali illithid. Dispone invece di poteri psionici.

Poteri psionici: Un mind flyer psionico manifesta poteri come uno psion (telepate) di 9° livello. Le CD dei tiri salvezza sono basate sull'Intelligenza.

Tipici poteri da psion conosciuti (punti potere 90, tiro salvezza CD 14 + livello del potere): 1° - *affondo mentale* (CD 15*), *charme psionico* (CD 15*), *individuazione dei poteri psionici*, *precognizione difensiva*, *vigore*; 2° - *equilibrio corporeo*, *frusta dell'ego* (CD 16*), *insinuazione nel sé* (CD 16*), *leggere pensieri* (CD 16*), *levitazione psionica*, *suggestione psionica* (CD 16*); 3° - *barriera mentale*, *dissolvi poteri psionici*, *riparazione corporea*; 4° - *dominazione psionica* (CD 18*), *forzezza dell'intelletto*, *porta dimensionale psionica*; 5° - *sonda mentale* (CD 19*), *spostamento planare psionico*.

*Il potere può essere aumentato.

NEOTHELID

Aberrazione Mastodontica (Psionico)

Dadi Vita: 25d8+200 (312 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 28 (-4 taglia, -2 Des, +24 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 28

Attacco base/Lotta: +18/+40

Attacco: Tentacolo artigliato +24 in mischia (2d6+10/19-20)

Attacco completo: 4 tentacoli artigliati +24 in mischia (2d6+10/19-20)

Spazio/Portata: 9 m/9 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, afferrare migliorato, capacità psioniche, inghiottire

Qualità speciali: Vista cieca 30 m, riduzione del danno 5/-, resistenza ai poteri 25

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +6, Vol +16

Caratteristiche: For 30, Des 7, Cos 27, Int 16, Sag 15, Car 20

Abilità: Ascoltare +30, Conoscenze (arti psioniche) +31, Osservare +30, Sapienza Psionica +31, Scalare +38

Talenti: Attacco Poderoso, Critico Migliorato (tentacolo artigliato), Dono Psionico, Dote Naturale, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Meditazione Psionica, Pugno Psionico, Velocità del Pensiero

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 26-45 DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Questa creatura è un verme tentacolato coperto di melma e delle dimensioni di un drago. Quattro tentacoli lunghi quasi otto metri spuntano dalla sua testa priva di occhi, dimenandosi attorno a una bocca da lampreda di dimensioni da incubo. Un ributtante sentiero di muco segue il percorso di questo orrore.

Un neothelid maturo è un gigantesco verme lungo diversi metri e pesante decine di migliaia di chilogrammi. Poco meno terribile che essere dissolti dal soffio acido della creatura è venire trascinati dentro le sue fauci fameliche.

I neothelid sono un raro risultato di un terribile fallimento nel ciclo riproduttivo dei mind flyer. La loro stessa esistenza è un argomento tabù tra gli illithid. Da parte loro, i neothelid si nascondono al buio, con la mente percorsa da desideri troppo folli da riportare. Sebbene capiscano il Sottocomune, è raro che comunichino in qualche modo significativo.

COMBATTIMENTO

In battaglia, un neothelid raggomitola il corpo in una spira larga 9 metri. La sua tattica preferita è di liquefare i nemici con la sua arma a soffio. Contro avversari più lontani può usare i poteri psionici, mentre i tentacoli eliminano in fretta quelli più vicini.

Arma a soffio (Sop): Cono di acido lungo 15 metri, una volta ogni 1d4 round; danno 14d10 da acido, Riflessi CD 30 dimezza.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un neothelid deve colpire una creatura con due tentacoli durante lo stesso attacco. Se riesce a trattenerla, infligge automaticamente danni da tentacolo e può tentare di inghiottire l'avversario.

Capacità psioniche: A volontà - affondo telecinetico (250 kg, CD 18*), *charme psionico* (tutti i bersagli, durata 15 giorni, CD 21*), *equilibrio corporeo*, *forza telecinetica* (250 kg, CD 18*), *leggere pensieri* (CD 17*), *levitazione psionica*, *manovra telecinetica* (bonus di +4, CD 18*), *percezione chiaroveggente*, *suggestione psionica* (sette bersagli, CD 17*), *teletrasporto psionico*, *tracciare teletrasporto*, *veleno autentico* (CD 19); 3 volte al giorno - affondo mentale (15d10, CD 23*), *frantumazione psichica* (6d6, CD 16**). 15° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione del neothelid.

**Include il modificatore intrinseco +4 al tiro salvezza descritto nel potere.

Inghiottire (Str): Un neothelid può tentare di inghiottire un avversario afferrato di una taglia più piccola di lui superando una prova di lotta. Una volta all'interno, l'avversario subisce 2d8+15 danni da stritolamento più 2d6 danni da acido per round per via dei succhi gastrici. Una creatura inghiottita può aprirsi la strada verso l'esterno con un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 25 danni allo stomaco (CA 22). Una volta che la creatura ne esce, una contrazione muscolare richiude la ferita; un'altra creatura inghiottita deve aprirsi la propria via di uscita. L'interno di

un neothelid può contenere 1 creatura Enorme, 2 Grandi, 8 Medie, 32 Piccole, 128 Minuscole, o 512 Minute o più piccole.

Vista cieca (Str): Un neothelid può utilizzare sensi non visivi per individuare tutti i nemici entro 30 metri proprio come una creatura dotata di vista.

PHTHISIC

Umanoide mostruoso Grande (Psionico)

Dadi Vita: 6d8+30 (57 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +6/+16

Attacco: Artiglio +11 in mischia (1d6+6)

Attacco completo: 2 artigli +11 in mischia (1d6+6) e morso +6 in mischia (1d6+3 più nutrimento mentale)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Nutrimento mentale, capacità psioniche

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, rigenerazione 5, resistenza al freddo 10, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +8

Caratteristiche: For 23, Des 12, Cos 21, Int 10, Sag 16, Car 16

Abilità: Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +7, Osservare +11

Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o banda (2-4)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questo umanoide alto tre metri è grottescamente distorto. Nonostante i denti e artigli affilati come pugnali, la pelliccia coperta di brina, e i lineamenti distorti, la creatura sembra quasi una persona familiare.

Uno phthisic è una neurosi repressa estratta dalla mente inconscia per camminare tra i viventi. Gli phthisic si nutrono dell'energia mentale altrui, lasciando danni permanenti sulle vittime.

Uno phthisic è alto 3 metri e pesa 300 kg. Assomiglia vagamente alla persona dalla cui mente è sfuggito, ma pesantemente distorta (qualcuno che conosca l'individuo da cui lo phthisic ha avuto origine può effettuare una prova di Osservare con CD 25 per notare la somiglianza).

Uno phthisic viene inizialmente attratto da una mente disturbata tramite uno sconosciuto potere psionico, probabilmente una versione distorta di *chirurgia psichica*. Una volta



Phthisic

libero, è una creatura indipendente e potrebbe addirittura attaccare il suo progenitore.

Uno phthisic parla il linguaggio primario della mente che l'ha partorito, di solito il Comune.

COMBATTIMENTO

Nato da una mente insana, uno phthisic brama costantemente il dolce nettare della sanità per lenire il proprio tormento mentale, anche se per poco. Mentre si nutre dell'intelligenza di una creatura vivente, la vittima sperimenta una sensazione di freddo mortale.

Nutrimento mentale (Str): Uno phthisic che colpisce con il morso infligge 1d4 danni all'Intelligenza. Se questo effetto riduce il punteggio di Intelligenza dell'avversario a 0, il danno alla caratteristica diventa risucchio di caratteristica.

Capacità psioniche: 3 volte al giorno - *affondo mentale* (LM 4°, 4d10, CD 15°), *barriera mentale*, *chiavistello cerebrale* (agisce su animali, bestie magiche, folletti, giganti, umanoidi e umanoidi mostruosi, CD 15°), *frusta dell'ego* (1d4, CD 15°), *pattinare*, *scivolo dimensionale*; 1 volta al giorno - *catapsi* (CD 18), *riparazione corporea* (guarisce 1d12*). 6° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione dello phthisic.

Rigenerazione (Str): Fuoco e acido infliggono danni normali allo phthisic.

PSICOCRISTALLO

Costrutto Minuto

Dadi Vita: Come i DV del padrone (pf 1/2 del padrone)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 6 m*

Classe Armatura: 16 (+4 taglia, +2 Des*), contatto 16, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +0/-17

Attacco: -

Attacco completo: -

Spazio/Portata: 30 cm/0 cm

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Tratti dei costrutti, durezza 8, capacità conferite allo psicocrystallo (eludere migliorato, personalità, autopropulsione, condividere poteri, vista, legame telepatico)

Tiri salvezza: Tiri salvezza del padrone

Caratteristiche: For 1*, Des 15*, Cos -, Int 6, Sag 10, Car 10

Abilità: Ascoltare +6, Cercare +2, Muoversi Silenziosamente +6, Osservare +6, Scalare +14*

Talenti: Allerta

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: Compreso nel padrone

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Come il padrone

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

*Con la capacità di autopropulsione attivata.

Questo crystallo luminoso è delle dimensioni di una piccola mano umana.

Uno psicocrystallo è l'esternazione artificiale di una piccola porzione della coscienza di un personaggio psionico. Viene



incontrato solo come creazione e compagno di uno psion, innato o personaggio con simili capacità. Lo psicocrystallo descritto qui è quello di uno psionico di 1° livello.

COMBATTIMENTO

Le caratteristiche di uno psicocrystallo dipendono dal suo padrone. I suoi Dadi Vita sono pari ai Dadi Vita del padrone (contando solo i livelli da psion o innato), i suoi punti ferita sono pari alla metà di quelli del padrone, e i suoi bonus ai tiri salvezza sono gli stessi del padrone.

Tratti dei costrutti: Uno psicocrystallo è immune al veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti di necromanzia, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i colpi critici, i danni non letali, i danni alle caratteristiche, i risucchi di caratteristica, la fatica, l'esaurimento o il risucchio di energia. Non può guarire dai danni, ma può essere riparato. Gli psicocrystallo sono privi dei tratti dei costrutti, scurovisione e visione crepuscolare.

Capacità concesse allo psicocrystallo: Lo psicocrystallo qui descritto ha le capacità speciali autopropulsione, allerta, eludere migliorato, condividere poteri, legame telepatico, vista e personalità come descritto nel Capitolo 2 a partire da pagina 27. (Se il padrone decide di non attivare la capacità di autopropulsione, lo psicocrystallo ritorna alla propria velocità di 0 metri e non ha punteggio di Forza o Destrezza).

Abilità: Uno psicocrystallo (con la capacità di autopropulsione attivata) utilizza il suo modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza per le prove di Scalare. Ha un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10, anche se di fretta o minacciato.

SACCHEGGIATORE TEMPORALE

Aberrazione Grande (Psionico)

Dadi Vita: 8d8+16 (52 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale),
contatto 12, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +6/+11

Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d6+1)

Attacco completo: 4 artigli +6 in mischia (1d6+1) e morso
+1 in mischia (1d8) e corno +1 in mischia (1d4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, capacità psioniche,
saccheggio temporale

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +7

Caratteristiche: For 13, Des 17, Cos 14, Int 7, Sag 12,
Car 14

Abilità: Acrobazia +6, Ascoltare +7, Osservare +7

Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Schivare

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento:

Generalmente malvagio
(qualsiasi)

Avanzamento: 9-15 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Il corpo a cornamusa di questa creatura alta quasi due metri e mezzo è in equilibrio su di un'unica potente gamba che termina in un piede prensile. Un singolo corno spunta dalla cima della testa. La creatura ha quattro occhi e una grande bocca. Quattro lunghe braccia disarticolate si estendono dal corpo, terminando ciascuna in una mano artigliata.

I saccheggiatori temporali sono cacciatori che utilizzano le loro capacità psioniche per "spingere" le prede avanti nel tempo: una tattica disorientante che impedisce ai compagni della preda (se ce ne sono) di fornire aiuto.

I saccheggiatori temporali sono parenti dei saccheggiatori eterei (vedi *Manuale dei Mostri*), sebbene più aggressivi e grossi. Un saccheggiatore temporale è di colore giallo con chiazze grigie e blu.

I saccheggiatori temporali non parlano.

COMBATTIMENTO

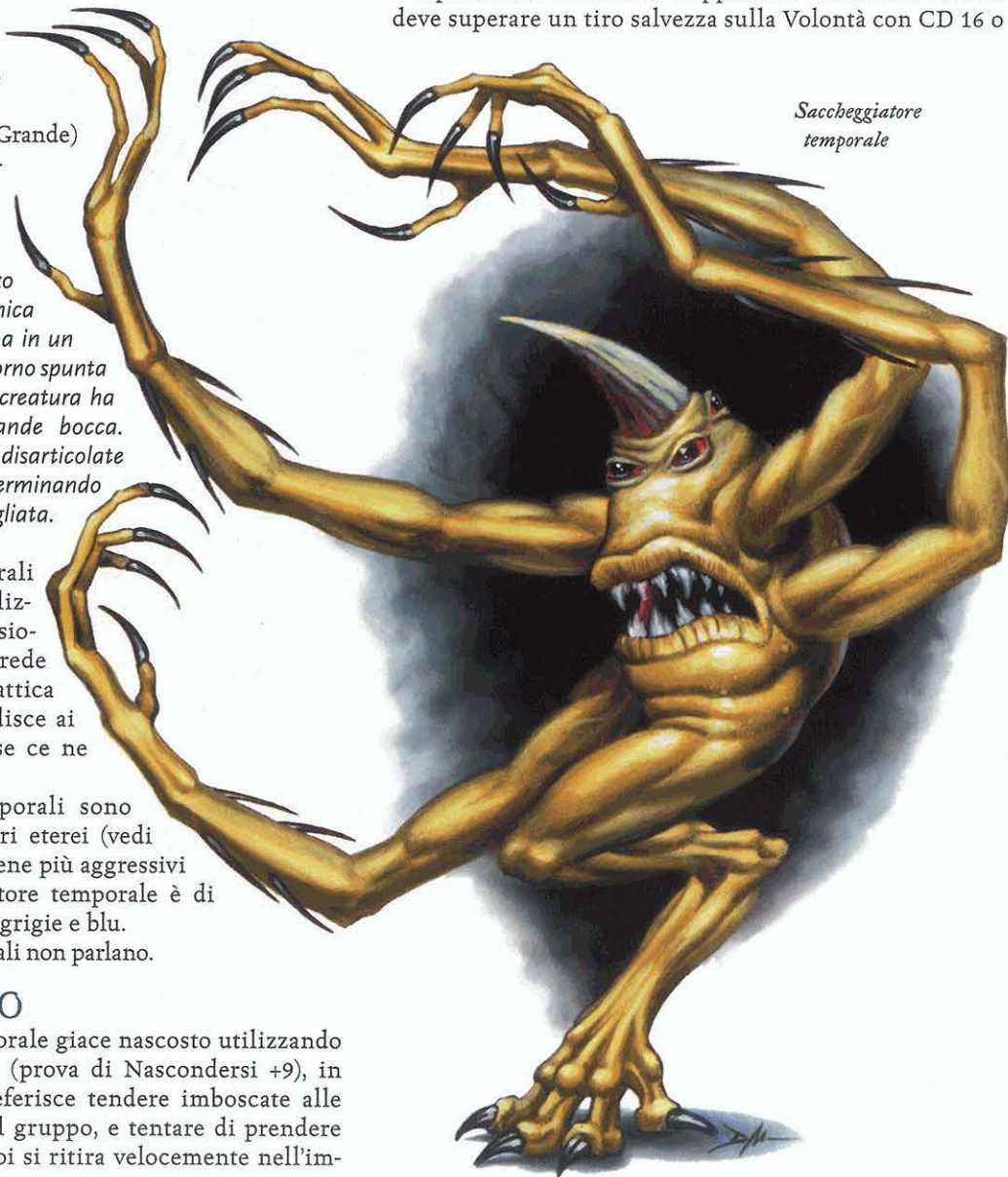
Un saccheggiatore temporale giace nascosto utilizzando il suo potere *camaleonte* (prova di Nascondersi +9), in attesa di una preda. Preferisce tendere imboscate alle creature che chiudono il gruppo, e tentare di prendere di sorpresa la vittima. Poi si ritira velocemente nell'immediato futuro.

Quando ferito gravemente, un saccheggiatore temporale fugge utilizzando la sua capacità di saccheggio temporale (solo su di sé) o *porta dimensionale psionica*.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un saccheggiatore temporale deve colpire una creatura di taglia Grande o minore con due artigli. Può poi tentare di cominciare una lotta con un'azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e utilizza la sua capacità di saccheggio temporale.

Capacità psioniche: A volontà - *camaleonte*, *camminare sulle pareti*, *distrazione* (CD 13), *levitazione psionica*, *porta dimensionale psionica*. 3 volte al giorno - *barriera mentale*. 8° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Saccheggio temporale (Sop): Se un saccheggiatore temporale riesce ad afferrare una creatura di taglia Grande o inferiore, si stringe al corpo dell'avversario e si sposta di 7 minuti in avanti nel tempo con un'azione gratuita. Gli osservatori (se ce ne sono) vedono il saccheggiatore temporale e la preda svanire in un baluginio, per poi riapparire 7 minuti più tardi nella stessa posizione e condizione in cui erano scomparsi. Per il saccheggiatore e la preda non è trascorso neppure un istante. La vittima deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o



Saccheggiatore temporale

rimanere frastornata per 1 round a causa del disorientamento temporale. La capacità è altrimenti identica a balzo temporale manifestato da uno psionico di 8° livello.

TALPA CEREBRALE

Bestia magica Minuscola (Psionico)

Dadi Vita: 1d10-2 (3 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 4,5 m (3 quadretti), scavare 4,5 m

Classe Armatura: 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +1/-11

Attacco: Morso +5 in mischia (1d3-4)

Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d3-4)

Spazio/Portata: 75 cm/0 m

Attacchi speciali: Influenza a cascata, capacità psioniche

Qualità speciali: Visione crepuscolare, conversione dei poteri, olfatto acuto, nascondere mente

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +4, Vol +2

Caratteristiche: For 2, Des 14, Cos 7, Int 2, Sag 14, Car 11

Abilità: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +7,

Nascondersi +15, Osservare +2

Talenti: Allerta, Arma Accurata^B

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Tana (3-8)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -



Talpa cerebrale

Una piccola creatura dal pelo marrone con un muso carnoso a forma di stella giace mezza nascosta nella terra.

Le talpe cerebrali sono animali da tana che utilizzano i poteri psionici per soprafare prede psioniche più grosse. Piccole, pelose e quasi totalmente cieche, le talpe cerebrali sono quasi indistinguibili dai loro normali cugini animali.

Le talpe cerebrali mangiano piccoli insetti quando non possono ottenere energia psionica.

COMBATTIMENTO

Le talpe cerebrali bramano l'energia psionica. Si nascondono nella terra fresca e tra i detriti sul terreno delle foreste, restando in attesa dell'avvicinarsi di creature psioniche grazie al potere *individuazione dei poteri psionici*. Quando un bersaglio adatto arriva a portata, le talpe cerebrali attaccano con la capacità *assorbire potere*. Le talpe restano nascoste il più possibile. Se minacciate, usano *avversione* e *affondo mentale* per scoraggiare gli attaccanti, utilizzando il morso solo come ultima risorsa.

Influenza a cascata (Str): Malattia - morso; Tempra CD 9, periodo di incubazione un giorno, danno cascata psionica (ogni volta che un personaggio afflitto manifesta un potere, deve effettuare una prova di Concentrazione con CD 16; se fallisce la prova, si attiva una cascata psionica [vedi "Malattie psioniche", pagina 67]). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità psioniche: A volontà - *assorbire potere* (LM 5°, CD 14), *individuazione dei poteri psionici*; 3 volte al giorno - *affondo mentale* (CD 11), *avversione* (CD 12). 1° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Nascondere mente (Sop): Una talpa cerebrale non può essere identificata come creatura psionica da incantesimi di divinazione o poteri di chiaroscienza.

Conversione del potere (Sop): Quando una talpa cerebrale risucchia un punto potere tramite il potere *assorbire potere*, guarisce immediatamente 1 punto ferita. Se è già al massimo dei punti ferita, guadagna invece sufficiente sostentamento psionico per soddisfare i suoi bisogni di nutrimento per le successive 24 ore.

Abilità: Le talpe cerebrali hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi e una penalità razziale di -2 alle prove di Osservare.

THRI-KREEN

Umanoide mostruoso Medio (Psionico)

Dadi Vita: 2d8 (9 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +2/+3

Attacco: Artiglio +3 in mischia (1d4+1); o lancia lunga +3 in mischia (1d8+1/x3); o giavelotto +4 a distanza (1d6+1)

Attacco completo: 4 artigli +3 in mischia (1d4+1) e morso -2 in mischia (1d4 più veleno); o lancia lunga +3 in mischia (1d8+1/x3) e 2 artigli -2 in mischia (1d4) e morso -2 in mischia (1d4 più veleno); o giavelotto +4 a distanza (1d6+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Veleno, capacità psioniche
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità agli effetti del sonno, salto
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +5, Vol +4
Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 11, Int 8, Sag 12, Car 7
Abilità: Ascoltare +2, Equilibrio +3, Nascondersi +3*, Osservare +2, Saltare +35, Scalare +2
Talenti: Combattere con Più Armi, Deviare Frecce^B
Ambiente: Deserti caldi
Organizzazione: Solitario o branco (5-10)
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

Questa creatura sembra una mantide religiosa bipede, completa di sei arti; i due inferiori vengono utilizzati per camminare, mentre i quattro superiori terminano in mani artigliate con quattro dita. Ha una grande e minacciosa mandibola, occhi composti, e due piccole antenne che spuntano dalla fronte.

Feroci cacciatori e infallibili battitori di piste, i thri-kreen sono una razza di uomini-insetto a volte detti "mantidi guerriere". Sono creature aliene e imperscrutabili che appaiono come mostri sanguinari a coloro che non li conoscono bene. I thri-kreen sono cacciatori quasi perfetti, gente nomade che trascorre la sua breve

esistenza vagando per le grandi distanze dei deserti, praterie e savane del sud.

L'esoscheletro di un thri-kreen è di colore giallo sabbia, molto adatto per le savane e le praterie aride che queste creature favoriscono. I thri-kreen non indossano molto più che una semplice imbracatura per trasportare armi ed equipaggiamento.

I thri-kreen parlano il proprio linguaggio, e alcuni conoscono il Comune.

COMBATTIMENTO

In combattimento i thri-kreen sono inarrestabili, e utilizzano armi insieme agli artigli e al morso velenoso. Colgono sempre l'occasione per potenziare le loro capacità di combattimento con le proprie capacità psioniche, o sfuggire da un combattimento che sembra troppo pericoloso utilizzando il potere *camaleonte*.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 11, danno iniziale 1d6 Des, danno secondario paralisi per 2d6 minuti. Un thri-kreen può usare il suo morso velenoso una volta al giorno. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità psioniche: 3 volte al giorno - *camaleonte*, conoscere direzione e locazione; 1 volta al giorno - *amorfia occultante superiore*, artiglio metafisico. Livello di manifestazione pari a 1/2 dei Dadi Vita del thri-kreen (minimo 1° livello).

Salto (Str): Un thri-kreen è un saltatore naturale. Ha un bonus razziale di +30 alle prove di Saltare.

Abilità: *Un thri-kreen ha un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in ambienti sabbiosi o aridi.

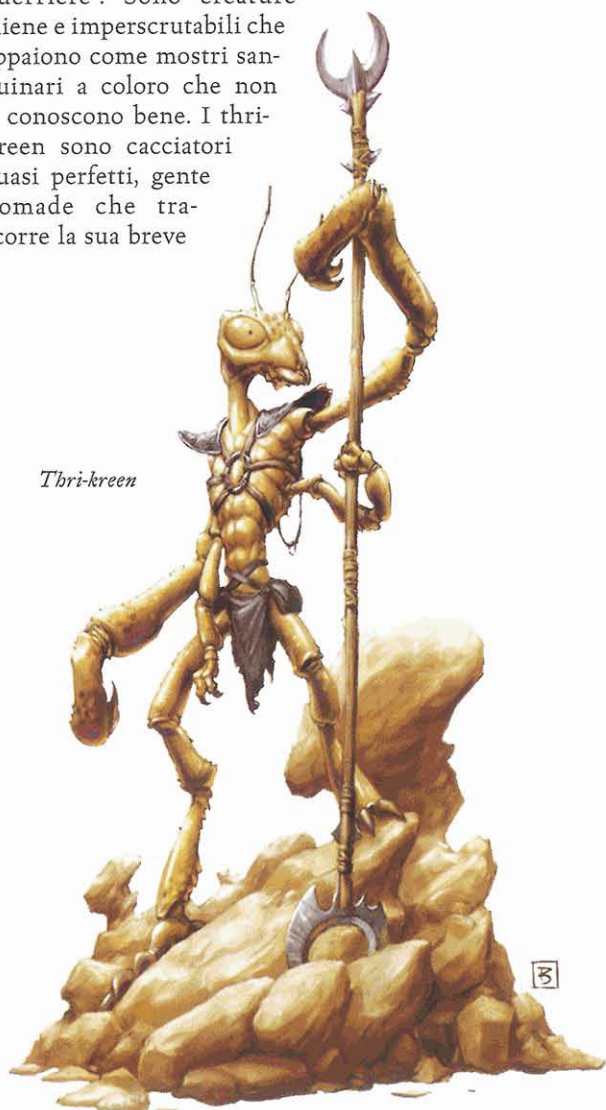
PERSONAGGI THRI-KREEN

I personaggi thri-kreen possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Forza, +4 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza, -4 al Carisma.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno dei thri-kreen è 12 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Bonus di armatura naturale +3.
- Arti multipli: I thri-kreen hanno quattro braccia e possono acquisire i talenti Combattere con Più Armi e Multiattacco (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*).
- Attacchi naturali: 4 artigli (1d4) e morso (1d4).
- Familiarità con le armi: Il gythka e il chatkcha (descritti a pagina 14 di questo libro) sono armi da guerra per i thri-kreen.
- Psionico naturale: I thri-kreen ottengono 1 punto potere bonus al 1° livello.
- Attacchi speciali (vedi sopra): Veleno, capacità psioniche (livello di manifestazione pari a 1/2 DV).
- Qualità speciali (vedi sopra): Immunità agli effetti del sonno, salto.
- Dadi Vita razziali: Un thri-kreen comincia con due livelli da umanoide mostruoso, che forniscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base +2, e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +0, Rifl +3 e Vol +3.
- Abilità razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un thri-kreen gli danno punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Equilibrio, Nascondersi, Osservare, Saltare e Scalare. Un thri-kreen ha un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in ambienti sabbiosi o aridi.

Illus. di B. Despain

Thri-kreen



- Talenti razziali: I livelli da umanoide mostruoso del thri-kreen gli danno un talento. Il thri-kreen ottiene Deviare Frece come talento bonus.

- Linguaggi automatici: Comune, Thri-kreen. Linguaggi bonus: Elfico, Gigante, Gnoll, Goblin, Halfling.

- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello: +2.

UDORADICE

Vegetale Enorme (Psionico)

Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 0 m

Classe Armatura: 11 (-2 taglia, -5 Des, +8 naturale), contatto 3, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +4/-

Attacco: -

Attacco completo: -

Spazio/Portata: 4,5 m/0 m

Attacchi speciali:

Manifestazione doppia, capacità psioniche

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, immunità all'elettricità, tratti dei vegetali, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +4, Vol +5

Caratteristiche: For -, Des -, Cos 16, Int 4, Sag 13, Car 14

Abilità: Ascoltare +10

Talenti: Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario o macchia (2-4)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: 1/5 monete; 50% beni; 50% oggetti

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 7-16 DV (Enorme); 17-18 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Diversi girasole, gambi che spuntano dal terreno, circondano una macchia vuota di erba verde.

Le udoradici sono piante carnivore dall'aspetto innocuo che utilizzano i poteri psionici per sopraffare altre creature, che poi impiegano come fertilizzante.

La parte più grande di un'udoradice è il suo massiccio sistema di radici, la parte più inferiore del quale può raggiungere i 9 metri sotto la superficie. Un'udoradice manda sei filamenti in superficie, ognuno dei quali termina in una "corona" che sembra un girasole maturo con semi rossastri e petali bianchi. I semi sono duri ma nutrienti e possono essere trasformati in pane se macinati.

Una versione sotterranea dell'udoradice cresce "al contrario" ai margini delle comunità del Sottosuolo.

COMBATTIMENTO

Le corone di udoradici crescono in una trama circolare, creando un cerchio all'incirca del diametro di 6 metri. Il vegetale è immobile e non ha attacchi fisici, ma può percepire la preda e manifestare capacità psioniche tramite i suoi sei gambi.

La tattica preferita di un'udoradice consiste nel creare un costrutto astrale che combatta fisicamente per la pianta. Una volta sopraffatta una vittima, l'udoradice la trascina telecineticamente nel cerchio d'erba (se non si trova già lì) per nutrire la parte principale della pianta.

Un'udoradice può essere uccisa solo se si estrae dal terreno la radice, per poi bruciarla, farla a pezzi o distruggerla in qualche altro modo. Recidere o distruggere tutte e sei le corone mette fuori combattimento la pianta, permettendo di estrarre dal terreno la radice indifesa.

Le corone sono oggetti Medi con durezza 5 e 7 punti ferita. Per recidere una corona, un avversario deve utilizzare l'azione spezzare. Le corone possono anche essere colpite da incantesimi o effetti che hanno come bersaglio un'area oppure da incantesimi che hanno effetto su di un singolo individuo.

Un'udoradice non subisce alcun danno dalla perdita di una corona. Una corona recisa muore e non può più essere usata per attaccare, ma l'udoradice non subisce altre penalità. Finché il sistema di radici rimane intatto, la corona ricrescerà in circa un mese.

Manifestazione doppia (Str): Un'udoradice percepisce l'ambiente circostante e manifesta le sue capacità psioniche tramite le sue corone. Può manifestare due capacità psioniche per round, finché le restano almeno due corone.

Capacità psioniche: A volontà - affondo mentale (LM 4*, 4d10, CD 14*), false percezioni sensoriali (CD 15), forza telecinetica (137,5 kg, CD 15*), insinuazione nel sé (due bersagli, CD 15*), scudo di pensieri (resistenza ai poteri 16*), stordimento da energia (elettricità 2d6, CD 15*); 3 volte al giorno - barriera mentale, costrutto astrale (3° livello*), riparazione corporea. 6° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma. Un'udoradice può utilizzare il suo potere riparazione corporea per riparare i danni a una delle sue corone, purché la corona non sia stata recisa o distrutta.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione dell'udoradice.

Vista cieca (Str): Un'udoradice può individuare tutti i nemici tramite mezzi non visivi entro 18 metri. Se le corone vengono distrutte, non può più percepire l'ambiente circostante.

Tratti dei vegetali: Un'udoradice è immune al veleno, sonno, paralisi, stordimento, metamorfosi ed effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Ignora i colpi critici.



Udoradice

VOCE DALLE TENEBRE

Non morto Grande (Incorporeo, Psionico)

Dadi Vita: 11d12 (71 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 18 m (buona)

Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +3 Des, +2 deviazione), contatto 14, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +5/-

Attacco: Tocco incorporeo +7 in mischia (2d6)

Attacco completo: 4 tocchi incorporei +7 in mischia (2d6)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Capacità psioniche, rubare essenza

Qualità speciali: Trattati degli incorporei, tratti dei non morti, aura innaturale, vulnerabilità alla luce solare

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +9

Caratteristiche: For -, Des 16, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 15

Abilità: Ascoltare +14, Cercare +12, Conoscenze (arti psioniche) +12, Intimidire +12, Nascondersi +9, Osservare +14, Percepire Intenzioni +12, Sapienza Psionica +12

Talenti: Arma Accurata, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 12-22 DV (Grande); 23-33 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa entità appare come un banco o una nube di pallida nebbia turbinante, con dozzine di volti umanoidi che lanciano grida silenziose scorgibili in mezzo ai suoi bianchi vapori.

Una voce dalle tenebre è una creatura incorporea composta dalle menti di dozzine di vittime morte insieme in preda al terrore. Essa cerca di attirare altri verso la sua infernale esistenza.

La voce dalle tenebre parla raramente, ma quando lo fa parla in Comune.

COMBATTIMENTO

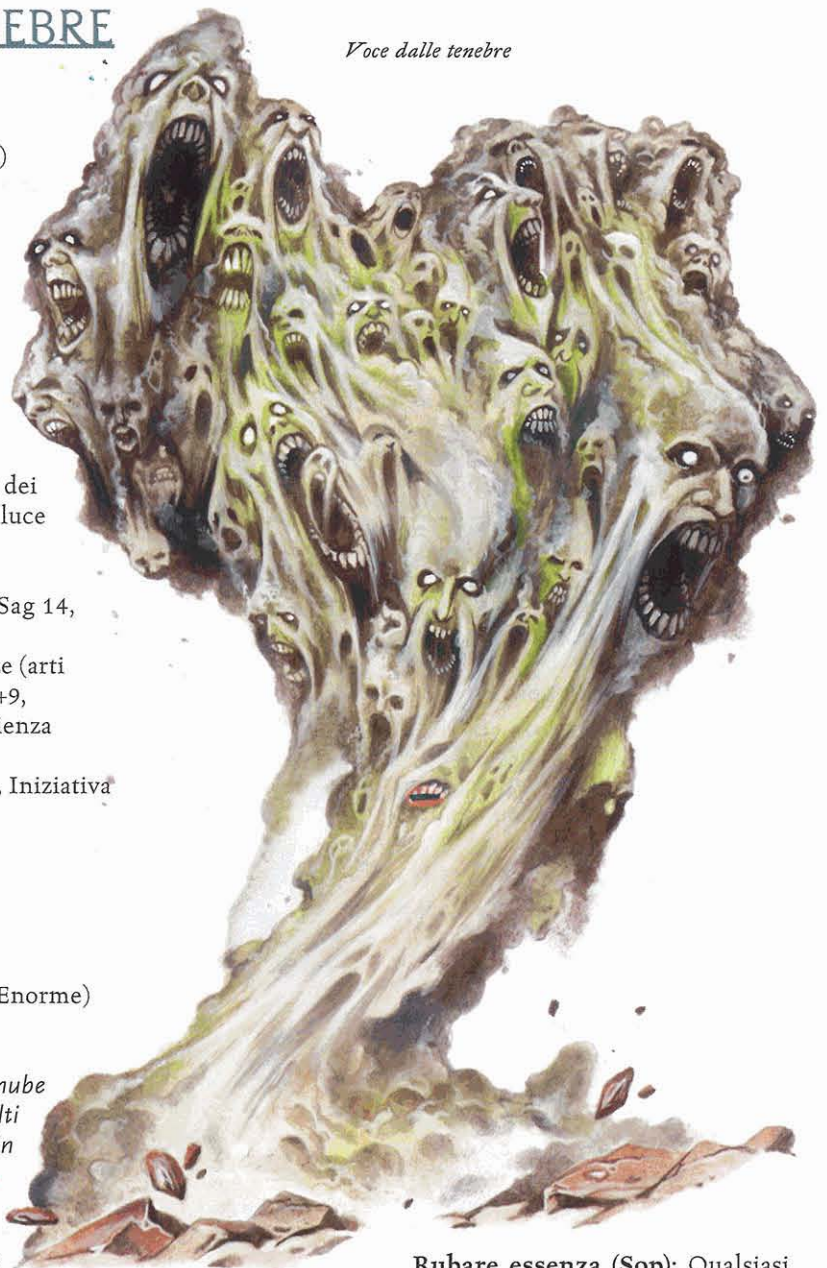
Tutte le creature hanno paura di essere incorporate dalla nebbia non morta di una voce dalle tenebre. Coloro che perdono la vita a causa di questo orrore sono dannate a condividere il suo tormento eterno.

Capacità psioniche: A volontà - *affondo mentale* (7d10, CD 16*), *individuazione dei poteri psionici*, *frusta dell'ego* (2d4, CD 16*), *percezione chiaroveggente*, *urto esplosivo* (due bersagli, 3d6*); 3 volte al giorno - *frantumazione psichica* (CD 13**), *istinto di morte* (CD 16), *suggestione psionica* (tre bersagli, CD 14*); 1 volta al giorno - *cooptare concentrazione* (CD 18). 7° livello di manifestazione. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione della voce dalle tenebre.

**Include il modificatore intrinseco ai tiri salvezza +4 descritto in questo potere.

Voce dalle tenebre



Rubare essenza (Sop): Qualsiasi creatura vivente e intelligente uccisa

dall'attacco di contatto della voce dalle tenebre viene assorbita mentalmente dalla coscienza del mostro. (Il corpo fisico della vittima rimane intatto). Rubare l'essenza di una vittima è un'azione gratuita; conferisce 12 punti ferita temporanei alla voce, e un nuovo volto urlante compare permanentemente all'interno della sua nube.

Una voce dalle tenebre può anche rubare l'essenza di creature intelligenti e viventi che si trovano entro 9 metri e siano paralizzate o addormentate, oppure indifese perché con un punteggio di caratteristica mentale ridotto a 0 (magari a causa dell'attacco *frusta dell'ego* della voce dalle tenebre). Farlo è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. La vittima muore e la voce ottiene 12 punti ferita temporanei.

Tratti degli incorporei: Una voce dalle tenebre è ferita solo da altre creature incorporee, armi magiche, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. Ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte fisica, eccetto gli effetti di forza o gli attacchi effettuati con armi del tocco fantasma. Può attraversare gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano armatura naturale, armatura e scudi,

ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente contro di loro. La creatura si muove sempre silenziosamente e non può essere udita con una prova di Ascoltare a meno che non lo desideri.

Tratti dei non morti: Una voce dalle tenebre è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i colpi critici, i danni non letali, i danni alle caratteristiche dei suoi punteggi di caratteristica fisici, i risucchi di caratteristica, i risucchi di energia, la fatica, l'esaurimento, o la morte per danno massiccio. Non può essere rianimata e *resurrezione* funziona solo se consenziente. Ha scurovisione fino a 18 metri.

Aura innaturale (Sop): Gli animali possono percepire la presenza innaturale di una voce dalle tenebre. Qualsiasi animale entro 9 metri deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o entrare in preda del panico finché si troverà entro 9 metri dalla voce dalle tenebre. Una creatura in panico che viene chiusa in un angolo è tremante. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Vulnerabilità alla luce solare (Str): Le voci dalle tenebre sono totalmente prive di potere alla luce solare naturale (non un semplice incantesimo *luce diurna*) e ne rifuggono. Una voce dalle tenebre alla luce solare non può attaccare e può effettuare solo una singola azione di movimento o azione standard ogni round, ma non entrambe (né può effettuare azioni di round completo).



Xeph

XEPH

Xeph Combattente di 1° livello

Umanoide Medio (Psionico, Xeph)

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+1 Des, +3 cuoio rinforzato, +1 scudo leggero), contatto 11, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +1/+1

Attacco: Stocco +2 in mischia (1d6/18-20) o arco lungo +2 a distanza (1d8/x3)

Attacco completo: Stocco +2 in mischia (1d6/18-20) o arco lungo +2 a distanza (1d8/x3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Accelerazione, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +1, Vol -1

Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8

Abilità: Saltare +2, Scalare +2

Talenti: Arma Accurata

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Gruppo (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello), o banda (30-100 più 150% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 10 adulti, 5 luogotenenti di 5° livello e 3 capitani di 7° livello)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +0

Questo individuo è alto poco più di un metro e mezzo. È slanciato e aggraziato, con pelle bruna e capelli scuri.

Gli xeph sono noti per la loro abilità nelle imprese di agilità, la loro incredibile velocità, la loro impareggiabile conoscenza del movimento e delle distanze, e il loro senso dell'umorismo.

Xeph maschi e femmine hanno struttura egualmente snella, ma i maschi sono di solito più alti e più pesanti. I capelli di uno xeph vengono di solito portati corti o rasati salvo una singola treccia. Essi producono favolosi oggetti che usano per commerciare.

Gli xeph parlano il proprio linguaggio e il Comune.

COMBATTIMENTO

Gli xeph si affidano alla loro grazia naturale e velocità psionica per ottenere vantaggi in combattimento.

Accelerazione (Sop): Tre volte al giorno, uno xeph può incrementare la sua velocità di 3 metri, più 3 metri per quattro livelli del personaggio oltre il 1°, fino a un massimo incremento di 9 metri dal 9° livello del personaggio in poi. Queste accelerazioni di velocità sono considerate bonus di competenza alla velocità base dello xeph. Un'accelerazione di velocità dura 3 round.

Prima dei modificatori razziali lo xeph combattente presentato qui aveva i seguenti punteggi di caratteristica: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

PERSONAGGI XEPH

I personaggi xeph possiedono i seguenti tratti razziali.

- 2 alla Forza, +2 alla Destrezza.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno degli xeph è 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Psionico naturale: Gli xeph ottengono 1 punto potere bonus al 1° livello.
- Bonus razziale di +1 ai tiri salvezza contro poteri, incantesimi e capacità magiche.
- Qualità speciali (vedi sopra): Accelerazione.
- Talenti razziali: Uno xeph ottiene talenti a seconda della sua classe del personaggio.
- Linguaggi automatici: Comune, Xeph.
- Classe preferita: Spadaccino spirituale.
- Modificatore di livello: +0.

YUAN-TI PSIONICO

Gli yuan-ti sono una razza di uomini-serpente leggendaria per la sua astuzia e malizia. Compaiono in tre varianti: sanguepuro, mezzosangue e abominio. Gli yuan-ti vengono descritti nel *Manuale dei Mostri*, ma gli yuan-ti di una campagna psionica dovrebbero essere modificati rispetto alle versioni del *Manuale dei Mostri* come segue.

YUAN-TI SANGUEPURO

Umanoide mostruoso Medio (Psionico)

Attacchi speciali: Capacità psioniche

Qualità speciali: Forma alternativa, scurovisione 18 m, resistenza ai poteri 14

Combattimento

Gli yuan-ti sanguepuro combattono con armi umane. Sono astuti e implacabili in combattimento, preferendo tattiche che puntano sull'inganno e il fuorviare.

Capacità psioniche: A volontà - *charme psionico* (agisce su animali, bestie magiche, folletti, giganti, umanoidi e umanoidi mostruosi, CD 13*), *frastornare psionico* (6 DV, CD 12*) *individuazione degli intenti ostili*; 1 volta al giorno: *amorfa occultante*, *avversione* (CD 13), *ectoplasma intralciante* (creatura Grande*), *oscurità*. 3° livello di manifestazione. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma. Queste capacità sostituiscono le capacità magiche del sanguepuro e la capacità *individuazione del veleno*.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione del sanguepuro.

YUAN-TI MEZZOSANGUE

Umanoide mostruoso Medio (Psionico)

Attacchi speciali: Veleno, capacità psioniche

Qualità speciali: Forma alternativa, scurovisione 18 m, resistenza ai poteri 16, olfatto acuto

Combattimento

I mezzosangue hanno capacità psioniche ben più pericolose dei sanguepuro. Preferiscono tenersi nelle retrovie durante uno scontro mentre i loro servitori sanguepuro si

gettano nella mischia, ammorbidendo i loro avversari con attacchi psionici prima di unirsi alla lotta.

Capacità psioniche: A volontà - *camaleonte*, *esalazione del drago nero*, *individuazione degli intenti ostili*; 3 volte al giorno - *affondo mentale* (LM 4°, 4d10, CD 15*), *amorfa occultante*, *avversione* (CD 16), *charme psionico* (tutti i bersagli, CD 16*), *ectoplasma intralciante* (creature Enormi*), *frastornare psionico* (9 DV, CD 14*), *oscurità profonda*; 1 volta al giorno - *purificazione corporea* (3 punti*), *suggestione psionica* (due bersagli, CD 15*). 6° livello di manifestazione. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma. Queste capacità sostituiscono le capacità magiche e le capacità *potere camaleontico*, *produrre acido* del mezzosangue.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione del mezzosangue.

YUAN-TI ABOMINIO

Umanoide mostruoso Grande (Psionico)

Attacchi speciali: Stritolare 1d6+6, afferrare migliorato, veleno, capacità psioniche

Qualità speciali: Forma alternativa, scurovisione 18 m, resistenza ai poteri 18, olfatto acuto

Combattimento

Sovrani degli yuan-ti, i temuti abomini sono geni sinistri che non esitano a frantumare i loro nemici con il potere delle loro menti.

Capacità psioniche: A volontà - *avversione* (CD 19*), *camaleonte*, *ectoplasma intralciante* (creature Colossali*), *esalazione del drago nero* (5d6*), *frastornare psionico* (12 DV, CD 15*), *individuazione degli intenti ostili*; 3 volte al giorno - *affondo mentale* (LM 7°, 7d10, CD 18*), *amorfa occultante*, *charme psionico* (tutti i bersagli, 1 volta al giorno, CD 19*), *oscurità profonda*, *purificazione corporea* (6 punti*), *suggestione psionica* (quattro bersagli, CD 16*); 1 volta al giorno - *metamorfosi funesta* (CD 19). 9° livello di manifestazione. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma. Queste capacità sostituiscono le capacità magiche e le capacità *avversione*, *potere camaleontico*, *produrre acido* dell'abominio.

*Include l'aumento per il livello di manifestazione dell'abominio.



Illus. di D. Martin

Mostri per Grado di Sfida

Costrutto astrale, 1° livello	1/2
Dromita	1/2
Elan	1/2
Maenad	1/2
Talpa cerebrale	1/2
Xeph	1/2

Blu	1
Burattinaio	1
Costrutto astrale, 2° livello	1
Duergar	1
Githyanki	1
Githzerai	1
Mezzo-gigante	1
Thri-kreen	1

Burattinaio, strazia carne	2
Costrutto astrale, 3° livello	2
Folugub	2

Mangiapensieri	2
Costrutto astrale, 4° livello	3
Crysmal	3
Saccheggiatore temporale	3
Yuan-ti sanguepuro	3

Costrutto astrale, 5° livello	4
Disincarnato	4
Udoradice	4
Yuan-ti mezzosangue	4

Phthisic	6
Aboleth	7
Costrutto astrale, 6° livello	7
Divoracervelli	7
Ghiottone grigio	7
Manticora frenica	7

Yuan-ti abominio	7
------------------	---

Costrutto astrale, 7° livello	8
Mind flyer	8

Costrutto astrale, 8° livello	9
Voce dalle tenebre	9

Cerebrilith	10
Costrutto astrale, 9° livello	10
Couatl	10

Ammazza-psion	12
---------------	----

Mangiapensieri	13
----------------	----

Neothelid	15
-----------	----

Appendice:

Incantesimi e divinità

Questa appendice dettaglia nuovi incantesimi arcani e divini che interagiscono con le arti psioniche oltre a un nuovo dominio clericale, Mente, e due divinità collegate alle arti psioniche che danno accesso a quel dominio.

INCANTESIMI

I seguenti nuovi incantesimi (e nuovo dominio clericale) sono disponibili ai personaggi in aggiunta a quelli descritti nel *Manuale del Giocatore* e altre fonti.

INCANTESIMO DA BARDO

Incantesimi da bardo di 2° livello

Glossolalia: Un grido a forma di cono distrae gli avversari intelligenti, rendendo difficile la concentrazione.

INCANTESIMI DA CHIERICO

Incantesimi da chierico di 3° livello

Legame telepatico inferiore: Funziona come *legame telepatico di Rary*, ma solo sull'incantatore e un'altra creatura.

Incantesimi da chierico di 4° livello

Dweomer di trasferimento: Converte il lancio di incantesimi in punti potere psionici.

Incantesimi da chierico di 5° livello

Turbolenza psichica: Campo invisibile che risucchia i punti potere psionici.

Incantesimi da chierico di 7° livello

Turbolenza psichica superiore: Funziona come *turbolenza psichica*, ma l'incantatore ottiene i punti potere come pf temporanei.

Incantesimi da chierico di 8° livello

Ragno cerebrale: Ascolta i pensieri di un massimo di otto creature.

DOMINI DEI CHIERICI

Dominio della Mente

Divinità: Zuoken, Ilsensine.

Poteri concessi: Ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raggirare. Ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e effetti di ammaliamento.

Incantesimi del dominio della mente

- Comprensione dei linguaggi:** L'incantatore comprende tutti i linguaggi parlati e scritti.
- Individuazione dei pensieri:** Permette di "ascoltare" i pensieri di superficie.
- Legame telepatico inferiore:** Legame con un soggetto entro 9 m per 10 minuti per livello.
- Rivela bugie:** Rivela le menzogne.
- Legame telepatico di Rary:** Legame che permette agli alleati di comunicare.

- Sondare pensieri:** Legge i ricordi del soggetto, una domanda per round.
- Ragno cerebrale:** Ascolta i pensieri di un massimo di otto creature.
- Vuoto mentale:** Il soggetto è immune alla magia mentale/emotiva e allo scrutamento.
- Fatale:** Temibile illusione che agisce su tutti coloro entro 9 m, uccidendoli o infliggendo 3d6 danni.

INCANTESIMI DA MAGO/STREGONE

Incantesimi da mago/stregone di 3° livello

Legame telepatico inferiore: Funziona come *legame telepatico di Rary*, ma solo sull'incantatore e un'altra creatura.

Incantesimi da mago/stregone di 4° livello

Dweomer di trasferimento: Converte il lancio di incantesimi in punti potere psionici.

Incantesimi da mago/stregone di 5° livello

Turbolenza psichica: Campo invisibile che risucchia i punti potere psionici.

Incantesimi da mago/stregone di 6° livello

Pinnacolo mentale^M: L'incantatore ottiene i poteri mentali di uno psion.

Sondare pensieri: Legge i ricordi del soggetto, una domanda per round.

Incantesimi da mago/stregone di 7° livello

Turbolenza psichica superiore: Funziona come *turbolenza psichica*, ma l'incantatore ottiene i punti potere come pf temporanei.

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

Le seguenti descrizioni degli incantesimi sono presentate in ordine alfabetico.

Dweomer di trasferimento

Invocazione

Livello: Chierico 4, mago/stregone 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura psionica consenziente

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Con questo incantesimo, l'incantatore forma una corona luminosa intorno alla testa di un alleato psionico, poi converte alcuni dei propri incantesimi in punti potere psionici. Quando smette di lanciare *dweomer di trasferimento*, un bagliore arancione avvolge la testa della creatura psionica. Per la durata dell'incantesimo, qualsiasi incantesimo lanciato contro il soggetto non ha il solito effetto, venendo invece convertito in innocua energia psionica che il soggetto può usare per alimentare i propri punti potere. È possibile lanciare al soggetto qualsiasi incantesimo si desidera, anche incantesimi ad area, incantesimi ad effetto, e incantesimi per cui normalmente il soggetto non sarebbe un bersaglio legittimo. Gli incantesimi non fanno altro che fornire punti potere al soggetto, ma bisogna comunque lanciarli normalmente, obbedendo ai requisiti di componenti

e raggio di azione indicati nella descrizione di ciascun incantesimo.

Per ogni incantesimo lanciato nel *dweomer di trasferimento*, la creatura psionica riceve punti potere temporanei, secondo la tabella seguente. Il trasferimento non è perfettamente efficiente; ad esempio, se l'incantatore lancia un incantesimo di 7° livello contro una creatura psionica, essa non riceve punti potere sufficienti a manifestare un potere di 7° livello.

I punti potere temporanei acquisiti tramite *dweomer di trasferimento* si dissipano dopo 1 ora se non sono già stati spesi.

Livello dell'incantesimo	Punti potere acquisiti	Livello dell'incantesimo	Punti potere acquisiti
0	0	5°	8
1°	1	6°	10
2°	2	7°	12
3°	4	8°	14
4°	6	9°	16

Glossolalia

Invocazione [Influenza mentale, Suono]

Livello: Bardo 2

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Esplosione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette un grido privo di significato e fangliante che le creature senzienti trovano distraente e confondente. L'incantesimo ha effetto solo su creature con un punteggio di Intelligenza 3 o più. Qualsiasi creatura del genere all'interno dell'area dell'incantesimo deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o restare stordita per 1 round (se ha Intelligenza pari a 20 o superiore), frastornata per 1 round (se ha un punteggio di Intelligenza tra 10 e 19), o scossa per 1 round (se ha un punteggio di Intelligenza tra 3 e 9).

Inoltre, una creatura entro l'area dell'incantesimo perde qualsiasi focus psionico potesse avere e subisce una penalità di -4 alle prove di Concentrazione per 1 round. Questi effetti avvengono a prescindere che la creatura abbia superato o meno il suo tiro salvezza.

Legame telepatico inferiore

Divinazione [Influenza mentale]

Livello: Chierico 3, mago/stregone 3, Mente 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Bersagli: Incantatore e una creatura consenziente entro 9 m

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore stabilisce un legame telepatico con un'altra creatura con un punteggio di Intelligenza di 6 o superiore. Il legame può essere stabilito solo con un soggetto consenziente. L'incantatore può comunicare telepaticamente tramite il legame senza problemi di linguaggio. Nessun potere o influenza speciale viene prodotta come risultato del legame. Una volta formato il legame, esso funziona a qualsiasi distanza (ma non da un piano all'altro).

Pinnacolo mentale

Trasmutazione

Livello: Mago/stregone 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Per un breve periodo, l'incantatore ottiene la possanza mentale di un potente psion, in grado di abbattere i suoi nemici utilizzando la sola forza della sua mente. L'incantatore gode dei suoi nuovi poteri mentali fino al punto di disprezzare l'uso di incantesimi, anche nella forma di effetti prodotti da oggetti magici.

L'incantatore ottiene un bonus di potenziamento +4 a Intelligenza e Saggezza, 3 punti potere per livello dell'incantatore e accesso ai seguenti poteri.

- **Affondo mentale^A:** Infligge 1d10 danni.
- **Flagello psionico^A:** Stordisce le creature in un cono di 9 m per 1 round.
- **Frantumazione psichica^A:** Frantuma brutalmente l'essenza mentale del soggetto, riducendolo a -1 punti ferita.
- **Frusta dell'ego^A:** Infligge 1d4 danni al Car e frastorna per 1 round.
- **Insinuazione nel sé:** Rapidi tentacoli di pensiero distruggono e confondono il bersaglio.

L'incantatore manifesta i poteri come uno psion del suo livello dell'incantatore, creando dimostrazioni come descritto nella descrizione del potere.

L'incantatore perde la capacità di lanciare incantesimi, compresa la sua capacità di usare oggetti magici ad attivazione di incantesimo o a completamento di incantesimo, proprio come se quegli incantesimi non fossero più nella sua lista di classe. Per la durata di questo incantesimo, l'incantatore usa oggetti magici e oggetti psionici come se fosse uno psion con solo i cinque poteri presentati sopra nella sua lista dei poteri di classe.

Qualsiasi punto potere non speso svanisce al termine dell'incantesimo.

Componente materiale: Una pozione di astuzia della volpe, che l'incantatore deve bere (i suoi effetti sono soppiantati da quelli dell'incantesimo).

Ragno cerebrale

Divinazione [Influenza mentale]

Livello: Chierico 8, Mente 7

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersagli: Fino a otto creature viventi

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo permette con un'azione standard all'incantatore di origliare i pensieri di un massimo di otto creature alla volta, ascoltando come desidera:

- Singoli ordini di pensiero in qualsiasi ordine voglia.
- Informazioni da tutte le menti su di un particolare argomento, cosa o creatura, una singola informazione per livello dell'incantatore.
- Uno studio dettagliato dei pensieri e dei ricordi di una creatura del gruppo.

Una volta per round, se l'incantatore non effettua uno studio dettagliato della mente di una creatura, può tentare (con un'azione standard) di impiantare una *suggestione* nella mente di qualsiasi creatura influenzata. La creatura può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per resistere alla *suggestione*, utilizzando la CD del tiro salvezza dell'incantesimo *ragno cerebrale*. (Le creature con una speciale resistenza agli incantesimi di ammalimento possono utilizzarla per evitare di essere influenzate dalla *suggestione*). Il successo su questo tiro salvezza non nega gli altri effetti del *ragno cerebrale* sulla creatura.

L'incantatore può influenzare tutte le creature intelligenti di sua scelta nel raggio di azione (fino a un massimo di otto), a partire dalle creature conosciute o dotate di un nome. Il linguaggio non è una barriera, e non c'è bisogno di conoscere personalmente le creature: si può scegliere, ad esempio, "le otto guardie più vicine che devono trovarsi in quella camera". L'incantesimo non può colpire coloro che superano un tiro salvezza sulla Volontà.

Componente materiale: Un ragno di qualsiasi taglia o specie. Può essere morto, ma deve ancora avere tutte e otto le zampe.

Sondare pensieri

Divinazione [Influenza mentale]
Livello: Mente 6, mago/stregone 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Tempra nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Tutti i ricordi e le conoscenze del soggetto sono accessibili all'incantatore, a partire dai ricordi sepolti nel profondo a quelli facilmente riportati alla mente. L'incantatore può apprendere la risposta a una domanda per round, al meglio delle conoscenze del soggetto. È possibile anche sondare un soggetto addormentato, sebbene egli possa effettuare un tiro salvezza sulla Volontà contro la CD dell'incantesimo *sondare pensieri* per svegliarsi dopo ogni domanda. I soggetti che non vogliono essere sondati possono tentare di allontanarsi oltre il raggio di azione del potere, a meno che non ne siano in qualche modo impediti. L'incantatore pone la domande telepaticamente, e le risposte alle domande vengono impartite direttamente alla sua mente. Non è necessario che l'incantatore e il bersaglio parlino lo stesso linguaggio, sebbene le creature meno intelligenti possano fornire solo immagini appropriate come risposta.

Turbolenza psichica

Abiurazione
Livello: Chierico 5, mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Emanazione con raggio di 12 m centrata su un punto nello spazio

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Con questo incantesimo, l'incantatore crea un campo invisibile che risucchia i punti potere dei personaggi psionici che si trovano all'interno dell'emanazione. I personaggi non psionici non subiscono alcun effetto.

Quando l'incantesimo viene lanciato e all'inizio di ogni turno successivo dell'incantatore, le creature psioniche nell'area della *turbolenza psichica* perdono 1 punto potere per livello di manifestazione posseduto. I personaggi che superano un tiro salvezza sulla Volontà quando entrano per la prima volta in contatto con l'emanazione perdono solo metà dei punti potere (arrotondati per difetto) ogni round. I personaggi ricevono solo un tentativo di tiro salvezza contro un particolare effetto di *turbolenza psichica*, anche se lasciano l'area dell'incantesimo e poi vi ritornano.

Componente materiale: Cinque carte da gioco, che vengono strappate in due al momento del lancio dell'incantesimo.

Turbolenza psichica superiore

Abiurazione
Livello: Chierico 7, mago/stregone 7
Durata: 1 round per livello

Funziona come *turbolenza psichica*, ma l'incantatore ottiene 1 punto ferita temporaneo per ogni punto potere che l'incantesimo sottrae a una creatura psionica. I punti ferita temporanei durano per 1 ora.

DIVINITÀ

Le due nuove divinità descritte di seguito possono giocare un ruolo importante in una campagna psionica.

ZUOKEN

Semidivinità (Neutrale)

Zuoken, che un tempo fu un'artista marziale umano, raggiunse tale perfezione fisica e mentale da ascendere alla divinità diversi secoli fa. I suoi chierici proteggono le creature psioniche, difendendole e offrendo adde-

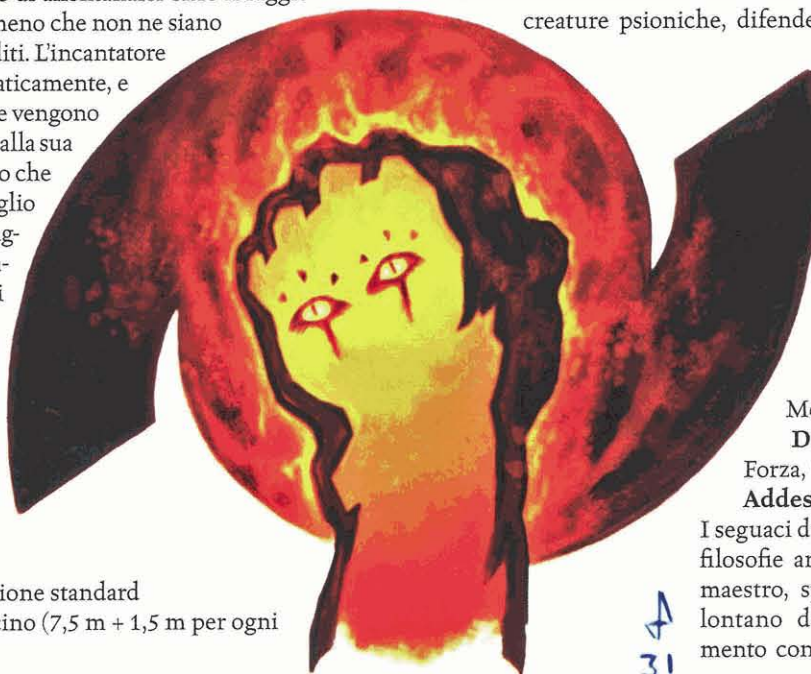
stramento psionico a chi ne dimostri le attitudini. Zuoken incoraggia i suoi seguaci a essere disciplinati, sereni maestri del corpo e della mente. Il suo simbolo è un pugno che colpisce, e la sua arma preferita è il nunchaku.

Area di influenza: Monaci, poteri mentali.

Domini: Conoscenza, Forza, Guerra, Mente.

Addestramento dei chierici:

I seguaci di Zuoken studiano le sue filosofie armoniose ai piedi di un maestro, spesso in un monastero lontano dalla civiltà. L'addestramento consiste di lunghi dialoghi



tra maestro e studenti, puntuati da rigorose sessioni di pratica e condizionamento fisico.

Missioni: Zuoken manda i suoi seguaci in giro per il mondo a migliorarsi e promuovere la causa delle arti psioniche. Tipiche missioni comprendono salvare una famiglia psionica da contadini superstiziosi, dare la caccia a un mind flyer assassino con un gusto per i cervelli di psion, e trovare un artefatto da tempo perduto conosciuto come la *Sfera di Gerendelik*.

Pregchiere: Le preghiere rivolte a Zuoken sono brevi e poetiche, e molte utilizzano strane strutture di frasi, mescolando parole in modo da confondere i non credenti. Il normale inizio di una preghiera è "Zuoken, me porta al pinnacolo..."

Templi: I monasteri di Zuoken si trovano generalmente lontano dalla civiltà, ma dato che servono da centro di addestramento per le arti psioniche, le loro locazioni sono segrete. Molti templi sono protetti da un ordine di monaci, i Pugni di Zuoken (vedi pagina 155), che restano affascinati dalla serena filosofia del dio.

Rituali: I seguaci di Zuoken si impegnano a meditare a ogni luna piena, poiché si dice che Zuoken stesso sia asceso alla divinità salendo una scalinata d'argento che la portò sulla luna.

Araldo e alleati: Come araldo, Zuoken di solito invia un cancellapensieri. I suoi alleati planari sono rast, couatl ed elementari Enormi di qualsiasi tipo.

ILSENSINE

Divinità Maggiore (Legale Malvagio)

Ilsensine è il dio dei mind flyer e il patrono di tutti coloro che schiavizzano i pensieri altrui. Compare come un massiccio cervello disincarnato con un bagliore smeraldino e innumerevoli tentacoli che si estendono nell'oscurità. Ilsensine richiede che i mind flyer schiavizzino e consumino il "bestiame" (le altre razze) che li circondano. I suoi chierici forniscono un po' di cure alle comunità mind flyer, e spesso sono capi schiavisti, controllando sia i vivi (con le arti psioniche) sia i non morti (con incantesimi e il flusso di energia negativa).

Ilsensine promette potere e dominio a tutti coloro che lo seguono, così a volte creature diverse dai mind flyer (in particolare gli psion malvagi) formano culti dedicati a questa divinità.

L'arma preferita da Ilsensine è il tentacolo (o un colpo senz'armi per i seguaci che non sono mind flyer).

Area di influenza: Dominio mentale, magia.

Domini: Conoscenza, Legge, Magia, Male, Mente.

Addestramento dei chierici: I chierici di Ilsensine sono sufficientemente rari che ogni novizio segue un apprendistato diretto sotto un chierico anziano. Il nuovo chierico viene spesso trattato poco meglio di uno schiavo finché non si dimostra capace, apprendendo a lanciare incantesimi divini imitando il suo maestro.

Missioni: I chierici di Ilsensine spesso comandano gli schiavi asserviti di una comunità di mind flyer, e sono anche utili nel trattare con i non morti. I seguaci di Ilsensine agiscono da medici per le compagnie da caccia dei mind flyer, si intrufolano nel mondo di superficie per acquisire schiavi insoliti, e competono d'astuzia con potenti psion githyanki e githzerai.

Pregchiere: I seguaci di Ilsensine pregano telepaticamente, tenendo i loro tentacoli praticamente immobili come segno di totale rispetto.

Templi: I templi di Ilsensine sono di solito piccoli e semplici santuari in angoli fuori mano delle comunità mind flyer. Dal momento che la maggior parte dei mind flyer preferirebbe unirsi al cervello anziano della comunità piuttosto che servire Ilsensine nell'aldilà, la religione non è una parte centrale della cultura dei mind flyer.

Rituali: Quando viene consumato un cervello particolarmente succulento, è abitudine pregare Ilsensine e utilizzare l'icore cerebrale avanzato per tracciare il simbolo di Ilsensine (un cervello con due tentacoli) su di una vicina superficie.

Araldo e alleati: Di solito Ilsensine invia un cancellapensieri come suo araldo. I suoi alleati planari sono demoni succubi, cerebrilith e demoni marilith.

FORMATO DELLA DESCRIZIONE DELLE DIVINITÀ

Le descrizioni di Zuoken e Ilsensine fornite qui utilizzano lo stesso formato utilizzato nel manuale del *Perfetto Sacerdote* e in altri supplementi. La maggior parte delle categorie sono autoesplicative: molte di esse rispecchiano il modo in cui le divinità sono descritte nel *Manuale del Giocatore*, ma due nuovi termini vengono definiti di seguito.

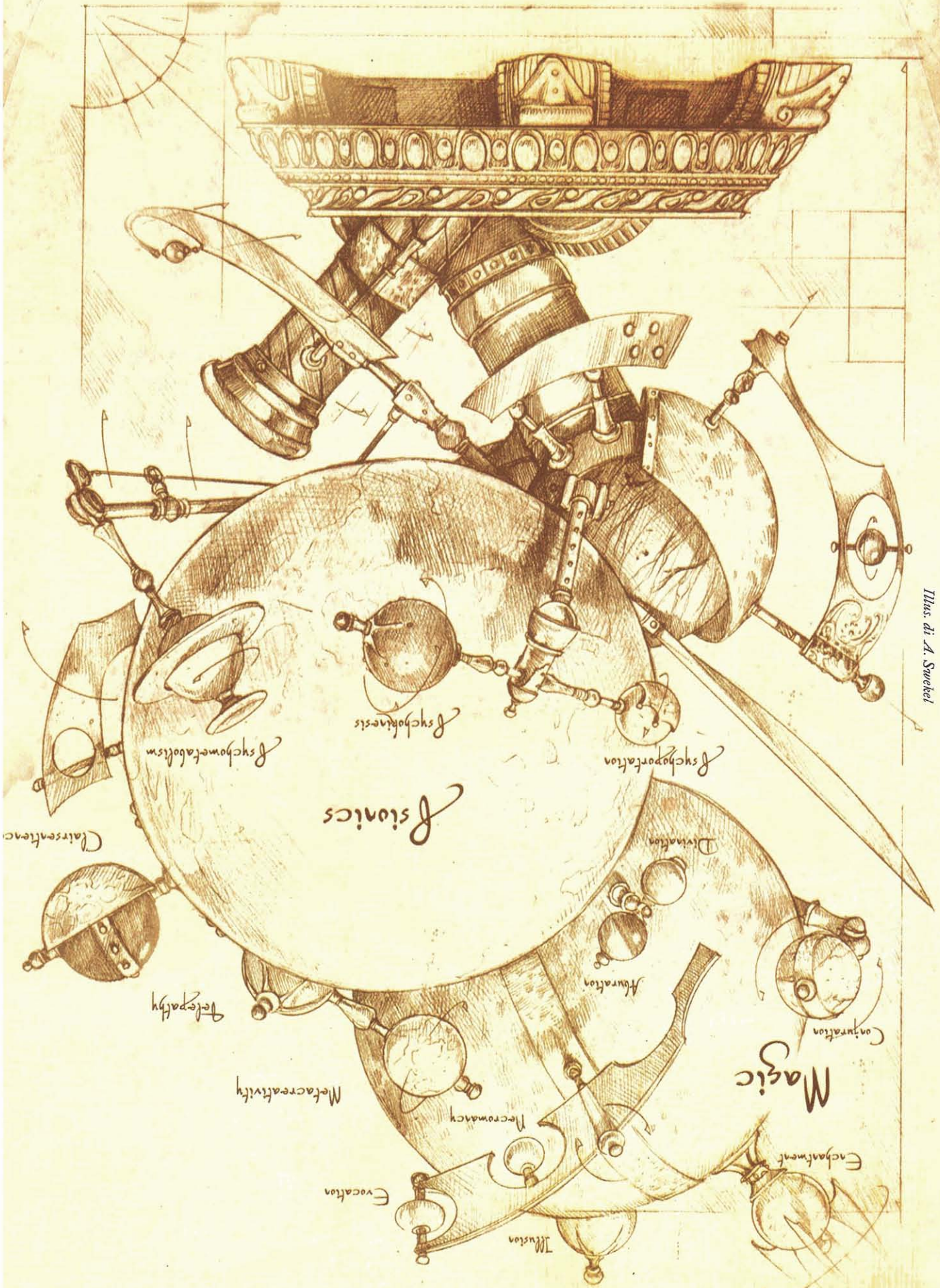
Araldo: L'araldo è la specie di creatura che la divinità spesso invia sul Piano Materiale quando deve intervenire negli affari mortali.

Alleati: Gli alleati di una divinità sono le creature che essa manda in risposta rispettivamente agli incantesimi *alleato planare minore*, *alleato planare*, e *alleato planare superiore*.

Indice

abilità e arti psioniche	35	Poteri Incondizionati, talento	49
aboleth psionico	185	Poteri Ingranditi, talento	49
Affinità allo Psicocristallo, talento	41	Poteri Massimizzati, talento	49
Affinità Psionica, talento	41	Poteri Potenzati, talento	50
aggiungere le arti psioniche	66	Poteri Raddoppiati, talento	50
aggiungere poteri	64	Poteri Rapidi, talento	50
Alimentazione Corporea, talento	41	Poteri Ritardati, talento	50
ammazza illithid	141	Poteri Scavanti, talento	50
ammazza-psion.	185	Poteri Specializzati Superiore, talento	51
Arma Psionica, talento	41	Poteri Specializzati, talento	50
Arma Psionica Superiore, talento	41	Precisione Mortale, talento	51
armature e scudi	161	Preparare Pietre, talento	51
armi	164	psicocinesi	57
artefatti psionici	178	psicocinesi, elenco poteri	74
arti psioniche sono differenti	65	psicocristalli	26
asservitore	143	Psicocristallo Migliorato, talento	51
Attacco Allineato, talento	43	psicocristallo	211
Attacco Fantasma, talento	43	psicometabolismo	57
Attacco Temerario, talento	43	psicometabolismo, elenco poteri	74
Autoipnosi, abilità	36	psicorone	168
Autonomo, talento	44	psicotrasporto	57
azione immediata	59	psicotrasporto, elenco poteri	74
azione veloce	59	psion disincarnato	152
blu	186	psion, classe	23
Buco Psionico, talento	44	pugno di Zuoken	155
burattinaio	187	Pugno Psionico, talento	51
burattinaio, straziacarne	188	Pugno Psionico Superiore, talento	51
campagne psioniche	66	punti potere	62
cancellapensieri	189	raggio di azione	59
capacità speciali	65	resistenza ai poteri	62
caratteristiche razziali	5	Resistenza Mentale, talento	51
Carica Psionica, talento	44	risultato del potere	55
cerebrilith	190	saccheggiatore temporale	212
cerebromante	145	Salto Mentale, talento	51
chiaroscienza	56	Sapienza Psionica, abilità	38
chiaroscienza, elenco poteri	73	scegliere un potere	54
cineta, poteri di psicocinesi	74	Schivare Psionico, talento	51
Colpo Inevitabile, talento	44	solitatio, poteri di psicometabolismo	74
combattente psichico, classe	19	Sovraccaricare, talento	51
combattente psichico, poteri	69	spadaccino spirituale, classe	29
combinare effetti psionici e magici	55	Spezzare Focalizzato, talento	52
Concentrazione, abilità	37	talenti e arti psioniche	39
Conoscenze (arti psioniche), abilità	38	talenti epici	34
Contenimento dello Psicocristallo,	44	talenti, creazione oggetto psionico	40
talento		talenti, metapsionica	41
Corpo Psionico, talento	44	talenti, psionici	39
Corsa sulle Pareti, talento	44	talpa cerebrale	213
costrutto astrale	191	tatuaggi psionici	170
couatl psionico	195	telepate, poteri di telepatia	75
Creare Armi e Armature Psioniche,	44	telepatia	57
talento		telepatia, elenco poteri	75
Creare Costrutti Psionici, talento	45	tempo di manifestazione	58
Creare Cristalli Coscienti, talento	45	thri-kreen	213
Creare Dorje, talento	45	thri-kreen, razza	14
creare oggetti psionici	181	Tiro Multiplo Superiore, talento	52
Creare Oggetti Universali, talento	45	Tiro Perforante, talento	52
Creare Psicorone, talento	45	Tiro Psionico, talento	52
creatura frenica	195	Tiro Psionico Superiore, talento	52
cristalli coscienti	167	Tiro Respinto, talento	52
crystal	196	tiro salvezza	61
Danza Ammantata, talento	45	Trasferimento Metamorfo, talento	52
descrittore	58	trasparenza arti psioniche-magia	55
descrizione dei poteri	56	udoradice	215
dimostrazione	58	usare oggetti	157
dirigere un potere	59	Utilizzare Oggetti Psionici, abilità	38
disincarnato	197	utilizzare punti potere immagazzinati	64
Dividere Raggio Psionico, talento	45	veggente, poteri di chiaroscienza	73
divoracervelli	198	Velocità del Pensiero, talento	52
Dono Psionico Superiore, talento	45	voce dalle tenebre	216
Dono Psionico, talento	45	xeph	217
		xeph, razza	15
		yuan-ti psionico	218
dorje	167		
Dotato Psionicamente, talento	46		
Dote Nascosta, talento	67		
Dote Naturale, talento	46		
Dote Psionica, talento	46		
dromita	199		
dromiti, razza	6		
duergar psionico	200		
duergar, razza	8		
durata	61		
effetti speciali di poteri	55		
elan	201		
elan, razza	9		
elocatore	146		
Eludere Carica, talento	46		
Espandere Conoscenza, talento	46		
fallimento dei poteri	54		
Ferita Profonda, talento	46		
folugub	202		
Forza di Volontà, talento	46		
ghiottone grigio	203		
githyanki psionico	204		
githyanki, razza	10		
githzerai psionico	204		
githzerai, razza	11		
Impatto Profondo, talento	46		
Incidere Tatuaggi, talento	46		
Incrementare Costrutto, talento	47		
innato, classe	21		
innato/psion, poteri	71		
Inquisitore, talento	47		
livello di manifestazione	54		
livello	58		
maenad	205		
maenad, razza	12		
Magia Antipsionica, talento	47		
magiapensieri	206		
Manifestare in Combattimento, talento	47		
manifestare poteri	53		
Mantenere la Posizione, talento	47		
materiali speciali	182		
Meditazione Psionica, talento	47		
Mente Affinata, talento	47		
Mente Aperta, talento	47		
Mente Caotica, talento	48		
Mente Chiusa, talento	48		
mente guerriera	148		
Mente Ostile, talento	48		
Mente Sul Corpo, talento	48		
Metabolismo Rapido, talento	48		
metacreatività	57		
metacreatività, elenco poteri	74		
metamente	150		
mezzo-gigante	207		
mezzo-giganti, razza	12		
mind flayer psionico	208		
modellatore, poteri di metacreatività	74		
neothelid	209		
nomade, poteri di psicotrasporto	74		
oggetti maledetti	178		
oggetti universali	171		
personaggi psionici di livello epico	32		
phthisic	210		
pietre del potere	168		
pirocinetta	151		
Poteri Ampliati, talento	48		
Poteri Concatenati, talento	48		
Poteri di Opportunità, talento	49		
poteri e punti potere	63		
Poteri Estesi, talento	48		
Poteri Inarrestabili, talento	48		
Poteri Inarrestabili Superiore, talento	49		

PSIONIC ORRERY



Illus. di A. Swebel

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy

Impianti fotolitò e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti 0521.630320

Visita il sito web www.25edition.it

Affidati alla forza della mente

Con la semplice forza della volontà un personaggio psionico può scatenare incredibili poteri in grado di rivaleggiare con qualsiasi forza fisica o energia magica. All'interno di queste pagine vengono svelati i segreti per liberare la magia della mente: i poteri psionici.

Questa edizione riveduta e ampliata del *Manuale delle Arti Psioniche* presenta nuovi contenuti e un nuovo sistema di poteri psionici più equilibrato, in grado di integrare facilmente personaggi, poteri e mostri psionici in qualsiasi campagna di DUNGEONS & DRAGONS®.



Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master necessita anche del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del DUNGEON MASTER* e del *Manuale dei Mostri*. Un giocatore necessita del solo *Manuale del Giocatore*.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Sede: 43100 Parma (Italy)

visita il nostro sito web www.25edition.it

ISBN 88-8288-127-X



9 788882 881276

Prezzo: € 29,95



Visita il nostro sito web
www.wizards.com/dnd