



MANUALE delle ARTI PSIONICHE



Bruce R. Cordell



MANUALE DELLE ARTI PSIONICHE

SVILUPPO DEL MANUALE DELLO PSIONICO
BRUCE R. CORDELL

CONSIGLI, AVVERTIMENTI E IDEE
MONTE COOK, DAVID NOONAN,
JONATHAN TWEET, KEVIN KULP

CONSIGLI AGGIUNTIVI
JON PICKENS, ED STARK

REVISORI
DUANE MAXWELL, JENNIFER CLARKE WILKES

DIRETTORE CREATIVO
ED STARK

RESPONSABILE DEL PROGETTO
JUSTIN ZIRAN

DIRETTORE ARTISTICO
DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA
ARNIE SWEKEL

DISEGNATORI TAVOLE INTERNE
LARS GRANT-WEST, HEATHER HUDSON,
DAVID MARTIN, WAYNE REYNOLDS,
ARNIE SWEKEL, SAM WOOD

GRAFICI
SHERRY FLOYD, SEAN GLENN

IMPAGINATORE
ANGELIKA LOKOTZ

DIRETTORE DI PRODUZIONE
CHAS DeLONG

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: DAVID NOONAN, TOBY LATIN, CAMERON CURTIS, STEVE SCHUBER, WILL McDERMOTT, CORY HERNDON, JESSE DECKER, CHRIS THOMASSON, ED STARK, JON PICKENS, E JENNIFER CLARKE WILKES.

PLAYTESTER: Michael Beaver, Jeremy Bernstein, James Bologna, Patrick Hart, Tonia Lopez-Fresquet, Peggy O'Connell, Christopher Riedmueller, Michael Weller, Robert Shultz, Douglass Buzzel, Stephen Buzzell, Ivan Jenkins, Nathan Olsen, Rocco Pisto, Andrew Short, Rhonda Woodruff, Thomas Taylor, Alonzo Parks Jr., Corey Fox, Mason Garrison, Dave Lawson, Randall Robinson, Kevin Sandgren, Patrick Welsh, Chad Wilcox, Ted Bolstad, Alan Anderchuk, Vern Brooks, Wayne Dawson, Tonia Kalakian, Bryan Kelley, Jeff Mendenhall, Mike Piazza, Vanessa Yamao, Alessandro Shimabukuro, Daniel Unno, Alexander Yamao, Ricardo Yamao, Rasmus Pechuel, Fabian Guettge, Oliver Ries, Dominik Roesch, Andreas Uhe, Andre Weber, Braden Box, David Dougall, Ian Dougall, Joey Hache, Benjamin Palmer, Tyler Robertson, Zivan Denney, Andrew Betz, Matthew Capstraw, Lorrene Denney, Janel Henderson, Christopher Reed, David Tripp, Kristofer Wade, Larry Fugate, Dane Radeke, Penny Ramstein, David Wall, Theodore Coop, Ryan Hicks, Raymond Miller, William Stier, David Quick, Larry Carl, David Darnell, Cathy Jett, Andrew Resnick, Cindy Steely, John Steely, Jarrod Jennings, Jason Caldwell, Joshua Free, Richard Krause, Alan Moss, James Abbiati Jr., Adam Sim, Michael Stark, Robert Stinehour, Michael Dalrymple, Roy Carubba III, Tony Johnson, Terry Meilleur, Rachel Mitchell, Matt Noe, Richard Wilson, Brian Held, Dawn Held, Catherine Wilson, John James, John Barmore, William Konyha, Gordon Smith, Lucas Cuccia, Peter Craig, James Fourcade, Jennifer Wedge, Robert Ehmann, Tyler Durden, Tim Belcher, Gregg Belcher, Ken Jensen, Mike Jensen, Michael Kenyon, Richard Kohl, Ken Ritchart, Ryan Puckett, Jennifer Blanchard, Joseph Campbell, Bryan Snell, Nathanael Christen, Nicholas Christen, Tim Farrel, J. J. Johnson.

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI, CHIARA BATTISTINI,
GUIDO DE PALMA

TRADUZIONE
MICHELE BONELLI DI SALCI

GRAFICA
E IMPAGINAZIONE
GIORGIA CALANDRONI
PIERMARIO REMERI

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.



Indice

Introduzione	4
Cosa sono le arti psioniche	4
Il Manuale delle Arti Psioniche	4
Cosa c'è di nuovo?	4
Capitolo 1: Classi Psioniche	5
Descrizione delle classi	5
Psion	6
Informazioni sulle regole di gioco	8
DISCIPLINE	8
Abilità di classe	9
Privilegi di classe	9
Psicocristalli	10
Modello iniziale psion (solitario) umano	12
Combattente Psichico	13
Informazioni sulle regole di gioco	14
Abilità di classe	14
Privilegi di classe	14
Modello iniziale combattente psichico umano	16
Personaggi multiclasse psionici	16
Capitolo 2: Abilità	17
Presentazione delle abilità	17
Descrizione delle abilità	18
Autoipnosi	18
Concentrazione	19
Conoscenze (arti psioniche)	19
Sapienza psionica	19
Stabilizzarsi	20
Utilizzare oggetti psionici	20
Vista remota	20
Capitolo 3: Talenti	21
Acquisire talenti	21
Prerequisiti	21
Tipi di talenti	21
DIETRO LE QUINTE:	
TALENTI PSIONICI	23
Descrizione dei talenti	23
Capitolo 4: Arti Psioniche	31
Manifestare poteri	31
Cos'è un potere psionico?	32
VARIANTE: DIFFICOLTÀ DEL TIRO SALVEZZA CONTRO I POTERI PSIONICI	33
Concentrazione	35
Livello di manifestazione	35
Fallimento di poteri	35
Effetti speciali dei poteri	35
MALATTIE PSIONICHE	36
Poteri psionici	37
Psion e combattenti psichici	37
Utilizzare i punti potere	37
Poteri di psicometabolismo	38
VARIANTE: LE ARTI PSIONICHE SONO DIFFERENTI	38
Discipline psioniche	39
Chiaroscienza	39
Metacreatività	39
Psicocinesi	39
Psicometabolismo	39
Psicotrasporto	39

Telepatia	39
Capacità speciali	39
Combattimento Psionico	40
Come funziona il combattimento psionico	40
COMBATTIMENTO PSIONICO IN BREVE	41
Attacchi e difese psioniche	42
Capitolo 5: Poteri	45
Poteri da psion	45
Poteri da Combattente psichico	49
Formato dei poteri	50
Poteri	51
Capitolo 6: Personaggi	107
Classi di prestigio	107
Metamente	108
Pirocineta	108
Spadaccino virtuale	110
Uccisore	111
Statistiche dei PNG psionici	112
PNG determinati a caso	112
PNG creati autonomamente	112
COME LEGGERE LE DESCRIZIONI DEI PNG	113
PNG Psion (Solitario)	113
PNG Psion (Nomade)	114
PNG Psion (Sapiente)	115
PNG Psion (Modellatore)	115
PNG Psion (Veggente)	116
PNG Psion (Telepate)	117
PNG Combattente psichico	117
Capitolo 7: Oggetti Psionici	119
Utilizzare oggetti	119
Tiri salvezza contro i poteri degli oggetti psionici	120
Danneggiare gli oggetti psionici	120
Oggetti "magici" per i personaggi psionici	120
Descrizione degli oggetti psionici	120
Oggetti psionici casuali	121
Armature e scudi	121
Armi	123
Cristalli contenitori	126
Dorje	126
Pietre del potere	127
Tatuaggi psionici	127
Oggetti universali	128
Descrizione degli oggetti universali	128
Oggetti maledetti	134
Artefatti psionici	135
Creare oggetti psionici	136
Capitolo 8: Mostri	137
Creature psioniche	137
Creare una creatura psionica	137
Ammazza-psion	138
Blu	139
Burattinaio	140
Cerebrilith	140
Costrutto astrale	141
Crysmal	144
Divoracervelli	144
Folugub	145
Githyanki	146
Githzerai	147
Mangiapensieri	149

Neothelid	150
Phthisic	151
Saccheggiatore Temporale	152
Talpa cerebrale	153
Udoradice	154
Voce dalle Tenebre	154
Indice analitico	156
Scheda personaggio	159
Indice delle Tabelle	
Tabella 1-1: Psion	7
Tabella 1-2: Punti potere bonus dello Psion	7
Tabella 1-3: Discipline e caratteristiche associate	8
Tabella 1-4: Psicocristalli	10
Tabella 1-5: Capacità speciali dello psicocristalli	11
Tabella 1-6: Combattente Psichico	15
Tabella 2-1: Abilità dei personaggi psionici	18
Tabella 3-1: Talenti psionici	22
Tabella 4-1: Modificatori alla CD nel combattimento psionico	42
Tabella 4-2: Attacchi psionici	42
Tabella 4-3: Difese psioniche	42
Tabella 6-1: Metamente	108
Tabella 6-2: Pirocineta	109
Tabella 6-3: Spadaccino spirituale	110
Tabella 6-4: Uccisore	112
Tabella 6-5: Allineamento casuale del PNG psionico	113
Tabella 6-6: Classe casuale del PNG psionico	113
Tabella 6-7: PNG Psion (Solitario)	114
Tabella 6-8: PNG Psion (Nomade)	114
Tabella 6-9: PNG Psion (Sapiente)	115
Tabella 6-10: PNG Psion (Modellatore)	116
Tabella 6-11: PNG Psion (Veggente)	116
Tabella 6-12: PNG Psion (Telepate)	117
Tabella 6-13: PNG Combattente Psichico	118
Tabella 7-1: Equivalenze magia-arti psioniche	120
Tabella 7-2: Generazione casuale degli oggetti psionici	121
Tabella 7-3: Capacità speciali delle armature	121
Tabella 7-4: Capacità speciali degli studi	122
Tabella 7-5: Capacità speciali delle armi da mischia	124
Tabella 7-6: Capacità speciali delle armi a distanza	124
Tabella 7-7: Cristalli contenitori	126
Tabella 7-8: Dorje	126
Tabella 7-9: Poteri contenuti in una pietra del potere	127
Tabella 7-10: Livelli di potere della pietra	127
Tabella 7-11: Tatuaggi psionici	128
Tabella 7-12: Oggetti psionici universali	129
Tabella 8-1: Archetipo psionico	138

Introduzione

Avete letto il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri* ma non siete ancora soddisfatti. Perché? Perché avete in mente l'idea che la magia sia solo una parte dell'equazione. Avete visto riferimenti ad un altro tipo di potere sia nel *Manuale dei Mostri* che nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Un termine affascinante: arti psioniche! Il potere della mente sulla materia. Sapevate che doveva esserci dell'altro. E avevate ragione.

Benvenuti alle meraviglie della mente.

COSA SONO LE ARTI PSIONICHE?

Detto in termini semplici, le arti psioniche rappresentano la facoltà di accedere al potenziale della mente. Un personaggio psionico è benedetto da una sorta di capacità innata che gli permette di impiegare il proprio potere mentale per raggiungere obiettivi o compiere azioni in cui i personaggi non psionici possono solo riuscire (sempre che siano del tutto capaci) utilizzando le loro pure abilità fisiche come la forza bruta o la mera agilità, o utilizzando l'intelletto o la forza di volontà che è cosa separata dal potere intrinseco della mente.

La mente del vostro personaggio può essere paragonata metaforicamente ad un piano infinito, nel quale può realizzarsi qualunque cosa. Può darsi che tutti i personaggi abbiano dentro di loro il potenziale per convogliare le energie della mente, ma solo coloro che riescono ad accedere a quel potenziale possono diventare degli psionici. Un personaggio psionico sa come navigare attraverso i sentieri della mente che conducono a stupefacenti costrutti fatti di pensiero ed energia. Conoscendo la strada, il personaggio psionico è in grado di percorrerla. Come una stella emana bagliore, così dall'energia della coscienza del personaggio sprigionano i poteri psionici.

Ora, voi avrete fame di apprendere le arti psioniche e con questo manuale lo potrete fare. Lasciate che tutto il mondo resti stupito della potenza mentale del vostro personaggio. Sarà fatto come vorrete.

IL MANUALE DELLE ARTI PSIONICHE

Questo manuale vi offre tutto ciò di cui avete bisogno per creare e interpretare personaggi psionici, compresi oggetti e antagonisti psionici. Comprende i seguenti capitoli:

Classi psioniche (Capitolo 1): Questo capitolo introduce due nuove classi di personaggi: Lo psion e il combattente psichico. Esistono sei "varianti" dello psion, ognuna delle quali è votata ad una delle discipline psioniche: Psicometabolismo, Psicotrasporto, Psicocinesi, Metacreatività, Chiaroscienza e Telepatia. Il combattente psichico fonde le arti psioniche con le arti marziali, e tutti hanno paura della sua lama di cristallo. I personaggi psionici possono diventare multiclasse con le normali classi di personaggio presentate nel *Manuale del Giocatore*.

Abilità (Capitolo 2): I personaggi psionici possono utilizzare tutte le abilità introdotte nel *Manuale del Giocatore* e inoltre hanno accesso esclusivo ad alcune nuove abilità qui introdotte, compresa Autoipnosi, Conoscenze (arti psioniche), Stabilizzarsi, Utilizzare Oggetti Psionici e Vista Remota.

Talenti (Capitolo 3): Ulteriori capacità speciali per i personaggi psionici come Armatura di Inerzia, Corsa sulle Pareti, Impatto Profondo, Psicocristallo Migliorato, Tiro Perforante e Tiro Psionico (solo per citarne alcune). La maggior parte di questi talenti sono esclusivi per i personaggi psionici.

Arti psioniche (Capitolo 4): Questo capitolo esamina il modo in cui i personaggi psionici scoprono, scelgono e mani-

festano i loro poteri psionici, oltre che fornire regole per giudicare situazioni speciali di combattimento. Le regole di base permettono alla magia e alle arti psioniche sia di funzionare insieme che di opporsi l'una all'altra, ma vengono fornite anche delle regole opzionali per rendere le arti psioniche differenti dalla magia. Qui trovano spazio anche le regole riviste per il combattimento psionico, compresi i cinque attacchi psionici e le cinque difese psioniche. I personaggi non psionici hanno poco da temere dagli attacchi psionici eccetto che per il terribile *flagello mentale*.

Poteri (Capitolo 5): Questo capitolo svela quasi trecento poteri psionici ordinati dal livello 0 al 9°, disponibili per psion e combattenti psichici. Molti poteri saranno familiari per i lettori che conoscono le vecchie regole, sebbene siano stati tutti riadattati e siano stati introdotti molti poteri completamente nuovi.

Personaggi psionici (Capitolo 6): Questo capitolo vi mostra come condurre i vostri personaggi psionici verso eccitanti opportunità con quattro nuove classi di prestigio: Il metamente, determinato ad ammassare quanto più potere psionico possibile; il pirocineta, che non ritiene che giocare con il fuoco sia tanto pericoloso; l'uccisore, che dedica la sua esistenza a liberare il mondo dagli spregevoli illithid; e lo spadaccino spirituale, che è in grado di manifestare il proprio potere mentale in una lama di energia psichica semi-solida. Questo capitolo fornisce anche linee guida per creare PNG psionici dal 1° al 20° livello (le sei varianti di psion più il combattente psichico) che i vostri personaggi possono incontrare, farsi amici o combattere.

Oggetti psionici (Capitolo 7): Sia i personaggi psionici che quelli non psionici possono essere interessati ad alcuni degli oggetti qui descritti. Armi e armature psioniche, dorje, tatuaggi psionici, cristalli contenitori, pietre del potere e oggetti meravigliosi vengono presentati in un formato simile a quello del capitolo sugli "Oggetti magici" nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Nuove categorie di oggetti meravigliosi comprendono tatuaggi striscianti, terzi occhi e pelli psicoattive. Qui troverete informazioni su artefatti psionici super potenti come il *Bastone dell'Antica Penumbra* e l'*Annulus*. Questo capitolo fornisce anche regole per creare i vostri oggetti psionici.

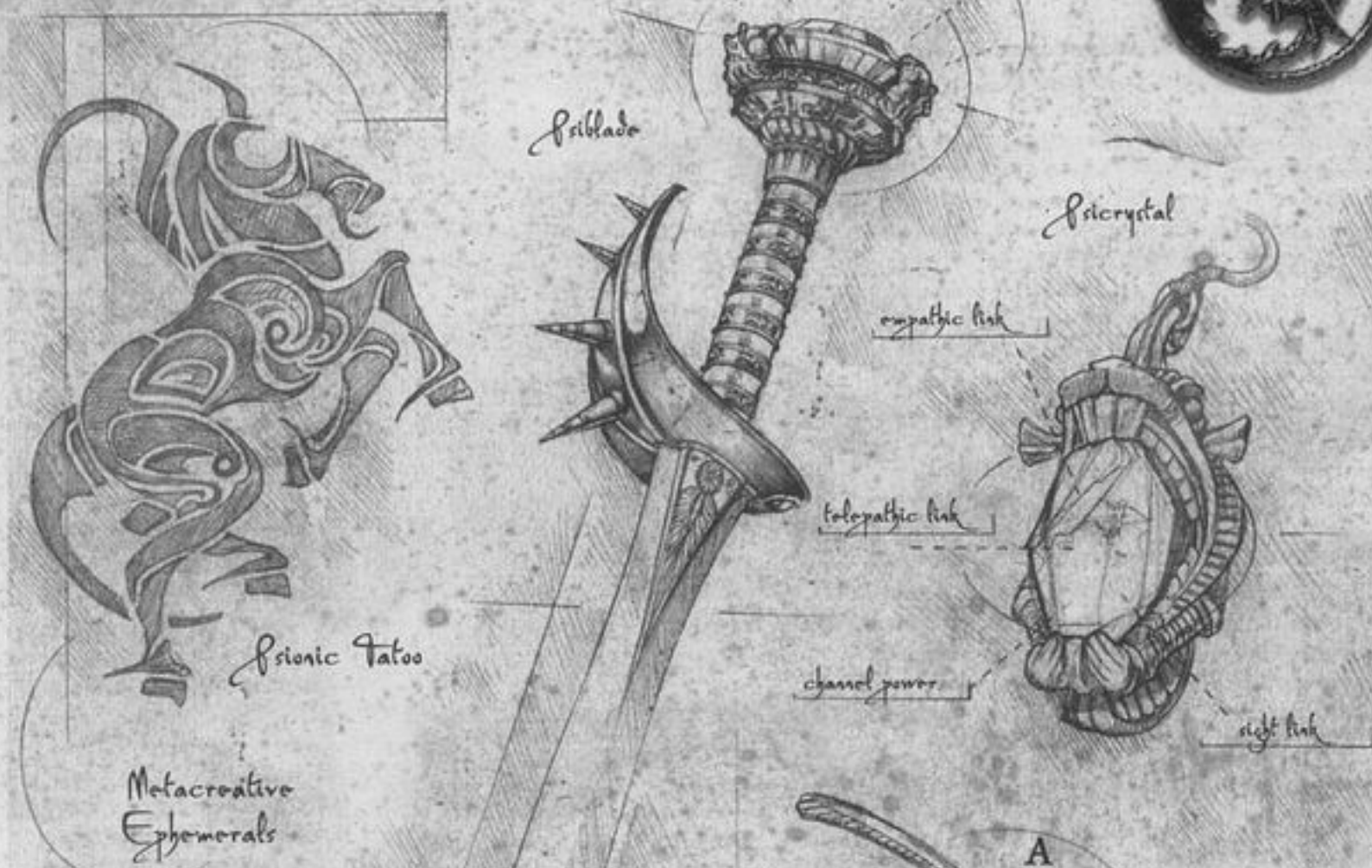
Mostri psionici (Capitolo 8): Qui troverete mostri psionicamente dotati per sfidare tutti i personaggi, sia psionici che non. Vengono descritte alcune tra le creature preferite delle precedenti edizioni, come i githyanki e i githzerai, insieme a creature totalmente nuove. Cosa più importante, un archetipo psionico all'inizio di questo capitolo vi permetterà di trasformare quasi ogni mostro di D&D in una creatura psionica.

COSA C'È DI NUOVO?

Se avete giocato alle precedenti edizioni di D&D, avrete notato che questo sistema psionico comprende elementi dei precedenti sistemi psionici di D&D. Detto questo, quegli elementi sono stati scissi, esaminati sul tavolo da lavoro delle meccaniche di gioco, e poi ricostruiti da capo.

Alcune persone non usano le arti psioniche nelle loro partite di D&D. Questa riluttanza è di solito dovuta al modo in cui le precedenti edizioni hanno gestito le regole per le arti psioniche. Nelle precedenti edizioni, il sistema di regole psioniche era un'aggiunta che non si armonizzava bene con le regole base. Per contro, le regole psioniche della nuova edizione di D&D sono integrate nelle meccaniche base del gioco. Un personaggio psionico risulterà equilibrato rispetto ai personaggi non psionici dello stesso livello. Sarete in grado di diventare multiclasse nelle classi di personaggio psioniche così come potete farlo con le classi base.

Non dovete temere di sbilanciare l'equilibrio delle vostre partite quando utilizzate il *Manuale delle Arti Psioniche*. Usatelo e divertitevi.



Illustrazioni di A. Sweet

I personaggi psionici accedono ai poteri della mente e del corpo. Ogni creatura senziente produce energia biologica che genera coscienza. Questa "bioenergia" ha molte sfaccettature. Intelligenza, Saggezza e Carisma sono aspetti diretti della coscienza, ma ad essa contribuiscono anche la Forza, la Destrezza e la Costituzione. Ogni aspetto della coscienza è come se fosse un diverso colore proveniente da una purissima luce bianca. Le classi di personaggio psioniche abbracciano direttamente la totalità dell'energia della coscienza, impiegando le riserve interiori di potere per apportare cambiamenti al mondo reale. I pensieri e i sogni delle creature normali si muovono impotenti all'interno dei grigi confini delle loro menti, i desideri mentali di un personaggio psionico divengono invece realtà.

DESCRIZIONE DELLE CLASSI

Questo capitolo descrive le due classi di personaggio psioniche: lo psion e il combattente psichico. In ogni descrizione si trova prima una trattazione generale in termini di "mondo di gioco" (avventure, peculiarità, allineamento e così via), il tipo di descrizione che gli individui che vivono in questo mondo possono comprendere e il modo in cui un personaggio psionico potrebbe descrivere se stesso. Queste descrizioni sono generiche: i singoli personaggi possono differenziarsi nel comportamento, nelle intenzioni e in altri aspetti.

Caratteristiche: La voce "Caratteristiche" indica quali caratteristiche siano le più importanti per un personaggio psionico.

Allineamento: Indica le restrizioni di allineamento, se ve ne sono. Sebbene le classi psioniche base siano aperte a personaggi di qualsiasi allineamento, le classi di prestigio potrebbero avere un requisito di allineamento. Il pirocineta (si veda il Capitolo 6: "Personaggi") è una di queste classi.

Dado Vita: Il tipo di Dado Vita utilizzato dai personaggi

psionici determina il numero di punti ferita guadagnati per livello.

Uno psionico tira un Dado Vita ogni volta che guadagna un nuovo livello, aggiunge o sottrae il modificatore di Costituzione al tiro e somma questo risultato ai suoi punti ferita totali. Per il suo primo Dado Vita, un personaggio di 1° livello ottiene il massimo dei punti ferita (4 o 8) invece che tirare il dado (i modificatori di Costituzione si applicano comunque).

Abilità di classe: Il numero di punti abilità con cui inizia il personaggio al 1° livello, il numero di punti abilità guadagnati ad ogni livello successivo e l'elenco delle abilità di classe. A questo numero si aggiunge o si sottrae il modificatore di Intelligenza del personaggio per determinare i punti totali guadagnati ogni livello (sempre almeno 1 punto abilità per livello, anche per un personaggio con una notevole penalità all'Intelligenza). Da ricordare che un personaggio di 1° livello inizia con quattro volte questo numero di punti abilità. Dal momento che il grado massimo in un'abilità di classe è il livello del personaggio +3, al 1° livello si possono acquisire fino a 4 gradi in ogni abilità di classe, al costo di un punto abilità per ogni grado.

Si possono anche acquisire abilità dagli elenchi delle abilità di altre classi, ma con ogni punto abilità si acquisisce solo metà grado in queste abilità di classe incrociate e solo fino alla metà del massimo grado permesso da quell'abilità di classe (per questo il grado massimo al 1° livello per un'abilità di classe incrociata è 2). Alcune abilità di classe psioniche sono esclusive, il che significa che i personaggi di altre classi normalmente non possono acquisirle.

Privilegi di classe: Aspetti peculiari delle

classi psioniche. La sezione comprende le seguenti voci:

Competenza nelle armi e nelle armature: In quali tipi di armi e armature è esperto il personaggio.

Poteri: I personaggi psionici fanno uso di poteri psionici; questa voce fornisce ulteriori informazioni.

Altri privilegi: Ogni classe ha certe capacità uniche.

Denaro: Se non si utilizza un modello iniziale, il personaggio riceve il denaro iniziale qui indicato.

Modello iniziale: In questa sezione sono riportati i talenti, le abilità, l'equipaggiamento di base e altri dettagli di un personaggio psionico di 1° livello. Si possono ignorare questi suggerimenti e creare un personaggio dal nulla oppure utilizzare il modello così com'è per il vostro primo personaggio, o infine prendere solo alcune parti del modello e scegliere a proprio piacimento altri dettagli. I DM possono anche utilizzare questi modelli per creare velocemente personaggi non giocatori di 1° livello.

Il modello presuppone che si spendano 4 punti abilità per ogni abilità con cui si inizia (è molto meglio eccellere in poche cose che cavarsela a malapena in tante) e pertanto queste abilità sono trattate in modo diverso rispetto al sistema standard di acquisizione delle abilità. Anche se il sistema sembra diverso, in questo modo si ottiene un personaggio con il giusto numero di gradi di abilità. I modelli iniziali sono differenziati per razza, ma non tengono conto dei tratti razziali o dei modificatori di caratteristica, quindi accertatevi di segnalarli prendendoli dal *Manuale del Giocatore*.

BENEFICI DERIVANTI DAL LIVELLO

Come descritto nel *Manuale del Giocatore*, ai personaggi di D&D vengono attribuiti alcuni benefici indipendentemente dalla loro classe. Questi benefici derivano dal livello e i personaggi li ottengono mano a mano che incrementano il livello totale (la somma dei livelli di tutte le loro classi, detta anche livello del personaggio). Per facilità di riferimento, la Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello" del *Manuale del Giocatore* viene riproposta qui.

BENEFICI DERIVANTI DALL'ESPERIENZA E DAL LIVELLO (Ristampata dal *Manuale del Giocatore*)

Livello del personaggio	PE	Gradi massimi di abilità di classe	Gradi massimi di abilità di classe incrociata	Talenti	Aumento delle caratteristiche
1	0	4	2	1°	—
2	1.000	5	2-1/2	—	—
3	3.000	6	3	2°	—
4	6.000	7	3-1/2	—	1°
5	10.000	8	4	—	—
6	15.000	9	4-1/2	3°	—
7	21.000	10	5	—	—
8	28.000	11	5-1/2	—	2°
9	36.000	12	6	4°	—
10	45.000	13	6-1/2	—	—
11	55.000	14	7	—	—
12	66.000	15	7-1/2	5°	3°
13	78.000	16	8	—	—
14	91.000	17	8-1/2	—	—
15	105.000	18	9	6°	—
16	120.000	19	9-1/2	—	4°
17	136.000	20	10	—	—
18	153.000	21	10-1/2	7°	—
19	171.000	22	11	—	—
20	190.000	23	11-1/2	—	5°

PSION

Un potente pugno o un fulmineo affondo di spada svaniscono di fronte alla determinazione che si legge nello sguardo di uno 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 la propria riserva interiore di potere.

Gli psion abbisognano di uno studio continuo della propria mente per scoprire una gamma sempre più ampia di poteri mentali. Meditano sui ricordi e sulla natura stessa del ricordo, 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 sono ben consapevoli degli effetti corruttori che hanno i poteri telepatici se usati in maniera non etica. Essi cercano di ridurre al minimo le intrusioni mentali e colpiscono la mente di un nemico solo quando non c'è alternativa. Gli psion malvagi, al contrario, non hanno simili considerazioni riguardo l'uso della violenza mentale. Se riescono a corrompere i sogni o le personalità di coloro che gli si frappongono, prendono la cosa come prova della loro superiorità mentale.

Peculiarità: Lo psion attinge autentico potere dalla propria mente. Questo potere è un'espressione logica del sapere ottenuto attraverso una continua autoanalisi individuale. Egli dispone di un minor numero di poteri psionici rispetto a quanti incantesimi abbiano un mago o uno stregone di pari livello, ma gode di un'estrema flessibilità nell'accedervi. Uno psion sceglie una disciplina primaria e successivamente i nuovi poteri che via via otterrà proverranno principalmente da essa, sebbene possa apprendere i poteri di qualsiasi disciplina se i suoi punteggi di caratteristica sono abbastanza alti.

Uno psion può infondere in un cristallo o in una gemma un frammento della propria personalità, creando uno psicocristallo. Uno psicocristallo possiede capacità speciali utili allo psion.

Gli psion ottengono i loro poteri man mano che cresce la



TABELLA 1-1: PSION

Poteri psionici						Poteri scoperti										
Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	PP/g	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	Psicocrystallo, cinque metodi di combattimento psionico	2	2+d	d	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3	Metodo di combattimento psionico	3	2+d	1+d	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3		4	2+d	2+d	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4	Metodo di combattimento psionico	7	3+d	2+d	d	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4		10	3+d	2+d	1+d	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5	Metodo di combattimento psionico	15	4+d	2+d	1+d	d	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5		21	4+d	3+d	2+d	1+d	-	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6	Metodo di combattimento psionico	27	5+d	3+d	2+d	1+d	d	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6		34	5+d	3+d	2+d	2+d	1+d	-	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7	Metodo di combattimento psionico	43	6+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7		52	6+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	-	-	-	-
12	+6/+1	+4	+4	+8	Metodo di combattimento psionico	63	7+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d	-	-	-
13	+6/+1	+4	+4	+8		74	7+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	-	-	-
14	+7/+2	+4	+4	+9	Metodo di combattimento psionico	87	7+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d	-	-
15	+7/+2	+5	+5	+9		100	7+d	4+d	3+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	-	-
16	+8/+3	+5	+5	+10	Metodo di combattimento psionico	115	7+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d	-
17	+8/+3	+5	+5	+10		130	7+d	4+d	4+d	3+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	-
18	+9/+4	+6	+6	+11	Metodo di combattimento psionico	147	7+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d
19	+9/+4	+6	+6	+11		164	7+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	3+d	2+d	1+d	1+d
20	+10/+5	+6	+6	+12	Metodo di combattimento psionico	183	7+d	4+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d

Livello: Il livello dello psion.

Bonus di attacco base: Il bonus di attacco base e il numero di attacchi dello psion.

Speciale: I benefici dello psion dipendenti dal livello, spiegati nella sezione "Privilegi di classe".

Punti Potere al giorno: Quanti punti potere psionico dispone lo psion ogni giorno. Gli psion manifestano i poteri pagandone il costo con i punti potere. Lo psion possiede un numero massimo di punti potere al giorno pari al valore indicato nella tabella più qualsiasi punto potere bonus, niente di più. I punti potere bonus sono indicati nella Tabella 1-2.

propria conoscenza di sé. Per conoscere davvero se stesso, un individuo non solo deve studiare con la mente, ma anche con il corpo: gli psion apprendono alcune rudimentali abilità di combattimento e sono competenti con le armi semplici.

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 qualche divinità non si conformano alla preferenza generale.

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 diversità. Da quel momento in poi, il giovane psion può cominciare a praticare e migliorare i propri poteri. Come gli stregoni, gli psion sono spesso dei solitari, incompresi e temuti dai propri amici e familiari. Talvolta gli psion trovano altre persone dotate di capacità simili alle loro e creano dei legami informali, piccole società o addirittura minuscole comunità popolate da individui che possiedono qualche forma di capacità psioniche.

Razze: Il dono innato per le arti psioniche è imprevedibile e si può manifestare in qualsiasi individuo appartenente a qualsiasi razza comune.

È molto frequente per gli illithid 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.

TABELLA 1-2: PUNTI POTERE BONUS DELLO PSION

Punteggio di caratteristica	Punti potere bonus (per livello dello psion)									
	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20
1-9	Non può manifestare poteri legati a questa caratteristica									
10-11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12-13	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14-15	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-
16-17	1	3	5	-	-	-	-	-	-	-
18-19	1	3	5	7	-	-	-	-	-	-
20-21	3	3	5	7	9	-	-	-	-	-
22-23	3	5	5	7	9	11	-	-	-	-
24-25	3	5	7	7	9	11	13	-	-	-
26-27	3	5	7	9	9	11	13	15	-	-
28-29	5	5	7	9	11	11	13	15	17	-
30-31	5	7	7	9	11	13	13	15	17	19
32-33	5	7	9	9	11	13	15	15	17	19
34-35	5	7	9	11	11	13	15	17	17	19
36-37	7	7	9	11	13	13	15	17	19	19
38-39	7	9	9	11	13	15	15	17	19	21
40-41	7	9	11	11	13	15	17	17	19	21
ecc.										

Altre classi: Gli psion amano la compagnia dei monaci e condividono con loro la dedizione alla conoscenza di se stessi. Gli psion a volte sono maldisposti verso i membri delle classi di incantatori come gli stregoni e i maghi, perché alcuni psion trovano la magia una gabbia per la mente. Gli psion spesso disprezzano i combattenti psichici, e viceversa, ma la loro rivalità raramente porta ad aperti conflitti.

I poteri di uno psion lo rendono una buona aggiunta a qualsiasi gruppo. Gli psion prendono ruoli differenti in un gruppo, a seconda della loro disciplina primaria. Ad esempio, uno specialista nella Chiaroscienza serve a guidare il gruppo in luoghi impervi, mentre gli psion che hanno scelto Psicotrasporto come propria disciplina primaria migliorano e di molto la mobilità del gruppo.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Gli psion hanno le seguenti statistiche di gioco:

Caratteristiche: Le caratteristiche di uno psion sono tutte egualmente importanti, in quanto ogni disciplina ha una diversa caratteristica chiave che influisce sui poteri all'interno di essa (vedi il riquadro "Discipline"). Ogni potere ricade all'interno di una delle sei discipline psioniche, e ogni disciplina è legata ad una diversa caratteristica. Ad esempio, la Destrezza è la caratteristica chiave per lo Psicotrasporto. La stessa caratteristica governa tutti i poteri all'interno di una data disciplina.

Quando uno psion impiega un potere psionico, egli lo "manifesta". Per manifestare un potere di 1° livello o superiore, lo psion deve avere la caratteristica chiave a 10 più il livello del potere (quindi uno psion non può manifestare poteri in una data disciplina se la sua caratteristica chiave per quella disciplina è inferiore a 10). Lo psion deve anche possedere punti potere sufficienti a pagare il costo del potere.

Assegnare i punteggi alle caratteristiche è importante anche perché la CD del tiro salvezza sulla Volontà del difensore

contro i poteri di uno psion è determinata dall'attaccante ogni volta che un potere viene manifestato: tirare 1d20 + il livello del potere + il modificatore della caratteristica chiave del potere (vedi il Capitolo 4: "Arti psioniche" per informazioni più dettagliate).

Uno psion riceve anche punti potere bonus basati sulla caratteristica chiave della sua disciplina primaria (questa non cambia mai). La Tabella 1-2: "Punti potere bonus dello psion" mostra i punti potere bonus che uno psion con un alto punteggio nella sua caratteristica chiave guadagna mano a mano che il suo livello aumenta. I punti si sommano, per cui uno psion di 5° livello con un punteggio di 18 nella sua caratteristica chiave ha $1 + 3 + 5 = 9$ punti potere bonus. Allo stesso modo, uno psion di 8° livello con un punteggio di 15 nella sua caratteristica chiave ha $1 + 3 = 4$ punti potere bonus, ottenuti ai livelli inferiori. I punti potere bonus dipendono solo da un alto punteggio di caratteristica che non sia variato nelle 24 ore precedenti.

Oltre ad avere un alto punteggio di caratteristica, uno psion deve essere di livello sufficiente per guadagnare i punti potere bonus per un dato livello. Ad esempio, al 3° livello, la psion Alexandra (disciplina primaria Psicotrasporto) ha Destrezza 16, sufficiente per ottenere 1 punto potere bonus dal 1° livello e 3 dal 3° livello. Una volta che avrà raggiunto il 5° livello, riceverà altri 5 punti potere bonus.

Se il punteggio della caratteristica chiave del vostro personaggio è 9 o meno, egli non può manifestare poteri legati a quella caratteristica (ovverosia poteri legati a quella disciplina). Ad esempio, se la Destrezza di Alexandra scende a 9 a causa di un veleno o del combattimento psionico, essa non sarà in grado di manifestare neppure il più semplice potere di Psicotrasporto fino a quando non verrà curata.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d4.

DISCIPLINE

Una disciplina è uno dei sei raggruppamenti di poteri, ognuno definito da un tema comune, come la Metacreatività e la Telepatia. Ogni potere psionico conosciuto rientra in una delle sei discipline. Uno psion deve scegliere una disciplina psionica come propria disciplina primaria alla creazione del personaggio. Uno psion può imparare poteri da qualsiasi disciplina secondo l'avanzamento presentato nella Tabella 1-1, ma ottiene un potere aggiuntivo della propria disciplina primaria per livello di potere a cui accede. La disciplina primaria dello psion determina anche quale caratteristica fornisce punti potere bonus allo psion (vedi Tabella 1-2).

TABELLA 1-3: DISCIPLINE E CARATTERISTICHE ASSOCIATE

Disciplina	Caratteristica associata	Sottoclasse in breve	Soprannome
Psicometabolismo	Forza	Biopotenziamento psionico	Solitario
Psicotrasporto	Destrezza	Movimento nello spazio-tempo	Nomade
Psicocinesi	Costituzione	Manipolazione dell'energia	Sapiente
Metacreatività	Intelligenza	Creare le cose dal nulla	Modellatore
Chiaroscienza	Saggezza	Vedere ciò che è nascosto	Veggente
Telepatia	Carisma	Contatto mentale	Telepate

Psicometabolismo: Poteri che alterano la fisiologia e la biologia dello psion. Uno psion la cui disciplina primaria è lo Psicometabolismo viene chiamato *solitario*. La Forza è la caratteristica chiave per tutti i poteri all'interno di questa disciplina

ed è la caratteristica che i solitari usano per determinare i punti potere bonus.

Psicotrasporto: Poteri che proiettano o spostano gli oggetti attraverso lo spazio e il tempo. Uno psion la cui disciplina primaria è lo Psicotrasporto viene chiamato *nomade*. La Destrezza è la caratteristica chiave per tutti i poteri all'interno di questa disciplina ed è la caratteristica che i nomadi usano per determinare i punti potere bonus.

Psicocinesi: Poteri che manipolano e trasformano le proprietà fisiche degli oggetti. Uno psion la cui disciplina primaria è la Psicocinesi viene chiamato *sapiente*. La Costituzione è la caratteristica chiave per tutti i poteri all'interno di questa disciplina ed è la caratteristica che i sapienti usano per determinare i punti potere bonus.

Metacreatività: Poteri che attingono materia dal Piano Astrale, creando oggetti solidi e semi-solidi. Uno psion la cui disciplina primaria è la Metacreatività viene chiamato *modellatore*. L'Intelligenza è la caratteristica chiave per tutti i poteri all'interno di questa disciplina ed è la caratteristica che i modellatori usano per determinare i punti potere bonus.

Chiaroscienza: Poteri che rivelano informazioni. Uno psion la cui disciplina primaria è la Chiaroscienza viene chiamato *veggente*. La Saggezza è la caratteristica chiave per tutti i poteri all'interno di questa disciplina ed è la caratteristica che i veggenti usano per determinare i punti potere bonus.

Telepatia: Poteri che permettono il contatto mentale e il controllo di altre creature senzienti. Uno psion la cui disciplina primaria è la Telepatia viene chiamato *telepate*. Il Carisma è la caratteristica chiave per tutti i poteri all'interno di questa disciplina ed è la caratteristica che i telepate usano per determinare i punti potere bonus.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello psion variano a seconda della sua disciplina primaria.

Le abilità di classe del solitario (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Autoipnosi* (Sag), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Equilibrio (Des), Nuotare (For), Saltare (For), Sapienza Psionica* (Int), Scalare (For) e Stabilizzarsi* (Cos).

Le abilità di classe del nomade (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artista della Fuga (Des), Cavalcare (Des), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Saltare (For), Sapienza Psionica* (Int), Scalare (For), Utilizzare Corde (Des) e Vista Remota* (Int).

Le abilità di classe del sapiente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Autoipnosi* (Sag), Cercare (Int), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Disattivare Congegni (Int), Sapienza Psionica* (Int), Scassinare Serrature (Des), Svuotare Tasche (Des) e Vista Remota* (Int).

Le abilità di classe del modellatore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (qualsiasi) (Int), Camuffare (Car), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Intrattenere (Car), Sapienza Psionica* (Int), Valutare (Int) e Vista Remota* (Int).

Le abilità di classe del veggente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Psionica* (Int) e Vista Remota* (Int).

Le abilità di classe del telepate (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Concentrazione* (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Diplomazia (Car), Empatia Animale (Car), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiungere (Car), Sapienza Psionica* (Int) e Vista Remota* (Int).

*Vedi Capitolo 2: "Abilità" per la descrizione delle nuove abilità. Le altre abilità si trovano nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*.

Punti abilità al 1° livello: (4 + 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 dello psion.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli psion sono competenti in tutte le armi semplici. Non sono competenti in alcun tipo di armatura, né negli scudi. L'armatura non interferisce con l'utilizzo dei poteri psionici, ma gli psion che indossano armature o che impugnano uno scudo in cui non sono competenti subiscono le penalità di armatura alla prova ai tiri per colpire e nell'uso delle abilità Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche (vedi Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore* per le penalità di armatura alla prova).

Poteri: Uno psion manifesta poteri psionici. L'elenco dei poteri a disposizione di uno psion è molto limitato, anche se egli gode di estrema flessibilità nel loro impiego. Il vostro psion comincia il gioco conoscendo due poteri di livello 0 (detti anche doti) a vostra scelta e zero poteri di 1° livello, più un potere extra derivato dalla sua disciplina primaria per ogni livello di potere a cui ha accesso, per un totale di tre poteri di livello 0 e un potere di 1° livello. Ad ogni livello il vostro psion scopre uno o più poteri precedentemente latenti, come indicato nella Tabella 1-1: "Psion". Gli psion possono scegliere i poteri di qualsiasi disciplina, ma la "d" in ogni colonna rappresenta un singolo potere extra appreso dalla disciplina primaria dello psion. Un "-" indica che non si dispone di poteri extra; una "d" o un numero indica che lo psion può scegliere uno o più poteri di quel livello.

I poteri scoperti possono essere poteri comuni scelti dalla li-

sta di tutti i poteri accessibili agli psion (vedi Capitolo 5: "Poteri"), oppure può trattarsi di poteri insoliti di cui lo psion ha in qualche modo ottenuto la comprensione attraverso lo studio. Ad esempio, uno psion con una pietra del potere in cui vi è racchiuso un potere psionico insolito (ossia uno non presente nella lista dei poteri degli psion) potrebbe selezionare quel potere come uno dei nuovi poteri ottenuti al raggiungimento di un nuovo livello, ammesso che il potere sia del livello giusto. Ad ogni modo, lo psion non può apprendere poteri in maniera più veloce del normale tramite questo metodo, che permette soltanto di selezionare occasionalmente poteri che non si trovano sulla lista dei poteri accessibili agli psion.

Per manifestare un potere di una data disciplina, lo psion deve possedere la caratteristica chiave della disciplina a cui appartiene ad un punteggio di almeno 10 + il livello del potere (gli attacchi e le difese psioniche sono esenti da questa restrizione e non possiedono livelli). La CD per i tiri salvezza contro i poteri di uno psion è 1d20 + il livello del potere + il modificatore della caratteristica chiave del potere. Il lancio di 1d20 viene effettuato dallo psion attaccante quando viene manifestato il potere (gli attacchi e le difese psioniche sommano invece uno speciale modificatore).

Certi poteri possono essere potenziati quando vengono manifestati, tramite una spesa addizionale di punti potere. Il Capitolo 3: "Talenti" descrive una serie di talenti atti al potenziamento dei poteri psionici.

Nota: Uno psion può scegliere di imparare un potere di livello inferiore di quello che avrebbe normalmente ottenuto tramite l'avanzamento di livello. Così, uno psion che avanza al 9° livello, normalmente potrebbe apprendere un altro potere di 4° livello ma, al suo posto, potrebbe invece apprendere un potere di 3° livello o inferiore. Se uno psion decide di apprendere un potere di livello inferiore al posto del suo primo potere della disciplina primaria di un dato livello (indicato da una "d" nella Tabella 1-1), il potere sostitutivo di livello inferiore deve far sempre parte della disciplina primaria dello psion.

Punti potere: Uno psion può manifestare un certo numero di poteri di 1° livello o superiori al giorno a seconda della sua disponibilità di punti potere, ma non ha bisogno di preparare anticipatamente i poteri: deve solo pagare il costo in punti potere del potere per poterlo manifestare. Il numero di punti potere disponibili ogni giorno viene incrementato dai punti potere bonus, se ne ha, come indicato nella Tabella 1-2. Ad esempio, al 1° livello, il telepate Ialdabode riceve 2 punti potere al giorno (vedi Tabella 1-1: "Psion"), più un ulteriore punto potere per il suo alto punteggio di Carisma (che è la caratteristica chiave per la sua disciplina primaria). Ialdabode seleziona anche il talento Forza Interiore, che gli conferisce 1 punto potere, per un totale giornaliero di 4. Egli conosce solo un potere di 1° livello, *incapacitare*, scelto nell'ambito della sua disciplina primaria. Egli conosce anche cinque metodi di combattimento psionico (vedi sotto), che consumano anch'essi punti potere per essere manifestati. Ogni giorno, Ialdabode può manifestare *incapacitare* quattro volte (consumando tutti i suoi punti potere per quel giorno). Regole speciali governano invece la manifestazione di poteri di livello 0 e dei metodi di combattimento psionico.

Poteri di livello 0: Detti anche doti, i poteri di livello 0 hanno uno speciale costo in punti potere. Uno psion può manifestare liberamente qualsiasi dote posseduta un numero di volte al giorno pari al suo livello +3. Dopo aver esaurito la sua disponibilità giornaliera, lo psion deve pagare 1 punto potere per ogni potere di livello 0 che intende manifestare per il resto della giornata. Così, uno psion di 1° livello può manifestare quattro doti liberamente, dopodiché deve pagare 1 punto potere per ogni successivo potere di livello 0 che utilizzerà.

Metodi di combattimento psionico: Al 1° livello, lo psion può scegliere di apprendere cinque dei dieci metodi di combattimento psionico (una descrizione completa del combattimento psionico, insieme alla descrizione di ogni metodo, viene

presentata nel Capitolo 4: "Arti psioniche"). Ad ogni livello di spari dal 3° all'11°, il personaggio apprende un nuovo metodo di combattimento psionico. I cinque metodi di attacco sono *affondo mentale*, *flagello mentale*, *frantumazione psichica*, *frusta dell'ego* e *intrusione nel Sè*. I cinque metodi di difesa sono *barriera mentale*, *forzezza intellettuale*, *mente vuota*, *scudo di pensieri* e *torre di ferrea volontà*.

Gli attacchi e le difese psioniche sono più efficaci contro i personaggi e le creature psioniche, ma possono avere effetto anche sulla maggior parte delle creature non psioniche. I metodi di attacco e difesa psionici sono trattati in modo simile ai poteri psionici, ma dispongono di peculiarità che non condividono con i normali poteri.

Gli attacchi e le difese psioniche hanno costi di manifestazione diversi: agli psion di basso livello è consigliabile scegliere poteri con costi inferiori. Ad esempio, uno psion potrebbe scegliere *flagello mentale* al 1° livello, ma il suo elevato costo in punti potere (9) lo renderebbe inutilizzabile dal personaggio per diversi livelli.

Psicocristallo: Uno psion può preparare uno psicocristallo (vedi "Psicocristalli", sotto). Farlo richiede un giorno e materiali per un costo di 100 mo (di solito, la gemma utilizzata come base per lo psicocristallo rappresenta almeno il 50% del costo totale). Uno psicocristallo è una pietra cristallina caricata psionicamente del diametro non superiore a 2,5 cm. Esso contiene un frammento di personalità alimentato dalla mente stessa dello psion, con il quale il personaggio può interagire empaticamente e dal quale può trarre benefici. Uno psion non può possedere più di uno psicocristallo alla volta.

Lo psion sceglie il tipo di psicocristallo che vuole ottenere, ossia quale frammento della personalità infondere nella pietra. Man mano che lo psion sale di livello, anche il suo psicocristallo aumenta di utilità, come mostrato nella Tabella 1-5: "Capacità speciali dello psicocristallo".

Se lo psicocristallo viene distrutto, per incidente o volutamente, lo psion deve compiere un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15). Se il tiro salvezza fallisce, lo psion perde 200 punti esperienza per livello di classe. Un tiro salvezza effettuato con successo dimezza questa perdita. L'esperienza di uno psion non può però mai scendere sotto lo 0 come risultato della distruzione di uno psicocristallo. Ad esempio, Ialdabode è uno psion di 3° livello con 3.230 PE, quando il suo psicocristallo viene divorato da uno xorn. Ialdabode supera il tiro salvezza, quindi perde 300 PE, scendendo sotto i 3.000 PE e ritornando al 2° livello (la Guida del DUNGEON MASTER contiene regole per gestire la perdita di livelli). Uno psicocristallo distrutto non può essere rimpiazzato prima che siano trascorsi sei mesi.

Denaro: 3d4x10 mo (a meno che non si usi un modello iniziale).

PSICOCRISTALLI

Tranne che per il suo proprietario, uno psicocristallo sembra una normale gemma del valore di 100 mo. Lo psicocristallo conferisce però una capacità speciale al suo psion, a seconda del frammento di personalità infuso nella pietra, come indicato dalla Tabella 1-4: "Psicocristalli". Fisicamente, gli psicocristalli hanno CA 13, durezza 8 e 20 punti ferita. Gli psicocristalli "rigenerano" la loro matrice cristallina alla velocità di 2d4 punti ferita al giorno se danneggiati. Se uno psicocristallo viene ridotto a 0 punti ferita, si distrugge.

Descrizione della personalità dello psicocristallo: Tutti gli psicocristalli hanno personalità distinte. Al 1° livello lo psion riceve solo sensazioni della personalità del cristallo tramite forti percezioni, ma ai livelli più alti lo psicocristallo è libero di fornire telepaticamente allo psion consigli, pesantemente influenzati dalla particolare visione del mondo che possiede lo psicocristallo. Il proprietario vede sempre un po' di se stesso nel suo psicocristallo, anche se amplificato e di conseguenza distorto.

TABELLA 1-4: PSICOCRISTALLI

Personalità dello psicocristallo	Speciale
Amico	Il proprietario guadagna +2 ad ogni prova di Diplomazia.
Artista	Il proprietario guadagna +2 ad ogni prova di Artigianato.
Bilanciato	Il proprietario guadagna +2 ad ogni prova di Equilibrio.
Bugiardo	Il proprietario guadagna +2 ad ogni prova di Raggirare.
Codardo	Il proprietario guadagna +2 ad ogni prova di Nascondersi.
Determinato	Il proprietario guadagna +1 ad ogni prova di Concentrazione.
Eroe	Il proprietario guadagna +2 ai tiri salvezza sulla Tempra.
Furtivo	Il proprietario guadagna +2 ad ogni prova di Muoversi Silenziosamente.
Meticoloso	Il proprietario guadagna +2 ad ogni prova di Cercare.
Osservatore	Il proprietario guadagna +2 ad ogni prova di Osservare.
Percettivo	Il proprietario guadagna +2 ad ogni prova di Percepire Inganni.
Prepotente	Il proprietario guadagna +2 ad ogni prova di Intimidire.
Risoluto	Il proprietario guadagna +2 ai tiri salvezza sulla Volontà.
Saggio	Il proprietario guadagna +2 ad ogni prova di un'abilità di Conoscenze che già conosca; una volta scelta, non può essere cambiata.

Amico: Questa personalità derivata è pronta a favorire il benessere di un altro, anche di un nemico dichiarato. Lo psion deve subire commenti sui suoi 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 al possessore quanto sia meravigliosamente abile in qualsiasi attività, dalla 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 interagisce con l'ambiente circostante si perde spesso nel marasma di pensieri più importanti. Non è così per questo psicocristallo, che 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 e la sua influenza di fatto conferisce allo psion un bonus nelle situazioni in cui l'equilibrio è importante.

Bugiardo: Lo psicocristallo bugiardo 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 psicocristallo. 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 lo psion a trovare un riparo sicuro nelle situazioni di pericolo. È anche vero che lo psicocristallo è fin troppo pronto, anche nelle situazioni solo moderatamente pericolose, a spingere lo psion a scappare e nascondersi.

Determinato: La capacità di focalizzarsi sull'impresa in corso, ignorando tutti i fattori ambientali ed emozionali è la personalità impiantata in questo psicocristallo. A volte lo psion trova molta difficoltà nel ricevere l'attenzione dello psicocristallo se è concentrato su un compito specifico, ma la sua in-

fluenza è anche in grado di ampliare le capacità di concentrazione dello psion.

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

Furtivo: Perché annunciare la propria presenza facendo rumore quando ci si potrebbe spostare facilmente con meno rumore di un respiro? Chiedete pure allo psicocristallo furtivo, che crede con tutto il cuore nella regola che il silenzio è d'oro. È solito dire al suo proprietario di far silenzio e ai livelli più alti, anche ai compagni di quest'ultimo. Ciò nonostante, la sua abilità nell'area del movimento silenzioso non può essere negata.

Meticoloso: Lo psicocristallo 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 allo psion che desidera un'attenta analisi dell'ambiente che lo circonda.

Osservatore: "Hai visto quello?" è la forma di comunicazione più comune tra uno psicocristallo osservatore e il suo proprietario. Spesso, lo psion si è voltato verso la cosa indicata e ha distolto lo sguardo ritenendola insignificante. Altre volte però questa qualità osservatrice gli permette di notare cose che avrebbe altrimenti ignorato.

Percettivo: Questa qualità permette allo psicocristallo di vedere dentro il cuore delle altre creature viventi mettendosi nei loro panni. Sfortunatamente, lo psicocristallo 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 derivata del cristallo prepotente faticosa da sopportare, ma la sua influenza a volte torna utile allo psion.

Risoluta: Una qualità che tutti desidererebbero avere, questo psicocristallo la possiede in abbondanza: la risolutezza. 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 lo psion, 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 cristallo 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.

TABELLA 1-5: CAPACITÀ SPECIALI DELLO PSICOCRISTALLO

Livello dello psion	Intelligenza dello psicocristallo	Speciale
1-2	6	Vista, legame empatico
3-4	7	Legame telepatico
5-6	8	Auto propulsione
7-8	9	Parlare con altre creature
9-10	10	
11-12	11	Resistenza ai poteri psionici
13-14	12	Legame visivo
15-16	13	Incanala potere
17-18	14	
19-20	15	

Livello dello psion: Il livello dello psion.

Descrizione delle capacità dello psicocristallo: Tutti gli psicocristalli hanno delle capacità speciali che dipendono dal livello del loro proprietario. Queste capacità sono cumulative.

Intelligenza: Il punteggio di Intelligenza dello psicocristallo. Gli psicocristalli sono astuti, ma il loro tratto della personalità colora tutte le loro interazioni empatiche, telepatiche o verbali.

Vista: 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 sovranaturale) è irrilevante, così come le aree di silenzio sovranaturale, anche se uno psicocristallo non è comunque in grado di individuare creature invisibili o eterree. La visuale dello psicocristallo è di 12 metri.

Legame empatico: Lo psion mantiene un legame empatico con il suo psicocristallo fino alla distanza di 1,6 km. Gli psion non possono sfruttare la capacità di vista dello psicocristallo, ma vi possono comunicare empaticamente. Il legame empatico tra lo psicocristallo e il suo proprietario limita la comunicazione a forti sensazioni, come sicurezza, paura, incertezza, risolutezza e così via, quindi le incomprensioni sono sempre possibili.

Legame telepatico: Lo psion mantiene un legame telepatico con il suo psicocristallo fino alla distanza di 1,6 km. Gli psion non possono sfruttare la capacità visiva dello psicocristallo, ma possono comunicare telepaticamente con esso. Il legame telepatico permette una vera comunicazione. Ad esempio, uno psicocristallo posto in una stanza lontana può riferire informazioni riguardo alle attività che si stanno svolgendo in quella stanza. Gli psicocristalli conoscono tutte le lingue conosciute dai loro proprietari.

Auto propulsione: Se lo psion paga il costo di 1 punto potere, il suo psicocristallo sviluppa delle gambe da ragno ectoplasmiche, per la durata di un giorno. Le gambe conferiscono allo psicocristallo una velocità di 9 metri. Lo psicocristallo può scalare pareti e muoversi su soffitti con le sue gambe come farebbe un vero ragno ad una velocità di 6 metri. Le gambe svaniscono nel nulla quando termina la loro durata, o se lo psicocristallo riceve 1 o più danni tali da penetrare la sua durezza.

Parlare con altre creature: Lo psicocristallo può comunicare mentalmente con il suo proprietario, con altre creature e altri psicocristalli entro 18 metri di distanza, utilizzando qualsiasi linguaggio conosciuto dal suo proprietario (le altre creature devono parlare ad alta voce per rispondere a quanto detto dallo psicocristallo, eccetto il proprietario e gli altri psicocristalli). A chi conosce lo psion, la voce mentale dello psicocristallo suona in maniera molto simile a lui; tutte le battute vengono però colorite dal particolare tratto della personalità dello psicocristallo.

Resistenza ai poteri psionici: La resistenza ai poteri psionici (RP) dello psicocristallo è pari al livello del proprietario più 5. Per colpire lo psicocristallo con un potere, un avversario deve compiere una prova di livello psionico (1d20 + il livello di psionico del personaggio) perlomeno pari alla resistenza ai poteri psionici dello psicocristallo. A meno che non venga usata l'opzione "Le arti psioniche sono differenti" (vedi Capitolo 4: "Arti psioniche"), la resistenza agli incantesimi (RI) dello psicocristallo è pari alla sua resistenza ai poteri psionici.

Legame visivo: Una volta al giorno, il proprietario dello psicocristallo può vedere ciò che vede il cristallo per 1 ora, fintantoché lo psion e il cristallo non siano lontani più di 1,6 km.

Incanala potere: Lo psion può manifestare poteri tramite lo psicocristallo fino ad 1,6 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, lo psion manifesta il potere pagandone il costo. Egli è comunque soggetto ad attacchi di opportunità e altri pericoli del manifestare un potere, se applicabili.

Modello iniziale psion (solitario) umano

Armatura: Nessuna, velocità 9 m.

Armi: Mezza lancia (1d6, critico x3, 6 m, 1,35 kg, Media, Perforante).

Balestra leggera (1d8, critico 19-20/x2, 24 m, 2,7 kg, Piccola, Perforante).

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

Abilità	Gradi	Caratteristica
Autoipnosi	4	Sag
Concentrazione	4	Cos
Conoscenze (arti psioniche)	4	Int
Equilibrio	4	Des
Nuotare*	4	For
Saltare	4	For
Sapienza Psionica	4	Int
Scalare	4	For
Stabilizzarsi	4	Cos
Acrobazia (classe incrociata)	2	Des
Guarire (classe incrociata)	2	Sag

*Modificatore effettivo ridotto di -1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.

Talento: Armatura di Inerzia.

Talento bonus: Combattere con Due Armi.

Poteri conosciuti: Livello 0 - armatura naturale minore, speroni, verve. 1° livello - morso del lupo.

Metodi di combattimento psionico conosciuti: Affondo mentale, frusta dell'ego e intrusione nel Sè; mente vuota e scudo di pensieri.

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione giornaliera da viaggio, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Lanterna schermabile, 2,5 litri d'olio. Stuoia da meditazione. Astuccio con 20 quadrelli da balestra. Abiti (compreso mantello, cappuccio, stivali, tunica e pantaloni).

Denaro: 1d2 mo.

Modello iniziale psion (nomade) umano

Armatura: Nessuna, velocità 9 m.

Armi: Lancia corta (1d8, critico x3, 6 m, 2,25 kg, Grande, Perforante).

Balestra leggera (1d8, critico 19-20/x2, 24 m, 2,7 kg, Piccola, Perforante).

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

Abilità	Gradi	Caratteristica
Artista della Fuga	4	Des
Cavalcare	4	Des
Concentrazione	4	Cos
Conoscenze (arti psioniche)	4	Int
Nuotare*	4	For
Orientamento	4	Sag
Saltare	4	For
Sapienza Psionica	4	Int
Scalare	4	For
Vista Remota	4	Int
Acrobazia (classe incrociata)	2	Des
Utilizzare Corde (classe incrociata)	2	Des

*Modificatore effettivo ridotto di -1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.

Talento: Armatura di Inerzia.

Talento bonus: Schivare.

Poteri conosciuti: Livello 0 - galleggiare, salto felino, velocità esplosiva. 1° livello - movimenti del ragno.

Metodi di combattimento psionico conosciuti: Affondo mentale e frusta dell'ego; forza intellettuale, mente vuota e scudo di pensieri.

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione giornaliera da viaggio, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Lanterna schermabile, 2,5 litri d'olio. 15 metri di corda di seta. Astuccio con 10 quadrelli da balestra. Abiti (compreso mantello, cappuccio, stivali, tunica e pantaloni).

Denaro: 1d2 mo.

Modello iniziale psion (sapiente) umano

Armatura: Nessuna, velocità 9 m.

Armi: Lancia corta (1d8, critico x3, 6 m, 2,25 kg, Grande, Perforante).

Balestra leggera (1d8, critico 19-20/x2, 24 m, 2,7 kg, Piccola, Perforante).

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

Abilità	Gradi	Caratteristica
Autoipnosi	4	Sag
Cercare	4	Int
Concentrazione	4	Cos
Conoscenze (arti psioniche)	4	Int
Disattivare Congegni	4	Int
Sapienza Psionica	4	Int
Scassinare Serrature	4	Des
Svuotare Tasche	4	Des
Vista Remota	4	Int
Ascoltare (classe incrociata)	2	Sag
Osservare (classe incrociata)	2	Sag

Talento: Forza Interiore.

Talento bonus: Armatura di Inerzia.

Poteri conosciuti: Livello 0: luce personale, pugno distante, salto felino. 1° livello - urto minore.

Metodi di combattimento psionico conosciuti: affondo mentale e frantumazione psichica; barriera mentale, mente vuota e scudo di pensieri.

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione giornaliera da viaggio, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Lanterna schermabile, 2,5 litri d'olio. Martello, scalpello, 20 chiodi. Astuccio con 10 quadrelli da balestra. Abiti (compreso mantello, cappuccio, stivali, tunica e pantaloni).

Denaro: 1d2 mo.

Modello iniziale psion (modellatore) umano

Armatura: Nessuna, velocità 9 m.

Armi: Lancia corta (1d8, critico x3, 6 m, 2,25 kg, Grande, Perforante).

Balestra leggera (1d8, critico 19-20/x2, 24 m, 2,7 kg, Piccola, Perforante).

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

Abilità	Gradi	Caratteristica
Alchimia	4	Int
Artigianato (qualsiasi)	4	Int
Camuffare	4	Car
Concentrazione	4	Cos
Conoscenze (arti psioniche)	4	Int
Intrattenere	4	Car
Sapienza Psionica	4	Int
Valutare	4	Int
Vedere Lontano	4	Int
Osservare (classe incrociata)	2	Sag
Utilizzare Corde (classe incrociata)	2	Des

Talento: Forza Interiore.

Talento bonus: Dotato Psionicamente.

Poteri conosciuti: Livello 0: dito di fuoco, frastornare, gingillo. 1° livello - cascata di fuoco.

Metodi di combattimento psionico conosciuti: Affondo

mentale e frusta dell'ego; barriera mentale, mente vuota e scudo di pensieri.

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione giornaliera da viaggio, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Lanterna schermabile, 2,5 litri d'olio. Martello, scalpello e 20 chiodi. Astuccio con 10 quadrelli da balestra. Abiti (compreso mantello, cappuccio, stivali, tunica e pantaloni).

Denaro: 1d2 mo.

Modello iniziale psion (veggente) umano

Armatura: Nessuna, velocità 9 m.

Armi: Bastone ferrato (1d6/1d6, critico x2, 1,8 kg, Grande, Contundente).

Balestra leggera (1d8, critico 19-20/x2, 24 m, 2,7 kg, Piccola, Perforante).

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

Abilità	Gradi	Caratteristica
Ascoltare	4	Sag
Concentrazione	4	Cos
Conoscenze (arti psioniche)	4	Int
Orientamento	4	Sag
Osservare	4	Sag
Percepire Inganni	4	Sag
Raccogliere Informazioni	4	Car
Sapienza Psionica	4	Int
Vista Remota	4	Int
Cercare (classe incrociata)	2	Int
Diplomazia (classe incrociata)	2	Car

Talento: Armatura di Inerzia.

Talento bonus: Avversario Mentale.

Poteri conosciuti: Livello 0: dito di fuoco, individuazione delle arti psioniche, presentimento. 1° livello - dissonanza del destino.

Metodi di combattimento psionico conosciuti: Affondo mentale, frantumazione psichica e intrusione nel Sé; mente vuota e scudo di pensieri.

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione giornaliera da viaggio, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Lanterna schermabile, 2,5 litri d'olio. Gesso. Astuccio con 10 quadrelli da balestra. Abiti (compreso mantello, cappuccio, stivali, tunica e pantaloni).

Denaro: 1d2 mo.

Modello iniziale psion (telepate) umano

Armatura: Nessuna, velocità 9 m.

Armi: Lancia corta (1d8, critico x3, 6 m, 2,25 kg, Grande, Perforante).

Balestra leggera (1d8, critico 19-20/x2, 24 m, 2,7 kg, Piccola, Perforante).

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

Abilità	Gradi	Caratteristica
Concentrazione	4	Cos
Conoscenze (arti psioniche)	4	Int
Diplomazia	4	Car
Empatia Animale	4	Car
Percepire Inganni	4	Sag
Raccogliere Informazioni	4	Car
Raggiare	4	Car
Sapienza Psionica	4	Int
Vista Remota	4	Int
Camuffare (classe incrociata)	2	Car
Intimidire (classe incrociata)	2	Car

Talento: Armatura di Inerzia.

Talento bonus: Forza Interiore.

Poteri conosciuti: Livello 0: controllare ombre, frastornare,

missiva. 1° livello - incapacitare.

Metodi di combattimento psionico conosciuti: Affondo mentale, intrusione nel Sé; mente vuota, scudo di pensieri e torre di ferrea volontà.

Equipaggiamento: Zaino con otre, una razione giornaliera da viaggio, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Lanterna schermabile, 2,5 litri d'olio. Inchiostro, penna e 10 fogli di pergamena. Astuccio con 10 quadrelli da balestra. Abiti (compreso mantello, cappuccio, stivali, tunica e pantaloni).

Denaro: 1d2 mo.

Modello iniziale psion alternativo

Lo stesso dello psion umano (qualsiasi disciplina), tranne:

Razza: Nano, elfo, mezzelfo, mezzorco.

Armatura: Velocità 6 m (solo nano).

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

Talento bonus: Nessuno.

Modello iniziale psion alternativo

Lo stesso dello psion umano (qualsiasi disciplina), tranne:

Razza: Gnomo, halfling.

Armatura: Velocità 6 m.

Armi: Morning star (1d8, critico x2, 3,6 kg, Media, Contundente e Perforante) al posto della lancia corta.

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

Talento bonus: Nessuno.

Denaro: 1 mo.

COMBATTENTE PSICHICO

Colui che volge il potenziale della propria 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 gli 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 solo tramite il conflitto le loro abilità potranno crescere. 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 per potenziare le armi e armature che possiedono.

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 l'abilità di dare uguale 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 Heironeous, dio del valore; Kord, dio della forza; o Erythnul, dio del massacro. Ma, come gli psion, fare affidamento sulla propria volontà e tempra interiore non rende i combattenti psichici dei fedeli molto devoti.

Background: Un combattente psichico di solito cresce nelle società o nelle piccole comunità di persone "dalle stesse idee" edificate dagli psion. Queste comunità sono rare, ma la loro esistenza offre protezione in un mondo spesso ostile verso coloro armati soltanto di abilità mentali. I combattenti psichici sono spesso figli di psion cresciuti insoddisfatti dai dettami impartiti dai propri genitori. Senza il sostegno di coloro che hanno pienamente esplorato le profondità della mente, però, non c'è la certezza che l'ibrido combattente psichico sarebbe mai potuto venire alla luce.

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.

I mind flyer saranno molto più probabilmente psion che combattenti psichici, soprattutto visto che un punto di vista caotico aiuta la duplice disciplina seguita da queste creature; esistono però anche alcuni illithid che sono combattenti psichici.

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 ad 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, poiché aumenta sia l'abilità in corpo a corpo che i poteri dello Psicometabolismo. La Destrezza offre migliori difese e bonus ai tiri per colpire a distanza. La Costituzione migliora la robustezza del combattente psichico. Come per lo psion, tutte le caratteristiche sono potenzialmente importanti date le discipline legate ad esse.

Assegnare i punteggi alle caratteristiche è importante anche perché la CD del tiro salvezza sulla Volontà del difensore contro un potere di un combattente psichico è determinata dall'attaccante ogni volta che un potere viene manifestato: tirare 1d20 + il livello del potere + il modificatore di caratteristica chiave del potere (vedi Capitolo 4: "Arti psioniche" per maggiori informazioni).

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un combattente psichico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Autoipnosi* (Sag), Concentrazione* (Cos), Equilibrio (Des), Nuotare (For), Saltare (For), Scalare (For), Stabilizzarsi (For) e Utilizzare Oggetti Psionici* (Car).

*Vedi Capitolo 2: "Abilità" per la descrizione delle nuove abilità. Le altre abilità si trovano nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*.

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x 4.

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: I combattenti psichici sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature (pesanti, medie e leggere) e negli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche. Anche le prove di Nuotare subiscono una penalità di -1 per ogni 2,25 kg di armatura e di equipaggiamento trasportato.

Talenti bonus: Al 1° livello il combattente psichico ha un talento bonus in aggiunta al talento di ogni personaggio di 1° livello e al talento bonus di cui beneficiano gli umani. Il combattente psichico ha un talento bonus addizionale al 2° livello e ogni tre livelli successivi (5°, 8°, 11° ecc.). Questi talenti bonus devono essere selezionati tra i talenti psionici (vedi Capitolo 3: "Talenti") oppure fra i seguenti talenti del *Manuale del Giocatore*: Ambidestria, Arma Focalizzata*, Arma Preferita*, Attacco Poderoso (Incalzare, Incalzare Potenziato, Spaccare l'Arma Potenziato, Spinta Migliorata), Colpo Senz'Armi Migliorato (Devviare Frecce, Pugno Stordente), Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi (Combattere con Due Armi Migliorato), Combattere in Sella (Attacco in Sella, Carica Devastante, Tirare in Sella, Travolgere), Competenza nelle Armi Esotiche*, Critico Migliorato*, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Maestria (Attacco Turbinante, Disarmare Migliorato, Sbilanciare Migliorato), Riflessi da Combattimento, Schivare (Attacco Rapido, Mobilità), Tiro Ravvicinato (Tiro Lontano, Tiro in Movimento, Tiro Preciso, Tiro Rapido).

I talenti dipendenti da altri talenti sono elencati tra parentesi dopo i talenti prerequisiti. Alcuni dei talenti

psionici hanno talenti della precedente lista come prerequisiti, come indicato nel Capitolo 3 di questo manuale. Un personaggio può selezionare talenti segnati con un asterisco (*) più di una volta, ma devono essere scelti ogni volta per un'arma diversa. I personaggi devono anche avere tutti i prerequisiti per un talento, compresi il punteggio di caratteristica e i bonus di attacco base minimo (vedi Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione dei talenti e dei loro prerequisiti).

Importante: Questi talenti bonus vengono aggiunti ai talenti che un personaggio di qualsiasi classe ottiene ogni tre livelli. Il combattente psichico non è limitato all'elenco qui presentato quando sceglie quei talenti.

Poteri: Un combattente psichico manifesta poteri psionici. L'elenco dei poteri di un combattente psichico è più limitato di quello di uno psion. Il combattente psichico comincia il gioco conoscendo due poteri di livello 0 (detti anche doti). Ad ogni livello, il combattente psichico scopre uno o più poteri pre-



Combattente
Psichico

cedentemente latenti, come indicato nella Tabella 1-6: "Combattente psichico". I poteri scoperti vanno scelti dalla lista dei poteri del combattente psichico (vedi Capitolo 5: "Poteri").

Per manifestare un potere, il combattente psichico deve possedere la caratteristica chiave della disciplina a cui esso appartiene ad un punteggio di almeno 10 + il livello del potere (gli attacchi e le difese psioniche sono esenti da questa restrizione e non possiedono livelli). La CD per i tiri salvezza contro i poteri di un combattente psichico è 1d20 + il livello del potere + il modificatore della caratteristica chiave del potere. Il lancio di 1d20 viene effettuato dal combattente psichico attaccante quando viene manifestato il potere (gli attacchi e le difese psioniche sommano invece uno speciale modificatore).

Certi poteri possono essere potenziati quando vengono manifestati tramite una spesa aggiuntiva di punti potere. Il Capitolo 3: "Talenti" descrive una serie di talenti atti al potenziamento dei poteri psionici.

Nota: Un combattente psichico può scegliere di imparare un potere di livello più basso di quello che avrebbe normalmente ottenuto tramite l'avanzamento di livello, proprio come uno psion.

Punti potere: Un combattente psichico può manifestare un certo numero di poteri di 1° livello o superiori al giorno a seconda della sua disponibilità di punti potere, ma non ha bisogno di preparare anticipatamente i poteri: deve solo pagare il costo in punti potere del potere per manifestarlo. I combattenti psichici non ricevono punti potere bonus per punteggi di caratteristica eccezionali, e così al 1° livello hanno solo 2 punti potere. Regole speciali governano invece la manifestazione di poteri di livello 0 o di metodi di combattimento psionico.

Poteri di livello 0: Detti anche doti, i poteri di livello 0 hanno uno speciale costo in punti potere. Un combattente psichico può manifestare liberamente qualsiasi dote che possieda un numero di volte al giorno pari al suo livello +2. Dopo aver esaurito questa disponibilità giornaliera, il combattente psichico deve pagare 1 punto potere per ogni potere di livello 0 che intende manifestare per il resto della giornata. Così, un combattente psichico di 1° livello può manifestare tre doti liberamente, dopodiché deve pagare 1 punto potere per ogni successivo potere di livello 0 che utilizzerà.

Metodi di combattimento psionico: Al 1° livello, il combattente psichico può scegliere di apprendere due dei dieci metodi di combattimento psionico (una descrizione completa

del combattimento psionico, insieme alla descrizione di ogni potere, viene presentata nel Capitolo 4: "Arti psioniche"). Ad ogni livello successivo, il personaggio apprende un nuovo metodo di combattimento psionico secondo lo schema presentato nella Tabella 1-6: "Combattente psichico". I cinque metodi di attacco sono *affondo mentale*, *flagello mentale*, *frantumazione psichica*, *frusta dell'ego* e *intrusione nel Sè*. I cinque metodi di difesa sono *barriera mentale*, *forzezza intellettuale*, *mente vuota*, *scudo di pensieri* e *torre di ferrea volontà*.

Gli attacchi e le difese psioniche sono più efficaci contro i personaggi e le creature psioniche, ma possono avere effetto anche sulla maggior parte delle creature non psioniche. I metodi di attacco e difesa psionici sono trattati in modo simile ai poteri psionici, ma dispongono di peculiarità che non condividono con i normali poteri.

Gli attacchi e le difese psioniche hanno costi di manifestazione diversi: ai combattenti psichici di basso livello è consigliabile scegliere poteri con costi inferiori. Ad esempio, un combattente psichico potrebbe scegliere *flagello mentale* al 1° livello, ma il suo elevato costo in punti potere (9) lo renderebbe inutilizzabile dal personaggio per diversi livelli.

Specializzazione in un'Arma: A partire dal 6° livello, un combattente psichico riceve il talento Specializzazione in un'Arma. Questo talento aggiunge un bonus di +2 ai danni con l'arma scelta. Il combattente psichico deve possedere il talento Arma Focalizzata con quell'arma per poter acquisire la specializzazione. Se l'arma è a distanza, il bonus ai danni si applica solo se il bersaglio si trova entro un raggio di 9 metri poiché solo a questa distanza il combattente psichico può colpire con una precisione sufficiente ad infliggere un colpo più efficace. Il combattente psichico riceve Specializzazione in un'Arma come talento gratuito; esso non conta per la normale acquisizione di talenti bonus e regolari. Il personaggio non può prendere Specializzazione in un'Arma come talento bonus o regolare a nessun altro livello.

Denaro: 5d4x10 mo (a meno che non usi un modello iniziale).

Modello iniziale combattente psichico umano

Armatura: Corazza a scaglie +4 CA, scudo grande di legno +2 CA, penalità di armatura alla prova -6, velocità 6 m, 18 kg.

Armi: Spada lunga (1d8, critico 19-20/x2, 1,8 kg, Media, Tagliente).

Arco corto (1d6, critico x3, 1,8 m, 0,9 kg, Media, Perforante).

TABELLA 1-6: COMBATTENTE PSICHICO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	PP/G	Poteri scoperti						
							0	1	2	3	4	5	6
1	+0	+2	+0	+0	Talento bonus, due metodi di combattimento psionico	2	2	-	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+0	Talento bonus	3	3	-	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+1	Metodo di combattimento psionico	4	3	1	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+1		5	3	2	-	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+1	Talento bonus	8	3	3	1	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+2	Specializzazione in un'Arma	11	3	3	2	-	-	-	-
7	+5	+5	+2	+2	Metodo di combattimento psionico	16	3	3	2	1	-	-	-
8	+6/+1	+6	+2	+2	Talento bonus	21	3	3	3	1	-	-	-
9	+6/+1	+6	+3	+3	Metodo di combattimento psionico	26	3	3	3	2	-	-	-
10	+7/+2	+7	+3	+3	Metodo di combattimento psionico	33	3	3	3	2	1	-	-
11	+8/+3	+7	+3	+3	Talento bonus	40	3	3	3	3	1	-	-
12	+9/+4	+8	+4	+4	Metodo di combattimento psionico	47	3	3	3	3	2	-	-
13	+9/+4	+8	+4	+4	Metodo di combattimento psionico	56	3	3	3	3	2	1	-
14	+10/+5	+9	+4	+4	Talento bonus	65	3	3	3	3	3	1	-
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Metodo di combattimento psionico	74	3	3	3	3	3	2	-
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Metodo di combattimento psionico	85	3	3	3	3	3	2	1
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Talento bonus	96	3	3	3	3	3	3	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6		107	3	3	3	3	3	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6		118	3	4	3	3	3	3	2
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Talento bonus	129	3	4	3	3	3	3	3

Poteri scoperti: Il numero di poteri di ogni livello che il combattente psichico conosce. Un "-" indica che nessun potere di quel livello è disponibile.

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

Abilità	Gradi	Caratteristica	Armatura
Acrobazia	4	Des	
Autoipnosi	4	Sag	
Concentrazione	4	Cos	
Equilibrio	4	Des	
Nuotare*	2	For	-12
Saltare	4	For	-6
Scalare	4	For	-6
Stabilizzarsi	4	Cos	
Utilizzare Oggetti Psionici	4	Car	
Ascoltare (classe incrociata)	2	Sag	
Osservare (classe incrociata)	2	Sag	

*Modificatore effettivo ridotto di -1 per ogni 2,25 kg di equipaggiamento.

Talento: Attacco Poderoso.

Talento bonus: Arma Psionica.

Talento bonus: Mantenere la Posizione.

Poteri conosciuti: Livello 0: *verve, vista elfica*.

Metodi di combattimento psionico conosciuti: *affondo mentale; scudo di pensieri*.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione giornaliera da viaggio, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Faretra con 20 frecce.

Denaro: 2d4 mo.

Modello iniziale combattente psichico alternativo

Lo stesso del combattente psichico umano, tranne:

Razza: Elfo, mezzelfo, mezzorco.

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

Talento: Attacco Poderoso.

Talento bonus: Mantenere la Posizione.

Poteri conosciuti: Livello 0: *frastornare, pugno distante*.

Modello iniziale combattente psichico alternativo

Lo stesso del combattente psichico umano, tranne:

Razza: Gnomo, halfling.

Armatura: Velocità 4,5 m invece di 6 m.

Armi: Spada corta (1d6, critico 19-20/x2, 1,35 kg, Piccola, Perforante) al posto della spada lunga.

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

Talento: Attacco Poderoso.

Talento bonus: Metabolismo Rapido.

Denaro: 2d4 mo.

Modello iniziale combattente psichico alternativo

Lo stesso del combattente psichico umano, tranne:

Razza: Nano.

Armatura: Velocità 4,5 m invece di 6 m.

Armi: Ascia da guerra nanica (1d10, critico x3, 6,75 kg, Media, Tagliente) al posto della spada lunga.

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

Talento: Competenza nelle Armi Esotiche (ascia da guerra nanica).

Talento bonus (combattente psichico): Attacco Poderoso.

Poteri conosciuti: Livello 0: *frastornare, pugno distante*.

Denaro: 2d4 mo.

PERSONAGGI MULTICLASSE PSIONICI

Man mano che i personaggi psionici avanzano di livello, possono aggiungere nuove classi. Aggiungere una nuova classe fornisce al personaggio una gamma più ampia di capacità, ma tutti gli avanzamenti nella nuova classe vengono fatti a discapito dell'avanzamento nella classe psionica. Lo psion Ialdabode, ad esempio, potrebbe diventare uno psion/guerriero. Aggiungere la classe di guerriero gli darebbe la competenza in più armi, migliori tiri salvezza sulla Tempra, e così via, ma significherebbe anche che non riceverà nuovi poteri da psion e di conseguenza non sarà uno psion potente quanto potrebbe essere stato.

Nota: Un personaggio psion non può mai multiclassarsi come psion di una diversa disciplina.

La multiclasse psion/combattente psichico è permessa. I punti potere delle due classi vengono sommati; i poteri scoperti da ogni classe devono però essere annotati separatamente, in quanto il livello di classe ha effetto sulla manifestazione di certi poteri.

Se il DM lo permette, personaggi di altre classi possono prendere un livello da psion o da combattente psichico quando avanzano di livello. Quando un personaggio non psionico acquisisce un livello o due in una classe psionica, quel personaggio viene considerato come se avesse risvegliato un "talento naturale" latente. Ad esempio, Tordek il guerriero nanico potrebbe prendere un livello da combattente psichico invece di avanzare al 5° livello di guerriero. Siccome il guerriero è la classe preferita per un nano, avanzare in un'altra classe (il combattente psichico in questo caso) non comporta a Tordek una penalità ai PE per essere diventato multiclasse. Gli umani e i mezzelfi possono scegliere la classe dello psion o del combattente psichico come preferita se il DM lo permette. Alcuni mostri (compresi illithid, githyanki e githzerai) possono selezionare una classe di personaggio psionica come classe preferita (vedi Capitolo 8: "Mostri").

Le regole generali per i personaggi multiclasse si trovano nel Capitolo 3 del Manuale del Giocatore.

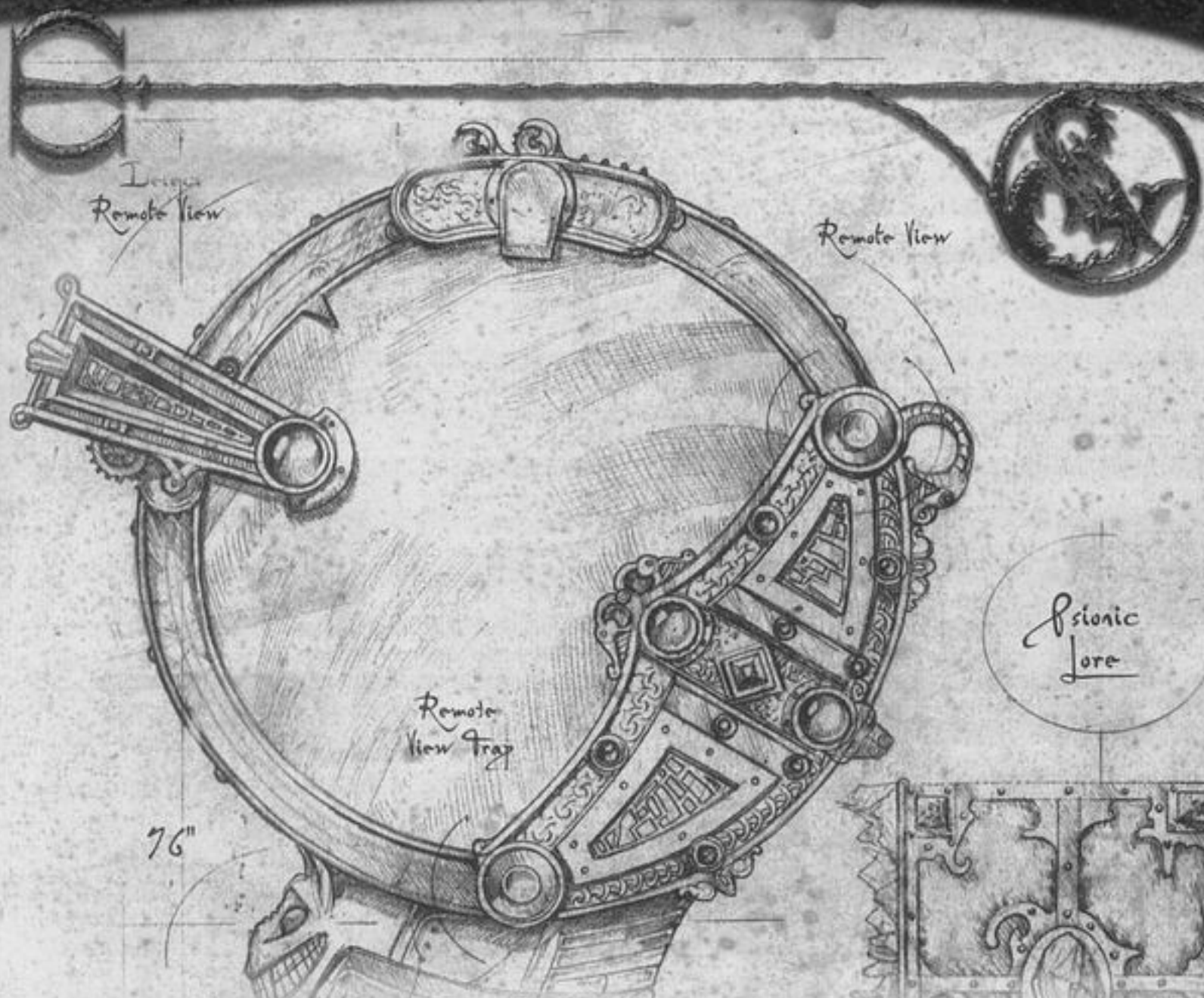


Illustrazione di A. S. Sweet

Alexandra la nomade (uno psion con Psicotrasporto come sua disciplina primaria) può facilmente scalare una parete liscia e aiutare il suo amico Ialdabode a seguirla. Se Ialdabode il telepate (uno psion con Telepatia come sua disciplina primaria) cercasse di scalare la parete, probabilmente cadrebbe. Egli, però, sapeva indirizzare Alexandra verso quella particolare parete per cercare un'entrata segreta al dungeon in virtù di quanto aveva precedentemente scoperto. Queste azioni e molte altre sono determinate dalle abilità che i personaggi possiedono (in questo caso, Scalare e Raccogliere Informazioni).

PRESENTAZIONE DELLE ABILITÀ

Le abilità rappresentano varie capacità in cui un personaggio può migliorare man mano che avanza di livello. Le abilità sono descritte nel *Manuale del Giocatore* ma vengono qui riviste, con particolare attenzione alla loro applicazione nei confronti di creature e personaggi psionici.

Ottenere le abilità: Ad ogni livello sopra il 1°, gli psion ricevono 4 punti abilità e i combattenti psichici ne ricevono 2 da utilizzare per acquistare le abilità. (Il modificatore di Intelligenza va sommato a questo numero. Gli umani hanno 1 punto abilità extra ad ogni livello superiore al 1°). Un personaggio psionico di 1° livello ha quattro volte questo valore. (Gli umani ottengono 4 punti abilità extra al 1° livello oltre ai punti abilità iniziali standard per la loro classe e Intelligenza. Al 1° livello questi punti vanno aggiunti, non moltiplicati). Se si utilizzano questi punti per acquistare abilità di classe, come Artista della Fuga per uno psion specializzato nello Psicotrasporto (nomade) o Svuotare Tasche per uno psion specializzato nella Psicocinesi (sapiente), si ottiene 1 grado (pari ad un bonus di +1) per ogni punto abilità. Se si utilizzano per acquistare abilità di altre classi (abilità di classe incrociate), si ottiene solo metà grado per punto abilità. Il grado massimo

per un'abilità di classe è pari al livello del personaggio +3. Con un'abilità di classe incrociata, il grado massimo è la metà di questo valore.

Classe	Punti abilità* 1° livello	Punti abilità** livelli successivi
Psion (qualsiasi)	(4 + modificatore di Int) x 4	4 + modificatore di Int
Combattente psichico	(2 + modificatore di Int) x 4	2 + modificatore di Int

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

** Gli umani aggiungono +1 ad ogni livello.

Utilizzare le abilità: A differenza delle classi standard presentate nel *Manuale del Giocatore*, le abilità di "classe" dello psion variano a seconda della sua disciplina primaria. Così le abilità di "classe" di un nomade sono differenti dalle abilità di "classe" di un telepate, anche se entrambi i personaggi sono psion. Inoltre, alcune delle abilità di classe del telepate sono abilità di classe incrociata (cl. inc.) per il nomade e viceversa. Però, in termini di acquisizione e utilizzo, le abilità psioniche funzionano esattamente come per le altre classi. Il Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* contiene regole dettagliate e dettagliati esempi per illustrare come funzionano e vengono acquisite le abilità. Notare che la lista di abilità qui presentata non è completa ma contiene solo quelle abilità che sono abilità di classe almeno per un tipo di personaggio psionico. Se un'abilità non viene qui elencata significa che è un'abilità di classe incrociata per tutti i personaggi psionici.

Un combattente psichico ha soltanto un normale assortimento di abilità di classe, proprio come le classi di personaggio standard di D&D.

TABELLA 2-1: ABILITÀ DEI PERSONAGGI PSIONICI

Abilità	Solitario	Nomade	Sapiente	Modellatore	Veggente	Telepate	Combattente psichico	Senza addestramento	Caratteristica chiave	Solo psionici
Acrobazia	•	•	•	•	•	•	•	No	Des**	No
Alchimia	•	•	•	•	•	•	•	No	Int	No
Artigianato	•	•	•	•	•	•	•	Si	Int	No
Artista della Fuga	•	•	•	•	•	•	•	Si	Des**	No
Ascoltare	•	•	•	•	•	•	•	Si	Sag	No
Autoipnosi*	•	•	•	•	•	•	•	No	Sag	Si
Camuffare	•	•	•	•	•	•	•	Si	Car	No
Cavalcare	•	•	•	•	•	•	•	Si	Des	No
Cercare	•	•	•	•	•	•	•	Si	Int	No
Concentrazione*	•	•	•	•	•	•	•	Si	Cos	No
Conoscenze (arti psioniche)*	•	•	•	•	•	•	•	No	Int	No
Diplomazia	•	•	•	•	•	•	•	Si	Car	No
Disattivare Congegni	•	•	•	•	•	•	•	No	Int	No
Empatia Animale	X	X	X	X	X	X	X	No	Car	No
Equilibrio	•	•	•	•	•	•	•	Si	Des**	No
Intrattenere	•	•	•	•	•	•	•	Si	Car	No
Nuotare	•	•	•	•	•	•	•	Si	For	No
Orientamento	•	•	•	•	•	•	•	No	Sag	No
Osservare	•	•	•	•	•	•	•	Si	Sag	No
Percepire Inganni	•	•	•	•	•	•	•	Si	Sag	No
Raccogliere Informazioni	•	•	•	•	•	•	•	Si	Car	No
Raggirare	•	•	•	•	•	•	•	Si	Car	No
Saltare	•	•	•	•	•	•	•	Si	For**	No
Sapienza Psionica*	•	•	•	•	•	•	•	No	Int	No
Scalare	•	•	•	•	•	•	•	Si	For**	No
Scassinare Serrature	•	•	•	•	•	•	•	No	Des	No
Stabilizzarsi*	•	•	•	•	•	•	•	No	Cos	Si
Svuotare Tasche	•	•	•	•	•	•	•	No	Des**	No
Utilizzare Corde	•	•	•	•	•	•	•	Si	Des	No
Utilizzare Oggetti Psionici*	X	X	X	X	X	X	X	No	Car	No
Valutare	•	•	•	•	•	•	•	Si	Int	No
Vista Remota*	•	•	•	•	•	•	X	Si	Int	Si

• Abilità di classe.

• Abilità di classe incrociata.

X Non è possibile acquistare questa abilità perché esclusiva di un'altra classe.

Senza addestramento: Si: L'abilità può essere utilizzata anche senza addestramento, ovverosia, un personaggio può avere 0 gradi in questa abilità, ma può effettuare comunque prove di abilità. No: Non è possibile utilizzare l'abilità a meno che non si possieda almeno 1 grado.

Solo psionici: Si: L'abilità è esclusiva degli psion e dei combattenti psichici. No: Qualsiasi classe può prendere questa abilità.

*Nuova abilità che non compare nel *Manuale del Giocatore* o abilità qui revisionata.

** Alla prova si applica anche la penalità per l'armatura, se presente.

DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

In questa sezione verranno descritte nuove abilità per i personaggi e le creature psioniche. È inclusa anche una nuova versione dell'abilità Concentrazione, sviluppata appositamente per l'uso da parte di personaggi psionici.

Fare riferimento al Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per i dettagli sul formato delle descrizioni delle abilità, così come per la descrizione di tutte le abilità che non sono qui menzionate.

AUTOIPNOSI (SAG; SOLO CON ADDESTRAMENTO; SOLO PSION E COMBATTENTE PSICHICO)

Il personaggio è addestrato mentalmente per resistere a certe ferite e minacce e ad ottenere alcuni particolari benefici.

Prova: La CD e l'effetto dipendono dall'azione tentata.

Azione	CD
Resistere alla paura	15
Imparare a memoria	13
Ignorare ferita da tribolo	13
Sopportare veleno	CD del veleno
Sforzo di volontà	15

Resistere alla paura: In risposta agli effetti della paura, è possibi-

le compiere una prova di Autoipnosi nel round successivo anche se il personaggio è sopraffatto dalla paura. Una prova riuscita permette di effettuare nuovamente il tiro salvezza per resistere agli effetti della paura con un bonus di morale +4.

Imparare a memoria: È possibile tentare di imparare a memoria una lunga serie di numeri, un lungo brano in versi, o altre informazioni particolarmente difficili (ma non si possono memorizzare incantesimi magici o altre simili scritte esoteriche). Ogni prova riuscita permette al personaggio di memorizzare fino a 800 parole (o strani simboli o numeri che riempirebbero un normale pezzo di pergamena; superare prove successive permette di ricordare multipli di 800 parole). Il personaggio dispone sempre di queste informazioni, ma potrà richiamarle alla memoria solo superando un'altra prova di Autoipnosi.

Ignorare ferita da tribolo: Se il personaggio viene ferito mettendo il piede su un tribolo, la sua velocità normale viene dimezzata. Una prova riuscita di Autoipnosi rimuove la penalità di movimento per un periodo di 10 minuti. La ferita non scompare: viene solo ignorata tramite l'auto-persuasione.

Sopportare veleno: In risposta ad un avvelenamento, il personaggio può compiere una prova di Autoipnosi. Una prova riuscita conferisce un bonus di morale di +4 al tiro salvezza per resistere al danno secondario del veleno.

Sforzo di volontà: Se ridotto a 0 punti ferita (barcollante), il perso-

naggio può effettuare una prova di Autoipnosi. Se superata, può compiere un'azione normale anche se si trova a 0 punti ferita e senza subire 1 danno. Può effettuare una prova per ogni azione estenuante che intende compiere. Una prova di sforzo di volontà fallita non comporta altre penalità oltre il fallimento: il personaggio può sempre scegliere di non intraprendere l'azione estenuante. Se vuole farlo comunque, scenderà a -1 punti ferita.

Ritentare: Vedi sopra.

CONCENTRAZIONE (COS)

Il personaggio è particolarmente bravo a focalizzare la mente su qualcosa.

Prova: Il personaggio può effettuare una prova di Concentrazione per manifestare un potere psionico nonostante la presenza di qualche distrazione, come subire danni o essere colpito da un incantesimo ostile. È possibile anche utilizzare questa abilità per mantenere la concentrazione per scopi diversi dai poteri psionici, come leggere un libro mentre intorno al personaggio imperversa una battaglia.

La tabella seguente indica sommariamente alcuni tipi di distrazioni che possono richiedere che il personaggio effettui una prova di Concentrazione mentre sta manifestando un potere psionico. "Livello del potere" si riferisce al livello del potere psionico che il personaggio sta tentando di manifestare.

CD	Distrazione
10 + danno subito + livello del potere	Subire una ferita o fallire un tiro salvezza mentre si sta manifestando un potere (poteri con tempo di manifestazione di 1 round completo o più) oppure subire una ferita in seguito ad un attacco di opportunità o per un attacco preparato in risposta al potere che si sta manifestando (poteri con un tempo di manifestazione di 1 azione).
10 + 1/2 ultimo danno subito continuo + livello potere	Subire un danno continuo (come da <i>biocorrente</i>).
10 + danno subito + livello potere	Essere danneggiato da un potere psionico (o incantesimo).
CD del potere psionico distraente + livello potere	Essere distratto da un potere che non arreca danno (se il potere non ha tiro salvezza, utilizzare la CD del tiro salvezza che avrebbe avuto).
20 + livello potere	In lotta o immobilizzato.
10 + livello potere	In movimento vigoroso (essere in sella ad un cavallo al trotto, su di un carro che sobbalza, su di una piccola barca che naviga in acque agitate, sotto coperta in una nave in mezzo alla tempesta).
15 + livello potere	In movimento violento (essere in sella ad un cavallo al galoppo, su di un carro molto sballottato, su di una piccola barca nelle rapide, sul ponte di una nave nella tempesta).
20 + livello potere	Essere colpito da <i>telecinesi migliorata</i> (o dall'incantesimo <i>terremoto</i>).
5 + livello potere	Tempo atmosferico: forte vento con pioggia accecante o nevischio.
10 + livello potere	Tempo atmosferico: vento con grandine, polvere o detriti.
15 + livello potere	Manifestare un potere restando sulla difensiva (per non provocare attacchi di opportunità).
15	Intralcio da una rete, trappola, borsa di impedimento causati da un potere o incantesimo.

Ritentare: Sì, anche se superare la prova non cancella gli effetti del fallimento precedente, che quasi sempre è la perdita del po-

tere che si sta manifestando o l'interruzione del potere su cui ci si sta concentrando.

Speciale: Un personaggio dotato del talento Manifestazione in Combattimento ottiene un bonus di +4 alle prove di Concentrazione effettuate per manifestare un potere mentre si è sulla difensiva (vedi pagina 35).

CONOSCENZE (ARTI PSIONICHE) (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Come le abilità Artigianato e Professione, Conoscenze in realtà comprende una serie di abilità diverse, anche se questa voce in particolare è rivolta alla branca del sapere che si occupa dei fenomeni delle arti psioniche in tutte le loro manifestazioni.

Prova: Rispondere a una domanda riguardo le arti psioniche ha una CD di 10 (per domande decisamente facili), di 15 (per domande elementari), da 20 a 30 (per domande molto complesse).

Ritentare: No. Il tiro rappresenta le conoscenze del personaggio e meditare una seconda volta sulle arti psioniche non permette di sapere qualcosa che già non si conosceva la prima volta.

Speciale: 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 sulle arti psioniche, che spesso sono apocrife.

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

SAPIENZA PSIONICA (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Questa abilità serve per identificare poteri psionici nel momento in cui vengono manifestati o quando sono già in atto.

Prova: Il personaggio può identificare poteri ed effetti psionici.

CD	Azione
15 + livello potere	Identificare un potere mentre viene manifestato. (Il personaggio deve percepire gli effetti del potere, o vedere qualche effetto visibile, per poter identificare il potere). Non è possibile ritentare la prova.
15 + livello potere	Apprendere un potere da una pietra del potere. Non è possibile ritentare per quel potere fino a quando il personaggio non ottiene almeno 1 nuovo grado in Sapienza Psionica (anche nel caso in cui il personaggio trovi un'altra fonte da cui tentare di imparare lo stesso potere).
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). 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 l'uso di un potere di Metacreatività. Non è possibile ritentare la prova.
30 o più	Comprendere un effetto psionico strano o unico, come gli effetti di una vena mineraria risonante psionicamente. Non è possibile ritentare la prova.

In aggiunta, alcuni poteri permettono di trarre informazioni sulle arti psioniche purché si effettui una prova di Sapienza Psionica come specificato nella descrizione del potere (come esempio, si veda il potere *individuazione delle arti psioniche*).

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 primaria.

Se il personaggio ha 5 o più gradi in Utilizzare Oggetti Psionici, ottiene un bonus di sinergia di +2 alle prove di Sapienza Psionica per decifrare i poteri inseriti nelle pietre del potere.

STABILIZZARSI (COS; SOLO CON ADDESTRAMENTO; SOLO PSION E COMBATTENTE PSICHICO)

Questa abilità serve ad impedire di soccombere per una ferita mortale.

Prova: Il personaggio può tentare di impedire a se stesso di morire tramite un inconscio sforzo di volontà. Se il personaggio ha un valore di punti ferita negativo e sta perdendo punti ferita (1 per round, 1 all'ora o 1 al giorno), può sostituire una prova di Stabilizzarsi (CD 15) al suo primo tiro di stabilizzazione per rendere stabile la sua situazione fisiologica. Se la supera, non recupera alcun punto ferita, ma smette di perderne. Se la prima prova di Stabilizzarsi non riesce, il personaggio torna ad effettuare le normali prove di stabilizzazione ogni round.

UTILIZZARE OGGETTI PSIONICI (CAR; SOLO CON ADDESTRAMENTO; SOLO BARDO, LADRO E COMBATTENTE PSICHICO)

Questa abilità serve per attivare oggetti psionici, comprese le pietre del potere (frammenti di cristallo che contengono particolari poteri) e dorje (una sorta di "bacchette psioniche"), che altrimenti non sarebbe possibile attivare.

Azione	CD
Contattare una pietra del potere	25 + livello del potere
Emulare un potere psionico	20
Emulare un talento psionico	20
Emulare un privilegio di classe psionica	25
Emulare il punteggio di una caratteristica	25
Emulare un allineamento	30
Attivare alla cieca	25

Prova: Il personaggio può utilizzare questa abilità per decifrare un potere infuso in una pietra del potere o per attivare un oggetto psionico. Permette di utilizzare un oggetto psionico come se il personaggio avesse il potere o il talento psionico appropriato. Non permette di utilizzare oggetti psionici che richiedono una spesa di punti potere per essere attivati.

Quando il personaggio tenta di attivare un oggetto psionico utilizzando questa abilità, lo fa come un'azione standard (vedi "Utilizzare oggetti" a pagina 119, per la spiegazione di come gli oggetti psionici vengono normalmente attivati). Tuttavia, le prove che il personaggio effettua con questa abilità per determinare se riesce a emulare i fattori necessari ad all'attivazione, sono istantanee. Non richiedono tempo in sé e sono comprese nell'azione standard di attivazione dell'oggetto psionico.

Il personaggio effettua una prova di emulazione ogni volta che attiva un oggetto come ad esempio un dorje. Se sta utilizzando la prova per emulare qualche altra qualità in maniera continua, ha bisogno di effettuare le prove di emulazione relative una volta all'ora.

Il personaggio deve scegliere consapevolmente cosa emulare. Cioè, deve sapere cosa sta cercando di emulare quando effettua una prova di emulazione.

Nota: Nei casi descritti in seguito, in cui il livello effettivo è importante, non c'è nessun problema ad avere un livello effettivo di 0.

Contattare una pietra del potere: Funziona esattamente come apprendere un potere da una pietra del potere con l'abilità Sapienza Psionica, salvo il fatto che la CD è superiore.

Emulare un potere psionico: Questo uso dell'abilità permette al personaggio di utilizzare un oggetto psionico come se egli avesse un potere ivi contenuto nell'elenco dei poteri della sua classe. Per attivare una pietra del potere (un oggetto che contiene un potere specifico) o per utilizzare un dorje, il personaggio deve possedere quel particolare potere nell'elenco dei poteri della sua classe. Utilizzando l'abilità in questo modo, il personaggio può utilizzare l'oggetto come se avesse il potere nell'elenco dei poteri che conosce. L'effettivo livello di manifestazione è il risultato ottenuto meno 20. Per i dorje non importa quale sia il livello effettivo di psionico del personaggio che li usa, ma ha invece importanza per le pietre del potere (vedi pagina 127). Se il livello effettivo è inferiore al livello di manifestazione, il personaggio potrebbe non riuscire ad

attivare il potere.

La capacità di emulazione funziona in maniera molto simile all'abilità Utilizzare Oggetti Magici descritta nel *Manuale del Giocatore*, tranne per il fatto che funziona con gli oggetti psionici. Questa abilità non permette di manifestare il potere; permette solo di utilizzarlo da una pietra del potere o da un dorje come se il potere fosse nell'elenco dei poteri della classe del personaggio. Nota: Se il personaggio sta manifestando il potere da una pietra del potere, deve prima contattarla.

Emulare un talento psionico: Talvolta il personaggio ha bisogno di uno specifico talento psionico per attivare un oggetto psionico. Questa abilità non permette di sfruttare quel talento. Permette solo di attivare oggetti psionici come se il personaggio lo possedesse.

Emulare un privilegio di classe psionico: Talvolta il personaggio ha bisogno di usare un privilegio di classe psionico 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 un privilegio di classe di un'altra classe, permette solo di attivare oggetti psionici, come se il personaggio lo possedesse.

Se la classe di cui il personaggio sta emulando il privilegio ha un requisito di allineamento, deve soddisfarlo, onestamente oppure emulando un allineamento appropriato con una prova separata di questa abilità.

Emulare il punteggio di una caratteristica: Per manifestare un potere di una specifica disciplina da una pietra del potere il personaggio ha bisogno di un elevato punteggio nella caratteristica appropriata. L'effettivo punteggio della caratteristica è il risultato ottenuto meno 15.

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

Attivare alla cieca: Alcuni oggetti psionici sono attivati da pensieri o azioni particolari. È possibile attivare tali oggetti come se il personaggio avesse il pensiero o l'azione necessaria ad attivarlo, anche se non lo sta facendo e non lo conosce. Il personaggio deve pensare o fare qualcosa di equivalente: deve concentrarsi, roteare l'oggetto o tentare in un altro modo di attivarlo. Ha un bonus speciale di +2 se ha attivato l'oggetto almeno un'altra volta.

Se fallisce di 10 o più, subisce un cortocircuito mentale (vedi pagina 127). Nota: Questo cortocircuito mentale è in aggiunta alla possibilità che si verifichi normalmente un cortocircuito mentale al personaggio, quando manifesta un potere tramite una pietra del potere e il livello del potere è più alto del suo.

Ritentare: Sì, ma nel caso si ottenga un 1 naturale mentre il personaggio tenta di attivare un oggetto e fallisce, non è possibile cercare di attivarlo nuovamente per un'intera giornata.

Speciale: Non è possibile prendere 10 con questa abilità. Le arti psioniche sono troppo estenuanti mentalmente per essere emulate con certezza.

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

VISTA REMOTA (INT; SOLO PSION)

Questa abilità serve per spiare qualcuno tramite il potere *vedere remoto*.

Prova: Non è possibile utilizzare questa abilità senza qualche mezzo psionico che consenta di vedere lontano, come il potere *vedere remoto* o un oggetto psionico appropriato. L'utilizzo di questa abilità è descritto in associazione con questo potere. Il potere *vedere remoto* permette di spiare gli altri e questa abilità permette semplicemente di farlo al meglio. Inoltre, aumenta le probabilità di notare quando il personaggio è a sua volta spiato, o di impedire di essere osservato da altri, come descritto nei poteri *vedere remoto* e *trappola contro la vista remota*.

Speciale: I personaggi con l'abilità *Scrutare* ricevono un bonus uguale al loro grado base di *Scrutare* alle prove di *Vista Remota* e viceversa.



Illustration by A. Suetel

Un talento è una caratteristica speciale che fornisce al personaggio una nuova capacità o ne migliora una che già possiede. Il Capitolo 5 del Manuale del Giocatore descrive i talenti generici disponibili per ogni classe (alcuni dei quali sono rappresentati qui), mentre questo manuale elenca principalmente quei talenti disponibili solo ai personaggi e alle creature psioniche. Ad esempio, Ialdabode (uno psion umano) sceglie di iniziare con i talenti Forza Interiore e Robustezza (talento bonus in quanto umano) al 1° livello. Forza Interiore conferisce a Ialdabode 1 punto potere in più, mentre Robustezza gli conferisce 3 punti ferita in più. Forza Interiore è un nuovo talento psionico, ed è descritto più avanti in questo capitolo, mentre Robustezza è un talento base presentato nel Manuale del Giocatore. Al 3° livello (vedi Tabella 1-1: "Psion"), Ialdabode riceve un nuovo talento e sceglie Manifestazione in Combattimento. Questo talento gli permette di manifestare poteri psionici nel mezzo di una mischia riducendo l'eventualità che il potere venga interrotto.

Diversamente dalle abilità, i talenti non hanno gradi: il personaggio ce l'ha o non ce l'ha.

ACQUISTARE TALENTI

Diversamente dalle abilità, i talenti non vengono acquistati con i punti. Ogni psion e combattente psichico ne ottiene uno al momento in cui viene creato. Ogni tre livelli (3°, 6°, 9°, 12°, 15° e 18°) acquisisce un nuovo talento. Per i personaggi multi-classe, l'acquisizione dei talenti dipende dal livello totale del personaggio, indipendentemente dai singoli livelli di classe.

In più, i combattenti psichici ottengono talenti extra legati alla classe e selezionati da elenchi speciali (vedi Tabella 1-6: "Combattente psichico"). Gli umani inoltre ottengono un talento bonus al 1° livello, scelto dal giocatore tra tutti i talenti a cui ha accesso il suo personaggio.

PREREQUISITI

Alcuni talenti hanno dei prerequisiti. Bisogna possedere il punteggio di caratteristica, il talento, l'abilità o il bonus di attacco base indicati per potere scegliere quel talento. Un personaggio può acquisire un talento allo stesso livello in cui ottiene il prerequisito. Ad esempio, al 1° livello, Ialdabode potrebbe scegliere il talento Forza Interiore e allo stesso tempo il talento Dotato Psionicamente (di cui Forza Interiore è un prerequisito).

Non è possibile utilizzare un talento se si è perso il prerequisito. Ad esempio, se il punteggio di Carisma scende sotto 13 a causa di un combattimento psionico prolungato, il personaggio non può utilizzare il talento Avversario Mentale.

TIPI DI TALENTI

Qui vengono presentati quattro tipi di talenti: Generali, psionici, metapsionici e di creazione oggetto.

TALENTI GENERALI

Qualsiasi classe può prendere un talento generale (i talenti generali qui descritti sono ristampati dal Manuale del Giocatore e sono indicati con un asterisco).

TALENTI PSIONICI

Per i personaggi non psionici, tutti i talenti psionici sono considerati speciali (solo i personaggi e le creature psioniche possono averli). I talenti psionici permettono al personaggio di potenziare la propria abilità in combattimento; mi-

giorare i propri poteri psionici e manipolare gli attacchi e le difese psioniche.

Alcuni talenti psionici non richiedono la spesa di punti potere da parte del personaggio, ma il solo requisito che il personaggio possieda una riserva di punti potere e il potenziale psionico implicito in essi permette allo psionico e a lui soltanto di accedere a talenti che gli altri personaggi non avranno mai la speranza di ottenere. Il potenziale psionico alimenta talenti che sarebbero altrimenti impossibili. I talenti che hanno come prerequisito una "riserva di punti potere [numero]" richiedono che il personaggio o la creatura psionica possieda un numero di punti potere residui uguale o superiore al numero indicato per utilizzare il talento in un dato round. Questi punti potere non vengono utilizzati per sprigionare il talento; però se non sono disponibili, la risonanza psionica insufficiente rende il talento temporaneamente inutilizzabile. Ad esempio, se Ma'varkith è una combattente psionica di 4° livello, la sua riserva massima di punti potere è 5. Ella possiede il talento Schivare Psionico: finché le restano almeno 5 punti potere nella riserva, potrà usare normalmente il talento Schivare Psionico. Però, cercando disperatamente di evitare una serie di attacchi psionici, Ma'varkith è costretta a consumare 2 punti potere su *mente vuota*; ed ora non potrà utilizzare Schivare Psionico fino al giorno successivo, quando avrà recuperato i suoi punti potere.

Nota: Se il totale massimo di punti potere di uno psionico è inferiore alla riserva di punti potere richiesta, il personaggio non può acquisire quel talento.

TALENTI METAPSIONICI

I talenti metapsionici permettono a un personaggio psionico di potenziare gli effetti di un normale potere. Impiegare un talento metapsionico non richiede più tempo ma aumenta il costo totale in punti potere per manifestare il potere.

Un personaggio psionico può utilizzare più talenti metapsionici sullo stesso potere; il costo aggiuntivo in punti potere è cumulativo, ma un potere modificato dai talenti metapsionici non può mai costare più punti potere del livello dello psionico meno uno (minimo uno). Così, un personaggio di 10° livello può manifestare un singolo potere del costo non superiore a 9 punti potere. Essendo un telepate di 10° livello, Ialdabode possiede i talenti metapsionici Poteri Massimizzati e Poteri Rapidi. Egli potrebbe, ad esempio, massimizzare un potere di 1° livello, portandolo ad avere un costo finale di 7 punti potere, oppure potrebbe rendere rapido lo stesso potere di 1° livello, portandolo ad avere un costo finale di 9 punti potere. Ma Ialdabode non può usare sia Poteri Rapidi che Poteri Massimizzati sullo stesso potere di 1° livello, perché

TABELLA 3-1: TALENTI PSIONICI

Talent	Tipo	Prerequisito
Armatura di Inerzia	Psionico	Riserva punti potere 1+
Attacco Poderoso*	Generale	For 13+
Arma Psionica	Psionico	For 13+, Attacco Poderoso*
Impatto Profondo	Psionico	For 13+, Attacco Poderoso*, Arma Psionica, bonus di attacco base 3+
Spaccare l'Arma Migliorato	Psionico	For 13+, Attacco Poderoso*, Spaccare l'Arma Potenziato*, riserva punti potere 5+
Spaccare l'Arma Potenziato*	Generale	For 13+, Attacco Poderoso*
Avversario Mentale	Psionico	Car 13+
Disarmare Mente	Psionico	Car 13+, Avversario Mentale
Bastione Psicico	Psionico	-
Trappola Mentale	Psionico	Bastione Psicico
Corpo Psionico	Psionico	-
Forza Interiore	Psionico	-
Alimentazione Corporea	Psionico	Forza Interiore, Dotato Psionicamente
Dotato Psionicamente	Psionico	Forza Interiore
Potere Automatico	Psionico	Forza Interiore, Dotato Psionicamente, riserva punti potere n+
Manifestazione in Combattimento	Psionico	-
Mantenere la Posizione	Psionico	For 13+, riserva punti potere 1+
Metabolismo Rapido	Psionico	Cos 13+
Metabolismo Psionico	Psionico	Cos 13+, Metabolismo Rapido
Metacreativo	Psionico	Qualsiasi talento di creazione oggetto
Potere Focalizzato	Psionico	-
Potere Focalizzato Potenziato	Psionico	Potere Focalizzato
Potere Inarrestabile	Psionico	-
Potere Inarrestabile Potenziato	Psionico	Potere Inarrestabile
Psicoanalista	Psionico	Car 13+
Inquisitore Psicico	Psionico	Car 13+, Psicoanalista
Psicocristallo Migliorato	Psionico	-
Pugno Psionico	Psionico	For 13+
Colpo Inevitabile	Psionico	For 13+, Pugno Psionico, bonus di attacco base 3+
Tocco Poderoso	Psionico	For 13+, Pugno Psionico
Salto Mentale	Psionico	For 13+, abilità Saltare (6 gradi), riserva punti potere 3+
Schivare*	Generale	Des 13+
Schivare Psionico	Psionico	Des 13+, Schivare 13*, riserva punti potere 5+
Tiro Ravvicinato*	Generale	-
Tiro Perforante	Psionico	Des 13+, Tiro Ravvicinato*, Tiro Psionico, bonus di attacco base 3+
Tiro Psionico	Psionico	Des 13+, Tiro Ravvicinato*
Tiro Respinto	Psionico	Des 13+, Tiro Ravvicinato*, Tiro Psionico, riserva punti potere 5+
Velocità del Pensiero	Psionico	Sag 13+, riserva punti potere 1+
Carica Psionica	Psionico	Sag 13+, Velocità del Pensiero, riserva punti potere 3+
Corsa sulle Pareti	Psionico	Sag 13+, Velocità del Pensiero, Carica Psionica, riserva punti potere 5+
Creare Armi e Armature Psioniche	Creazione oggetto	Psionico di 5° livello o più
Creare Cristallo Contenitore	Creazione oggetto	Psionico di 9° livello o più
Creare Dorje	Creazione oggetto	Psionico di 5° livello o più
Creare Oggetti Universali	Creazione oggetto	Psionico di 3° livello o più
Incidere Tatuaggi	Creazione oggetto	Psionico di 3° livello o più
Preparare Pietre	Creazione oggetto	Psionico di 1° livello o più
Padronanza dei Dorje	Metapsionico	-
Poteri Estesi	Metapsionico	-
Poteri Intensificati	Metapsionico	-
Poteri Massimizzati	Metapsionico	-
Poteri Nascosti	Metapsionico	-
Poteri Prolungati	Metapsionico	-
Poteri Persistenti	Metapsionico	Poteri Prolungati
Poteri Rapidi	Metapsionico	-
Poteri Raddoppiati	Metapsionico	-
Poteri Ritardati	Metapsionico	-

* Questo talento viene ristampato dal *Manuale del Giocatore*

questo porterebbe il costo totale in punti potere a 15, che eccede il massimo di 9 (10-1) determinato dal suo livello.

Con il giusto talento di creazione oggetto, il personaggio può immagazzinare un potere migliorato da un talento metapsionico in una pietra del potere (un cristallo che contiene uno specifico potere), in un tatuaggio psionico (un disegno che racchiude uno specifico potere), o in un dorje (una "bacchetta psionica"), ma i limiti di livello per i tatuaggi psionici, le pietre del potere e i dorje tengono conto del livello maggiorato del potere per via dell'applicazione dei talenti metapsionici (livello metapsionico). Il livello metapsionico aumenta di 1 per ogni 2 punti di incremento del costo del potere per effetto di un talento metapsionico. Quindi non è possibile massimizzare un potere di 2° livello per un tatuaggio psionico, perché l'incremento di 6 punti potere del costo porta il potere al 5° livello, che è superiore al 3° livello, il livello di potere più alto che è possibile inserire in un tatuaggio psionico.

Importante: I talenti metapsionici non possono essere impiegati per potenziare gli attacchi e le difese psioniche. I talenti che permettono la manipolazione diretta dei metodi di combattimento psionico sono indicati specificamente nella loro descrizione.

TALENTI DI CREAZIONE OGGETTO

Gli psionici possono utilizzare il loro potere personale per creare oggetti psionici permanenti. Tuttavia, si tratta di un procedimento estremamente spossante. Un personaggio deve mettere una parte di sé in ogni oggetto psionico che crea.

Un talento di creazione oggetto permette al personaggio di creare un oggetto psionico di un certo tipo. Indipendentemente dal tipo di oggetto, ogni talento di creazione oggetto ha determinate caratteristiche comuni.

Costo in PE: Parte del potere e dell'energia che il personaggio normalmente disporrebbe sono consumati nella creazione di un oggetto psionico. Il costo in PE è pari a 1/25 del costo dell'oggetto in mo (per il costo degli oggetti vedi Capitolo 7: "Oggetti psionici"). Un personaggio non può spendere così tanti PE da perdere un livello. Tuttavia, può, nel momento in cui guadagna abbastanza PE per raggiungere un nuovo livello, spenderli immediatamente nel talento di creazione oggetto, piuttosto che conservarli per avanzare di livello.

Costo in materiale grezzo: Creare un oggetto psionico richiede componenti costosi, molti dei quali vengono consumati nel processo. Il costo di questi materiali è pari alla metà del costo dell'oggetto.

Utilizzare un talento di creazione oggetto richiede anche la necessità di accedere ad un laboratorio o un'officina psionica, attrezzi speciali e così via. Un personaggio generalmente ha accesso a ciò di cui ha bisogno a meno che non subentrino circostanze particolari (se, ad esempio, sta viaggiando 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, Preparare Pietre o Incide-

re Tatuaggi creano oggetti che riproducono direttamente gli effetti dei poteri e la cui potenza dipende dal livello dello psionico. Un potere di uno di questi oggetti ha la potenza che avrebbe se fosse manifestato da un personaggio di quel livello. Il prezzo base di questi oggetti (e quindi il costo in PE e il costo in materie prime) dipende dal livello dello psionico e dal livello del potere inserito nell'oggetto. Il livello dello psionico che crea l'oggetto deve essere alto quanto gli basta per poter manifestare il potere infuso nell'oggetto a quel livello. In ogni caso, per trovare il prezzo finale occorre moltiplicare il livello dello psionico per il livello del potere e poi moltiplicare questo risultato per il costo in monete d'oro indicato nella descrizione dello specifico talento usato.

Costi extra: Qualsiasi dorje, pietra del potere o tatuaggio psionico che racchiuda un potere con componente materiale costosa o che richiede la spesa di PE comporta anche un costo aggiuntivo proporzionato ad esso. Per tatuaggi psionici e pietre del potere, il personaggio deve pagare il costo in PE nel momento in cui crea l'oggetto. Per un dorje, lo psionico deve pagare cinquanta volte il costo in PE.

Allo stesso modo, alcuni oggetti psionici hanno costi aggiuntivi in componenti materiali o PE, come indicato nelle singole descrizioni.

DESCRIZIONE DEI TALENTI

Quello che segue è il formato standard con cui sono descritti i talenti.

NOME DEL TALENTO [TIPO DI TALENTO]

Descrizione sintetica di cosa fa o rappresenta il talento.

Prerequisito: Il punteggio minimo di caratteristica, un altro talento (o talenti), un bonus di attacco base minimo, un'abilità, un numero minimo di punti potere nella riserva o un livello che il personaggio deve avere per poter acquisire questo talento. Questa voce è assente se il talento non ha prerequisiti. Un talento può avere più di un prerequisito.

Beneficio: Cosa permette di fare il talento.

Normale: A quali limitazioni deve sottostare un personaggio che non possiede quel talento. Se il fatto di non avere il talento non implica particolari svantaggi, questa voce è assente.

Speciale: Elementi aggiuntivi riguardanti il talento, come regole per prendere il talento più volte (normalmente non concesso).

* I talenti segnati con un asterisco sono ristampati dal Manuale del Giocatore per facilità di riferimento.

ALIMENTAZIONE CORPOREA [PSIONICO]

Il personaggio può aumentare la propria riserva di punti potere sacrificando la propria salute.

Prerequisiti: Forza Interiore, Dotato Psionicamente.

Beneficio: Il personaggio può "bruciare" punti caratteristica al posto di punti potere per il valore di 1 punto potere ogni 2 punti caratteristica bruciati. Bruciare punti caratteristica per ottenere punti potere è un'azione gratuita: è possibile bruciare

DIETRO LE QUINTE: TALENTI PSIONICI

I talenti psionici sono speciali. Solo 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 impiegare Schivare o Attacco Poderoso. Così non è con Tiro Perforante o Armatura di Inerzia. Questi talenti vengono alimentati direttamente dall'energia mentale che alberga nella creatura psionica. Un personaggio non psionico potrebbe prendere Pugno Psionico, ma senza l'energia psionica per "supercaricarlo", possedere quel talento sarebbe inutile.

I talenti psionici possono sembrare incredibili a prima vista, ma

non c'è da temere nulla: non infrangono alcuna regola. Il costo di rendere un talento, ad esempio, Armatura di Inerzia è stato attentamente valutato con il renderlo un potere come il suo equivalente arcano, *armatura magica*. Se le capacità conferite da questi talenti psionici fossero comparse nel manuale base, sarebbero state incantesimi. È proprio questo il punto: un personaggio psionico beneficia di queste capacità come talenti, per compensare la sua più limitata selezione di poteri comparata agli incantesimi di cui dispone, ad esempio, uno stregone. Come l'energia spirituale del monaco, il *ki*, le doti psioniche permettono di spingersi ai limiti delle capacità fisiche e, a volte, di superarli.

più di 2 punti caratteristica per ottenere più punti potere nella stessa azione gratuita. Trattare i punteggi delle caratteristiche ridotte come danni temporanei di caratteristica.

ARMA PSIONICA [PSIONICO]

Il personaggio può caricare la propria arma da mischia per infliggere più danni.

Prerequisiti: Forza 13 o più, Attacco Poderoso.

Beneficio: L'arma da mischia dello psionico infligge +1d4 danni (taglianti, perforanti o contundenti, come appropriato per l'arma) se spende 1 punto potere. Il personaggio deve decidere se pagare o meno il costo prima di effettuare il tiro per colpire in mischia. L'arma del personaggio rimane "caricata" per un numero massimo di round pari al suo modificatore di Forza +1, o fino al suo prossimo attacco, quale si verifichi prima. Se l'attacco va a vuoto, i punti potere spesi sono sprecati.

ARMATURA DI INERZIA [PSIONICO]

La mente del personaggio genera istintivamente un campo di energia protettiva.

Prerequisito: Riserva di punti potere 1 o più.

Beneficio: Fino a che il personaggio ha almeno 1 punto potere, la sua mente genera automaticamente un campo di forza tangibile che offre un bonus di armatura +4 alla CA. A differenza delle armature normali, l'Armatura di Inerzia non comporta nessuna penalità di armatura alla prova né una riduzione della velocità. In quanto l'armatura di inerzia è composta di forza psicocinetica, le creature incorporee non possono attraversarla allo stesso modo in cui attraversano le armature normali. L'armatura di inerzia può essere invisibile o apparire come un alone luminoso, a scelta del personaggio. Il bonus di armatura offerto dall'Armatura di Inerzia non si somma con il bonus di armatura conferito da uno scudo o un'armatura normale.

ATTACCO PODEROSO [GENERALE]*

Il personaggio può compiere attacchi in mischia straordinariamente potenti.

Prerequisito: Forza 13 o più.

Beneficio: Durante l'azione del personaggio, prima di effettuare i tiri per colpire per un round, egli può decidere di sottrarre un numero da tutti i tiri per colpire in mischia e sommarlo a tutti i tiri per i danni in mischia. Questo numero non può superare il bonus di attacco base del personaggio. La penalità agli attacchi e i bonus ai danni si applicano fino all'azione successiva del personaggio.

AVVERSARIO MENTALE [PSIONICO]

Lo psionico può compiere attacchi psionici di grande forza.

Prerequisito: Carisma 13 o più.

Beneficio: Pagando il costo di un attacco psionico 3 punti potere in più, se l'attacco riesce il personaggio infligge +1 danno di caratteristica. Il personaggio può decidere se pagare o meno il costo aggiuntivo dopo aver determinato se il proprio attacco psionico abbia superato o fallito il tiro salvezza sulla Volontà del difensore.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte, ogni volta il personaggio ottiene la possibilità di infliggere un danno bonus uguale al precedente danno bonus +1, ma ad un costo uguale al costo precedente più 8 punti potere. Il personaggio decide quale incremento di bonus al danno infliggere tra le possibilità offerte dall'acquisire questo talento più volte. Ad esempio, se Ialdabode prende Avversario Mentale due volte, egli potrebbe infliggere +2 danni di caratteristica se pagasse 11 punti potere, o infliggere +1 danno di caratteristica per un costo di 3 punti potere.

BASTIONE PSICHICO [PSIONICO]

Il personaggio può ergere una fortificazione difensiva contro gli attacchi psionici.

Beneficio: Se paga il costo di 3 punti potere, il personaggio riceve +1 punto di durezza mentale contro gli attacchi psionici che l'avversario riesce contro di lui. Lo psionico decide se pagare o meno il costo dopo aver verificato che l'attacco psionico del proprio avversario sia riuscito o meno a superare il proprio tiro salvezza sulla Volontà.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte, ricevendo ogni volta un bonus alla durezza mentale pari al bonus precedente +1, ma il personaggio deve pagare un costo pari al costo precedente +8. Il personaggio decide quale incremento di durezza mentale utilizzare all'interno di quelli possibili tramite l'acquisizione ripetuta del talento.

CARICA PSIONICA [PSIONICO]

Il personaggio può caricare zigzagando.

Prerequisiti: Saggezza 13 o più, Velocità del Pensiero, riserva di punti potere 3 o più.

Beneficio: Quando compie un'azione di carica in combattimento (vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*), lo psionico può compiere un certo numero di svolte, ognuna non superiore a 90 gradi. Questo numero è uguale al proprio modificatore di Destrezza. L'azione viene comunque considerata una carica.

COLPO INEVITABILE [PSIONICO]

Il personaggio può compiere un attacco senz'armi contro un avversario come se stesse compiendo un attacco di contatto.

Prerequisiti: Forza 13 o più, Pugno Psionico, bonus di attacco base +3 o superiore.

Beneficio: Se spende 5 punti potere quando attacca senz'armi, lo psionico può risolvere il suo attacco senz'armi come se fosse un attacco di contatto ai fini di calcolare la Classe Armatura dell'avversario. Bisogna decidere se pagare o meno il costo prima di compiere l'attacco senz'armi. La mano o il pugno rimarrà "caricato" per un numero massimo di round pari al modificatore di Forza del personaggio +1, o fino al suo prossimo attacco, quale si verifichi prima. Se l'attacco va a vuoto, i punti potere spesi sono sprecati.

CORPO PSIONICO [PSIONICO]

La mente del personaggio ne rafforza il corpo.

Beneficio: Al 1° livello, uno psion può usare il modificatore della propria caratteristica chiave determinata dalla sua disciplina primaria al posto del proprio modificatore di Costituzione per determinare i punti ferita bonus. Ai livelli più alti, i punti ferita bonus vengono determinati dalla Costituzione del personaggio, come di norma. Ora, però, il personaggio riceve +1 un punto ferita ogni volta che apprende un nuovo talento metapsionico.

Speciale: È possibile prendere questo talento solo quando il personaggio è di 1° livello.

CORSA SULLE PARETI [PSIONICO]

Il personaggio può correre sulle pareti per brevi distanze.

Prerequisiti: Saggezza 13 o più, Velocità del Pensiero, Carica Psionica, riserva di punti potere 5 o più.

Beneficio: Il personaggio può compiere parte di una sua azione in movimento su un muro, se comincia e termina lo spostamento su di una superficie orizzontale. L'altezza che il personaggio può raggiungere sulla parete è limitata solo da questa restrizione di movimento. Se lo psionico non termina il movimento su di una superficie orizzontale, cade prono, ricevendo l'ammontare di danno appropriato all'altezza da cui è caduto. Trattare la parete come un normale pavimento ai fini di calcolare la distanza percorsa. Passare il margine tra il piano orizzontale e quello verticale è equivalente ad una mossa di 1,5 metri lungo un pavimento normale. Gli avversari sul pavimento continuano a ricevere attacchi di opportunità se il personaggio si sposta sul muro in un'area da essi minacciata.

Ad esempio, Ma'varkith la combattente psionica ha una velocità di 12 metri (grazie al suo talento Velocità del Pensiero). Comincia la sua azione vicino ad una parete. Quindi corre sulla parete ad un angolo di 45 gradi ("in diagonale") per 4,5 metri, che le permette di spostarsi 4,5 metri in avanti lungo la sala. A questo punto, Ma'varkith corre per altri 4,5 metri scendendo dal muro e finisce il suo movimento in una casella di 1,5 metri vicino alla parete, e compie normalmente il suo attacco contro l'avversario che si trova lì, che potenzialmente apre la strada ad un attacco al fianco da parte dei suoi compagni. Se il muro avesse avuto una sporgenza fino a 9 metri, Ma'varkith avrebbe potuto terminare la sua mossa su di essa invece di dover scendere dal muro.

Speciale: Il personaggio può compiere altre azioni in movimento insieme a spostarsi sul muro. Ad esempio, il talento Attacco Rapido permette al personaggio di compiere un attacco dalla parete contro un avversario che si trova sul pavimento e che è all'interno dell'area di minaccia del personaggio; se al personaggio viene in qualche modo impedito di portare a termine il proprio movimento, cade a terra. Allo stesso modo, il personaggio può rotolarsi 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 (per le regole sulle armi e le armature psioniche vedi Capitolo 7: "Oggetti psionici").

Prerequisiti: 5° livello o superiore.

Beneficio: È possibile creare qualsiasi arma, armatura o scudo psionico di cui si soddisfino i prerequisiti. Per potenziare un'arma, un'armatura o uno scudo occorre un giorno per ogni 1.000 mo del costo totale delle caratteristiche psioniche che vi saranno attribuite. Per potenziare un'arma, un'armatura o uno scudo il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo totale delle caratteristiche psioniche dell'oggetto in PE e consumare materiali grezzi per un costo pari a metà del prezzo totale. Vedi Capitolo 7: "Oggetti psionici" per le descrizioni di armi, armature e scudi psionici, dei prerequisiti associati a ognuno di essi e dei prezzi delle loro caratteristiche.

È anche possibile riparare un'arma, un'armatura o uno scudo psionico rotti, se si tratta di un oggetto che il personaggio sarebbe in grado di creare. Ripararlo costa metà dei PE, metà dei materiali grezzi e metà del tempo necessario a infondervi le caratteristiche psioniche la prima volta.

L'arma, l'armatura o lo scudo che deve essere potenziato dal personaggio deve essere di perfetta qualità. (Il costo dell'oggetto base non è incluso nel conteggio precedente).

CREARE CRISTALLO CONTENITORE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare *cristalli contenitori* in grado di immagazzinare punti potere (per le regole sui *cristalli contenitori* vedi Capitolo 7: "Oggetti psionici").

Prerequisiti: 9° livello o superiore.

Beneficio: Lo psionico può creare un *cristallo contenitore* che immagazzina un numero di punti potere uguale o superiore alla riserva di punti potere base del suo livello più alto. La natura dell'immagazzinamento di punti potere, perlomeno in congiunzione con questo talento, permette che vengano conservati fino a 17 punti potere in un singolo *cristallo contenitore*. Inoltre, la capacità massima di un *cristallo contenitore* è sempre un numero dispari. Ad esempio, non sarà mai possibile trovare un *cristallo contenitore* con una capacità massima di contenimento di 6 punti potere (ma sarà possibile di trovarne uno in grado di contenerne 5 o 7), oppure un *cristallo* che ne contiene più di 17. Notare però che durante l'uso, può succedere che il *cristallo contenitore* contenga un numero pari di punti potere, ma mai quando è pienamente carico.

Creare un *cristallo contenitore* richiede un giorno per ogni

1.000 mo del suo prezzo base. Il prezzo base di un *cristallo contenitore* è uguale al potere di più alto livello che è in grado di manifestare utilizzando tutti i punti potere che contiene, al quadrato, moltiplicato per 1.000 mo. Ad esempio, il potere di livello più alto che potrebbe essere manifestato tramite un *cristallo contenitore* avente 5 punti potere totali è un potere di 3° livello, e quindi il valore del cristallo è $3 \times 3 \times 1.000 = 9.000$ mo. Per preparare un *cristallo contenitore*, il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo base in PE e consumare materiali grezzi di costo pari a metà del prezzo base.

CREARE DORJE [CREAZIONE OGGETTO]

Lo psionico può creare sottili bacchette di cristallo chiamate *dorje* che possono manifestare uno o più poteri consumando delle cariche (per le regole sui *dorje* vedi Capitolo 7: "Oggetti psionici").

Prerequisiti: 5° livello o superiore.

Beneficio: È possibile creare un *dorje* dotato di qualsiasi potere psionico di 9° livello o inferiore conosciuto dal personaggio (o a cui abbia accesso). Per creare un *dorje* occorre un giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base. Il prezzo base di un *dorje* è pari al livello dello psionico $\times$ la somma dei livelli dei poteri infusi $\times 750$ mo (a questo scopo i poteri di livello 0 si considerano come poteri di mezzo livello). Per creare un *dorje* il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo base in PE e consumare materiali grezzi di costo pari a metà del prezzo base.

Un *dorje* di nuova creazione possiede abbastanza punti potere da manifestare il suo potere primario cinquanta volte.

Qualsiasi *dorje* che contenga un potere con un costo in PE richiede anche un costo aggiuntivo proporzionato: in aggiunta al costo derivante dal prezzo base, lo psionico deve pagare cinquanta volte il costo in PE di quel potere.

CREARE OGGETTI UNIVERSALI [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare oggetti psionici vari, come un *terzo occhio* o una *pelle psicoattiva* (per le regole sugli oggetti universali vedi Capitolo 7: "Oggetti psionici").

Prerequisiti: 3° livello o superiore.

Beneficio: È possibile creare qualsiasi oggetto psionico di cui si soddisfino i prerequisiti. Per creare un oggetto psionico di vario tipo occorre un giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base. Per infondere un oggetto il personaggio deve spendere 1/25 del suo prezzo in PE e consumare materiali grezzi per un costo pari a metà del prezzo base.

È anche possibile riparare un oggetto psionico rotto se si tratta di un oggetto che il personaggio sarebbe in grado di creare. Riparare oggetti costa metà dei PE, metà dei materiali grezzi e metà del tempo necessario a infondervi le proprietà psioniche la prima volta.

Alcuni oggetti universali hanno costi extra in componenti materiali o in PE come indicato nelle loro descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli derivanti dal prezzo base dell'oggetto. Il personaggio deve spendere questi costi per creare un oggetto o per ripararne uno rotto.

DISARMARE MENTE [PSIONICO]

Il personaggio può svuotare direttamente la riserva di punti potere del proprio avversario con i suoi attacchi psionici.

Prerequisiti: Carisma 13 o più, Avversario Mentale.

Beneficio: Lo psionico riesce a ridurre la riserva di potere del proprio avversario di un numero di punti potere uguale al proprio modificatore di Carisma $\times 4$ con qualsiasi attacco psionico che infligga 1 o più danni di caratteristica, dopo aver tenuto conto della durezza mentale dell'avversario. Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere un numero di punti potere pari al costo dell'attacco psionico $+3$. Si può decidere di pagare o meno il costo aggiuntivo dopo aver scoperto il fallimento o il successo del proprio attacco psionico nell'infliggere danni di caratteristica.

DOTATO PSIONICAMENTE [PSIONICO]

Il personaggio può manifestare più poteri di livello 0 gratuitamente.

Prerequisito: Forza Interiore.

Beneficio: Il personaggio può manifestare 3 poteri di livello 0 in più del normale ogni giorno.

FORZA INTERIORE [PSIONICO]

Il personaggio dispone di più punti potere del normale.

Beneficio: Il personaggio incrementa la propria riserva di +1 punto potere.

Speciale: Un personaggio può acquistare questo talento più volte e ogni volta guadagna un numero di punti potere uguale al precedente guadagno dato dalla Forza Interiore +1. Ad esempio, Ma'varkith la combattente psionica prende questo talento tre volte, la prima volta riceve 1 punto potere aggiuntivo, la seconda volta riceve 2 punti potere, la terza volta 3 punti potere, per un totale di 6 punti potere aggiuntivi.

IMPATTO PROFONDO [PSIONICO]

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

Prerequisiti: Forza 13 o più, Attacco Poderoso, Arma Psionica, bonus di attacco base +3 o superiore.

Beneficio: Se lo psionico spende 5 punti potere quando sferra un colpo, può risolvere il suo attacco armato in mischia come se fosse un attacco di contatto ai fini del calcolo della Classe Armatura dell'avversario. Bisogna decidere se pagare o meno il costo prima di compiere l'attacco in mischia. L'arma rimarrà "caricata" per un numero massimo di round pari al modificatore di Forza del personaggio +1, o fino al successivo attacco del personaggio, quale si verifichi prima. Se l'attacco va a vuoto, i punti potere spesi sono sprecati.

INCIDERE TATUAGGI [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare tatuaggi psionici, detti anche circuiti psionici, che contengono poteri psionici (per le regole sui tatuaggi psionici vedi Capitolo 7: "Oggetti psionici").

Prerequisito: 3° livello o superiore.

Beneficio: È possibile creare un tatuaggio psionico contenente qualsiasi potere di 3° livello o inferiore conosciuto dallo psionico e avente come bersaglio una o più creature (vedi "Speciale", sotto). Scrivere un tatuaggio psionico richiede un giorno. Quando incide un tatuaggio psionico, il personaggio ne stabilisce il livello di manifestazione. Questo livello deve essere sufficiente per manifestare il potere in questione e non può essere più alto del livello del personaggio. Il prezzo base di un tatuaggio psionico è uguale al livello di manifestazione x il livello del potere contenuto nel tatuaggio x 50 mo (un tatuaggio contenente un potere di livello 0 costa 25 mo). Per incidere un tatuaggio, il personaggio deve spendere 1/25 di questo prezzo base in PE e consumare materiali grezzi (inchiostri speciali, aghi perfetti ecc.) di costo pari a 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 qualcuno lo indossa lo attiva fisicamente, diventa il bersaglio del potere.

Qualsiasi tatuaggio psionico che racchiuda un potere con un costo in PE comporta anche un costo aggiuntivo proporzionato: al momento della creazione del tatuaggio, il creatore deve pagare il costo in PE in aggiunta al costo derivante dal prezzo base.

Speciale: Tutti i poteri di Psicometabolismo sono un'eccezione al criterio del bersaglio e possono essere racchiusi in un tatuaggio nonostante il fatto che siano poteri personali.

INQUISITORE PSICHICO [PSIONICO]

Il personaggio capisce quando gli altri mentono.

Prerequisiti: Carisma 13 o più, Psicoanalista.

Beneficio: Quando un umanoide vivente mente al personaggio, questi lo capirà immediatamente. Lo psionico può individuare un numero massimo di menzogne per conversazione uguale al suo modificatore di Carisma. Una volta conclusa la conversazione con un individuo, costui non può essere di nuovo soggetto a questo talento per un periodo di 8 ore. Il personaggio decide quando, e se, iniziare a utilizzare questo talento durante una conversazione.

MANIFESTAZIONE IN COMBATTIMENTO [PSIONICO]

Il personaggio è particolarmente abile nel manifestare poteri in combattimento.

Beneficio: Lo psionico ottiene un bonus di +4 alle prove di Concentrazione effettuate per manifestare un potere mentre è sulla difensiva (vedi pagina 35). Il talento generico Incantesimi in Combattimento descritto nel Manuale del Giocatore è essenzialmente identico a Manifestazione in Combattimento: prendere l'uno o l'altro serve allo stesso scopo, che sia il lancio di un incantesimo o la manifestazione di un potere (a meno che il vostro DM non faccia uso dell'opzione "Le arti psioniche sono differenti" descritta nel Capitolo 4: "Arti psioniche").

MANTENERE LA POSIZIONE [PSIONICO]

Il personaggio impedisce agli avversari di avvicinarsi o allontanarsi.

Prerequisito: Forza 13 o più, riserva di punti potere 1 o più.

Beneficio: Quando il movimento di un nemico concederebbe al personaggio un attacco di opportunità, questi può rinunciare e invece attaccare il suo avversario prima che questo si sposti. Quest'azione è simile ad un'azione preparata, ma Mantenere la Posizione non

ha effetto sull'iniziativa del personaggio o sulle azioni preparate, se ce ne sono. L'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 10 + il danno inflitto, altrimenti non è in grado di spostarsi dentro o al di fuori dell'area che il personaggio minaccia. In pratica, ciò termina il movimento di un avversario in avvicinamento e impedisce qualsiasi spostamento di un avversario in fuga (se al personaggio è normalmente concesso un attacco di opportunità contro l'avversario in fuga). Siccome il personaggio utilizza il talento Mantenere la Posizione al posto del suo attacco di opportunità, lo può utilizzare un numero di volte per round uguale al numero di volte per round in cui può compiere un attacco di opportunità (di solito una volta).

Normale: Gli attacchi di opportunità avvengono dopo che gli avversari si sono già spostati all'interno dell'area minacciata



dal personaggio; quindi, il personaggio non è in grado di influenzare il loro movimento con un attacco.

METABOLISMO PSIONICO [PSIONICO]

Le ferite del personaggio guariscono molto rapidamente.

Prerequisiti: Costituzione 13 o più, Metabolismo Rapido.

Beneficio: Il personaggio converte 1 danno normale in 1 danno temporaneo all'ora, se paga il costo di 1 punto potere all'ora. Se è privo di sensi o morente, Metabolismo Psionico non funziona.

METABOLISMO RAPIDO [PSIONICO]

Le ferite del personaggio guariscono in fretta.

Prerequisiti: Costituzione 13 o più.

Beneficio: Il personaggio guarisce naturalmente un numero di punti ferita al giorno uguali alla velocità di guarigione standard + il suo modificatore di Costituzione.

METACREATIVO [PSIONICO]

Il personaggio supporta la sua abilità artigiana con l'ispirazione psionica.

Prerequisiti: Qualsiasi talento di creazione oggetto.

Beneficio: Il personaggio può creare oggetti psionici, comprese armature e armi, tatuaggi psionici, dorje, pietre del potere e oggetti universali come se il suo livello di manifestazione fosse uno in meno del suo livello effettivo (minimo 1° livello). Il personaggio deve comunque essere di livello abbastanza alto per manifestare il potere in questione. Lo psionico può scegliere di utilizzare o meno questo talento ogni volta che crea un nuovo oggetto psionico.

Ad esempio, quando incide un tatuaggio psionico contenente un potere di 2° livello, si considera il livello minimo dello psionico come il 3° livello, non il 4° livello (sebbene il 4° sia il livello che deve possedere il creatore per realizzare l'oggetto), che si traduce in un prezzo base di 300 mo, non 400 mo. Il costo per creare l'oggetto e il costo in PE sono basati sul prezzo base modificato di 300 mo.

PADRONANZA DEI DORJE [METAPSIONICO]

Il personaggio può manifestare i poteri di un dorje con i punti potere.

Beneficio: È possibile manifestare i poteri contenuti in un dorje senza spendere cariche. Lo psionico paga l'attivazione del potere con la propria riserva di punti potere, spendendo un numero di punti potere uguale al costo normale del potere che intende manifestare +2. Quando tutte le cariche di un dorje vengono consumate, il dorje diventa inerte; di conseguenza, questo talento non potrà più avere effetto su quello specifico dorje.

POTERE AUTOMATICO [PSIONICO]

Il personaggio sceglie un potere che può tentare di manifestare gratuitamente.

Prerequisiti: Forza Interiore, Dotato Psionicamente, riserva di punti potere (vedi sotto).

Beneficio: Lo psionico sceglie un qualsiasi potere di livello 0, 1, 2 o 3 che conosce. D'ora in poi il personaggio potrà tentare di attivare quel potere senza pagarne il costo. Per attivare il potere, il personaggio deve prima soddisfare in prerequisito di riserva di punti potere uguale o maggiore a quanto costerebbe normalmente manifestare il potere. Poi, il personaggio compie una prova di caratteristica appropriata alla disciplina del potere (ad esempio, per manifestare uno *charm* dovrebbe effettuare una prova di Carisma). Se il personaggio riesce nella prova di caratteristica (vedi sotto), il potere viene manifestato normalmente senza spesa di punti potere. Se la prova fallisce, il personaggio è obbligato a pagarne il costo, ma il potere viene manifestato normalmente. Il personaggio non può usare Potere Automatico sugli attacchi e sulle difese psioniche.

Le CD per le prove di abilità sono determinate dal livello: Li-

vello 0: 11; 1° livello: 13; 2° livello: 15; 3° livello: 17. Il personaggio non può prendere 10 quando usa il Potere Automatico.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte, ogni volta utilizzandolo per attivare automaticamente un nuovo potere.

POTERE FOCALIZZATO [PSIONICO]

I poteri del personaggio appartenenti alla sua disciplina primaria sono più potenti del normale.

Beneficio: Lo psion aggiunge +2 alla CD per tutti i tiri salvezza contro i poteri della disciplina prescelta.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si prende questo talento lo si deve applicare ad una diversa disciplina, ma il personaggio deve scegliere necessariamente la propria disciplina primaria la prima volta che lo prende.

POTERE FOCALIZZATO POTENZIATO [METAPSIONICO]

I poteri del personaggio all'interno della propria disciplina primaria sono ancora più potenti.

Prerequisiti: Potere Focalizzato.

Beneficio: Aggiunge +4 alla CD di tutti i tiri salvezza contro i poteri all'interno della disciplina primaria del personaggio, se questi già possiede il talento Potere Focalizzato per quella disciplina. Questo bonus si sostituisce (ma non si somma) al bonus conferito da Potere Focalizzato.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il personaggio prende questo talento, si applica ad una nuova disciplina, ma uno psion deve scegliere la propria disciplina primaria la prima volta che lo prende.

POTERE INARRESTABILE [PSIONICO]

I poteri del personaggio sono particolarmente potenti e penetrano attraverso la resistenza ai poteri psionici più facilmente del normale.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di livello psionico (1d20 + livello di psionico del personaggio) per superare la resistenza ai poteri psionici di una creatura.

POTERE INARRESTABILE POTENZIATO [METAPSIONICO]

I poteri del personaggio sono particolarmente potenti e capaci nel penetrare la resistenza ai poteri psionici.

Prerequisiti: Potere Inarrestabile.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +4 alla prova di livello psionico (1d20 + livello di psionico del personaggio) per superare la resistenza ai poteri psionici di una creatura. Questo bonus si sostituisce (ma non si somma) al bonus che conferisce Potere Inarrestabile.

POTERI ESTESI [METAPSIONICO]

Il personaggio può manifestare poteri più lontano del normale.

Beneficio: Un potere esteso ha il raggio di azione raddoppiato. I poteri il cui raggio di azione non è definito con la distanza non hanno un incremento del raggio di azione. Determinare l'area o l'effetto del potere esteso come se il personaggio fosse di due livelli superiore al proprio. Un potere esteso costa un numero di punti potere pari al suo costo normale +2.

POTERI INTENSIFICATI [METAPSIONICO]

Il personaggio può manifestare un potere come se esso fosse di un livello più alto di quanto non sia realmente.

Beneficio: Un potere intensificato ha un livello di potere più alto del normale (fino al 9° livello). Diversamente da altri talenti metapsionici, Potere Intensificato aumenta realmente il livello effettivo del potere che modifica. Tutti gli effetti di-

pendenti dal livello del potere (come la CD dei tiri salvezza e la capacità di penetrare una zona di energia psionica morta minore o un globo minore di invulnerabilità) sono calcolati in base al livello intensificato. Il potere intensificato costa tanti punti potere quanto un potere del suo livello effettivo.

POTERI MASSIMIZZATI [METAPSIONICO]

Il personaggio può manifestare poteri al massimo dell'effetto.

Beneficio: Tutti i parametri numerici variabili di un potere massimizzato sono elevati al massimo. Un potere massimizzato infligge il danno massimo, cura il massimo numero di punti ferita, ha effetto sul numero massimo di bersagli ecc., come più appropriato. Ad esempio, un *fuoco bianco* massimizzato infligge 20 danni. Questo talento ha efficacia sui tiri salvezza e sui tiri contrapposti (come quello che si effettua con un *negate arti psioniche*) e non ha alcun effetto sui poteri senza variabili casuali. Il potere massimizzato costa un numero di punti potere pari al costo normale +6.

POTERI NASCOSTI [METAPSIONICO]

Il personaggio può manifestare i propri poteri senza sprigionare effetti dimostrativi.

Beneficio: Un potere psionico può essere manifestato dal personaggio senza una caratteristica dimostrativa associata scelta dal personaggio al momento di prendere il talento: uditiva, materiale, olfattiva o visiva. (vedi Capitolo 4: "Arti psioniche"). Il potere nascosto costa un numero di punti potere uguale al suo costo normale +2.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte, scegliendo ogni volta una diversa caratteristica dimostrativa da nascondere quando si manifesta un dato potere.

POTERI PERSISTENTI [METAPSIONICO]

Il personaggio fa sì che un suo potere duri tutto il giorno.

Prerequisito: Poteri Prolungati.

Beneficio: Un potere persistente ha una durata di 24 ore. Il potere persistente deve avere un raggio di azione personale o fisso; non è possibile usare questo talento su di un potere con un raggio di azione variabile o su di un potere con una durata istantanea. Notare che alcuni poteri necessitano di concentrazione da parte del personaggio per produrre i propri effetti (ad esempio, *individuazione delle arti psioniche* o *individuazione dei pensieri*); concentrarsi su di un potere di questo tipo è un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità. Un potere persistente costa un numero di punti potere uguale al suo costo normale +8.

POTERI PROLUNGATI [METAPSIONICO]

Il personaggio può manifestare poteri che durano più del normale.

Beneficio: Un potere prolungato dura il doppio del normale. I poteri che richiedono concentrazione, quelli istantanei o con una durata permanente non possono essere prolungati. Un potere prolungato costa un numero di punti potere pari al suo costo normale +2.

POTERI RADDOPPIATI [PSIONICO]

Il personaggio può manifestare un potere in contemporanea con un altro potere identico.

Beneficio: Manifestare un potere alterato da questo talento fa sì che il potere abbia effetto due volte sul bersaglio, come se lo psionico stesse manifestando due volte lo stesso potere sulla stessa area o bersaglio. Qualsiasi variabile nel potere (come bersagli, forma dell'area ecc.) si applica ad entrambi i poteri manifestati. Il bersaglio subisce tutti gli effetti di entrambi i poteri separatamente e riceve un tiro salvezza per ciascuno. In alcuni casi, fallire entrambi i tiri salvezza comporta effetti ridondanti per il bersaglio, come per uno *charme* raddoppiato (vedi "Combinare effetti magici" nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*, leggendo "arti psioniche" al posto di

"magia"), anche se qualsiasi alleato del bersaglio dovrebbe riuscire in due tentativi di negare per liberare il bersaglio dallo *charme*. Un potere raddoppiato costa un numero di punti potere uguali al suo costo normale +8.

POTERI RAPIDI [METAPSIONICO]

Il personaggio può manifestare un potere con il semplice pensiero.

Beneficio: Manifestare un potere rapido è un'azione gratuita. Lo psionico può compiere un'altra azione, anche manifestare un altro potere, nello stesso round in cui manifesta un potere rapido. È possibile manifestare un solo potere rapido per round. Non è possibile rendere rapido un potere il cui tempo di manifestazione è maggiore di un intero round. Un potere rapido costa un numero di punti potere uguale al suo costo normale +8.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Tocco Poderoso può utilizzarlo nello stesso round in cui manifesta un potere rapido.

POTERI RITARDATI [METAPSIONICO]

Il personaggio può manifestare poteri che si attivano dopo un certo tempo da quando vengono iniziati.

Beneficio: Un potere ritardato non si attiva fino a quando non sono passati da 1 a 5 round dopo che il personaggio ha finito di manifestarlo. Il personaggio determina il ritardo quando manifesta il potere e non può modificarlo una volta stabilito. Il potere si attiva appena prima del turno del personaggio nel round scelto. Solo i poteri ad area, personali o di contatto possono essere utilizzati in congiunzione a questo talento. Qualsiasi decisione da prendere sul potere (compresi tiri per colpire, indicare il bersaglio, determinare o modellare un'area) viene fatta al momento della manifestazione del potere, mentre qualsiasi effetto risolto da coloro che sono soggetti al potere (compresi i tiri salvezza) viene determinato quando il potere si attiva. Un potere ritardato può essere neutralizzato normalmente durante il tempo di ritardo e può essere normalmente individuato nell'area o sul bersaglio con i poteri che consentono di individuare gli effetti dei poteri psionici. Un potere ritardato costa un numero di punti potere uguale al costo normale +6.

PREPARARE PIETRE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare una pietra del potere, dalla quale lui o un altro psionico può manifestare i poteri che vi ha infuso (per le regole sulle pietre del potere vedi Capitolo 7: "Oggetti psionici").

Prerequisiti: 1° livello o superiore.

Beneficio: È possibile creare una pietra del potere di qualsiasi potere che conosce il personaggio. Per preparare una pietra del potere occorre 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base. Il prezzo base di una pietra del potere è pari al livello dello psionico x la somma dei livelli dei poteri infusi x 25 mo (a questo scopo i poteri di livello 0 si considerano come poteri di mezzo livello). Per preparare una pietra del potere il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo base in PE e consumare materiali grezzi di costo pari a metà del prezzo base.

Qualsiasi pietra del potere che racchiude un potere con un costo in PE comporta anche un costo aggiuntivo proporzionato: in aggiunta al costo derivante dal prezzo base, lo psionico deve pagare il costo in PE di quel potere al momento della preparazione della pietra del potere.

PSICOANALISTA [PSIONICO]

La conoscenza della mente del personaggio gli dà la possibilità di influenzare gli altri.

Prerequisito: Carisma 13 o più.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Diplomazia, Raggirare e Intimidire contro gli umanoidi viventi con un punteggio di Intelligenza di 4 o più. Il

personaggio riceve lo stesso bonus di +2 alle prove di Carisma effettuate per influenzare o interagire con gli umanoidi viventi che hanno un punteggio di Intelligenza di 4 o più.

PSICOCRISTALLO MIGLIORATO [PSIONICO]

Il personaggio può migliorare il proprio psicocristallo.

Beneficio: Lo psionico può impiantare un altro frammento di personalità nel proprio psicocristallo. Il personaggio riceve i benefici indicati per entrambi i tipi di psicocristalli. La personalità dello psicocristallo si adatta e diventa un misto di tutti i frammenti di personalità impiantati.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte. Ogni volta, il personaggio impianta un nuovo frammento di personalità nel suo psicocristallo e ne trae i benefici indicati.

PUGNO PSIONICO [PSIONICO]

Il personaggio può caricare un colpo senz'armi per infliggere più danni.

Prerequisito: Forza 13 o più.

Beneficio: L'attacco senz'armi del personaggio infligge +1d4 danni contundenti se spende 1 punto potere per potenziarlo con questo talento. Il personaggio deve decidere se pagare o meno il costo prima di compiere il tiro per colpire in mischia. La mano o il piede del personaggio rimane "caricata" per un numero massimo di round pari al suo modificatore di Forza +1, o fino al suo prossimo attacco, quale si verifichi prima. Se l'attacco va a vuoto, i punti potere spesi vanno sprecati.

SALTO MENTALE [PSIONICO]

Il personaggio può compiere balzi stupefacenti.

Prerequisiti: Forza 13 o più, 6 gradi nell'abilità Saltare, riserva di punti potere 3 o più.

Beneficio: Il personaggio salta due volte più lontano in lungo o in alto di quanto indicato dalla propria prova di Saltare (l'abilità Saltare è descritta nel *Manuale del Giocatore*). Il salto massimo (che è funzione della propria altezza) è due volte il normale e la distanza aggiuntiva coperta (oltre la normale distanza tirata) non viene calcolata nel movimento totale concesso nel round.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte. Ogni volta incrementa il moltiplicatore di salto di uno e incrementa il prerequisito di riserva di punti potere di +8. Ad esempio, se Ma'varkith prende Salto Mentale tre volte, può saltare quattro volte la distanza indicata dalla sua prova di Saltare, se la sua riserva di punti potere è 19 o più, tre volte la distanza se la sua riserva di punti potere è 11 o più, o due volte la distanza se la sua riserva di punti potere è 3 o più.

SCHIVARE [GENERALE]*

Il personaggio è capace di schivare colpi.

Prerequisito: Destrezza 13 o più.

Beneficio: Durante la propria azione, lo psionico può scegliere un avversario e ricevere un bonus di +1 alla Classe Armatura per schivare gli attacchi provenienti da quell'avversario. È possibile scegliere un nuovo avversario ad ogni azione. Nota: Una situazione che provoca la perdita del bonus positivo di Destrezza alla Classe Armatura (se presente) fa perdere anche i bonus dovuti allo schivare. Inoltre, i bonus per schivare (come questo e il bonus razziale dei nani per schivare i colpi dei giganti) sono cumulativi, a differenza di molti altri tipi di bonus.

SCHIVARE PSIONICO [PSIONICO]

Il personaggio è particolarmente abile a schivare i colpi.

Prerequisiti: Destrezza 13 o più, Schivare, riserva di punti potere 5 o più.

Beneficio: Durante la propria azione, il personaggio può scegliere un avversario e ricevere un bonus di +1 alla Classe Ar-

matura per schivare gli attacchi di quell'avversario. Questo può essere lo stesso avversario scelto per il normale talento Schivare, o un avversario diverso. Se viene scelto lo stesso avversario sia per Schivare che per Schivare Psionico, i bonus si sommano. È possibile selezionare un nuovo avversario ad ogni azione. Nota: Una situazione che provoca la perdita del bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se presente), non fa perdere anche il bonus derivante dallo Schivare Psionico. Inoltre, i bonus per schivare (come questo, quello dato dal talento Mobilità e il bonus razziale dei nani per schivare i colpi dei giganti) sono cumulativi, a differenza di molti altri tipi di bonus.

SPACCARRE L'ARMA MIGLIORATO [PSIONICO]

Il personaggio è in grado di percepire i punti di rottura nelle armi degli avversari.

Prerequisiti: Forza 13 o più, Attacco Poderoso, Spaccare l'Arma Potenziato, riserva di punti potere 5 o più.

Beneficio: Quando il personaggio colpisce l'arma dell'avversario, ignora metà della durezza totale dell'arma (arrotondare per difetto). La "durezza totale" comprende qualsiasi potenziamento magico o psionico che si aggiunge normalmente alla durezza dell'arma. Per colpire e infliggere un qualsiasi danno ad un'arma potenziata magicamente o psionicamente, il personaggio ha bisogno di un'arma dotata di un potenziamento uguale o superiore.

Speciale: Il personaggio può percepire i punti di rottura in qualsiasi costruzione rigida, come una porta di legno o un muro di pietra e può ignorare metà della durezza totale dell'oggetto (arrotondare per difetto) quando lo colpisce.

SPACCARRE L'ARMA POTENZIATO [GENERALE]*

Il personaggio è abile nel colpire le armi degli altri.

Prerequisiti: Forza 13 o più, Attacco Poderoso.

Beneficio: Quando lo psionico colpisce l'arma di un avversario, non provoca un attacco di opportunità (vedi "Colpire un'arma" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

TIRO PERFORANTE [PSIONICO]

Il personaggio può colpire un avversario con un'arma a distanza come se stesse compiendo un attacco di contatto.

Prerequisiti: Destrezza 13 o più, Tiro Ravvicinato, Tiro Psionico, bonus di attacco base +3 o superiore.

Beneficio: Se lo psionico spende 5 punti potere quando lancia il proiettile, può risolvere il suo attacco a distanza come se fosse un attacco di contatto ai fini del calcolo della Classe Armatura dell'avversario. Bisogna decidere se pagare o meno il costo prima di compiere l'attacco a distanza. Il proiettile (quadrello o freccia) rimarrà "caricato" per un numero massimo di round pari al modificatore di Destrezza del personaggio +1, o fino all'attacco successivo, quale si verifichi prima. Se l'attacco va a vuoto, i punti potere spesi sono sprecati.

TIRO PSIONICO [PSIONICO]

Il personaggio può caricare psionicamente i propri attacchi a distanza per infliggere più danni.

Prerequisiti: Destrezza 13 o più, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Gli attacchi a distanza del personaggio infliggono +1d4 danni perforanti spendendo 1 punto potere. Il personaggio deve decidere se pagare o meno il costo prima di effettuare il tiro per colpire a distanza. La freccia, il quadrello o il proiettile del personaggio rimane "caricato" per un numero massimo di round pari al suo modificatore di Destrezza +1, o fino al suo prossimo attacco, quale si verifichi prima. Se l'attacco va a vuoto, i punti potere spesi sono sprecati.

TIRO RAVVICINATO [GENERALE]*

Il personaggio è particolarmente abile nell'effettuare tiri ben piazzati con armi a distanza contro bersagli ravvicinati.

Beneficio: Il personaggio guadagna un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni con armi a distanza ad una gittata inferiore o uguale a 9 metri.

TIRO RESPINTO [PSIONICO]

Il personaggio può respingere indietro frecce in arrivo, così come quadrelli da balestra, lance e altri proiettili o armi gettate contro di lui.

Prerequisiti: Destrezza 13 o più, Tiro Ravvicinato, Tiro Psionico, riserva di punti potere 5 o più.

Beneficio: Non è necessario che il personaggio abbia una mano libera (cioè che non stringe nulla) per utilizzare questo talento, ma deve liberare la presa su un oggetto impugnato con due mani o far cadere lo scudo con un'azione gratuita. Una volta per round, quando il personaggio sarebbe normalmente colpito da un'arma a distanza, può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 (se l'arma a distanza ha un bonus di potenziamento all'attacco, la CD aumenta di quella cifra). Se il tiro è effettuato con successo, l'arma viene afferrata. Il personaggio deve essere consapevole dell'attacco e non essere colto alla sprovvista e non può aver già agito nel round. Questo talento può essere usato solo una volta in un round.

Afferrare un'arma a distanza o un proiettile (come una freccia, un quadrello o il proiettile di una fionda) conta come un'azione gratuita. Se il personaggio riesce a recuperare il quadrello, freccia o proiettile da fionda, lo può caricare e tirare addosso al suo avversario, se possiede l'arma appropriata. Un arco richiede un'azione equivalente al movimento, una balestra richiede un'azione standard e lanciare indietro un'arma da lancio come una lancia o un coltello è un'azione gratuita. Se il personaggio non impugna un'arma a distanza adatta al tipo di munizione raccolta in mano, non può ritornare l'attacco.

Il personaggio compie l'attacco respinto con un bonus uguale a metà del bonus di attacco a distanza dell'avversario (arrotondare per difetto) + il proprio bonus di attacco a distanza. Proiettili non convenzionali, come macigni scagliati da giganti o frecce acide di Melf, non possono essere afferrati.

Speciale: Se il personaggio possiede anche il talento Deviare Frecce (vedi il *Manuale del Giocatore*), può respingere l'attacco con un bonus uguale al bonus di attacco a distanza totale dell'avversario + il proprio intero bonus di attacco.

TOCCO PODEROSO [PSIONICO]

Il personaggio può compiere attacchi di opportunità potenziati psionicamente.

Prerequisiti: Forza 13 o più, Pugno Psionico.

Beneficio: Se ha almeno una mano libera, il personaggio può compiere un attacco di opportunità con qualsiasi potere che conosca avente raggio di azione a contatto. L'attacco di opportunità del Tocco Poderoso non preclude la normale manifestazione di un potere psionico durante lo stesso round. Il potere usato in congiunzione con questo talento costa un numero di punti potere uguale al suo costo normale +2.

Normale: Gli attacchi di opportunità non permettono il lancio di incantesimi o la manifestazione di poteri.

Speciale: Il possesso del talento Poteri Rapidi riduce il costo aggiuntivo del Tocco Poderoso a 0 punti potere (il personaggio deve comunque pagare il costo normale per il potere usato nell'attacco di opportunità).

TRAPPOLA MENTALE [PSIONICO]

Il personaggio è in grado di punire severamente chi lo attacca psionicamente.

Prerequisito: Bastione Psichico.

Beneficio: Per ogni attacco che infligge a sé 1 o più danni di caratteristica, lo psionico può rimuovere un numero di punti potere pari a 10 + il proprio modificatore di Carisma dalla riserva di colui che lo attacca psionicamente.

Contro gli attacchi manifestati gratuitamente, Trappola Mentale infligge un danno di caratteristica uguale per tipo e ammontare più 2 a quello subito dal personaggio, contro il quale l'avversario non può ergere alcuna difesa. Per farlo, il personaggio deve spendere un numero di punti potere pari al costo della difesa psionica +3. Il personaggio decide se pagare o meno il costo aggiuntivo dopo aver verificato che l'attacco psionico del proprio avversario sia riuscito o meno.

VELOCITÀ DEL PENSIERO [PSIONICO]

Il personaggio si muove più velocemente.

Prerequisiti: Saggezza 13 o più, riserva di punti potere 1 o più.

Beneficio: La velocità base del personaggio è uguale alla sua normale velocità + 3 metri.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte. Ogni volta incrementa la velocità base del personaggio di 3 metri e aumenta il prerequisito della riserva di punti potere di 4. Ad esempio, se Ma'varkith prende Velocità del Pensiero tre volte, la sua velocità sarà uguale alla sua normale velocità +9 metri se la sua riserva di punti potere è 9 o più, alla sua normale velocità +6 metri se la sua riserva di punti potere è 5 o più, o alla sua normale velocità +3 metri se la sua riserva di punti potere è 1 o più.



Clairvoyance

Telepathy

Psychometabolism

Psychokinesis

Psychportation

6' tall

"The psionic entity embraces the energy of the body and mind, effecting change in the real world."

Illustration by J. Swickel

Psionic Entity

Ialdabode è in grado di badare a se stesso. Egli è uno psion, ma lo chiamano telepate grazie alla sua dedizione alla disciplina della Telepatia. Per manifestare i suoi poteri innati, non deve far altro che concentrarsi per apportare i cambiamenti desiderati, facendo affidamento alla propria riserva di forze mentali. Egli non ha bisogno di astrusi componenti materiali, parole e gesti inconsulti. Con il consumo di pochi punti potere, egli può produrre del fuoco bianco dal nulla, spostare un macigno senza toccarlo, avere una breve percezione del futuro e comunicare con persone che si trovano a chilometri di distanza.

I poteri psionici affondano le loro radici nel corpo vivente. Le creature non viventi o quelle che non possiedono tutti gli attributi di un corpo vivente non hanno accesso a tutte le discipline disponibili. Pertanto, la branca del sapere delle arti psioniche viene associata alla vita e alla salute.

I poteri psionici sono raggruppati in sei categorie chiamate discipline. Questo capitolo descrive le sei ampie raccolte di poteri psionici. Inoltre, offre una spiegazione del formato nel quale verranno descritti i poteri psionici insieme ad un'ampia discussione su come funzionano i poteri, descrive come avviene il combattimento psionico tra creature psioniche e contro creature non psioniche e, infine, affronta ciò che accade quando gli effetti dei poteri psionici si combinano con altri poteri o, altrettanto importante, con la magia. Offre anche un'opzione per trattare le arti psioniche e la magia come energie differenti.

MANIFESTARE POTERI

I personaggi e le creature psioniche manifestano poteri psionici. Che costino o meno punti potere, come nel caso di un personaggio psionico, o vengano manifestati gratuitamente, come nel caso di molte creature psioniche, gli effetti dei poteri restano gli stessi.

MANIFESTARE UN POTERE

La manifestazione di un potere può essere un processo semplice come quando Kazak il sapiente nano manifesta la telecinesi per sollevare un piccolo oggetto, o può essere complicato come quando Kazak tenta di riscaldare le asce grandi dei suoi avversari orchi utilizzando agitazione della materia mentre gli orchi tentano allo stesso tempo di fare del loro meglio per rendere Kazak più basso di una testa.

La manifestazione di un potere psionico è simile al lancio di un incantesimo e le seguenti descrizioni sono molto simili alla discussione sulla magia nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*, ma con delle significative differenze.

Scegliere un potere

Uno psion o un combattente psichico che intenda manifestare un potere può selezionare qualsiasi potere conosca, purché il personaggio sia in grado di manifestare poteri di quel livello o di livelli superiori.

Per manifestare un potere, bisogna pagare punti potere, che contano contro il totale giornaliero a disposizione del personaggio, ma si può manifestare lo stesso potere più e più volte fino a quando restano punti potere con cui pagarlo.

Punti potere: Le tabelle delle classi dello psion e del combattente psichico nel Capitolo 1: "Classi psioniche" mostrano a quanti punti potere al giorno ha accesso un personaggio a seconda del proprio livello.

Il costo di un potere è determinato dal suo livello, come indicato a seguito. Il costo di ogni potere viene indicato nella sua descrizione per facilità di riferimento.

Livello del potere	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Costo in punti potere	0/1	1	3	5	7	9	11	13	15	17

Tempo di manifestazione

È possibile utilizzare un potere con un tempo di manifestazione di 1 azione come azione standard, proprio come compiere un attacco (vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

Manifestare un potere che richiede 1 round intero è un'azione di round completo. Ha effetto appena prima dell'inizio del turno dello psionico nel round successivo a quello in cui ha cominciato a manifestare il potere. Dopo che il potere è stato completato, il personaggio può agire normalmente. Un potere che richiede 1 minuto per essere manifestato ha effetto 1 minuto dopo, appena prima del turno dello psionico che lo manifesta (e per ognuno dei 10 round, il personaggio sta manifestando un potere come azione di round completo).

Raggio di azione

Il raggio di azione di un potere indica la distanza massima che possono raggiungere gli effetti del potere rispetto al punto in cui si trova lo psionico che lo manifesta, così come indicato nella voce "Raggio di azione" nella descrizione del potere. Il raggio di azione di un potere è la distanza massima dallo psionico che lo manifesta a cui può verificarsi l'effetto del potere, così come la distanza massima entro la quale deve trovarsi il punto di origine del potere. Se una qualsiasi porzione dell'area interessata dal potere dovesse estendersi oltre il raggio di azione, quell'area è sprecata. I raggi di azione standard comprendono:

Personale: Il potere ha effetto solo sullo psionico che sta manifestando il potere.

Contatto: È necessario toccare la creatura o l'oggetto perché il potere abbia effetto su di esso.

Vicino: Il potere può arrivare fino a 7,5 metri dallo psionico che sta manifestando il potere. Il raggio di azione massimo aumenta di 1,5 metri per ogni due livelli completi dello psionico.

Medio: Il potere può arrivare fino a 30 metri + 3 metri per ogni livello dello psionico.

Lungo: Il potere può arrivare fino a 120 metri + 12 metri per ogni livello dello psionico.

Illimitato: Il potere può arrivare ovunque sullo stesso piano di esistenza.

Mirare un potere

È necessario fare alcune scelte per decidere su chi abbia effetto il potere o da dove abbia origine l'effetto stesso in base al tipo di potere.

Bersaglio o bersagli: Alcuni poteri, come *charme*, hanno uno o più bersagli. Questi poteri vengono manifestati direttamente sulle creature o sugli oggetti, come indicato nella de-

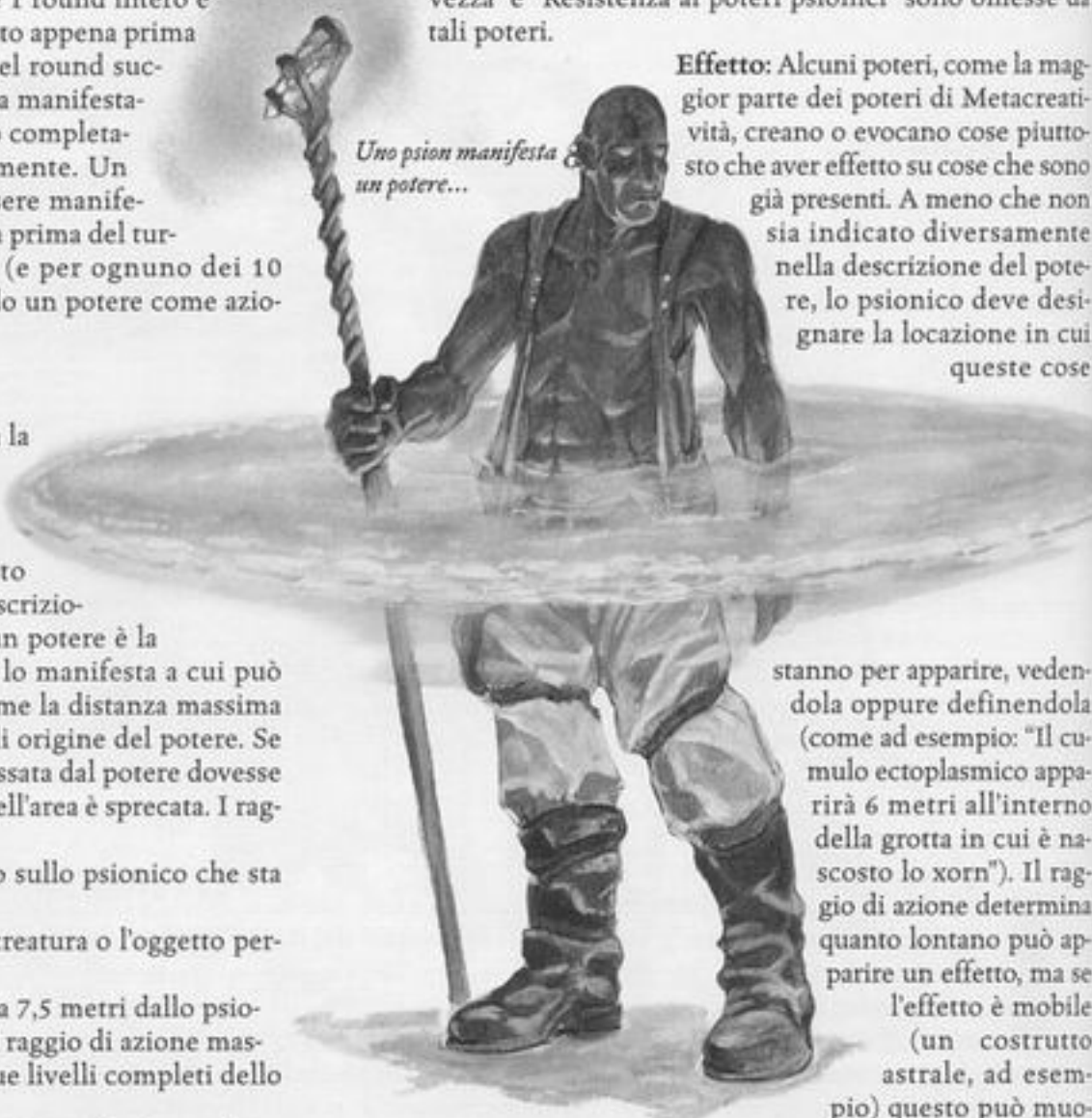
scrizione del potere.

Se si manifesta un potere con bersaglio sul tipo sbagliato di obiettivo, come manifestare *charme* su di uno xorn, il potere non ha effetto.

Se il bersaglio di un potere è lo psionico stesso ("Bersaglio: Lo psionico"), questi non riceve un tiro salvezza e non si applica la resistenza ai poteri psionici. Le voci "Tiro salvezza" e "Resistenza ai poteri psionici" sono omesse da tali poteri.

Effetto: Alcuni poteri, come la maggior parte dei poteri di Metacreatività, creano o evocano 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

Uno psionico manifesta un potere...



stanno per apparire, vedendola oppure definendola (come ad esempio: "Il cumulo ectoplasmico apparirà 6 metri all'interno della grotta in cui è nascosto lo xorn"). Il raggio di azione determina quanto lontano può apparire un effetto, ma se l'effetto è mobile (un costrutto astrale, ad esempio) questo può muoversi indipendentemente

dal raggio di azione del potere.

Molti effetti ricadono nella categoria di raggio o propagazione. Gli effetti a raggio e propagazione sono descritti nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore* sotto "Dirigere un incantesimo". Sebbene il testo in questione tratti specificamente di incantesimi, i poteri psionici con quegli effetti funzionano esattamente alla stessa maniera.

Area: Alcuni poteri hanno effetto su di un'area. Si seleziona dove comincia il potere, ma diversamente non si controlla su quali creature o oggetti abbia effetto il potere. Qualche volta un potere descrive un'area definita in modo particolare, ma di solito un'area rientra in una delle seguenti categorie: esplosione, cono, creature, cilindro, oggetti, propagazione, e altro.

COS'È UN POTERE PSIONICO?

Un potere psionico è un effetto psionico momentaneo. Gli psion e le creature che manifestano un potere con i punti potere non devono prepararsi i poteri in anticipo: o hanno punti potere sufficienti per manifestare un potere oppure no.

Un potere viene manifestato quando un personaggio psionico paga il suo costo in punti potere. Alcune creature psioniche manifestano automaticamente i poteri psionici senza pagare alcun costo in punti potere.

Ogni potere ha uno specifico effetto nel gioco come indicato nella sua descrizione. Un potere conosciuto da uno psion può

essere utilizzato fino a che questi dispone di punti potere per pagarne il costo. Siccome uno psion ha un numero limitato di punti potere al giorno, questo è un limite al numero di poteri che uno psion può usare giornalmente, sebbene i personaggi psionici dispongano anche di un numero limitato di manifestazioni gratuite per i loro poteri di livello 0.

Il potere di uno psion è basato sulla particolare configurazione di corpo e mente. L'intera energia dell'effetto viene prodotta dalla mente dello psion. Il controllo misurato e cosciente dell'energia prodotta manifesta gli effetti desiderati dal personaggio.

Queste aree sono descritte nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore* sotto "Dirigere un incantesimo". Sebbene il testo in questione tratti specificamente di incantesimi, i poteri psionici con aree funzionano esattamente alla stessa maniera. Il Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER* offre utili diagrammi di ogni area.

Disciplina

Tutti i poteri sono raggruppati in base alla loro disciplina. Ognuna delle sei discipline viene associata ad una caratteristica chiave (vedi riquadro "Discipline" nel Capitolo 1: "Classi psioniche"). La caratteristica chiave è importante quando si manifesta un potere perché modifica la CD dei tiri salvezza degli avversari per resistere a un potere, come descritto in "Tiro salvezza", sotto. La voce del nome del potere indica sia la disciplina a cui il potere appartiene che la caratteristica chiave appropriata.

Tiro salvezza

Molti poteri che infliggono danni permettono alla creatura colpita di effettuare un tiro salvezza per evitarne in parte o interamente gli effetti. La voce "Tiro salvezza" nella descrizione di un potere indica quale tipo di tiro salvezza permetta il potere e descrive come funzionano i tiri salvezza contro quel potere.

Negare: Questo termine significa che il potere non ha effetto sulla creatura colpita se effettua il tiro salvezza con successo.

Dimezzare: Il potere infligge danni e un tiro salvezza riuscito dimezza i danni subiti (approssimati per difetto).

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).

Nessuno: Non è permesso alcun tiro salvezza.

(Oggetto): Il potere può essere manifestato su oggetti, che ottengono tiri salvezza solo se sono magici o se sono acuditi (trasportati, indossati, tenuti 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. (Questo non significa che il potere possa essere manifestato solo su oggetti. Alcuni poteri di questo tipo possono essere manifestati sia su creature che su oggetti). I bonus ai tiri salvezza di un oggetto psionico sono ognuno pari a 2 + metà del livello dello psionico.

(Innocuo): Il potere di solito è benefico, non dannoso, ma la creatura mirata può tentare un tiro salvezza se lo desidera.

Classe di difficoltà del tiro salvezza: Ogni volta che lo psionico manifesta un potere, si determina la CD del tiro salvezza che effettuerà la vittima: la CD è di 1d20 + livello del potere + bonus per la caratteristica chiave del potere.

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. Lo psio-

VARIANTE: DIFFICOLTÀ DEL TIRO SALVEZZA CONTRO POTERI PSIONICI

Un metodo statistico simile per determinare la CD del tiro salvezza di una vittima contro un potere psionico, semplicemente, utilizza lo stesso metodo impiegato per gli incantesimi arcani e divini. Utilizzando questa variante, un tiro salvezza contro un potere ha una CD di 10 + il livello del potere + il modificatore della caratteristica chiave dello psionico. Questa variante porta il vantaggio del risparmio di tempo e lo svantaggio del rimuovere un po' della differenza dell'utilizzare un potere psionico piuttosto che un incantesimo.

nico non può avvertire se le creature effettuano con successo tiri salvezza contro poteri a effetto e ad area.

Rinunciare volontariamente ad un tiro salvezza: Una creatura può volontariamente rinunciare ad un tiro salvezza e accettare volentieri il risultato di un potere. Un personaggio con una resistenza speciale alle arti psioniche o alla magia può sopprimerla se lo desidera.

Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza: A meno che la descrizione del potere non specifichi diversamente, si presume che tutti gli oggetti trasportati e indossati sopravvivano all'attacco psionico. Tuttavia, se un personaggio tira un 1 naturale con il suo tiro salvezza, un oggetto esposto viene danneggiato (se l'attacco può danneggiare oggetti).

Bisogna decidere quattro oggetti che hanno più probabilità di essere colpiti e poi tirare a caso tra questi. Vedi Tabella 10-1 nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*; i primi quattro oggetti lì indicati hanno maggiori probabilità di essere colpiti: scudo, armatura, elmetto (o diadema/fascia/terzo occhio), o oggetto in mano.

Sostituire "potere psionico" ad "attacco magico", e "oggetto psionico" a "oggetto magico", come appropriato. L'oggetto determinato casualmente deve effettuare un tiro salvezza contro la forma di attacco e subire qualsiasi danno infligga l'attacco.

Se un oggetto non è trasportato o indossato e non è psionico, non ottiene un tiro salvezza. Subisce semplicemente il danno appropriato.

Resistenza ai poteri psionici

La resistenza ai poteri psionici è una speciale capacità difensiva. Se il potere di uno psionico è soggetto alla resistenza ai poteri psionici di una creatura, lo psionico deve effettuare una prova di livello di manifestazione (1d20 + livello di psionico del personaggio) almeno pari alla resistenza ai poteri psionici della creatura perché quest'ultima venga influenzata. La resistenza ai poteri psionici del difensore è come una CA contro attacchi psionici.

A meno che non facciate uso dell'opzione "Le arti psioniche sono differenti" (vedi più avanti in questo capitolo), la resistenza agli incantesimi di un difensore funziona proprio come la sua resistenza ai poteri psionici nel consentirgli di resistere ai poteri psionici. Allo stesso modo, la resistenza ai poteri psionici conferisce alle creature psioniche un'uguale probabilità di



...contro una belva distortente

resistere agli incantesimi, utilizzando la stessa meccanica: il totale di $1d20 +$ il livello dell'incantatore deve essere perlomeno uguale alla resistenza ai poteri psionici della creatura perché l'incantesimo abbia effetto su di essa.

La voce "Resistenza ai poteri psionici" e la descrizione del potere indicano se la resistenza ai poteri psionici protegge la creatura da quel potere. In molti casi, la resistenza ai poteri psionici si applica solo quando una creatura resistente è il bersaglio del potere e non quando incontra un potere che è già attivo.

I termini "oggetto" e "innocuo" significano la stessa cosa per i tiri salvezza. Una creatura con resistenza ai poteri psionici deve volontariamente abbassare la resistenza per poter ricevere gli effetti di un potere indicato come innocuo senza la prova di livello di manifestazione descritta sopra.

Risultato del potere

Una volta appurato quali creature (o oggetti o aree) sono soggette al potere e se quelle creature hanno effettuato tiri salvezza con successo (se permessi), si può applicare qualsiasi risultato il potere comporti, come indicato nella descrizione del potere stesso.

Durata

Una volta determinato chi subisce l'effetto e come, bisogna decidere per quanto tempo. La voce Durata del potere indica quanto a lungo dura l'energia psionica del potere. Possibili durate comprendono le seguenti categorie: durate a tempo; istantanea; permanente; concentrazione; soggetti, effetti e aree; incantesimi a contatto e mantenere la carica; scarica; e interruzione (I). Ognuna di queste durate viene descritta al Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore* sotto "Durata". Sebbene il testo in questione tratti specificamente di incantesimi, le durate dei poteri psionici funzionano esattamente alla stessa maniera.

Costo in PE

Alcuni poteri di alto livello (come *emulare potere* o *creazione autentica*) comportano un costo in PE per il personaggio. Nessun potere può ristorare i PE persi in questa maniera. Il personaggio non può spendere tanti PE da perdere un livello e quindi non potrà manifestare il potere a meno che non abbia da parte PE sufficienti. Il personaggio può, però, non appena ottiene abbastanza PE da passare di livello, spenderli immediatamente per manifestare il potere piuttosto che conservarli per aumentare di livello.

La voce "Punti potere" di un potere comprende un'indicazione quando deve essere pagato un costo in PE.

Dimostrazione

Quando i poteri psionici vengono manifestati, degli effetti dimostrativi secondari accompagnano l'effetto principale. La dimostrazione di poteri psionici può essere materiale, mentale, olfattiva, uditiva o visiva. Nessun effetto di dimostrazione di

un potere è tanto significativo da avere conseguenze per le creature psioniche, gli alleati o gli avversari durante un combattimento. Gli effetti secondari di un potere appaiono solo se la descrizione del potere li riporta.

Se più poteri con effetti dimostrativi simili sono in azione allo stesso tempo, gli effetti di dimostrazione non divengono per questo più intensi. Invece, l'effetto generale resta più o meno lo stesso, sebbene con minimi sprazzi di intensità. Una prova di Sapienza Psionica (CD $10 + 1$ per ulteriore potere in uso) rivela l'esatto numero di poteri in azione nello stesso momento.

Materiale (Ma): Il soggetto o l'area viene brevemente ricoperto da una melma trasparente priva di sostanza. La melma evapora dopo 1 round a prescindere dalla durata del potere. Gli psion più esperti riconoscono la melma come infiltrazioni ectoplasmiche provenienti dal Piano Astrale; questa sostanza è totalmente inerte.

Mentale (Me): Un suono, come di piccole campane, echeggia nella testa di tutte le creature viventi entro 4,5 metri dal personaggio o dal bersaglio del potere per un secondo (o per tutta la durata del potere, a scelta dello psionico). Alcuni poteri possono disporre di effetti mentali particolari.

Olfattiva (Ol): Un odore strano ma familiare porta alla mente brevi immagini di ricordi da tempo sepolti. L'odore è difficile da riconoscere e due individui non riusciranno mai a descriverlo alla stessa maniera (ad uno l'odore può ricordare quello del metallo ardente, mentre al proprio compagno, quello del miele). L'odore si propaga dallo psionico che manifesta il potere fino ad una distanza di 6 metri, svanendo in meno di un secondo (o al termine della durata, a scelta dello psionico).

Uditiva (Ud): Dalle vicinanze del personaggio o del bersaglio del potere (a scelta dello psionico), proviene un suono dalle basse tonalità, simile in maniera inquietante a molti voci profonde. Il suono aumenta nel tempo di un battito di cuore da a malapena udibile a forte come un urlo, che può essere udito fino a 30 metri di distanza. A scelta dello psionico, questo suono può essere talmente basso di frequenza che può essere udito solo entro 4,5 metri con una prova riuscita di Ascoltare (CD 10). Alcuni poteri possono disporre di effetti uditivi particolari.

Visiva (Vi): Gli occhi dello psionico bruciano come punti di fuoco argentato mentre il potere è attivo, e un arcobaleno istantaneo di luce si propaga a partire dallo psionico fino ad una distanza di 1,5 metri, a meno che non venga descritto un particolare effetto di dimostrazione visivo.

Effetti personalizzati: Il DM può sostituire un dato effetto di



Manifestazione di un potere
di Metacreatività

mostrativo per un altro effetto specifico appropriato per la propria campagna o per un singolo personaggio psionico. Ad esempio, i poteri con un effetto dimostrativo materiale (Ma) potrebbero produrre "polvere di fata" invece del velo ectoplasmico. Una volta che un dato potere viene personalizzato, però, i suoi effetti non dovrebbero variare per quella campagna o personaggio.

CONCENTRAZIONE

Per manifestare un potere è necessario concentrarsi. Se qualcosa interrompe la concentrazione mentre si sta manifestando un potere, si deve effettuare una prova di Concentrazione per non perdere i punti potere senza aver manifestato il potere. Più è coinvolgente la distrazione e più è alto il livello del potere che si sta cercando di manifestare, maggiore sarà la CD. (La CD dipende anche dal livello del potere perché poteri più potenti richiedono un maggiore sforzo mentale). Se si fallisce la prova, si perdono i punti potere come se fosse stato manifestato il potere ma senza alcun effetto.

Le arti psioniche sono come capacità magiche. Nella maggior parte dei casi, una capacità magica (e la manifestazione di un potere) funziona come un incantesimo e lanciare un incantesimo funziona in maniera simile a manifestare un potere ai fini di determinare le restrizioni da applicare. Queste restrizioni sono le stesse che si applicano al lancio di un incantesimo, eccetto per una differenza importante: le armature non impediscono la manifestazione di un potere; in tutti gli altri casi, manifestare un potere segue le regole per il lancio degli incantesimi (ad esempio, se il personaggio manifesta un potere all'interno dell'area di minaccia di un avversario, concederà ad esso un attacco di opportunità contro di sé).

Le situazioni (a parte l'armatura) che interrompono un incantesimo interromperanno anche la manifestazione di un potere psionico. Quando la manifestazione di un potere viene interrotta, il personaggio perderà i punti potere che avrebbe speso se il potere si fosse manifestato con successo. Se il personaggio stava impiegando un potere gratuito di livello 0, il potere fallisce, ma il personaggio non consuma una delle sue manifestazioni gratuite. Le situazioni che potrebbero interrompere la manifestazione di un potere comprendono: una ferita improvvisa, un altro potere o incantesimo che ha effetto sul personaggio, essere impegnati in una lotta o venire immobilizzati, un movimento vigoroso o violento. La descrizione di ognuna di queste interruzioni viene presentata al Capitolo 3: "Abilità" sotto "Concentrazione".

Manifestare 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 se si fallisce.

LIVELLO DI MANIFESTAZIONE

L'effetto e la durata di un potere spesso dipendono dal livello dello psionico che lo manifesta, che è uguale al livello di classe psionica. Ad esempio, il potere *costrutto astrale* dura 1 round per livello dello psionico, quindi il costrutto astrale creato da uno psion di 11° livello durerà 11 round.

È possibile manifestare un potere ad un livello di manifestazione inferiore al normale, ma il livello dello psionico deve essere abbastanza alto da permettere di manifestare il potere in questione e tutte le peculiarità dipendenti dal livello devono essere basate sullo stesso livello di manifestazione.

FALLIMENTO DEI POTERI

Se si tenta di manifestare un potere in condizioni non conformi alle caratteristiche del potere (raggio di azione, area ecc.), la manifestazione fallisce e i punti potere vengono sprecati. Ad esempio, se si manifesta *charme* su di 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).

EFFETTI SPECIALI DEI POTERI

Ci sono degli elementi peculiari che si applicano a tutti i poteri.

Attacchi: Alcuni poteri riguardano l'attaccare. Tutte le azioni di combattimento offensive, anche quelle che non danneggiano gli avversari, come disarmare e spinta, sono attacchi. Tutti i poteri a cui gli avversari resistono con tiri salvezza, che infliggono danni, o che in altro modo feriscono o ostacolano i bersagli sono attacchi. *Costrutto astrale* I e poteri simili non sono attacchi poiché tali poteri portano i combattenti dal personaggio, ma i poteri di per sé non arrecano danno a nessuno.

Tipi di bonus: Molti poteri forniscono ai loro bersagli bonus alle caratteristiche, alla Classe Armatura, agli attacchi e ad altri attributi. Ogni bonus è del tipo corrispondente al modo in cui il potere garantisce il bonus. Ad esempio, *armatura ectoplasmica* garantisce un bonus di armatura alla CA, che indica la presenza di una barriera tangibile attorno allo psionico. *Precognizione marziale*, d'altra parte, fornisce un bonus cognitivo alla CA, perché il personaggio sa dove ha intenzione di attaccare l'avversario. L'aspetto importante dei tipi di bonus è che due bonus dello stesso tipo solitamente non si sommano. Con l'eccezione dei bonus per schivare, nel caso si applichino bonus di circostanza e bonus garantiti da armatura e scudo usati insieme da una creatura, solo il bonus migliore funziona. Lo stesso principio si applica alle penalità: un personaggio che subisce due o più penalità dello stesso tipo applica solo la peggiore.

I tipi di bonus comprendono: armatura, armatura naturale, cognitivo, competenza, deviazione, fortuna, ingrandimento, intrinseco, morale, potenziamento, profano, resistenza, sacro, sinergia e velocità. (I tipi di bonus sono analizzati in dettaglio nel Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER).

Descrittori: Alcuni poteri hanno descrittori che indicano qualche elemento riguardante il loro funzionamento. Ad esempio, molti poteri psionici influenzano la mente (come indicato nella riga sotto il nome del potere). Molti di questi descrittori non hanno effetti di gioco di per sé, ma governano il modo in cui il potere interagisce con altri poteri, capacità speciali, con creature insolite, con l'allineamento e così via.

I descrittori sono: acido, bene, caotico, dipendente dal linguaggio, elettricità, forza, freddo, fuoco, influenza mentale, legale, luce, male, morte, oscurità, paura, sonoro e teletrasporto.

Ad esempio, il potere *fuoco bianco* ha il descrittore [Fuoco]. Quando uno psion manifesta *fuoco bianco* su di una creatura, diciamo, con immunità o resistenza al fuoco, il descrittore offre una risposta immediata alla domanda se *fuoco bianco* possa o meno danneggiare quella creatura.

TRASPARENZA ARTI PSIONICHE - MAGIA

La regola di base per le arti psioniche e la magia è semplice: i poteri psionici interagiscono con gli incantesimi e gli incantesimi interagiscono con i poteri psionici allo stesso modo in cui un incantesimo o una normale capacità magica interagisce con un altro incantesimo o capacità magica. Questo concetto è conosciuto come trasparenza.

Trasparenza arti psioniche - magia: Sebbene non venga esplicitamente detto nella descrizione degli incantesimi nel Manuale del Giocatore o nella descrizione degli oggetti magici nella Guida del DUNGEON MASTER, utilizzate sempre questa regola (a meno che il vostro DM non stia usando l'opzione "Le arti psioniche sono differenti"): gli incantesimi, le capacità magiche e gli oggetti magici che potrebbero potenzialmente avere effetto sulle arti psioniche hanno effetto sulle arti psioniche. Segue una serie di esempi.

La resistenza agli incantesimi è efficace contro i poteri

psionici dello stesso livello, utilizzando le stesse meccaniche. Allo stesso modo la resistenza ai poteri psionici è efficace contro gli incantesimi dello stesso livello, utilizzando le stesse meccaniche della resistenza agli incantesimi. Se una creatura ha una delle due, si assume che possieda anche l'altra. (Un altro modo di vedere la situazione è considerare che si tratta di cose della stessa natura con nomi differenti, a seconda della vostra visione del mondo).

Permettete a tutti gli incantesimi che negano o dissolvono la magia di avere identici effetti sui poteri psionici dello stesso livello utilizzando le stesse meccaniche e viceversa. L'incantesimo *dissolvi magie* "disperde" anche le arti psioniche di livello di potere appropriato, mentre *nega arti psioniche* nega alla stessa maniera gli incantesimi.

L'incantesimo *individuazione del magico* individua i poteri psionici, il loro numero, la loro potenza e la loro posizione entro 3 round (sebbene sia necessaria una prova di Sapienza Psionica per determinare la disciplina dell'aura psionica).

Resistenza agli ammalamenti: Gli elfi sono resistenti agli incantesimi della scuola dell'Ammalimento, così come lo sono i monaci con mente lucida e i ladri con mente sfuggente. Ciò si traduce in un identico bonus per resistere a tutti i poteri psionici con il descrittore compulsione (*avversione, dominio* ecc.). Se il vostro DM utilizza l'opzione "Le arti psioniche sono differenti", allora i personaggi non hanno alcun bonus particolare contro gli effetti di compulsione.

Effetti multipli: Gli effetti dei poteri psionici di solito funzionano come descritto al Capitolo 5: "Poteri", indipendentemente da quanti altri poteri, effetti psionici, incantesimi o effetti magici capita stiano agendo nella stessa area o sullo stesso bersaglio. Tranne che in casi speciali, un potere non ha effetto sul modo in cui opera un altro potere o incantesimo. Esistono però dei casi speciali. Ad esempio, *dissolvi magie* rimuove altri effetti magici e psionici (a meno che non sia in uso l'opzione "Le arti psioniche sono differenti"). Ogni volta che un potere ha uno specifico effetto su di un altro potere o incantesimo, la descrizione del potere spiega l'effetto (e viceversa per gli incantesimi che hanno effetto sui poteri psionici).

MALATTIE PSIONICHE

Il possesso di poteri psionici al di là delle capacità delle menti normali richiede un costo. Sebbene molti personaggi psionici sentano che il mondo è il loro guscio, dovrebbero fare attenzione ai malanni che mirano specificamente alla fonte dei loro poteri.

Come per ogni malattia, un personaggio psionico che venga ferito o attaccato da una creatura portatrice di malattie o parassiti, o che viene in altro modo in contatto con del materiale contaminato, deve compiere immediatamente un tiro salvezza sulla Tempra. Con un successo, la malattia non riesce a insinuarsi. Con un fallimento, il personaggio subisce del danno (o subisce l'effetto specificato) dopo un periodo di incubazione. Dopodiché, una volta al giorno, il personaggio ammalato deve superare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di subire nuovamente il danno. Due tiri salvezza riusciti di seguito indicano che il personaggio si è liberato degli effetti della malattia.

Influenza a cascata: Diffusa dalle talpe cerebrali, altri parassiti (ferimento); CD 13; *Incubazione:* un giorno; *Danni:* cascata psionica.

La cascata psionica è una perdita del controllo sulle proprie facoltà psioniche. Dopo un periodo di incubazione, l'utilizzo dei punti potere diventa pericoloso. Ogni volta che il personaggio ammalato manifesta un potere, deve compiere una prova di Concentrazione (CD 16). Se la prova fallisce, si attiva una cascata psionica: il potere funziona normalmente, ma durante il round successivo, senza che il personaggio lo

ci). Diverse regole generali si applicano quando poteri, incantesimi, effetti magici o psionici operano nello stesso luogo.

Effetti cumulativi: I poteri che danno bonus o penalità al tiro per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e ad altri attributi di solito non sono cumulativi. Ad esempio, due poteri *armatura ectoplasmica* non forniscono al soggetto il doppio dei benefici di un solo potere.

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. Ad esempio, il bonus di *armatura* proveniente da un incantesimo *armatura magica* e il bonus di *armatura* proveniente da un potere *armatura ectoplasmica* non si sommano. Si usa il bonus che fornisce la migliore Classe Armatura. Allo stesso modo, il potere *scudo di prudenza* dà un bonus cognitivo alla CA, che non è cumulativo con il bonus ottenuto dal potere *precognizione marziale*.

Tipi di bonus differenti: I bonus o le penalità provenienti da due diversi poteri, o da un potere e un incantesimo, si sommano, se gli effetti sono di due tipi diversi. Ad esempio, l'incantesimo *previsione* fornisce un bonus cognitivo di +2 alla CA. Un personaggio sotto l'influenza di un incantesimo di *previsione* che indossa un'*armatura ectoplasmica* creata psionicamente, che gli conferisce un bonus di *armatura* +10, ha un bonus totale di +12 alla CA, perché i bonus di tipo differente sono cumulativi.

Stesso effetto più di una volta con diversa intensità: Nei casi in cui due o più poteri o incantesimi identici stiano operando nella stessa area, ma con diversa intensità, si applica solo la migliore. Ad esempio, un personaggio sotto l'influenza sia di *corpo di quercia* che di *corpo di ferro* beneficia solo del potere più potente. Se uno dei due poteri è dissolto o la sua durata termina, l'altro potere lo sostituisce (presumendo che la sua durata non sia ancora finita).

Stesso effetto con risultati differenti: Lo stesso potere o incantesimo a volte può produrre effetti diversi se applicato allo stesso bersaglio più di una volta. Ad esempio, un *corpo d'ombra* potrebbe trasformare uno psion in un'ombra vivente, ma se viene immediatamente seguito da *mutare forma*, anche se il

desideri, altri due poteri a caso conosciuti dal personaggio si manifestano, soddisfacendo il loro costo in punti potere dalla riserva del personaggio. Durante il terzo round, si manifestano altri tre poteri psionici, e così via, fino a quando tutti i punti potere del personaggio non saranno stati consumati. (Un personaggio psionico che conosca solo pochi poteri ma che ha molti punti potere potrebbe scorrere attraverso il proprio repertorio diverse volte). I poteri attivati dalla cascata psionica sono casuali. Tirare d9: Con un risultato da 01-50, il potere colpisce il personaggio, mentre 51-00 indica che il potere colpisce altre creature nelle vicinanze (i poteri con raggio di azione personale e contatto hanno sempre effetto solo sul personaggio psionico). Le creature psioniche (che manifestano gratuitamente i loro poteri) ripetono a cascata i propri poteri fino a quando non sono stati tutti manifestati almeno due volte.

Parassita cerebrale: Diffuso per contatto da creature psioniche infette (contatto); CD 15; *Incubazione:* 1d4 giorni; *Danni:* risucchia 1d8 punti potere.

I parassiti cerebrali sono minuscoli organismi, non percepibili con la normale vista. Un personaggio ammalato potrebbe anche non sapere di essere infestato da un parassita: fino a quando non scoprirà di avere meno punti potere a propria disposizione di quanto si aspettasse. Le creature psioniche con parassiti cerebrali sono limitate all'uso solo una volta al giorno di ognuno dei loro poteri conosciuti (invece di poterli manifestare liberamente).

corpo d'ombra normalmente rimarrebbe in effetto, la trasformazione dello psion in oggetto ha la precedenza sul corpo d'ombra. 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, così come sui primi due 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.

Molteplici effetti di controllo mentale: Qualche volta gli effetti psionici o magici che stabiliscono un controllo mentale si rendono irrilevanti vicendevolmente. Ad esempio, un effetto di *blocca persone* rende qualsiasi altra forma di controllo mentale irrilevante poiché toglie al personaggio *bloccato* la capacità di muoversi. Le forme di controllo mentale che non tolgono al beneficiario la capacità di agire di solito non interferiscono l'una con l'altra. Se la creatura controllata riceve ordini contraddittori simultaneamente, coloro che competono per il controllo su di lei devono effettuare prove di Carisma opposte per determinare a chi obbedisce la creatura.

Poteri e incantesimi con effetti contrapposti: Poteri e 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. Così un combattente psichico che prima usa *espansione* per crescere del 20% e più tardi manifesta *compressione* per rimpicciolire del 50%, finisce al 60% della sua taglia originaria.

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 poteri di *fuoco bianco* colpiscono la stessa creatura, questa deve tentare un tiro salvezza sui Riflessi contro ognuno e subire i danni in base ai risultati dei tiri salvezza.

POTERI PSIONICI

Gli psion e i combattenti psichici manifestano poteri psionici. I poteri psionici coinvolgono la manipolazione diretta delle personali energie fisio-mentali. Queste manipolazioni richiedono una dote naturale e meditazione.

PSION E COMBATTENTI PSICHICI

A differenza dei maghi che lanciano incantesimi arcani, gli psion e i combattenti psichici non hanno libri dei "poteri" e non li preparano: da un certo punto di vista, i personaggi psionici sono affini agli stregoni arcani, che lanciano incantesimi al momento. Il livello del personaggio psionico determina il numero massimo di punti potere disponibili per manifestare i poteri (vedi Capitolo 1: "Classi psioniche"). Il punteggio di caratteristica più importante per uno psion è determinato dalla sua disciplina primaria e se il punteggio di questa caratteristica è sufficientemente alto, fa ottenere allo psion dei punti potere extra ogni livello. Il punteggio di caratteristica più importante per un combattente psichico è probabilmente la Forza, sebbene anche altre caratteristiche possano risultare ugualmente importanti per questa classe. I membri di entrambe le classi devono avere il punteggio della caratteristica chiave di almeno 10 + il livello di potere per manifestare quel potere.

Acquisizione giornaliera dei punti potere: Ogni giorno, psion e combattenti psichici hanno bisogno di 8 ore di riposo, dopodiché devono restare 15 minuti in concentrazione. Durante questo periodo, la mente dello psionico si ricarica dei punti potere, raggiungendo il massimo concesso al personaggio, considerato il suo livello, il punteggio della caratteristica chiave (solo per gli psion) e i talenti che possiede. Senza questo periodo di recupero mentale, lo psionico non recupera i punti potere utilizzati il giorno prima. Uno personaggio psionico può ripristinare la propria riserva di punti potere solo una volta ogni ventiquattro ore. La maggior parte dei perso-

naggi sceglie uno specifico orario del giorno per il ripristino dei punti potere, sebbene non sia necessario attenersi a questa scaletta.

Ad esempio, al 3° livello, Alexandra la nomade ha 8 punti potere (4 punti potere bonus per la sua Destrezza di 18, che è la caratteristica chiave dello Psicotrasporto, più 4 punti potere che rappresentano la riserva di potere base di uno psion di 3° livello). Se manifesta otto poteri di 1° livello, Alexandra termina i suoi punti potere e non potrà manifestarne altri fino al giorno successivo, dopo che avrà ripristinato la sua riserva di punti potere.

Poteri di livello 0: Detti anche doti, i poteri di livello 0 sono un'eccezione alle normali regole che governano l'utilizzo dei punti potere. I personaggi psionici possono manifestare poteri di livello 0 un numero di volte al giorno pari al bonus per la loro classe (3 per gli psion, 2 per i combattenti psichici) + il livello dello psionico. Dopo questo, essi devono pagare 1 punto potere ogni volta che desiderano manifestare un potere di livello 0, fino al giorno successivo.

Aggiungere poteri al repertorio di uno psionico: Gli psion e i combattenti psichici guadagnano poteri e punti potere ogni volta che raggiungono nuovi livelli di esperienza; non esistono altri modi per guadagnarne. Quando un personaggio psionico guadagna un nuovo livello, bisogna consultare la tabella appropriata nel Capitolo 1: "Classi psioniche" per sapere quanti poteri ora conosce. Occorre fare riferimento alla tabella della classe appropriata per conoscere il numero di punti potere che ora possiede il personaggio. I nuovi poteri devono provenire dalla lista dei poteri corrispondente alla sua classe. Con il permesso del DM, gli psion possono anche selezionare i poteri che guadagnano da diverse e insolite fonti di cui hanno ottenuto una qualche comprensione, come descritto nella descrizione della classe dello psion.

UTILIZZARE I PUNTI POTERE

Gli psionici possono sopravvivere o soccombere in virtù del numero di punti potere a loro disposizione in un dato momento. Non è sorprendente che esista una varietà di oggetti psionici che immagazzinano i punti potere affinché vengano attivati in seguito: questo congegno di contenimento viene definito solitamente *cristallo contenitore* (vedi Capitolo 7: "Oggetti psionici"). Quale che sia l'oggetto che contenga i punti potere, gli psionici devono seguire delle rigide regole quando utilizzano i punti potere immagazzinati.

Il collo di bottiglia: Quando si fa uso di punti potere da un oggetto contenitore per manifestare un potere o un attacco/difesa psionica, lo psionico non può pagare una parte del costo del potere impiegando i punti potere immagazzinati in un altro oggetto, né la propria riserva di potere personale. Così, uno psion che cerchi di manifestare un potere di 2° livello (con un costo di 3 punti potere) non potrebbe utilizzare un oggetto la cui massima capacità di contenimento sia di solo 1 punto potere, aumentando quel singolo punto potere con altri 2 punti potere provenienti dalla propria riserva di potere. Potrebbe però utilizzare un oggetto di contenimento con un numero massimo di punti potere più elevato per manifestare uno o più poteri il cui costo sia sempre inferiore a quel massimo: un *cristallo contenitore* avente 9 punti potere potrebbe essere utilizzato per pagare il costo di nove poteri di 1° livello, o qualche altra combinazione di poteri il cui costo totale sia 9.

Ricaricare: La maggior parte degli oggetti di contenimento di punti potere permettono ai personaggi psionici di "ricaricarli" con i propri punti potere. Ciò riduce la riserva del personaggio con un rapporto di 1 a 1, come se avesse manifestato egli stesso il potere; questi punti potere, però, rimangono immagazzinati fino a quando non verranno usati.

Non è vero però l'opposto: i personaggi psionici non possono impiegare i punti potere immagazzinati in un oggetto di contenimento per rinnovare la propria riserva di potere.

POTERI DI PSICOMETABOLISMO

La disciplina dello Psicometabolismo comprende poteri, come *artigli dell'orso* e *morso del lupo*, che conferiscono allo psionico la capacità di trasformare gli attacchi senz'armi (o i morsi) in normali attacchi in mischia. Però, anche se *artigli dell'orso* (scelto come esempio), fa crescere artigli su entrambe le mani dello psionico (o piedi, se lo si desidera), il numero totale di attacchi che lo psionico può compiere in un round

non cambia. Il personaggio che ha manifestato il potere ora ha un'arma secondaria nella forma di un secondo artiglio (o di un attacco con artiglio, in aggiunta all'arma impugnata, o addirittura un morso, se sta manifestando un altro potere) e può utilizzare le regole standard per compiere attacchi con la mano secondaria descritti nel *Manuale del Giocatore*, trattando tutti gli attacchi con gli artigli e il morso come armi leggere. Uno psionico che impugna un'arma, potrebbe usare l'artiglio

VARIANTE: LE ARTI PSIONICHE SONO DIFFERENTI

Il sistema psionico standard considera l'energia psionica e magica come mutuamente ed egualmente vulnerabile all'incantesimo *dissolvi magie* o al potere *nega arti psioniche*. La resistenza agli incantesimi funziona contro i poteri psionici alla stessa maniera in cui difende dagli incantesimi, mentre la resistenza ai poteri psionici protegge contro gli incantesimi alla stessa maniera in cui difende dai poteri psionici. Allo stesso modo, gli incantesimi che proteggono dagli effetti che influenzano la mente funzionano contro i poteri psionici che hanno effetto sulla mente e viceversa. Ad esempio, un drago con una resistenza agli incantesimi (RI) di 18 ha anche una resistenza ai poteri psionici di 18 contro qualsiasi potere psionico.

Ci sono varie ragioni per trattare i poteri psionici in questa maniera, ma la prima è un motivo di bilanciamento del gioco. Le regole base di D&D sono progettate per gestire la magia e tutte le sue implicazioni. Qualsiasi sistema che si allontani troppo da queste regole corre il rischio di divenire un sistema "personalizzato", non integrato con il resto del gioco.

Alcune persone, però, bramano proprio questo tipo di contrapposizione. Diciamo che state interpretando un personaggio che utilizza un nuovo sistema psionico non integrato con la magia, in una campagna progettata esclusivamente per la magia e gli incantatori. Quando il vostro personaggio apparirà sulla scena, sarà il solo psionico nella regione, o addirittura nel mondo. Nulla potrà fermarlo o potrà resistere alle energie aliene della sua mente (sebbene i tiri salvezza funzionino ancora normalmente). Ciò che vale per uno, vale però anche per l'altro: per lo psionico, la magia è un'energia aliena inarrestabile che non può essere negata con i propri poteri e a cui non può resistere con successo. L'unica opzione possibile per il personaggio è farsi amici uno o due incantatori, o acquisire oggetti magici che gli diano qualche sorta di protezione contro la magia.

Questa sezione offre linee guida per differenziare la magia dalle arti psioniche. Ricordate che questo è un metodo opzionale per trattare le arti psioniche e dovrebbe essere abbracciato solo da un DM disposto a compiere ulteriori preparativi tra le partite per recuperare l'equilibrio del gioco.

Dissolvere e negare: *Dissolvi magie* non ha effetto quando viene lanciato contro poteri, capacità o oggetti psionici. Allo stesso modo, *nega arti psioniche* produce solo un po' di rumore e di luce quando viene manifestato contro un incantesimo, un effetto o un oggetto magico.

Incantesimi e poteri che influenzano la mente: Gli incantesimi e le capacità speciali che proteggono la mente contro gli *charme* e le compulsioni magiche non proteggono dalle versioni psioniche degli stessi effetti. Ad esempio, gli elfi non ricevono un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro uno *charme* psionico come invece lo ottengono contro uno *charme* magico. Allo stesso modo, *campo anti-magia* non è un deterrente per i poteri psionici, né *campo di annullamento psionico* annulla la magia entro i suoi confini.

Resistenza agli incantesimi e ai poteri: La resistenza agli incantesimi di un demone non serve a nulla neppure contro il più infimo dei poteri manifestati da uno psionico di 1°

livello (anche se i tiri salvezza si applicano normalmente). Le creature psioniche molto potenti hanno una resistenza ai poteri psionici, che funziona contro i poteri psionici mirati ma è inutile contro gli incantesimi mirati.

"Evoluzione" delle creature: In un mondo dove i poteri psionici funzionano, ma dove la resistenza agli incantesimi non protegge contro di essi, le creature più potenti avranno sia una resistenza agli incantesimi che ai poteri psionici, altrimenti si sarebbero rapidamente estinte. Lo stesso può essere detto delle creature puramente psioniche che godono di speciali protezioni contro l'energia che controllano così bene, ma di nessuna protezione contro la magia. Applicate le seguenti modifiche quando utilizzate questa opzione:

Date a tutte le creature del *Manuale dei Mostri* con una resistenza agli incantesimi di 10 o superiore una resistenza ai poteri psionici uguale alla loro RI -10. Ad esempio, un drago con una resistenza agli incantesimi di 18, avrebbe una resistenza ai poteri psionici di 8. Date a tutte le creature nel *Manuale dei Mostri* con capacità psioniche una resistenza ai poteri psionici uguale alla loro resistenza agli incantesimi, se presente.

Alcune creature descritte nel Capitolo 8: "Mostri" di questo libro possiedono una resistenza ai poteri psionici. Con questa opzione, date a quelle creature con una resistenza ai poteri psionici di 10 o superiore una resistenza agli incantesimi pari alla loro resistenza ai poteri psionici -10.

Incantesimi e poteri speciali: Come per l'"evoluzione" delle suddette creature, devono esistere degli incantesimi e poteri appositi che permettano alle diverse energie di interagire l'un l'altra, seppur in maniera limitata. Ad esempio, gli incantatori potrebbero avere un incantesimo *dissolvi arti psioniche*, ma che non sarà efficace contro i poteri psionici quanto un equivalente *dissolvi magie* lo è contro gli incantesimi. Così, anche i potenti psion potrebbero sviluppare un potere *nega magia*, che non sarà efficace contro gli incantesimi come l'equivalente *nega arti psioniche* lo è contro i poteri psionici.

In generale, qualsiasi incantesimo o potere che permetta agli incantesimi di interagire con le arti psioniche e viceversa dovrebbe essere di livello superiore e offrire minori effetti di uno dal nome simile che rimanga nella propria area d'influenza. Seguono alcuni esempi:

Individuazione delle arti psioniche: Questo incantesimo di 2° livello funziona esattamente come *individuazione del magico*, tranne che per il livello superiore e il fatto che individua le arti psioniche anziché la magia.

Individuazione del magico: Questo potere di 2° livello funziona come il normale incantesimo *individuazione del magico*, tranne che per il livello superiore e il fatto che individua la magia anziché le arti psioniche.

Dissolvi arti psioniche: Questo incantesimo di 5° livello funziona come se lanciato da un incantatore di due livelli inferiore al suo attuale livello di incantatore. È altrimenti simile a *dissolvi magie*, eccetto che colpisce le arti psioniche.

Nega magia: Questo potere di 5° livello funziona come se manifestato da uno psionico di due livelli inferiore al suo attuale livello di psionico. È altrimenti simile a *nega arti psioniche*, eccetto che colpisce la magia.

o il morso come attacco secondario, oppure come attacco primario, a sua discrezione. Inoltre, i talenti Combattere con Due Armi e Ambidestria riducono le penalità ai tiri per colpire quando si fa uso di questi attacchi potenziati con la mano secondaria.

DISCIPLINE PSIONICHE

Ogni potere appartiene ad una delle sei discipline psioniche. Una disciplina è un gruppo di poteri psionici attinenti tra loro che funzionano in modo simile.

CHIAROSCIENZA

I poteri di Chiaroscienza permettono di imparare segreti da tempo dimenticati, predire il futuro, trovare oggetti nascosti e, più in generale, conoscere ciò che normalmente non si sa. I poteri più rappresentativi comprendono *chiarovisione/chiarovigilanza*, *lettura degli oggetti*, *precognizione* e *visione ubiqua*.

Molti poteri di Chiaroscienza hanno aree a cono. Queste aree si spostano con lo psionico e si estendono nella direzione in cui guarda. Il cono definisce l'area che può essere osservata ogni round. Se si studia la stessa area per più round, spesso si possono guadagnare ulteriori informazioni, come indicato nella descrizione del potere.

METACREATIVITÀ

I poteri di Metacreatività creano oggetti, creature o alcuni tipi di materia. Le creature create, di solito, ma non sempre, obbediscono ai comandi dello psionico. I poteri più rappresentativi comprendono *creare cibo e acqua*, *cumulo ectoplasmico* e *muro di ectoplasma*.

Una creatura o un oggetto creato dal nulla non può apparire all'interno di un'altra creatura o oggetto e non può apparire sospeso su uno spazio vuoto: deve arrivare in uno spazio aperto su di una superficie in grado di sostenerlo. La creatura o l'oggetto deve apparire entro il raggio di azione del potere, ma, in seguito, non deve necessariamente rimanervi all'interno.

I poteri di creazione attingono ectoplasma puro dal Piano Astrale per creare un oggetto o una creatura nel posto indicato dallo psionico (soggetto ai limiti sopra indicati). Gli oggetti creati in questo modo sono generalmente tanto solidi e resistenti quanto quelli normali, nonostante la sostanza originariamente diafana di cui sono composti. Se l'incantesimo ha una durata non istantanea, l'energia psionica mantiene compatta la creazione e quando il potere termina o viene negato, la creatura o l'oggetto creati svaniscono senza lasciare tracce, eccetto alcuni spruzzi di ectoplasma liquido che evaporano rapidamente. Se il potere ha durata istantanea, l'oggetto o la creatura è semplicemente assemblata attraverso le arti psioniche, ha una durata indefinita e non dipende dalle arti psioniche per la sua esistenza.

PSICOCINESI

I poteri di Psicocinesi manipolano l'energia o affondano nel potere della mente per produrre il fine desiderato dallo psionico. Molti di questi poteri producono spettacolari effetti visivi in aggiunta a qualsiasi effetto dimostrativo secondario, come spostare, fondere, trasformare o distruggere un bersaglio. Poteri particolarmente rappresentativi comprendono *agitazione della materia*, *manipolazione della materia* e *urto*.

La *telecinesi* e le sue varianti sono il fulcro della disciplina della Psicocinesi. È l'espressione più pura del potere del sapiente: la mente sopra la materia, movimento a distanza senza contatto. Il potere permette alla mente dell'utilizzatore di afferrare l'origine della realtà e spostarla come desidera. La *telecinesi* è l'uso più evidente del potere, ma anche poteri come *agitazione della materia* e *urto* coinvolgono il movimento e la redistribuzione di tanti minuscoli frammenti di realtà. La nuova particolare disposizione determina gli effetti caso per caso.

Ad esempio, *urto* crea un bozzo invisibile nell'origine della realtà e lo psion usa questo bozzo per colpire il bersaglio desiderato.

PSICOMETABOLISMO

I poteri di Psicometabolismo modificano le proprietà fisiche dello psionico. Poteri particolarmente rappresentativi comprendono *armatura naturale*, *corpo d'ombra* e *mutare forma*.

Il solitario è in sintonia con il proprio corpo come nessun altro psionico. Determina la propria salute dal ritmo del battito del cuore e dal pulsare del sangue dentro le orecchie. La profonda comprensione della propria fisiologia permette al solitario di imbrigliare l'energia della sua mente per compiere incredibili azioni fisiche. La forza vitale è l'elemento essenziale dello Psicometabolismo e coloro che scelgono lo Psicometabolismo come disciplina primaria comprendono che l'essenza della vita costituisce la base di ogni potere immaginabile.

PSICOTRASPORTO

I poteri di Psicotrasporto consentono di far viaggiare il psionico, un oggetto o un'altra creatura attraverso lo spazio e il tempo. Poteri particolarmente rappresentativi comprendono *proiezione astrale*, *porta dimensionale*, *teletrasporto* e *teletrasporto programmato*.

Il descrittore del Teletrasporto definisce molti poteri di questa disciplina. Esso rivela che il fulcro della disciplina dello Psicotrasporto richiede una succinta e istintiva comprensione della struttura della realtà. La vera comprensione di quella realtà permette al nomade di aprire piccole fessure e crepe in essa per poi attraversarle diretto verso nuovi luoghi nello spazio e persino nel tempo. Già i piccoli spostamenti tra locazioni fisiche sono sufficientemente meravigliosi, ma quelli nel tempo? Il tempo è un aspetto dello spazio, ma è molto più difficile da afferrare per una coscienza mortale. Ciò nonostante, coloro che studiano lo Psicotrasporto tentano l'impossibile e a volte riescono ad abbattere anche quest'ultima barriera tramite poteri come *balzo temporale* e *regressione temporale*.

TELEPATIA

I poteri di Telepatia consentono di spiare le menti altrui o agiscono su di esse, influenzandole o controllandone il comportamento. Poteri particolarmente rappresentativi comprendono *avversione*, *charme* e *dominio di massa*.

Tutti i poteri telepatici sono effetti che influenzano la mente. Due tipi di poteri garantiscono allo psionico una certa influenza sulla creatura bersaglio:

Charme: Questo potere modifica il modo in cui il soggetto vede lo psionico, generalmente facendo sì che il ricevente lo consideri un buon amico.

Compulsione: Questo potere obbliga il soggetto ad agire in modo specifico o modifica il modo in cui ragiona la sua mente. Alcuni poteri 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 forniscono un controllo sul soggetto.

CAPACITÀ SPECIALI

Mind flayer, githyanki, yuan-ti e altre creature psioniche possono creare effetti psionici senza prendere una classe psionica (sebbene molte lo facciano). Anche i personaggi che usano *dorje*, *cristalli contenitori* e altri oggetti psionici possono creare effetti psionici. Questi effetti sono di due tipi: magici e soprannaturali. Solo quelli magici sono importanti ai fini di questo manuale.

Capacità psioniche simili ad incantesimi: Come implica il nome, le capacità magiche assomigliano agli incantesimi. La manifestazione di poteri psionici da parte di psion o combattenti psichici viene considerata una capacità magica, così

come lo è la manifestazione gratuita di poteri psionici da parte di creature prive di una classe psionica (quelle creature che hanno capacità psioniche). Per facilità di riferimento, queste funzionano allo stesso modo di una capacità magica, come descritto nel *Manuale del Giocatore*. Nella maggior parte dei casi, una capacità psionica innata di una creatura funziona come il potere che ha lo stesso nome. Alcune di queste capacità sono uniche e i loro dettagli vengono illustrati nella descrizione della capacità stessa.

Quale che sia lo psionico che li manifesta, i poteri e le capacità psioniche non hanno componenti verbali, somatiche o materiali: lo psionico le attiva mentalmente. L'armatura non ha alcuna influenza sull'uso di un potere. Le capacità psioniche hanno un tempo di manifestazione di 1 azione, se non indicato diversamente nella descrizione della capacità.

Le capacità psioniche delle creature sono soggette alla resistenza agli incantesimi e ad essere dissolte da *dissolvi magie* (a meno che non venga usata l'opzione "Le arti psioniche sono differenti"). Esse non funzionano in zone in cui le arti psioniche e/o la magia sono soppresse o negate (come un *campo anti-magia* o un *campo di annullamento psionico*).

Come detto sopra, alcune creature acquisiscono dei livelli in classi di personaggio psioniche. Esse manifestano poteri psionici come gli psion o i combattenti psichici. In effetti, una singola creatura (come un *mind flayer*) può avere qualche capacità psionica manifestata gratuitamente e contemporaneamente altri poteri che devono essere pagati con i punti potere.

COMBATTIMENTO PSIONICO

I personaggi psionici possono opporsi agli altri in zone che le creature non psioniche e gli incantatori non possono vedere. Gli attacchi psionici traggono vantaggio dall'architettura mentale di un avversario psionico, facendo fluire con forza energia psionica aggressiva lungo i sentieri psionici, direttamente verso le parti più sensibili del cervello e danneggiando gravemente gli attributi mentali e fisici più vulnerabili del bersaglio. Fortunatamente, tutte le creature psioniche sono naturalmente resistenti contro questi attacchi, ma nessuna creatura psionica potrà mai godere della resistenza agli attacchi psionici che una creatura non psionica possiede. Comunque, anche una creatura non psionica può avvertire il dolore di un attacco psionico sebbene in maniera più leggera.

COME FUNZIONA IL COMBATTIMENTO PSIONICO?

Quando Ialdabode il telepate infine si confronta con la sua nemesi, Shuluth il *mind flayer*, il mero conflitto fisico viene eclissato da una brutale contesa mente contro mente in cui entrambi soffrono, ma dalla quale uscirà un solo vincitore.

COMBATTIMENTO PSIONICO IN BREVE

L'attaccante attiva un attacco psionico pagandone il costo corrispondente, il difensore può innalzare una difesa se non è colto alla sprovvista o ha terminato i punti potere. Le creature non psioniche godono sempre del filtro anti-psionico, che si accorgano o meno di essere sotto attacco, e finanche se sono colte alla sprovvista. (Vedi "Attacchi psionici contro creature non psioniche", alla pagina seguente).

Il difensore erge una difesa psionica senza sapere il tipo specifico di attacco psionico contro cui difendersi. Sia l'attaccante che il difensore dichiarano allora i metodi scelti, che vengono incrociati sulla Tabella 4-1: "Modificatori alla CD nel combattimento psionico".

Le creature psioniche si difendono contro gli attacchi psio-

Presentazione

Esistono cinque metodi di attacco psionico e cinque metodi di difesa psionica (vedi sotto). Ogni metodo è simile ad un potere psionico specializzato e di solito segue le regole per l'utilizzo dei poteri psionici, ma vi sono alcune differenze. Le creature psioniche si sferrano attacchi psionici, mentre si proteggono l'una dall'altra con una delle difese psioniche. Un attacco psionico riuscito infligge del danno temporaneo di caratteristica, mentre una difesa psionica riuscita protegge il soggetto da questo danno di caratteristica. I personaggi psionici possono dirigere i loro attacchi psionici contro avversari non psionici sebbene le creature non psioniche siano naturalmente resistenti a questi attacchi.

Attacchi psionici	Difese psioniche
Affondo mentale (Intelligenza)	Barriera mentale
Flagello mentale (Carisma)	Fortezza intellettuale
Frantumazione psichica (Saggezza)	Mente vuota
Frusta dell'ego (Destrezza)	Scudo di pensieri
Intrusione nel Sè (Forza)	Torre di ferrea volontà (Filtro anti-psionico)

Gli attacchi e le difese psioniche non rientrano in alcuna disciplina, né possiedono un livello: ogni attacco psionico è collegato però ad una particolare caratteristica (indicata tra parentesi vicino al nome dell'attacco). L'attaccante somma il modificatore di caratteristica al suo tiro per determinare la CD del tiro salvezza sulla Volontà che il difensore dovrà effettuare per proteggersi dall'attacco. La caratteristica indica anche il tipo specifico di danno temporaneo di caratteristica che infligge l'attacco se ha successo.

Sferrare un attacco psionico

Un personaggio psionico dà inizio al combattimento psionico mirando ad un avversario che si trova nel raggio di azione di uno dei cinque attacchi psionici che conosce. Sferrare un attacco psionico è un'azione standard, e normalmente è permesso un solo attacco per round.

Ogni attacco psionico ha un costo in punti potere (come indicato nella Tabella 4-2: "Attacchi psionici"). L'attaccante determina la CD del tiro salvezza sulla Volontà del difensore lanciando 1d20 modificato da due componenti aggiuntive: l'appropriato modificatore di caratteristica dell'attaccante e il modificatore di CD. Il modificatore di caratteristica dell'attaccante dipende dal tipo specifico di attacco utilizzato. Il modificatore di CD è determinato invece dalla difesa psionica innalzata dal difensore, se presente, e viene trovato incrociando attacco e difesa sulla Tabella 4-1: "Modificatori alla CD nel combattimento psionico". Il difensore non sa contro quale tipo di attacco specifico si sta difendendo fino a quando non avrà innalzato la difesa, né l'attaccante sa quale difesa sarà in-

nici compiendo un tiro salvezza sulla Volontà. L'attaccante determina la CD del tiro salvezza sulla Volontà del difensore con un lancio di 1d20 + il modificatore di CD (vedi Tabella 4-1) + l'appropriato modificatore di caratteristica dell'attaccante (determinato dall'attacco psionico impiegato).

Un attacco riuscito infligge danno temporaneo di caratteristica contro una specifica caratteristica del difensore. Contro le creature non psioniche, un attacco riuscito stordisce il difensore per un numero di round uguali ai danni di caratteristica che sarebbero stati altrimenti inflitti.

Gli attacchi e le difese psioniche vengono riassunti nella Tabella 4-2: "Attacchi psionici" e nella Tabella 4-3: "Difese psioniche". Ogni metodo viene descritto in forma estesa alla fine di questo capitolo.

nalzata fino a che non sferrerà l'attacco.

L'attaccante può scegliere di potenziare l'attacco tramite l'uso di specifici talenti, se li possiede, come Avversario Mentale e Disarmare Mente. Un attaccante non può utilizzare talenti in congiunzione con il combattimento psionico, a meno che non siano utilizzabili specificamente assieme ai metodi di attacco psionico.

Innalzare una difesa psionica

Un personaggio che si difende contro un attacco psionico effettua un tiro salvezza sulla Volontà per determinare il successo o il fallimento dell'attacco. A meno che non siano colti alla sprovvista o abbiano terminato i punti potere, i personaggi psionici possono rispondere ad un attacco psionico ergendo una delle cinque difese psioniche. Il difensore è consapevole dell'attacco ma non dello specifico tipo di attacco contro cui difendersi. In seguito all'attacco, il difensore scopre quale attacco psionico è stato impiegato e se l'attacco abbia avuto o meno successo nell'infliggere un danno temporaneo di caratteristica su di sé.

Un personaggio psionico deve essere cosciente per poter innalzare una difesa psionica. Indipendentemente dall'ordine di iniziativa, il difensore può sempre tentare di ergere una difesa psionica come azione gratuita se dispone di punti potere sufficienti per pagarla e non è colto alla sprovvista.

Se viene colto alla sprovvista, o se ha svuotato la propria riserva di punti potere, il difensore deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà a "mente scoperta", senza il beneficio del bonus di una difesa psionica sul tiro salvezza. Il modificatore di CD di un attacco psionico contro il quale non ci si è difesi psionicamente è +8.

Un difensore che riesce ad ergere con successo una difesa psionica gode della sua protezione sotto forma di un bonus al tiro salvezza sulla Volontà contro l'attacco psionico (e solo quell'attacco) ed eventualmente alla durezza mentale contro il danno temporaneo di caratteristica, a seconda della difesa utilizzata (di nuovo, solo per quello specifico attacco). Questo bonus al tiro salvezza sulla Volontà è determinato dalla Tabella 4-1: "Modificatori alla CD nel combattimento psionico".

Considerazioni speciali: Se il difensore erge una difesa psionica ma fallisce il tiro salvezza sulla Volontà, la durezza mentale conferita dalla difesa, riduce comunque il danno temporaneo di caratteristica inflitto dall'attacco (eccetto che nel caso speciale dell'intrusione nel Sé). Un difensore che fallisce il tiro salvezza sulla Volontà e non ha sufficiente durezza mentale per bloccare tutto il danno di caratteristica subisce il danno residuo come danno temporaneo di caratteristica dell'ammontare corrispondente.

Il difensore può scegliere di potenziare la difesa psionica attraverso l'uso di specifici talenti, se posseduti, come Bastione Psicico e Trappola Mentale. Un difensore non può utilizzare talenti in congiunzione con il combattimento psionico, a meno che non siano utilizzabili specificamente assieme ai metodi di difesa psionici.

Un esempio di combattimento psionico

Ialdabode riesce in qualche modo a cogliere alla sprovvista Shuluth il mind flayer, e lo assale con il metodo di attacco *frusta dell'ego* con un'azione parziale. Ialdabode ha 23 punti potere residui, molti di più del costo della *frusta dell'ego* (3). Ora determina la CD di Shuluth ottenendo un 10 sul tiro di 1d20. A questo numero somma il suo modificatore di Destrezza, che è +1. Normalmente, egli dovrebbe attendere per vedere quale difesa Shuluth erga prima di calcolare la CD finale del tiro salvezza; però Shuluth è colto alla sprovvista, il che significa che il modificatore della CD è automaticamente +8. La CD del tiro salvezza di Shuluth è $10 + 1 + 8 = 19$.

Se non fosse stato colto alla sprovvista, il mind flayer avrebbe potuto ergere una difesa psionica con un'azione gratuita. Invece Shuluth è stato colto con la guardia abbassata e per-

tanto deve compiere un normale tiro salvezza sulla Volontà non modificato: ottiene un 16. Shuluth aveva bisogno di un 19 o più per salvarsi contro la *frusta dell'ego* di Ialdabode; e quindi il mind flayer subisce tutto il danno temporaneo di Destrezza inflitto dall'attacco. Ialdabode lancia 1d4 per il danno e ottiene 2; Shuluth segna 2 danni temporanei alla Destrezza. In quanto la Destrezza è calata di 2 punti, la sua CA cala di 1, così come qualsiasi modificatore di abilità basata sulla Destrezza.

Dopo aver risolto l'azione parziale, si determina l'iniziativa. La fortuna è con Ialdabode, che inizia per primo. Sferrando un attacco deciso, assale Shuluth con una *frantumazione psichica*, pagando il suo costo di 5 punti potere. Ialdabode determina la CD del tiro salvezza lanciando 1d20 (8) + il suo modificatore di Saggezza + 1 (la Saggezza è la caratteristica chiave per la *frantumazione psichica*) + 8 (Shuluth è ancora colto alla sprovvista) per un totale di 17. Il mind flayer compie un altro tiro salvezza sulla Volontà a mente scoperta e ottiene un 15: non abbastanza buono. Shuluth sta veramente subendo. Ialdabode lancia 2d4 per il danno e ottiene 4, quindi il mind flayer riceve altri 4 danni temporanei alle caratteristiche, questa volta alla Saggezza. Se l'illithid non fosse stato colto alla sprovvista, avrebbe potuto automaticamente ergere una difesa mentale. Oltre ad aver portato il modificatore di CD ad un livello ragionevole, l'illithid avrebbe potuto beneficiare della durezza mentale offerta da alcune difese anche se avesse fallito il tiro salvezza.

Dopo che Ialdabode ha risolto il suo attacco, è il turno di Shuluth. Il mind flayer manifesta il suo attacco psionico preferito, *flagello mentale*, senza nessun costo (molte creature psioniche manifestano gratuitamente i loro poteri particolari). Shuluth determina la CD del tiro salvezza di Ialdabode lanciando 1d20 (13) + 3 per il Carisma dell'illithid (la caratteristica chiave per il *flagello mentale*) + un modificatore di CD determinato dalla difesa di Ialdabode.

Anche se Ialdabode avesse già compiuto un'azione equivalente al movimento oltre alla sua azione di attacco, egli potrebbe innalzare una difesa psionica nello stesso round come reazione purché abbia sufficienti punti potere nella sua riserva. Temendo il potere dell'illithid, Ialdabode opta per una protezione massima e sceglie *fortezza intellettuale*, che gli conferisce una durezza mentale di 3. Incrociando *flagello mentale* e *fortezza intellettuale* sulla Tabella 4-1 si ottiene un modificatore di CD di +0; di conseguenza, la CD di Ialdabode per il suo tiro salvezza sulla Volontà è $13 + 3 + 0 = 16$. Se decide di pagare altri 3 punti potere addizionali, potrebbe utilizzare il suo talento Bastione Psicico per aggiungere un altro punto di durezza mentale, per un totale di 4. Ialdabode paga il costo di 5 punti potere per la *fortezza intellettuale* ma lascia perdere il Bastione Psicico. Compie il suo tiro salvezza sulla Volontà ottenendo un risultato di 15; un fallimento! Shuluth lancia 1d4 per il danno e ottiene 4. Fortunatamente, anche se ha fallito il tiro salvezza, la *fortezza intellettuale* di Ialdabode lo ha protetto da tutto tranne 1 danno temporaneo al Carisma. I tentacoli di Shuluth si agitano nervosamente...

Difendersi contro attacchi multipli

A meno che non sia colto alla sprovvista, un personaggio psionico può difendersi contro molteplici attacchi psionici da parte di differenti aggressori nello stesso round, se dispone di sufficienti punti potere per pagare il costo di ogni difesa. Ad esempio, se Ialdabode fosse bersagliato con attacchi psionici da tre illithid, potrebbe tentare di innalzare una difesa psionica contro tutti e tre gli attacchi nello stesso round.

Attacchi psionici contro creature non psioniche

Coloro che si difendono da un attacco psionico effettuano un tiro salvezza sulla Volontà per determinarne il successo o il fallimento, quale che sia il proprio potenziale psionico. Le creature e i personaggi non psionici godono di una protezione

ne mentale in virtù delle loro "teste dure". Le energie psioniche vengono scagliate come lance mentali, portando caos nelle menti di altre entità psioniche, ma le creature non psioniche non possiedono i sentieri mentali necessari a canalizzare in maniera efficiente gli attacchi psionici. Ciò concede loro un filtro anti-psionico contro gli attacchi psionici. Inoltre, i loro cervelli convertono naturalmente il danno di caratteristica in round di stordimento con un rapporto di 1 a 1. Così, un bersaglio non psionico che riceverebbe 3 danni temporanei di caratteristica viene invece stordito per 3 round.

Stordito: Il personaggio perde il bonus di Destrezza alla CA (se lo possiede) e non può agire. I nemici ricevono un bonus di +2 al tiro per colpire i personaggi storditi. Anche quando è stordito, però, un personaggio non psionico mantiene il suo filtro anti-psionico.

TABELLA 4-1: MODIFICATORI ALLA CD NEL COMBATTIMENTO PSIONICO

	Frusta dell'ego	Intrusione nel Sè	Flagello mentale	Affondo mentale	Frantumazione psichica
Mente vuota	+1	-2	+3	-3	-5
Fortezza intellettuale	-2	+1	+0	+6	+4
Barriera mentale	-1	+4	-3	+1	+3
Scudo di pensieri	-4	-1	-2	+4	+2
Torre di ferrea volontà	+3	+0	-1	+5	-3
Filtro anti-psionico	-8	-9	+4	-8	-8
Colto alla sprovvista o finiti i punti potere	+8	+7	+8	+8	+8

Il difensore sa che è sotto attacco, ma non sa quale attacco sta arrivando e può ergere una qualsiasi difesa psionica che conosca a meno che non sia colto alla sprovvista. A seconda della combinazione di attacchi e difese, la CD del difensore viene modificata come indicato nella tabella. In quanto è la CD del difensore che viene modificata, i numeri negativi sono buoni per il difensore, i numeri positivi sono buoni per l'attaccante.

TABELLA 4-2: ATTACCHI PSIONICI

Attacco psionico	Raggio di azione	Danno di caratteristica	Punti potere
Affondo mentale	Vicino (7,5 m + 1,5 m/2 livelli)	1d2 Intelligenza	1
Frusta dell'ego	Vicino (7,5 m + 1,5 m/2 livelli)	1d4 Destrezza	3
Intrusione nel Sè	Vicino (7,5 m + 1,5 m/2 livelli)	1d2 Forza*	3
Frantumazione psichica	Vicino (7,5 m + 1,5 m/2 livelli)	2d4 Saggezza	5
Flagello mentale	Cono di 18 m**	1d4 Carisma†	9

* Un difensore che fallisce il tiro salvezza sulla Volontà ignora la durezza mentale, se presente.

** Tutte le creature nell'area devono superare un tiro salvezza o subirne gli effetti.

† Le creature non psioniche colpite da *flagello mentale* sono stordite per 3d4 round.

Il livello equivalente degli attacchi psionici, a fini delle prove di Concentrazione è: Affondo mentale, 1°; Frusta dell'ego e Intrusione nel Sè, 2°; Frantumazione psichica, 3°; Flagello mentale, 5°.

TABELLA 4-3: DIFESE PSIONICHE

Difesa psionica	Protezione secondaria	Punti potere
Mente vuota	Nessuna	1
Scudo di pensieri	1 durezza mentale*	1
Barriera mentale	2 durezza mentale*	3
Fortezza intellettuale	3 durezza mentale*	5
Torre di ferrea volontà	2 durezza mentale*, raggio di 3 m**	5
Filtro anti-psionico	Danno di caratteristica = stordimento†	n/p

* La durezza mentale riduce il danno di caratteristica totale inflitto con un attacco psionico riuscito.

** Il bonus al tiro salvezza sulla Volontà del difensore non si cumula con le difese psioniche, ma la durezza mentale sì.

† Le creature non psioniche sono stordite per un numero di round uguali ai danni di caratteristica che sarebbero stati inflitti.

Danno di caratteristica inferto dagli attacchi psionici

Tutto il danno subito durante un combattimento psionico è danno temporaneo di caratteristica. Il tipo specifico di attacco impiegato determina il tipo inflitto. Il danno temporaneo di caratteristica si rimargina naturalmente al ritmo di 1 punto al giorno per ogni caratteristica danneggiata (2 punti al giorno sotto le attenzioni di qualcuno con l'abilità Curare). I poteri come *riparazione corporea minore*, *riparazione corporea* e *rinvigorimento* sono utili per curare i danni temporanei di caratteristica più velocemente.

Se il punteggio di una creatura in una caratteristica danneggiata da un attacco psionico scende a 0, la creatura è indifesa. Tutti i successivi attacchi psionici contro quel bersaglio infliggono danno temporaneo di Costituzione. La creatura abbattuta non può ergere difese psioniche contro questi attacchi. Se la Costituzione scende a 0, muore immediatamente. Se riportato in vita tramite mezzi magici o psionici, la vittima torna nel mondo dei vivi con un punteggio di Costituzione di 1. I punti di caratteristica persi continuano ad essere recuperati normalmente man mano che i danni temporanei svaniscono. (Vedi "Perdita di punti caratteristica" nel Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER per maggiori informazioni).

ATTACCHI E DIFESE PSIONICHE

Gli attacchi e le difese psioniche sono simili ai poteri tradizionali, ma ne differiscono in qualche modo. Siccome non appartengono realmente a nessuna disciplina, un personaggio psionico può utilizzare qualsiasi attacco o difesa a cui abbia accesso senza doversi preoccupare della sua caratteristica chiave.

Vedi Capitolo 5: "Poteri" per la descrizione dei parametri dei poteri.

Affondo mentale

Metodo di attacco psionico (Intelligenza)

Dimostrazione: Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (4,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 1

Un semplice desiderio provoca un attacco massiccio contro i sentieri che conducono alla mente della vittima del personaggio. Il difensore compie un tiro salvezza sulla Volontà (CD 1d20 + modificatore di Intelligenza dell'attaccante + modificatore di CD).

Le creature psioniche possono ergere una difesa psionica, che modifica la CD del tiro salvezza sulla Volontà. Coloro che falliscono il tiro salvezza subiscono 1d2 danni temporanei all'Intelligenza.

Le creature non psioniche godono sempre di un filtro anti-psionico contro gli attacchi psionici (vedi Tabella 4-1). Con un tiro salvezza fallito, le creature non psioniche rimangono stordite per 1d2 round.

Barriera mentale

Metodo di difesa psionica

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 3

Il personaggio può innalzare una *barriera mentale* come reazione in risposta ad un attacco psionico, anche se ha già compiuto tutte le azioni possibili nel round (a meno che non sia colto alla sprovvista o privo di punti potere). La *barriera mentale* è un costrutto di pensieri non associati che protegge la mente. Incrociare questa difesa con l'attacco psionico sulla Tabella 4-1: "Modificatori alla CD nel combattimento psionico" per ottenere il modificatore appropriato alla CD del tiro salvezza sulla Volontà del personaggio. Il personaggio guadagna anche una durezza mentale di 2, che si applica contro qualsiasi danno temporaneo di caratteristica inflitto dagli attacchi psionici se il personaggio fallisce il suo tiro salvezza sulla Volontà (eccetto che contro *intrusione nel Sè*).

Flagello mentale

Metodo di attacco psionico (Carisma)

Dimostrazione: Vi (vedi testo)

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: 18 m

Area: Cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 9

Onde di forza si propagano nell'aria attraverso questo attacco mentale, che colpisce le menti di tutte le creature in un cono di 18 metri. I difensori compiono un tiro salvezza sulla Volontà (CD 1d20 + modificatore di Carisma dell'attaccante + modificatore di CD).

Le creature psioniche possono ergere una difesa psionica, che modifica la CD del tiro salvezza sulla Volontà. Coloro che falliscono il tiro salvezza subiscono 1d4 danni temporanei al Carisma.

Il filtro anti-psionico delle creature non psioniche è meno efficace contro un *flagello mentale* rispetto agli altri attacchi psionici. Il tiro salvezza sulla Volontà aumenta di +4 e con un tiro salvezza fallito, una creatura non psionica rimane stordita per 3d4 round (invece che 1d4).

Fortezza intellettuale

Metodo di difesa psionica

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 5

Il personaggio può innalzare una *fortezza intellettuale* come reazione in risposta ad un attacco psionico, anche se ha già compiuto tutte le azioni possibili nel round (a meno che non

sia colto alla sprovvista o privo di punti potere). La *fortezza intellettuale* avvolge la mente del personaggio in una fortezza scintillante fatta di determinazione mentale. Incrociare questa difesa con l'attacco psionico sulla Tabella 4-1: "Modificatori alla CD nel combattimento psionico" per ottenere il modificatore appropriato alla CD del tiro salvezza sulla Volontà del personaggio. Il personaggio guadagna anche una durezza mentale di 3, che si applica contro qualsiasi danno temporaneo di caratteristica inflitto dagli attacchi psionici se il personaggio fallisce il suo tiro salvezza sulla Volontà (eccetto che contro *intrusione nel Sè*).

Frantumazione psichica

Metodo di attacco psionico (Saggezza)

Dimostrazione: Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (4,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 5

La volontà del personaggio circonda quella del suo nemico e comincia a stritolarla senza pietà. Il difensore compie un tiro salvezza sulla Volontà (CD 1d20 + modificatore di Saggezza dell'attaccante + modificatore di CD).

Le creature psioniche possono ergere una difesa psionica, che modifica la CD del tiro salvezza sulla Volontà. Coloro che falliscono il tiro salvezza subiscono 2d4 danni temporanei alla Saggezza.

Le creature non psioniche godono sempre di un filtro anti-psionico contro gli attacchi psionici (vedi Tabella 4-1). Con un tiro salvezza fallito, le creature non psioniche rimangono stordite per 2d4 round.

Frusta dell'ego

Metodo di attacco psionico (Destrezza)

Dimostrazione: Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (4,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 3

Le rapide sferzate mentali del personaggio assalgono l'ego della vittima. Il difensore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 1d20 + modificatore di Destrezza dell'attaccante + modificatore di CD).

Le creature psioniche possono ergere una difesa psionica, che modifica la CD del tiro salvezza sulla Volontà. Coloro che falliscono il tiro salvezza subiscono 1d4 danni temporanei alla Destrezza.

Le creature non psioniche godono sempre di un filtro anti-psionico contro gli attacchi psionici (vedi Tabella 4-1). Con un tiro salvezza fallito, le creature non psioniche rimangono stordite per 1d4 round.

Intrusione nel Sè

Metodo di attacco psionico (Forza)

Dimostrazione: Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (4,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 3

Tentacoli di pensieri distruggono il subconscio della vittima, passando attraverso le più resistenti difese mentali. Il difensore compie un tiro salvezza sulla Volontà (CD 1d20 + modificatore di Forza dell'attaccante + modificatore di CD).

Le creature psioniche possono ergere una difesa psionica, che modifica la CD del tiro salvezza sulla Volontà. Coloro che falliscono il tiro salvezza subiscono 1d2 danni temporanei alla Forza, quale che sia la durezza mentale.

Le creature non psioniche godono sempre di un filtro anti-psionico contro gli attacchi psionici (vedi Tabella 4-1). Con un tiro salvezza fallito, le creature non psioniche rimangono stordite per 1d2 round.

Mente vuota

Metodo di difesa psionica

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 1

Il personaggio può rendere la propria mente vuota come reazione in risposta ad un attacco psionico, anche se ha già compiuto tutte le azioni possibili nel round (a meno che non sia colto alla sprovvista o privo di punti potere). *Mente vuota* nasconde la mente del personaggio in uno spazio pieno di concetti vuoti. Incrociare questa difesa con l'attacco psionico sulla Tabella 4-1: "Modificatori alla CD nel combattimento psionico" per ottenere il modificatore appropriato alla CD del tiro salvezza sulla Volontà del personaggio.

Scudo di pensieri

Metodo di difesa psionica

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 1

Il personaggio può innalzare uno *scudo di pensieri* come reazione in risposta ad un attacco psionico, anche se ha già compiuto tutte le azioni possibili nel round (a meno che non sia colto alla sprovvista o privo di punti potere). Lo *scudo di pensieri* erge uno scudo di speranza come riparo. Incrociare questa difesa con l'attacco psionico sulla Tabella 4-1: "Modificatori alla CD nel combattimento psionico" per ottenere il

modificatore appropriato alla CD del tiro salvezza sulla Volontà del personaggio. Il personaggio guadagna anche una durezza mentale di 1, che si applica contro qualsiasi danno temporaneo di caratteristica inflitto dagli attacchi psionici se il personaggio fallisce il suo tiro salvezza sulla Volontà (eccetto che contro *intrusione nel Sè*).

Torre di ferrea volontà

Metodo di difesa psionica

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: 1,5 m

Area: Emanazione del raggio di 3 m, centrato sullo psionico (vedi testo)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Sì (innocuo)

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 5

Il personaggio può innalzare una *torre di ferrea volontà* come reazione in risposta ad un attacco psionico, anche se ha già compiuto tutte le azioni possibili nel round (a meno che non sia colto alla sprovvista o privo di punti potere). La *torre di ferrea volontà* crea un bastione di pensieri talmente resistente che offre protezione sia allo psionico che a quelli che lo circondano. Incrociare questa difesa con l'attacco psionico sulla Tabella 4-1: "Modificatori alla CD nel combattimento psionico" per ottenere il modificatore appropriato alla CD del tiro salvezza sulla Volontà del personaggio. Lo psionico e coloro che si trovano nell'area di effetto guadagnano anche una durezza mentale di 2, che viene applicata contro qualsiasi danno temporaneo di caratteristica inflitto dagli attacchi psionici se si fallisce il tiro salvezza sulla Volontà (eccetto che contro *intrusione nel Sè*).

Poiché la *torre di ferrea volontà* ha un'area, conferisce la durezza mentale (ma non un modificatore di CD) contro un attacco psionico, alle creature viventi consenzienti. Questi bonus sono cumulativi. Ad esempio, se tre personaggi psionici vicini fossero vittime di un *flagello mentale*, potrebbero ognuno per conto proprio ergere una *torre di ferrea volontà* e godere della somma delle durezze mentali per un totale di 6 contro quello specifico attacco (se si trovano tutti in un'area di 3 metri di diametro). Ognuno farebbe però un tiro salvezza sulla Volontà separato: non c'è cumulo per i modificatori di CD provenienti da più torri.

Anche le creature non psioniche all'interno dell'area guadagnano questa durezza mentale, che le protegge da potenziali round di stordimento invece che dal danno temporaneo di caratteristica, con un rapporto di 1 per punto.

ulla Vo-
che una
danno
onici se
(eccet-

sionico

me rea-
à com-
non sia
rea vo-
e offre
no. In-
lla 4-1:
ottene-
lla Vo-
no nel-
e di 2,
di ca-
iro sal-

la du-
un at-
ti bo-
ionici
ognu-
rodere
contro
3 me-
sulla
di CD

a gua-
enzia-
neo di

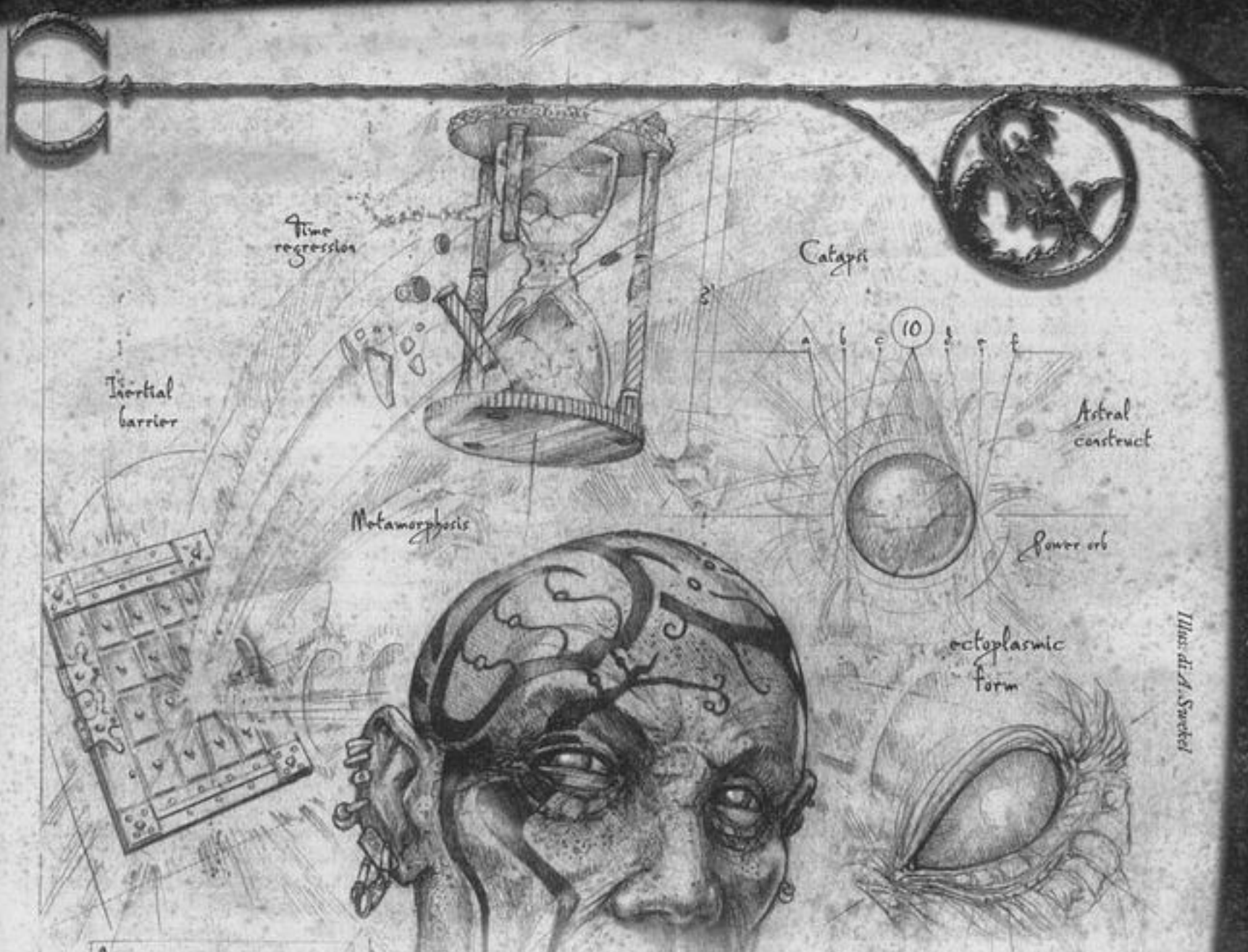


Illustration by A. Sweet

POTERI DA PSION

POTERI DI LIVELLO 0 DA PSION (Doti)

- Chisci** **Conoscere direzioni:** Rivela in che direzione si trovi il nord.
- Individuazione delle arti psioniche:** Individua la presenza di attività psioniche.
- Presentimento:** Ha un 50% di rivelare se un'azione che il personaggio intenda compiere possa andar bene o male.
- Metcre** **Dardo ectoplasmico:** Crea un quadrello, una freccia o un proiettile dalla breve esistenza.
- Dito di fuoco:** Infligge 1d3 danni da fuoco ad un avversario.
- Gingillo:** Crea un oggetto dalla breve esistenza.
- Psicin** **Controllare ombre:** Controlla una normale ombra come una marionetta.
- Luce personale:** Gli occhi dello psionico emettono un cono di luce di 6 m.
- Mano distante:** Telecinesi minore.
- Pugno distante:** Pugno telecinetico che infligge 1 danno.
- Psimet** **Armatura naturale minore:** Conferisce un bonus di armatura naturale +1 allo psionico.
- Speroni:** Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono +1 danno.
- Verve:** Conferisce 1 punto ferita temporaneo allo psionico.
- Vista elfica:** Dona la vista crepuscolare allo psionico.

Questo capitolo si apre con gli elenchi dei poteri delle classi dello psion e del combattente psichico. La lista dei poteri dello psion utilizza i seguenti nomi abbreviati: Chisci (Chiaroscienza); Metcre (Meta-creatività); Psicin (Psicocinesi); Psimet (Psicometa-bolismo); Psiport (Psicotrasporto); e Telep (Telepatia).

Il resto del capitolo contiene la descrizione dei poteri in ordine alfabetico per nome del potere.

Serie di poteri: Alcuni poteri fanno riferimento ad altri poteri su cui sono basati. Nelle descrizioni di questi poteri vengono riportati solo gli elementi 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.

Dadi Vita: Il termine Dadi Vita è usato come sinonimo di "livello di personaggio" per ciò che attiene a tutti gli effetti che riguardano un numero di Dadi Vita di creature. (Le creature con solo Dadi Vita e senza classe hanno un livello del personaggio pari ai loro Dadi Vita).

Livello di manifestazione: La forza di un potere dipende spesso dal livello del personaggio, vale a dire dal livello di classe psionica di colui che manifesta il potere. Se non viene specificato altrimenti, le creature che non hanno una classe hanno un livello psionico pari ai loro Dadi Vita.

Creature e personaggi: I termini "creatura" e "personaggio" sono considerati sinonimi nella descrizione dei poteri.

Poteri che assomigliano ad incantesimi: Un potere con lo stesso nome di un incantesimo del *Manuale del Giocatore* ha gli stessi effetti di quell'incantesimo. La differenza sta nel fatto che i poteri psionici sono capacità e non formule magiche.

- Psiport** **Galleggiare:** Permette di far galleggiare un soggetto nell'acqua o su altro liquido.
Salto felino: Permette di recuperare in fretta dalle cadute.
Velocità esplosiva: Aumenta la velocità del soggetto di 3 m per 1 round.
- Telep** **Distrazione:** La mente del soggetto viene distratta, impartendo una penalità di -1 ad alcune azioni.
Frastornare: La creatura perde la prossima azione.
Missiva: Lo psionico spedisce un messaggio telepatico ad un soggetto.
Proiezione tele-empatica: Modifica le emozioni del soggetto.

POTERI DI 1° LIVELLO DA PSION

- Chisci** **Conoscere locazioni:** Lo psionico sa, in generale, dove si trova.
Dissonanza del destino: Il tocco dello psionico danneggia la mente dell'avversario, infliggendo 1d8 danni debilitanti.
Identificare: Determina una caratteristica di un oggetto psionico.
Lettura degli oggetti: Rivela il passato di un oggetto.
Precognizione marziale: Lo psionico guadagna un bonus cognitivo di +1 alla CA.
Sguardo fisso: Gli attacchi con lo sguardo non spaventano lo psionico.
Vista espansa: Un più ampio campo visivo permette allo psionico di vedere più cose.
- Metcre** **Arma metafisica minore:** L'arma riceve un bonus di +1.
Cascata di fuoco: Esplosioni infuocate infliggono 1d4 danni da fuoco in un raggio di 3 m.
Costrutto astrale I: Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico.
Creazione minore: Crea un oggetto di tessuto o di legno.
Psicoluminescenza: L'oggetto emana una luce argentea.
Unto: Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto.
- Psicin** **Agitazione della materia:** Riscalda una creatura o un oggetto.
Biocorrente: Una corrente bioelettrica continua infligge 1d4 danni da elettricità per round contro un massimo di due creature.
Controllare luce: Modifica il livello di luminosità in aumento o diminuzione.
Controllare oggetti: Anima telecineticamente un oggetto.
Creare suoni: Lo psionico crea il suono che desidera.
Piè pesante: Onde d'urto sul terreno stendono pro-
 no l'avversario.
Urto minore: Colpisce l'avversario e infligge 1d6 danni.
- Psimet** **Ascoltare luce:** Lo psionico utilizza l'udito per vedere.
Biofeedback: Tramite l'autocontrollo lo psionico trasforma parte del danno subito in danno debilitante.
Compressione: Rimpicciolisce lo psionico del 10% per livello (max 50%).
Martello: Il tocco dello psionico infligge 1d8 danni contundenti.
Morso del lupo: L'attacco col morso dello psionico infligge 1d8 danni.
Riparazione corporea minore: Guarisce lo psionico di 1d8 pf, o gli conferisce un bonus di +1 al

suo prossimo tiro salvezza sulla Tempra per resistere ai veleni o alle malattie, oppure lo guarisce di 1 danno temporaneo di caratteristica.

Toccare luce: Lo psionico utilizza il tatto per vedere.

Toccare suoni: Lo psionico utilizza il tatto per sentire.

Trasferimento empatico: Lo psionico assorbe il dolore di un altro individuo.

Vedere suoni: Lo psionico utilizza la vista per ascoltare.

Vigore: Lo psionico guadagna 3 punti ferita temporanei.

Psiport **Caduta morbida:** Oggetti e creature cadono lentamente.

Movimenti del ragno: Conferisce la capacità di arrampicarsi sulle pareti e sui muri.

Pattinare: Il soggetto pattina (abilmente) lungo il terreno come se fosse sul ghiaccio.

Richiamare arma: Lo psionico non manca mai di un'arma.

Tocco dissipante: Il tocco dello psionico infligge 1d8 danni.

Telep **Attrazione:** Il soggetto è attratto dallo psionico.
Charme: Rende una persona amichevole.

Collegamento mentale minore: Lo psionico forgia un limitato legame mentale con un'altra creatura.

Demoralizzare: I nemici subiscono una penalità di -1 ad alcune azioni.

Empatia: Lo psionico conosce i pensieri di superficie del soggetto.

Incapacitare: I soggetti credono erroneamente di essere incapaci.

Occultare pensiero: Lo psionico occulta i propri pensieri.

Percepire sensi: Lo psionico percepisce ciò che percepisce il soggetto (un solo senso).

POTERI DI 2° LIVELLO DA PSION

- Chisci** **Chiaroudienza/Chiaroveggenza:** Lo psionico vede o sente a distanza.
Presagio: Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva.
Prescienza marziale: Lo psionico riceve un bonus cognitivo di +2 ai tiri per colpire.
Richiamare dolore: L'avversario subisce 3d6 danni a causa di memorie dolorose.
Scurovisione: Lo psionico può vedere al buio.
Sensitività alle tracce psichiche: Lo psionico può scoprire informazioni sul passato di un luogo.
Vedere invisibilità: Rivela le creature o gli oggetti invisibili.
- Metcre** **Burattino ectoplasmico:** Permette di controllare direttamente un costrutto astrale.
Costrutto astrale II: Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico.
Creazione minore immediata: Crea velocemente un oggetto di tessuto o di legno.
Involucro ectoplasmico: Avvolge l'avversario in un involucro in modo che non si possa muovere.
Raggio ardente: Raggio di fuoco che infligge 3d6 danni ad un avversario.
- Psicin** **Controllare aria:** La velocità del vento incrementa o diminuisce di 16 km all'ora + 8 km all'ora per livello.
Controllare corpi: Lo psionico ottiene un rudimentale controllo degli arti di un avversario.
Controllare fiamme: Lo psionico controlla il calore e il movimento di un fuoco.
Invisibilità: Lo psionico è invisibile per 10 minuti per livello o finché non attacca.

Recidere il legame: Infligge 3d8 danni ai non morti in un raggio di 3 m.

Urto: Colpisce l'avversario infliggendo 3d6 danni.

Psimet Affinità animale: Conferisce un punteggio di caratteristica di un animale prescelto.

Artigli dell'orso: Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono 1d12 danni.

Camaleonte: Lo psionico guadagna un bonus di potenziamento +10 alle prove di Nascondersi.

Equilibrio corporeo: Lo psionico può camminare sopra superfici non solide.

Espansione: Lo psionico cresce del 10% per livello (max 100%).

Riparazione corporea: Guarisce lo psionico di 3d6 pf, o conferisce un bonus al suo prossimo tiro salvezza sulla Tempra per resistere ai veleni o alle malattie, oppure lo guarisce di 2 danni temporanei di caratteristica.

Sostentamento: Lo psionico non ha bisogno di cibo o acqua.

Tocco doloroso: Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono 1d6 danni debilitanti extra.

Psiport Chiavistello psionico: Blocca psionicamente una porta o uno scrigno.

Levitazione: Il soggetto si muove in alto o in basso come desidera il personaggio.

Percepire psicotrasporto: Rivela quando altri fanno uso di questa disciplina.

Planare: Il soggetto plana ad una velocità di 6 m.

Scassinare: Apre le porte chiuse normalmente o psionicamente.

Telep Avversione: Il soggetto prova avversione per lo psionico.

Chiavistello mentale: Il soggetto non può muoversi o compiere alcuna azione mentale.

Individuazione dei pensieri: Percepisce i pensieri di superficie del soggetto.

Infliggere dolore: L'attacco mentale del personaggio infligge 3d6 danni.

Percepire sensi intrusivi: Il soggetto percepisce ciò che percepisce lo psionico.

Suggestione: Spinge il soggetto a compiere l'azione suggerita.

POTERI DI 3° LIVELLO DA PSION

Chisci Anti-individuazione: Nasconde il soggetto dai poteri di Chiaroscienza e *vedere remoto*.

Epurare invisibilità: Dissolve l'invisibilità nel raggio di 1,5 m per livello.

Percepire non morti: Lo psionico percepisce la presenza di non morti.

Percepire veleni: Percepisce i veleni in un raggio di 9 m.

Senso del pericolo: Conferisce un bonus di +4 contro le trappole.

Vedere remoto: Spia soggetti a distanza.

Visione ubiqua: Lo psionico vede tutto ciò che lo circonda.

Metcre Arma metafisica: L'arma riceve un bonus di +3.

Costrutto astrale III: Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico.

Creare cibo e acqua: Fornisce nutrimento a tre umani (o un cavallo) per livello.

Fuoco bianco: Infligge 5d4 danni da fuoco in un raggio di 6 m.

Psicin Cono di rumore: L'energia sonora infligge 5d4 danni sonori.

Controllare suoni: Lo psionico può creare degli specifici suoni.

Nega arti psioniche: Nega poteri ed effetti psionici.

Urto superiore: Colpisce il nemico infliggendo 5d6 danni.

Psimet Artigli del vampiro: Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono 1d8 danni. Lo psionico guarisce dello stesso ammontare.

Biofeedback migliorato: Lo psionico prende il controllo dei danni del proprio corpo.

Distorsione: Gli attacchi mancano lo psionico il 50% delle volte.

Forma ectoplasmica: La forma priva di sostanza dello psionico è difficile da danneggiare.

Mano bidimensionale: Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono danni taglienti con una minaccia di critico aumentata.

Morso della tigre: Il morso dello psionico infligge 2d8 danni.

Rinvigorimento: Lo psionico guarisce 1 danno temporaneo di caratteristica all'ora.

Psiport Balzo temporale: Il soggetto salta avanti nel tempo di 3d6 round.

Destriero astrale: Un destriero astrale appare per 1 ora per livello.

Scivolo dimensionale: Permette di spostarsi in qualsiasi posto lo psionico possa vedere e che si trovi a distanza ravvicinata.

Volare: Il soggetto vola a una velocità di 27 m.

Telep Charme sui mostri: Convince un mostro che lo psionico è suo alleato.

Collegamento mentale: Lo psionico ha un legame mentale con altri individui.

Crisi respiratoria: Interrompe la respirazione del soggetto.

Destini legati: Lega il destino di due bersagli.

Dominio minore: Obbliga il soggetto a seguire la volontà dello psionico.

False percezioni sensoriali: Inganna uno dei sensi del soggetto.

Scisma: Divide la mente dello psionico in due parti indipendenti e funzionanti a sè.

POTERI DI 4° LIVELLO DA PSION

Chisci Destino del singolo: Permette di ritirare un brutto lancio di dadi.

Divinazione: Fornisce suggerimenti utili sulle azioni da intraprendere.

Individuazione della vista remota: Avverte lo psionico di chi lo spia da lontano.

Navigazione ancorata: Lo psionico si muove a partire da un punto di riferimento fisso che è in grado di percepire mentalmente.

Visione dell'aura: Permette di leggere le auree delle altre persone.

Metcre Congedare ectoplasma: Dissipa un bersaglio ectoplasmico.

Costrutto astrale IV: Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico.

Fabbricare: Trasforma materiali grezzi in oggetti rifiniti.

Muro di ectoplasma: Crea una barriera protettiva.

Quintessenza: Lo psionico trasforma un frammento di tempo in sostanza fisica.

Psicin Barriera di inerzia: Il soggetto riceve una riduzione del danno 10/+5.

Invisibilità amplificata: Permette di attaccare una volta e rimanere invisibili.

Telecinesi: Solleva o sposta 11,25 kg per livello a lungo raggio.

Urto di massa: I nemici entro un raggio di 6 m subiscono 7d4 danni.

Psimet Armatura naturale: Lo psionico riceve un bonus

di armatura naturale +4.

Autometamorfosi: Lo psionico assume una nuova forma.

Inamovibilità: Lo psionico è quasi impossibile da spostare.

Psicofeedback: Lo psionico può utilizzare i punti potere per aumentare i modificatori di For, Cos e/o Des.

Tocco dissolvente: Il tocco dello psionico infligge 7d6 danni da acido.

Psiport Ancora dimensionale: Impedisce il movimento extradimensionale.

Congedo: Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo.

Libertà di movimento: Permette di muoversi normalmente nonostante gli impedimenti.

Porta dimensionale: Teletrasporta lo psionico e fino a 225 kg a breve distanza.

Telep Attrazione fatale: Impianta il desiderio di morire nel soggetto.

Cancellazione mentale: Cancella le recenti esperienze del soggetto.

Collegamento mentale forzato: Crea un legame mentale con un soggetto non consenziente.

Dominio: Il soggetto ubbidisce alla volontà dello psionico.

Memoria su misura: Impianta dei falsi ricorsi nel soggetto.

POTERI DI 5° LIVELLO DA PSION

Chisci Percepire arti psioniche: Percepisce i poteri e gli effetti psionici.

Resistenza ai poteri psionici: Il soggetto riceve RP 12.

Richiamare agonia: L'avversario subisce 9d6 danni a causa di ricordi dolorosi.

Visione del vero: Permette di vedere tutte le cose per quello che sono realmente.

Metcre Armatura ectoplasmica: Il soggetto riceve un bonus di armatura +10.

Costrutto astrale V: Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico.

Creazione maggiore: Funziona come *creazione minore* ma ha effetto anche sulla pietra e sul metallo.

Cumulo ectoplasmico: Un predatore composto di vapore che infligge 1 danno per round a tutti coloro che circonda.

Incarnare: Lo psionico rende permanenti alcuni effetti psionici.

Psicin Chiarotangenza: Permette di utilizzare *mano distante* a qualsiasi distanza.

Colpo luminoso: Colpo di luce che infligge 9d4 danni in un raggio di 6 m.

Redisposizione della materia: Trasforma un metallo in un altro.

Vampiro psichico: Un attacco di contatto che risucchia 2 punti potere per livello dall'avversario, dandoli allo psionico.

Psimet Adattamento corporeo: Lo psionico adatta il proprio corpo ad un ambiente ostile.

Arma corporea: Un'arma diventa una parte naturale del corpo dello psionico.

Barriera di energia: Converte gli attacchi di energia in luce innocua.

Mutare forma: Permette allo psionico di prendere la forma di creature o oggetti.

Psiport Inviare: Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente.

Teletrasporto: Trasporta istantaneamente lo psionico ovunque desidera.

Teletrasporto disgregante: Un teletrasporto distruttivo che infligge 9d6 danni.

Teletrasporto programmato: Un evento preterminato attiva il teletrasporto.

Telep Catapsi: Produce energia psichica statica che impedisce la manifestazione di poteri.

Dominio superiore: Il soggetto obbedisce alla volontà dello psionico.

Metaconcerto: Un unione mentale di due o più psion aumenta il potere totale dei partecipanti.

Sonda mentale: Rivela i pensieri segreti del soggetto.

POTERI DI 6° LIVELLO DA PSION

Chisci Precognizione: *Divinazione* più profonda.

Scudo di prudenza: Lo psionico guadagna un bonus cognitivo di +6 alla CA.

Trappola contro la vista remota: Coloro che fanno uso di poteri simili a *vedere remoto* contro lo psionico subiscono 4d4 danni.

Metcre Costrutto astrale VI: Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico.

Fabbricare migliorato: Funziona come *fabbricare*, ma dieci volte tanto.

Sudario di fiamme: Il nemico avvolto da esso subisce 11d6 danni da fuoco.

Psicin Ablazione: Il soggetto viene protetto da un effetto *nega arti psioniche*.

Biocorrente superiore: Una corrente bioelettrica continua infligge 6d6 danni da elettricità per round contro un massimo di quattro creature.

Campo di annullamento psionico: Nega le arti psioniche nel raggio di 3 m.

Disintegrazione: Fa svanire una creatura o un oggetto.

Psimet Soffio del drago: Soffio di fuoco che infligge 11d4 danni.

Sospendere vita: Le funzioni vitali dello psionico rallentano fino a divenire impercettibili.

Vigore migliorato: Lo psionico riceve 13 punti ferita temporanei.

Psiport Esilio: Bandisce una creatura extraplanare.

Ritrovamento: Teletrasporta nella mano dello psionico un oggetto nel suo campo visivo.

Tracciare teletrasporto: Permette di apprendere l'origine o l'obiettivo del *teletrasporto* del soggetto.

Transizione eterea: Lo psionico diventa eterico per 1 round per livello.

Volare migliorato: Il soggetto vola ad una velocità di 54 m.

Telep Alterazione dell'aura: Il soggetto appare diverso da quello che è.

Scambio mentale: Lo psionico scambia la mente con un altro.

Suggestione di massa: Molti bersagli seguono le azioni suggerite.

POTERI DI 7° LIVELLO DA PSION

Chisci Celare: Il soggetto è invisibile alla vista normale e a *vedere remoto*.

Emulare potere: Manifesta qualsiasi potere psionico di 6° livello o inferiore.

Navigazione ancorata migliorata: Lo psionico si muove a partire da un punto di riferimento fisso che è in grado di percepire mentalmente anche attraverso i confini planari e per una durata più lunga.

Metcre Contingenza: Fa scattare le condizioni per l'attivazione di un altro potere.

Costrutto astrale VII: Crea un costrutto astrale

che combatte per lo psionico.

Involucro di massa: Come *involucro ectoplasmico*, ma più grande.

Psicin Deviare teletrasporto: Permette di scegliere la destinazione del teletrasporto di un altro personaggio.

Reddopsi: Il potere dell'avversario rimbalza su di lui.

Riflettere poteri: Ritorce 1d4+6 livelli di poteri contro lo psionico originale.

Telecinesi migliorata: Solleva o sposta 45 kg per livello a lunga distanza.

Urto assoluto: Colpisce l'avversario infliggendo 13d6 danni.

Psimet Conversione di energia: Converte gli attacchi di energia in un unico raggio di energia scagliato dallo psionico.

Corpo di quercia: Il corpo dello psionico diventa di legno vivo.

Fissione: Crea per breve tempo un duplicato dello psionico.

Psiport Deviare teletrasporto: Permette di scegliere la destinazione del teletrasporto di un altro personaggio.

Forma eterea: Permette di viaggiare nel Piano Etereo insieme a dei compagni.

Porta in fase: Un passaggio invisibile attraverso il legno o la pietra.

Spostamento planare: Fino a otto soggetti viaggiano verso un altro piano.

Teletrasporto senza errore: Funziona come *teletrasporto*, ma senza possibilità di arrivare fuori bersaglio.

Telep Colpo esplosivo: L'urlo mentale dello psionico infligge 13d4 danni a tutti coloro entro 4,5 m.

Demenza: Il soggetto è permanentemente confuso.

Dominio di massa: Molti bersagli sono soggetti alla volontà dello psionico.

POTERI DI 8° LIVELLO DA PSION

Chisci Ipercognizione: Lo psionico è in grado di dedurre quasi ogni cosa.

Previsione: I sensi psionici dello psionico lo avvertono di pericoli imminenti.

Richiamare morte: Il nemico richiama vividamente alla mente la sua futura morte e muore.

Metcre Costrutto astrale VII: Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico.

Creazione autentica: Funziona come *creazione maggiore*, ma gli oggetti sono permanenti.

Deposito mentale: Mette al sicuro la personalità dello psionico in caso di future necessità.

Psicin Chiarotangenza migliorata: Permette di utilizzare la *telecinesi* a qualsiasi distanza.

Manipolazione della materia: Incrementa o diminuisce la durezza base di un oggetto di 5.

Sfera telecinetica: Un globo di forza mobile protegge un soggetto.

Psimet Corpo d'ombra: Lo psionico diventa un'ombra vivente (non la creatura).

Corpo di ferro: Il corpo dello psionico diventa di ferro vivente.

Ipercognizione: Lo psionico è in grado di dedurre quasi ogni cosa.

Psiport Accelerazione temporale: Lo scorrimento del tempo per il personaggio accelera per 2 round.

Cerchio di teletrasporto: Un cerchio che teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto prestabilito.

Forma eterea migliorata: Permette di restare in forma eterea più a lungo.

Viaggio nel sogno: Lo psionico viaggia verso altri luoghi tramite i sogni.

Telep Dominio assoluto: È meno probabile che il soggetto dominato si ribelli allo psionico.

Seme mentale: Il soggetto diventa lentamente lo psionico.

Vuoto mentale: Il soggetto è immune ad effetti mentali/emotivi, scrutamento e vista remota.

POTERI DI 9° LIVELLO DA PSION

Chisci Emulazione superiore: Manifesta qualsiasi potere psionico di 8° livello o inferiore.

Metafacoltà: Il soggetto non può nascondere allo psionico il suo nome o la sua posizione.

Metcre Costrutto astrale IX: Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico.

Genesi: Produce un nuovo semipiano nel Piano Astrale.

Psicin Detonazione: Colpisce il nemico infliggendo 17d6 danni.

Dissoluzione: Permette la *disintegrazione* di oggetti o creature molto grosse.

Telecinesi assoluta: Solleva o sposta 225 kg per livello a lunga distanza.

Psimet Campo di affinità: Gli effetti che colpiscono lo psionico hanno effetto anche sugli altri.

Metabolismo autentico: Rigenera 10 punti ferita per round in 1 minuto.

Trasformazione: Lo psionico si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round.

Psiport Proiezione astrale: Proietta lo psionico e i suoi amici nel Piano Astrale.

Regressione temporale: Permette di rivivere gli ultimi 1d4+1 round.

Velocità temporale: Lo scorrimento del tempo del personaggio accelera per 3d4 round.

Viaggio probabilistico: Lo psionico e i suoi amici entrano fisicamente nel Piano Astrale.

Telep Apopsi: Permette di cancellare il potere psionico di un'altra creatura.

Chirurgia psichica: Ripara il danno psichico e impartisce la conoscenza di nuovi poteri.

Confidente: Lo psionico e un'altra creatura condividono un collegamento mentale permanente.

Dominio sui mostri: Controlla qualsiasi creatura ma per minor tempo.

Microcosmo: Il soggetto esplora un mondo immaginario dimenticando quello reale.

Schiavitù: Il soggetto è per sempre schiavo dello psionico.

POTERI DA COMBATTENTE PSICHICO

POTERI DI LIVELLO 0 DA COMBATTENTE PSICHICO (Doti)

Conoscere direzioni: Rivela in che direzione si trovi il nord. (Sag)

Controllare ombre: Controlla una normale ombra come una marionetta. (Cos)

Dardo ectoplasmico: Crea un quadrello, una freccia o un proiettile dalla breve esistenza. (Int)

Distrazione: La mente del soggetto viene distratta, imparando una penalità di -1 ad alcune azioni. (Car)

Frastornare: La creatura perde la prossima azione. (Car)

- Galleggiare:** Permette di far galleggiare un soggetto nell'acqua o su altro liquido. (Des)
- Individuazione delle arti psioniche:** Individua la presenza di attività psioniche. (Sag)
- Pugno distante:** Pugno telecinetico che infligge 1 danno. (Cos)
- Salto felino:** Permette di recuperare in fretta dalle cadute. (Des)
- Speroni:** Gli attacchi senz'armi del personaggio infliggono +1 danno. (For)
- Valore:** Lo psionico guadagna un bonus di morale +1 ai propri tiri salvezza. (For)
- Velocità esplosiva:** Aumenta la velocità del soggetto di 3 m per 1 round. (Des)
- Verve:** Conferisce 1 punto ferita temporaneo allo psionico. (For)
- Vista elfica:** Dona la vista crepuscolare allo psionico. (For)

POTERI DI 1° LIVELLO DA COMBATTENTE PSICHICO

- Arma metafisica minore:** L'arma riceve un bonus di +1. (Int)
- Ascoltare luce:** Lo psionico utilizza l'udito per vedere. (For)
- Biofeedback:** Tramite l'autocontrollo lo psionico trasforma parte del danno subito in danno debilitante. (For)
- Compressione:** Rimpicciolisce lo psionico del 10% per livello (max 50%). (For)
- Creazione minore:** Crea un oggetto di tessuto o di legno. (Int)
- Fretta:** Lo psionico guadagna un'azione parziale extra. (For)
- Morso del lupo:** L'attacco col morso dello psionico infligge 1d8 danni. (For)
- Pattinare:** Il soggetto pattina (abilmente) lungo il terreno come se fosse sul ghiaccio. (Des)
- Precognizione marziale:** Lo psionico guadagna un bonus cognitivo di +1 alla CA. (Sag)
- Richiamare arma:** Lo psionico non manca mai di un'arma. (Des)
- Toccare luce:** Lo psionico utilizza il tatto per vedere. (For)
- Toccare suoni:** Lo psionico utilizza il tatto per sentire. (For)
- Vedere suoni:** Lo psionico utilizza la vista per ascoltare. (Cos)
- Vigore:** Lo psionico guadagna 3 punti ferita temporanei. (For)
- Vista espansa:** Un più ampio campo visivo permette allo psionico di vedere più cose. (Sag)

POTERI DI 2° LIVELLO DA COMBATTENTE PSICHICO

- Affinità animale:** Conferisce un punteggio di caratteristica di un animale prescelto. (For)
- Artigli dell'orso:** Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono 1d12 danni. (For)
- Creazione minore immediata:** Crea velocemente un oggetto di tessuto o di legno. (Int)
- Equilibrio corporeo:** Lo psionico può camminare sopra superfici non solide. (For)
- Espansione:** Lo psionico cresce del 10% per livello (max 100%). (For)
- Levitazione:** Il soggetto si muove in alto o in basso come desidera lo psionico. (Des)
- Prescienza marziale:** Lo psionico riceve un bonus cognitivo di +2 ai tiri per colpire. (Sag)
- Scurovisione:** Lo psionico può vedere al buio. (Sag)
- Tocco doloroso:** Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono 1d6 danni debilitanti extra. (For)
- Vigilanza:** Lo psionico è in grado di vedere attraverso la nebbia, il fango e l'oscurità. (Sag)

POTERI DI 3° LIVELLO DA COMBATTENTE PSICHICO

- Arma metafisica:** L'arma riceve un bonus di +3. (Int)
- Artigli del vampiro:** Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono 1d8 danni. Lo psionico guarisce dello stesso ammontare. (For)
- Biofeedback migliorato:** Lo psionico prende il controllo dei danni del proprio corpo. (For)
- Distorsione:** Gli attacchi mancano lo psionico il 50% delle volte. (For)
- Morso della tigre:** Il morso dello psionico infligge 2d8 danni. (For)
- Prodezza:** Lo psionico può compiere un attacco di opportunità extra. (Sag)
- Senso del pericolo:** Conferisce un bonus di +4 contro le trappole. (Sag)
- Visione ubiqua:** Lo psionico vede tutto ciò che lo circonda. (Sag)

POTERI DI 4° LIVELLO DA COMBATTENTE PSICHICO

- Autometamorfosi:** Lo psionico assume una nuova forma. (For)
- Barriera di inerzia:** Il soggetto riceve una riduzione del danno 10/+5. (Cos)
- Inamovibilità:** Lo psionico è quasi impossibile da spostare. (For)
- Percezione acuta:** Lo psionico guadagna un bonus di +4 contro le illusioni e un bonus di +2 alle prove di Osservare e Cercare. (Sag)
- Porta dimensionale:** Teletrasporta lo psionico e fino a 225 kg a breve distanza. (Des)
- Psicofeedback:** Lo psionico può utilizzare i punti potere per aumentare i modificatori di For, Cos e/o Des. (Cos)
- Telecinesi:** Solleva o sposta 11,25 kg per livello a lungo raggio. (Cos)
- Tocco dissolvente:** Il tocco dello psionico infligge 7d6 danni da acido. (For)

POTERI DI 5° LIVELLO DA COMBATTENTE PSICHICO

- Adattamento corporeo:** Lo psionico adatta il proprio corpo ad un ambiente ostile. (For)
- Arma corporea:** Un'arma diventa una parte naturale del corpo dello psionico. (For)
- Armatura ectoplasmica:** Il soggetto riceve un bonus di armatura +10. (Int)
- Barriera di energia:** Converte gli attacchi di energia in luce innocua. (For)
- Catapsi:** Produce energia psichica statica che impedisce la manifestazione di poteri. (Car)
- Stretta adamantina:** Lo psionico guadagna un bonus di +10 alle prove di lottare. (For)
- Vampiro psichico:** Un attacco di contatto che risucchia 2 punti potere per livello dall'avversario, dandoli allo psionico. (Cos)

POTERI DI 6° LIVELLO DA COMBATTENTE PSICHICO

- Ablazione:** Il soggetto viene protetto da un effetto nega arti psioniche. (Cos)
- Richiamare gregario:** Teletrasporta dallo psionico il suo gregario. (Des)
- Scudo di prudenza:** Lo psionico guadagna un bonus cognitivo di +6 alla CA. (Sag)
- Soffio del drago:** Soffio di fuoco che infligge 11d4 danni. (For)
- Sospendere vita:** Le funzioni vitali dello psionico rallentano fino a divenire impercettibili. (For)

Transizione eterea: Lo psionico diventa etereo per 1 round per livello. (Des)

Vigore migliorato: Lo psionico riceve 13 punti ferita temporanei. (For)

FORMATO DEI POTERI

La descrizione di ogni potere segue sempre lo stesso formato.

NOME

Questo è il nome con cui il potere è generalmente conosciuto. I poteri possono essere conosciuti con altri nomi in certi luoghi e diversi psionici spesso hanno nomi diversi per lo stesso potere, come "collasso temporale" invece di *quintessenza*.

DISCIPLINA E DESCRITTORI

Questa è la disciplina a cui il potere appartiene. Vedi "Discipline psioniche", pagina 39, per maggiori informazioni. Qualsiasi descrittore da applicare viene specificato qui [tra parentesi quadre].

Discipline: Chiaroscienza, Metacreatività, Psicocinesi, Psicometabolismo, Psicotrasporto e Telepatia. La caratteristica chiave di ogni disciplina viene indicata (tra parentesi tonde) per facilitare il calcolo della CD del bersaglio.

Descrittori: Acido, bene, caotico, compulsione*, dipendente dal linguaggio, elettricità, freddo, fuoco, influenza mentale, legale, luce, male, morte, oscurità, paura, sonoro e teletrasporto.

*Compulsione viene trattato come una sottoscuola della scuola di magia Ammalimento nel *Manuale del Giocatore* ma qui viene utilizzato come descrittore, con lo stesso effetto.

LIVELLO

Questa è la potenza del potere, che va dal livello 0 (doti) al 9° livello (il più potente). Questa voce indica quali classi siano in grado di manifestare il potere. Il livello del potere influenza la CD dei tiri salvezza consentiti contro il potere.

DIMOSTRAZIONE

Questa voce indica il tipo di effetto di dimostrazione che accompagna la manifestazione del potere.

Dimostrazioni: Ud (Uditive), Ma (Materiali), Me (Mentali), Ol (Olfattive) e Vi (Visibili). Vedi "Dimostrazione", pagina 34, per maggiori informazioni.

TEMPO DI MANIFESTAZIONE

Il tempo richiesto per manifestare un potere. Vedi "Tempo di manifestazione", pagina 32, per maggiori informazioni.

RAGGIO DI AZIONE

La distanza massima alla quale un potere può influenzare un bersaglio. Vedi "Raggio di azione", pagina 32, per maggiori informazioni.

BERSAGLIO O BERSAGLI/EFFETTO/AREA

Il numero di creature, il volume, il peso, ecc. su cui il potere ha effetto. Vedi "Mirare un potere", pagina 32, per maggiori informazioni. Se il bersaglio di un potere è lo psionico, questi non deve compiere un tiro salvezza e la resistenza ai poteri psionici non si applica.

DURATA

La durata del potere. Vedi "Durata", pagina 34, per maggiori informazioni.

TIRO SALVEZZA

Indica se il potere consente un tiro salvezza o meno, che tipo di tiro salvezza e l'effetto che ha un tiro salvezza riuscito. Vedi "Tiro salvezza", pagina 33, per maggiori informazioni.

RESISTENZA AI POTERI PSIONICI

Indica se la resistenza ai poteri psionici (RP), una speciale capacità difensiva equivalente alla resistenza agli incantesimi, funziona contro il potere in questione. Vedi "Resistenza ai poteri psionici", pagina 33, per maggiori informazioni.

PUNTI POTERE

Il costo della manifestazione di un potere. Per manifestare le doti (poteri di livello 0) lo psionico deve pagare 1 punto potere dopo che ha utilizzato tutte le sue manifestazioni gratuite della giornata.

TESTO DESCRITTIVO

La porzione della descrizione del potere che specifica cosa faccia e come funzioni. Se una delle voci precedenti riportava "(vedi testo)", quella particolare voce viene spiegata dettagliatamente in questa sezione. Se il potere che si sta leggendo fa parte di una serie di poteri, potrebbe essere necessario consultare un altro potere per l'informazione relativa al rimando "(vedi testo)".

POTERI

I poteri che seguono sono presentati in ordine alfabetico.

Ablazione

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 6/Combattente psichico 6

Dimostrazione: Ma, Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale o vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Lo psionico o una creatura consenziente o un oggetto (peso totale non superiore a 45 kg per livello)

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 11

Lo psionico crea uno scudo psicocinetico intorno al soggetto che aumenta la possibilità dei suoi poteri di resistere al potere *nega arti psioniche* (o ad un incantesimo *dissolvi magie*). Quando si manifesta *ablazione* su di una creatura o di un oggetto, aggiungere +6 alla CD della prova di negazione o di dissoluzione per ogni potere attivo soggetto a *nega arti psioniche*. Quindi, la CD di ogni prova di potere sarà uguale a 11 + il livello di manifestazione del potere da negare + 6. *Ablazione* termina alla fine della sua durata o dopo che un *nega arti psioniche* è stato manifestato sul soggetto.

Nega arti psioniche può negare *ablazione*, ma contro una negazione mirata, *ablazione* viene sempre controllato per ultimo. Contro una negazione ad area, *ablazione* viene controllato in base al suo livello (ma visto il suo livello relativamente alto, potrebbe essere negato prima dei poteri più deboli).

Accelerazione temporale

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 8

Durata: 2 round (tempo apparente)

Punti potere: 15

Funziona come *velocità temporale* solo che lo psionico è libero di agire per 2 round di tempo apparente ed è disorientato per il round successivo.

Adattamento corporeo

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 5/Combattente psichico 5

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 ora per livello (1)
Punti potere: 9

Lo psionico può adattare il proprio a corpo agli ambienti ostili. Egli sceglie l'ambiente nel momento in cui manifesta il potere. Può adattarsi agli ambienti subacquei, a quelli estremamente caldi, estremamente freddi e addirittura a quelli privi di aria, sopravvivendo come una creatura nativa di quell'ambiente. Lo psionico può respirare e muoversi e non subisce danni per il semplice fatto di trovarsi in quell'ambiente. Può in qualche modo adattarsi ad ambienti estremi come l'acido, la lava, il fuoco, l'elettricità e altre aree pericolose. Qualsiasi ambiente che normalmente infligga direttamente 1 o più danni di danno per round (come la lava, che infligge 20d6 danni per round di immersione) sono troppo estremi per questo potere (sebbene esso sottragga il primo dado di danno dal totale inflitto nel round).

Una forma di attacco non costituisce un ambiente. Per esempio, anche se lo psionico si è adattato alle condizioni artiche, è ancora vulnerabile agli attacchi psionici o magici che infliggono danni da freddo.

Affinità animale

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 2/Combattente psichico 2
Dimostrazione: Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 ora per livello (1)
Punti potere: 3

Lo psionico stabilisce un'affinità psicometabolica con una specie di animale prescelta ("animale" è un tipo di creatura definito nel *Manuale dei Mostri*), della quale emula un punteggio di caratteristica.

Egli può emulare solo un punteggio di caratteristica per manifestazione di *affinità animale*, sebbene possa manifestare più volte questo potere, purché ogni emulazione sia di un diverso punteggio di caratteristica. Ognuno dei sei punteggi di caratteristica può essere potenziato in questa maniera. Lo psionico può incrementare il proprio punteggio di caratteristica di un massimo di 1d4+1 punti. Così, se ha una Destrezza di 10, potrebbe incrementarlo al massimo a 15 (con un buon tiro). Il nuovo punteggio di caratteristica prende il posto di quello dello psionico per tutta la durata del potere.

Lo psionico non può emulare altre qualità fisiche come ali, artigli, zanne o speciali anatomie, ma può acquisire delle peculiarità minori specifiche della creatura, a discrezione del DM.

Agitazione della materia

Psicocinesi (Cos)
Livello: Psion 1
Dimostrazione: Ud, Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: 1,8 m² della superficie di un oggetto o creatura
Durata: Concentrazione, fino a 2 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 1

Lo psionico può agitare la struttura molecolare di un oggetto non magico, riscaldandolo al punto di mandarlo in combustione col tempo necessario. Se si passa la concentrazione su di un altro oggetto, il primo oggetto si raffredda e il secondo comincia a scaldarsi.

1° round: I materiali facilmente infiammabili (carta, erba secca, legna da camino, torce) si accendono. La pelle si arrossa (1 danno).

2° round: Il legno inizia a fumare, il metallo diventa caldo al tocco, la pelle si ustiona (1d4 danni), i capelli fumano, le tinture si staccano, l'acqua bolle.

3° round: Il legno si infiamma, il metallo scotta (1d4 danni a coloro che impugnano oggetti di metallo). La pelle brucia e i capelli si incendiano (1d6 danni), il piombo fonde.

Lo psionico può continuare ad agitare la superficie dell'area per tutta la durata del potere se mantiene la concentrazione, ma può infliggere solo un massimo di 1d6 danni contro una creatura vivente o non morta.

Alterazione dell'aura

Telepatia (Car) [Influenza mentale]
Livello: Psion 6
Dimostrazione: Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea o 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 11

Lo psionico può camuffare l'aura del soggetto (l'allineamento), il livello, o rimuovere compulsioni come *crisi respiratoria*, *attrazione fatale*, *maledizioni*, *costrizioni* e *cerche*. *Alterazione dell'aura* può anche cancellare tutti i poteri di charme e compulsione di 6° livello o inferiori che possono avere effetto su di un bersaglio e può modificare il livello apparente del bersaglio di un numero pari alla metà del livello di psionico del personaggio (arrotondando per difetto).

Se si sta camuffando l'allineamento o il livello del soggetto, il potere ha una durata di 10 minuti per livello. Si può modificare l'allineamento del soggetto di un solo passo. Per esempio, non si può far passare una creatura caotica malvagia come legale buona, ma si può farla passare per caotica neutrale o neutrale malvagia.

Se si sta tentando di purificare l'aura del soggetto, la durata è istantanea. Quando viene manifestata un'alterazione dell'aura, il soggetto guadagna un altro tiro salvezza contro l'effetto alla sua CD originale, ma con un bonus di +2 al suo tiro. Lo psionico può rimuovere gli effetti negativi sopra indicati e potrebbe rimuoverne anche altri, a discrezione del DM.

Ancora dimensionale

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 4
Dimostrazione: Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 7

Un liscio raggio trasparente viene proiettato dalla mano distesa dello psionico che deve compiere un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Qualsiasi creatura od oggetto che venga colpito viene ricoperto da una brillante membrana ectoplasmica che impedisce totalmente i viaggi corporei extradimensionali. Tra le forme di movimento che *ancora dimensionale* proibisce sono incluse quelle permesse da incantesimi e poteri come *camminare nelle ombre*, *forma eterea*, *intermittenza*, *labirinto*, *porta dimensionale*, *porta in fase*, *portale*, *proiezione astrale*, *scivolo dimensionale*, *spostamento planare*, *transizione eterea*, *viaggio nel sogno*, *teletrasporto* e simili capacità.

magiche o psioniche. *Lancora dimensionale* non interferisce con il movimento di creature che si trovano già in forma etera o astrale quando il potere viene manifestato e non blocca percezioni extradimensionali o forme di attacco come lo sguardo di un basilisco. *Ancora dimensionale* non evita ai costrutti astrali di svanire al termine della durata del potere *costrutto astrale*.

Ancora dimensionale protegge un soggetto dagli effetti di *teletrasporto disgregante*.

Anti-individuazione

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Nessuna

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura o oggetto toccato

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo, oggetto)

Punti potere: 5

La creatura protetta da questo potere diventa difficilmente individuabile mediante poteri di Chiaroscienza come *chiaroscuola/chiaroveggenza* e *vedere remoto*, od oggetti magici e psionici che permettano ad altri di vedere il soggetto da lontano. Se si tenta di usare un potere di Chiaroscienza sulla creatura o l'oggetto protetti, lo psionico del potere di Chiaroscienza deve superare una prova di livello psionico (1d20 + livello di psionico del personaggio) contro una CD di 11 + il livello di chi ha manifestato *anti-individuazione*. Se lo psionico manifesta *anti-individuazione* su se stesso oppure un oggetto in suo possesso, la CD sarà di 15 + il suo livello di psionico.

Se manifestato su una creatura, il potere proteggerà sia l'equipaggiamento che la creatura stessa.

Apopsi

Telepatia (Car)

Livello: Psion 9

Dimostrazione: Vi, Ma, Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

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 psionici: Sì

Punti potere: 17

Utilizzando *apopsi*, lo psionico cancella in maniera permanente 1d4 poteri dalla mente del bersaglio. Il giocatore specifica il livello del potere, e il DM determina casualmente quali poteri del soggetto vengano cancellati. *Chirurgia psichica* può essere utilizzato per recuperare i poteri perduti, ma deve essere utilizzato entro 1 settimana dalla loro perdita.

Arma corporea

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 5/Combattente psichico 5

Dimostrazione: Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 9

Lo psionico attacca permanentemente qualsiasi arma (comune, psionica o magica) all'estremità di una delle sue braccia. L'arma diventa un'estensione naturale del braccio e la mano scompare. Se il personaggio è competente con l'arma, aggiunge +1 a tutti i suoi tiri per colpire e al danno quando fa uso dell'arma (questo bonus è cumulativo con tutti gli altri, compresi quelli conferiti da *Arma Focalizzata* e *Specializzazione in un'Arma*). L'arma corporea può essere soggetta a poteri che normalmente non hanno effetto sull'equipaggiamento come *espansione*. Ancora più importante, siccome l'arma è una parte naturale del corpo del personaggio, i poteri che normalmente potenziano solo gli attacchi senz'armi e gli attacchi di contatto si applicano anche all'*arma corporea* (poteri come *martello*, *mano bidimensionale* o addirittura *tocco dissolvente*).

Il personaggio perde però l'uso di una mano e riceve una penalità di competenza -2 a tutte le prove di abilità che richiedano l'uso delle mani. I poteri che trasformano temporaneamente il personaggio (o solo le sue mani) possono ignorare l'arma corporea o trasformarla, a discrezione del personaggio. Se l'arma subisce danno, anche lo psionico lo subisce. Se egli viene guarito, anche l'arma lo è. Se l'arma viene distrutta, lo psionico perde 2 punti di Costituzione; il danno di caratteristica rimane fino a quando non si innesta un'altra arma o ritorna alla sua normale anatomia (vedi sotto).

Lo psionico può cambiare arma utilizzando di nuovo il potere. Se lo psionico manifesta questo potere senza nessun'arma da scambiare, ritorna alla sua normale anatomia (ma non è possibile utilizzare questo potere per recuperare un arto perso per un altro incidente).



Arma metafisica

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 3/Combattente psichico 3
Dimostrazione: Vi (vedi testo)
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un'arma o cinquanta protiettili (tutti in contatto l'uno con l'altro al momento della manifestazione)
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo, oggetto)
Punti potere: 5

Un'arma ottiene un bonus di potenziamento +3 ai tiri per colpire e il danno. L'arma potenziata risplende di una pallida luminosità argentea (non sufficiente a fornire illuminazione). Un bonus di potenziamento non è cumulativo con il bonus di +1 al tiro per colpire di un'arma perfetta.

In alternativa, lo psionico può agire su cinquanta frecce, quadrelli o proiettili da fionda. Le munizioni devono essere tutte dello stesso tipo e devono trovarsi in gruppo (ad esempio nella stessa faretra). Le munizioni (ma non le armi da lancio) perdono il loro potenziamento quando vengono utilizzate.

Arma metafisica minore

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 1/Combattente psichico 1
Punti potere: 1

Funziona come *arma metafisica*, tranne che l'arma guadagna un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e al danno.

Armatura ectoplasmica

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 5/Combattente psichico 5
Dimostrazione: Vi (vedi testo)
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo)
Punti potere: 9

Il soggetto viene ricoperto da una risplendente armatura di ectoplasma che fornisce un bonus di armatura di +10 alla CA. Non si possono indossare altre armature insieme all'armatura ectoplasmica. Se il soggetto rimuove l'armatura ectoplasmica, questa si dissolve immediatamente. L'armatura ectoplasmica viene considerata come un'armatura di cuoio ai fini di determinare le penalità di armatura alle prove e la riduzione di velocità. Visto che l'armatura è composta di ectoplasma astrale (che emula la forza ai fini di questo potere), le creature incorporee non possono ignorarla come fanno con le armature normali.

Armatura naturale

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 4
Durata: 1 ora per livello (I)
Punti potere: 7

Funziona come *armatura naturale minore*, ma conferisce un bonus di armatura naturale +4 alla CA. Inoltre la durata è considerevolmente più lunga.

Armatura naturale minore

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 0
Dimostrazione: Ol, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 minuto
Punti potere: 1

Sulla pelle dello psionico crescono delle protuberanze rigide che conferiscono un bonus di armatura naturale +1 alla sua CA. A differenza delle normali armature, l'armatura naturale non conferisce nessuna penalità di armatura alla prova.

Artigli del vampiro

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 3/Combattente psichico 3
Dimostrazione: Vi, Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 ora per livello
Punti potere: 5

Le unghie su entrambe le mani del personaggio si estendono fino a 5 centimetri di lunghezza. Il potere conferisce un attacco con gli artigli (che non provoca attacchi di opportunità) che ha un danno base di 1d8. Nello stesso momento, lo psionico guarisce di tanti danni quanti quelli inflitti con gli artigli del vampiro. Egli può utilizzare questo potere in combinazione con talenti, poteri o incantesimi che permettono attacchi addizionali in 1 round e con gli attacchi multipli guadagnati tramite l'avanzamento di livello.

Vedi "Poteri di Psicometabolismo" al Capitolo 4: "Arti psioniche" per informazioni su come gestire gli attacchi multipli.

Artigli dell'orso

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 2/Combattente psichico 2
Dimostrazione: Vi, Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 ora per livello
Punti potere: 3

Gli avambracci dello psionico si allungano, le sue mani si allargano fino a diventare delle zampe e si formano degli artigli a forma di falce su entrambe le mani. Il potere conferisce un attacco con gli artigli (che non provoca attacchi di opportunità) che ha un danno base di 1d12. Lo psionico può utilizzare questo potere in combinazione con talenti, poteri o incantesimi che permettono attacchi addizionali in 1 round e con gli attacchi multipli guadagnati tramite l'avanzamento di livello.

Vedi "Poteri di Psicometabolismo" al Capitolo 4: "Arti psioniche" per informazioni su come gestire gli attacchi multipli.

Ascoltare luce

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 1/Combattente psichico 1
Dimostrazione: Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 10 minuti per livello (I)
Punti potere: 1

Funziona come *toccare luce*, tranne che lo psionico percepisce la luce traslata tramite i suoi sensi uditivi (l'udito). Egli può "vedere" con le orecchie in quanto qualsiasi onda di luce che

lo raggiunge viene convertita in rumore, e gli permette di "ascoltare" l'immagine. Il personaggio può vedere ciò che gli permetterebbero normalmente di vedere i suoi occhi, ma se dispone di scurovisione, la vista non viene traslata in suono tramite *ascoltare luce*.

Se gli occhi del personaggio stanno funzionando normalmente, la vista espansa conferisce un bonus di potenziamento di +1 alle prove di Cercare e Osservare. Se questo potere è usato in combinazione con *toccare luce*, il bonus diventa di +2.

Attrazione

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico impianta una compulsiva attrazione nella mente del bersaglio. L'attrazione può essere verso una particolare persona, un oggetto, un'azione o addirittura un evento. Il bersaglio del potere farà quanto ragionevolmente possibile per incontrare, avvicinarsi, seguire, trovare o compiere l'oggetto della sua attrazione impiantata. Ai fini del potere, "ragionevolmente" significa che mentre è affascinato, il soggetto non soffrirà di una cieca ossessione. Non salterà in mezzo al fuoco o oltre una rupe, né si butterà tra le fauci di un drago. Riconoscerà i pericoli, ma non fuggirà a meno che la minaccia non sia immediata. Se lo psionico fa sì che il bersaglio del potere provi attrazione per lui, egli non può dargli ordini indiscriminati, anche se questi sarà disposto ad ascoltarlo (sebbene possa non essere d'accordo). Questo potere conferisce un bonus di +4 al modificatore di Carisma dello psionico quando tratta con il soggetto.

Attrazione fatale

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]

Livello: Psion 4

Dimostrazione: Me (individuabile solo dalla vittima)

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 7

Lo psionico impianta un desiderio di morte nascosto nell'inconscio della vittima. L'impulso si radica lentamente e si rinforza negli oscuri recessi della mente della vittima in un periodo di 1d4 giorni. La mente cosciente del soggetto rimane completamente inconsapevole di questo desiderio di morte che sta lentamente crescendo dentro di lui come un ascesso. I compagni del soggetto, se ce ne sono, possono compiere una prova di Saggezza ciascuno l'ultimo giorno del periodo di tempo indicato, per notare che sembra stranamente apatico e fatalista.

Quando il desiderio è diventato una tremenda psicosi (dopo 1d4 giorni), il soggetto cerca il metodo più veloce ed efficace per porre termine alla propria esistenza. Per esempio, se si trovasse vicino ad una rupe, si getterebbe da essa. Se non gli si offrisse nulla di meglio, il soggetto cercherebbe di darsi un colpo di grazia. Se non disponesse di alcuna arma tenterebbe di colpire fino alla morte una parete o altra superficie. Se il soggetto portasse a termine un tentativo ma senza morire,

avrebbe diritto a compiere un altro tiro salvezza sulla Tempra contro la CD originale per spezzare la compulsione. Altrimenti, il desiderio crescerà segretamente dentro di lui in 1d4 giorni e il ciclo si ripeterà.

Autometamorfosi

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 4/Combattente psichico 4

Dimostrazione: Ma, Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello (1)

Punti potere: 7

Lo psionico può cambiare la propria forma in quella di un'altra creatura. La nuova forma può andare dalla taglia Minuta a una taglia superiore a quella normale dello psionico, e non può avere più Dadi Vita dello psionico, e in ogni modo la forma assunta non può avere più di 15 Dadi Vita. Non ci si può trasformare in un costrutto, elementale, esterno o non morto a meno che non si sia già di quel tipo.

Dopo il cambiamento, il personaggio recupera punti ferita come se avesse riposato per un giorno (sebbene queste cure non curino il danno temporaneo di caratteristica o offrano speciali benefici; ricambiare forma non fornisce ulteriori cure). Se ucciso, lo psionico ritorna alla sua forma originale, ma rimane morto.

Egli acquisisce le capacità fisiche e naturali della creatura in cui si trasforma mentre mantiene le proprie facoltà mentali. Le capacità fisiche comprendono i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione. Le capacità naturali comprendono armature e armi naturali (come artigli, morsi, codate e speroni, stritolamento; ma non la pietrificazione, armi a soffio, risucchi di energia, effetti di energia ecc.), e simili grandi qualità fisiche (presenza o assenza di ali, numero di estremità ecc.). Un corpo dotato di arti supplementari non permette ad un personaggio di compiere più attacchi (o offre vantaggi nell'attaccare con due armi) rispetto al normale. Le capacità naturali comprendono anche normali capacità di movimento, come camminare, nuotare, e volare con le ali, ma non intermittenza, porta dimensionale, spostamento planare, teletrasporto ecc. Le velocità estremamente elevate di alcune creature sono il risultato di capacità magiche o psioniche, e quindi non vengono conferite da questo potere. (In generale si tratta di velocità non in volo superiori a 18 e velocità in volo superiori a 36). Le altre capacità non magiche (come la visione crepuscolare del gufo) vengono considerate capacità naturali e pertanto conservate.

Qualsiasi parte del corpo o pezzo di equipaggiamento che venga separato dallo psionico ritorna al suo aspetto originale.

I nuovi punteggi di caratteristica sono punteggi medi della razza o creatura in cui ci si trasforma. Lo psionico non può, per esempio, tramutarsi in un possente sollevatore di pesi per aumentare la propria Forza. Allo stesso modo non può trasformarsi nella versione più grande e più potente di una creatura (né nella sua versione più piccola e debole). Non può neppure trasformarsi in una variante della creatura. Per esempio, egli può trasformarsi in un ogre, ma non in un ogre mezzo-drago.

Lo psionico mantiene i propri punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, livelli e classi, punti ferita (nonostante qualsiasi cambio nel punteggio di Costituzione), allineamento, bonus di attacco base e bonus ai tiri salvezza. (I nuovi punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione potrebbero influenzare i bonus finali di attacco base e ai tiri salvezza). Lo psionico conserva il proprio tipo (per esempio, "umanoide"), capacità straordinarie, poteri, incantesimi e capacità magiche, ma non le capacità soprannaturali. Egli può manifestare i poteri normalmente, ma non riceve i poteri psionici, gli in-

cantesimi o le capacità magiche della sua nuova forma. Egli non ottiene le capacità soprannaturali (come l'arma a soffio o l'attacco con lo sguardo) o le capacità straordinarie della nuova creatura.

Quando avviene la metamorfosi, l'equipaggiamento del personaggio, se presente, si trasforma per adattarsi alla nuova forma. Se la nuova forma è quella di una creatura che non utilizza l'equipaggiamento (aberrazione, animale, bestia, bestia magica, costruito, drago, elementale, melma, alcuni esterni, vegetale, alcune creature non morte, alcuni mutaforma, o parassita), l'equipaggiamento si fonde con la nuova forma e smette di funzionare. Se la nuova forma permette di impiegare l'equipaggiamento (folletto, gigante, umanoide, alcuni esterni, molti mutaforma, molte creature non morte), esso muta per adattarsi alla nuova forma e mantiene le sue proprietà.

Lo psionico può scegliere le qualità fisiche minori della propria nuova forma (come il colore degli occhi, dei capelli e della pelle) all'interno dei normali limiti di una creatura di quel tipo. Le qualità fisiche significative della nuova forma (come altezza, peso e genere) sono anch'esse sotto il controllo dello psionico, ma devono ricadere nella norma per la specie della nuova forma. Lo psionico può cambiare forma in un membro della propria specie e anche in se stesso.

Il personaggio è effettivamente camuffato come un membro tipico della razza della nuova forma. Se si utilizza questo potere per creare un camuffamento, lo psionico riceve un bonus di +10 alla sua prova di Camuffare.

Non si possono assumere forme incorporee o gassose e le creature di questo tipo sono immuni a questo incantesimo. Un mutaforma naturale (un licanthropo, un doppelganger, un druido esperto ecc.) può tornare alla sua forma naturale come azione standard.

Avversione

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Ud, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 3

Lo psionico inculca una potente avversione nella mente del soggetto. L'avversione può essere verso una particolare persona, oggetto, azione o evento. Il bersaglio del potere agirà ragionevolmente per evitare l'oggetto dell'avversione che gli è stata inculcata. Se è un oggetto fisico, non si avvicinerà a più di 9 metri da esso; se si tratta di una parola, non la pronuncerà né la penserà; se un'azione, non la compierà; se un evento, non vi parteciperà. Ad esempio, non si può far sì che il soggetto abbia un'avversione al combattimento (che è una combinazione di molte azioni), ma lo psionico potrebbe inculcargli un'avversione verso la propria spada, obbligandolo a lasciarla a terra e allontanarsi da essa.

Se il non compiere un'azione tabù mette direttamente in pericolo il soggetto, questo può tentare di compierla con una penalità di morale -2 a qualsiasi tiro per colpire, prova di caratteristica, o prova di abilità coinvolta.

Balzo temporale

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Vi, Ud (vedi testo)

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Qualsiasi oggetto o creatura il cui peso sia di 270 kg o meno

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 5

Il bersaglio del potere salta avanti nel tempo di 3d6 round (sempre nel futuro, mai nel passato). In effetti, il soggetto sembra scomparire in un riverbero di elettricità argentata, e poi riapparire dopo 3d6 round. Il soggetto ricompare con lo stesso orientamento e nelle stesse condizioni precedenti. Per lui il tempo non è passato.

Se lo spazio in cui il soggetto è scomparso è stato occupato al suo ritorno nel flusso temporale, egli ricompare nel più vicino spazio libero, ancora con l'orientamento originario. Determinare a caso lo spazio più vicino, se necessario.

Barriera di energia

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 5/Combattente psichico 5

Dimostrazione: Vi (vedi testo)

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello o finché non viene scaricato

Punti potere: 9

Il corpo dello psionico assimila gli attacchi di energia e li converte in luce innocua. Riceve resistenza 10 contro uno specifico attacco di energia (ignora i primi 10 danni inflitti da una specifica fonte di energia). Una volta che il potere ha bloccato un totale di 10 danni per livello di psionico del personaggio (massimo 150 danni) da parte di uno specifico attacco di energia, viene scaricato. Specifici attacchi di energia sono poteri o incantesimi che infliggono danno da acido, freddo, elettricità, fuoco e suono. Quando lo psionico assorbe il danno, irradia una luce visibile per un numero di round uguali ai danni che è riuscito ad ignorare. La luce è forte a sufficienza per illuminare un'area del raggio di 18 metri.

Barriera di inerzia

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 4/Combattente psichico 4

Dimostrazione: Ud, Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo)

Punti potere: 7

Lo psionico crea una barriera psicocinetica intorno al soggetto; la barriera resiste alle botte, ai tagli e agli affondi e fornisce una minima protezione dalle cadute. Il soggetto guadagna una riduzione del danno 10/+5. Una volta che il potere ha impedito un totale di 10 danni per livello di psionico del personaggio (massimo 150 danni), si scarica. *Barriera di inerzia* assorbe anche metà del danno di una caduta. Il danno assorbito da una caduta conta per quanto riguarda lo scaricamento dell'effetto. La barriera psicocinetica ritarda gli effetti dei gas nell'atmosfera per 2d4 round.

Biocorrente

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Vi (vedi testo)

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Due creature viventi a non più di 4,5 m di distanza

Durata: Concentrazione, fino ad 1 minuto per livello (vedi testo)

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 1

La corrente bioelettrica del corpo alimentata psionicamente produce un arco di elettricità bianco-blu che colpisce un avversario primario per 1d4 danni elettrici per round in cui lo psionico risponde ai requisiti del potere (vedi sotto). L'elettricità si sposta dal nemico primario per colpire un ulteriore avversario che si trovi inizialmente entro 4,5 metri da esso, o che si muova successivamente entro 4,5 metri dal nemico primario mentre il potere è in azione. Gli avversari secondari subiscono anch'essi 1d4 danni per round per tutta la durata del potere. Se il nemico primario o secondario dovesse scendere sotto i 0 punti ferita, l'arco elettrico della *biocorrente* si redirige casualmente contro un altro nemico primario o secondario mentre il potere è ancora in azione. Gli avversari colpiti possono spostarsi o compiere un tiro salvezza ogni round per dimezzare il danno (solo per quel round), ma fino a quando rimangono nel raggio di azione del potere, continuano a subirne gli effetti.

Mantenere *biocorrente* è un'azione di round completo (lo psionico è limitato solo a passi di 1,5 metri e nessun'altra azione). Se lo psionico subisce danni mentre sta mantenendo *biocorrente*, deve compiere una prova di Costituzione. Se uno di questi requisiti non viene soddisfatto, l'arco elettrico svanisce.

Biocorrente superiore

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 6

Bersaglio: Quattro creature viventi a non più di 4,5 m di distanza

Punti potere: 11

Funziona come *biocorrente* tranne che infligge 6d6 danni da elettricità per ogni round in cui lo psionico possiede i requisiti. L'elettricità si proietta dal bersaglio primario per colpire tre altri avversari che inizialmente non si trovano a più di 4,5 metri dal bersaglio primario, o che in seguito si muovono entro 4,5 metri dal bersaglio primario prima del termine del potere. Anche i bersagli secondari subiscono 6d6 danni per round per la durata del potere. In caso uno dei bersagli primari o secondari dovesse scendere sotto 0 punti ferita, l'arco elettrico della *biocorrente superiore* si dirige casualmente verso un altro avversario primario o secondario fino al termine della sua durata. I nemici colpiti possono spostarsi o compiere un tiro salvezza ogni round per dimezzare il danno (solo per quel round), ma fino a quando rimangono nel raggio di azione, continuano ad essere colpiti.

Biofeedback

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 1/Combattente psichico 1

Dimostrazione: Vi, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 1

Lo psionico può limitare la perdita di sangue dalle ferite, diminuendone l'impatto. Egli subisce una porzione di qualsiasi attacco che infligge danni normali come danno debilitante uguale al proprio modificatore di Forza. Quindi, un personaggio con un punteggio di Forza 15 che subisce 10 danni da un potere o un'arma, subisce effettivamente 8 danni normali e 2 danni debilitanti. Questo potere non è efficace contro le ferite ricevute prima della sua manifestazione.

Biofeedback migliorato

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 3/Combattente psichico 3

Durata: 1 ora per livello (I)

Punti potere: 5

Funziona come *biofeedback*, tranne che lo psionico subisce una parte del danno subito come danno debilitante uguale a due volte il suo modificatore di Forza e la durata è più ampia.

Burattino ectoplasmico

Metacreatività (Int)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Ud, Vi (vedi testo)

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Un costrutto astrale "legato" del livello più alto che lo psionico può produrre

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 3

Funziona come *costrutto astrale I*, eccetto che il costrutto astrale è visibilmente legato allo psionico, che ne controlla direttamente le azioni. Il burattino ectoplasmico appare a 1,5 metri dallo psionico e può muoversi nel raggio di azione indicato. I "fili" consistono in luci filamentose che connettono le mani dello psionico agli avambracci del burattino (quando lo psionico alza la sua mano destra, il burattino alza l'arto corrispondente). Eccetto per il fatto che è visibilmente legato, il costrutto astrale è come descritto nel Capitolo 8: "Mostri".

Il potere crea un costrutto astrale del livello più alto possibile, corrispondente al potere *costrutto astrale* di livello più alto conosciuto dallo psionico. Come conseguenza del controllo diretto, il burattino guadagna un bonus di potenziamento +2 alla Forza e alla Destrezza, e un bonus di potenziamento +2 ai tiri salvezza sulla Volontà. In altri termini, il costo per manifestare il *burattino ectoplasmico* è variabile ed uguale al costo del potere *costrutto astrale* +2.

Caduta morbida

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: Vedi testo

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Qualsiasi oggetto o creatura in caduta libera in un raggio di 3 m il cui peso complessivo non sia superiore a 135 kg per livello

Durata: Fino all'atterraggio o 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza ai poteri psionici: Sì (oggetto)

Punti potere: 1

Le creature o gli oggetti cadono lentamente. La velocità di caduta viene istantaneamente ridotta a 18 metri per round (equivalente alla fine di una caduta di pochi metri), che non infligge alcun danno al momento dell'atterraggio, purché il potere sia ancora in funzione. Quando la durata del potere cessa, tuttavia, la caduta riprende la sua velocità normale.

Il personaggio può manifestare questo potere istantaneamente, abbastanza in fretta da salvarsi se subisce una caduta inaspettata. Manifestare il potere conta come azione gratuita, come manifestare un potere rapido e va contato entro i normali limiti di un potere rapido per round.

Questo potere non ha alcun effetto speciale sulle armi a distanza a meno che non stiano cadendo da una certa altezza. Se

il potere viene manifestato su di un oggetto in caduta, come ad esempio un masso fatto cadere dalla cima delle mura di un castello, l'oggetto infligge metà dei danni normali in base al peso (1d6 per 180 kg) e senza alcun bonus per la lunghezza della caduta.

Questo potere funziona solo su oggetti in caduta libera. Non ha effetto su colpi di spada o su una creatura in carica o in volo.

Camaleonte

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Punti potere: 3

La pelle e l'equipaggiamento dello psionico assumono i colori e la pigmentazione degli oggetti circostanti, compresi pavimenti e pareti. Lo psionico riceve un bonus di potenziamento +10 alle prove di Nascondersi.

Campo di affinità

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 9

Dimostrazione: Vi, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: 6 m

Area: Emanazione del raggio di 6 m, centrata sullo psionico

Durata: 10 minuti (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 17

Lo psionico stabilisce un legame di affinità con tutte le creature all'interno dell'area. Per tutta la durata del potere, le creature influenzate proveranno tutte le forze fisiche avvertite dallo psionico. Le perdite o i guadagni di punti ferita rimarranno anche dopo il termine del potere. Per esempio, se lo psionico subisce 10 danni da una ferita da spada, anche tutte le altre creature dentro l'area di effetto subiranno 10 danni. D'altra parte, se lo psionico è soggetto di cure magiche o psioniche, tutte le creature nel campo di affinità saranno guarite.

Le creature nel raggio di azione sono soggette anche a tutti gli effetti magici o psionici di 3° livello o inferiori, ma tutti questi effetti trasferiti ad altri svaniscono al termine della durata del potere, sebbene gli effetti istantanei permangano, come quelli dei poteri di cura. Per esempio, se lo psionico manifesta *affinità animale* per ottenere il punteggio di Forza medio di un orso nero, lo stesso otterranno tutte le creature nel raggio di azione. Però, sebbene *affinità animale* duri molto più a lungo, quando il campo di affinità ha termine, tutte le creature influenzate perderanno il beneficio di qualsiasi potere agisse su di loro.

Campo di annullamento psionico

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 6

Dimostrazione: Vi, Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: 3 m

Bersaglio: Emanazione del raggio di 3 m centrata sullo psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Vedi testo

Punti potere: 11

Una barriera invisibile circonda lo psionico e si sposta con lui. Lo spazio all'interno di questa barriera è totalmente impenetrabile dagli effetti psionici. Allo stesso modo, esso previene il funzionamento di qualsiasi potere od oggetto psionico all'interno dei suoi confini. Il campo sopprime qualsiasi potere o effetto psionico utilizzato all'interno, portato dentro o manifestato nell'area, ma non lo nega. Una creatura sotto dominio per esempio, non è sottoposta al controllo mentre è all'interno del campo, ma il potere comincia di nuovo a funzionare non appena lascia il campo. Il tempo trascorso all'interno di un campo di annullamento psionico conta per la durata del potere soppresso.

I costrutti astrali svaniscono se entrano nel campo (o sono al suo interno al momento della creazione). Il costrutto riappare nello stesso punto una volta che il campo di annullamento psionico non copre più il posto dove si trovava. Il tempo trascorso mentre è svanito conta per la durata del potere che sta sostenendo la creatura. Se il costrutto possiede una resistenza ai poteri psionici, quando viene manifestato un campo di annullamento psionico lo psionico deve compiere una prova di livello psionico (1d20 + livello di psionico del personaggio) contro la RP del costrutto per farlo svanire.

Una spada psionica non funziona psionicamente quando si trova all'interno dell'area, ma rimane comunque una spada (e per di più una spada perfetta). Il potere non ha effetto sui costrutti che vengono prodotti con le arti psioniche durante il loro processo di creazione e sono poi indipendenti (a differenza dei costrutti astrali che sopravvivono solo per la durata del potere). Anche i non morti e gli esterni ne ignorano gli effetti (a meno che non siano stati evocati). I poteri psionici, le capacità magiche o soprannaturali di queste creature, però, possono venire temporaneamente sopresse dal campo.

Un *nega arti psioniche* non rimuove il campo. Due o più campi di annullamento psionico che si sovrappongono non producono effetti rilevanti l'uno sull'altro. Gli artefatti, le reliquie e le creature di stato semidivino o superiore ignorano le arti psioniche mortali come queste.

Nota: In caso in cui un personaggio dovesse essere più grosso dell'area coperta dal campo, qualsiasi parte che si trovi al di fuori del campo non è influenzata da esso.

Cancellazione mentale

Telepatia (Car)

Livello: Psion 4

Dimostrazione: Vi, Ma, Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

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 psionici: Sì

Punti potere: 7

Lo psionico cancella parte delle passate esperienze dalla mente della vittima, conferendogli un livello negativo per ogni due livelli dello psionico (massimo cinque livelli negativi).

Se il soggetto ha tanti livelli negativi quanti i DV, muore. Ogni livello negativo dà alla creatura le seguenti penalità: -1 di penalità ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità, alle prove di caratteristica, e al livello effettivo (per determinare la forza, la durata, la CD e altri dettagli di poteri, incantesimi o capacità speciali). La creatura perde anche 5 punti ferita. Inoltre, un personaggio o creatura psionica perde un potere del suo livello più alto (un incantatore perde un incantesimo o slot di incantesimo del suo livello più alto). I livelli negativi sono cumulativi.

Assumendo che il soggetto sopravviva, egli recupera i livelli perduti dopo un numero di ore pari al livello dello psionico. Di solito, i livelli negativi hanno una possibilità di risucchiare permanentemente i livelli della vittima, ma i livelli negati-

vi di una *cancellazione mentale* non durano abbastanza da permettere questo effetto.

Cascata di fuoco

Metacreatività (Int) [Fuoco]

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Vi (vedi testo)

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: 6 m

Bersaglio: Esplosione del raggio di 3 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 1

Lucciole fatte di ectoplasma instabile risplendono e si dissipano esplodendo all'interno dell'area indicata dallo psionico. Qualsiasi creatura nell'area subisce 1d4 danni da fuoco. Gli oggetti infiammabili come il tessuto, la carta, la pergamena, il legno sottile ecc. bruciano come se fossero lambiti dalle fiamme. Un personaggio può estinguere gli oggetti brucianti con un'azione di round completo.

Catapsi

Telepatia (Car) [Influenza mentale]

Livello: Psion 5/Combattente psichico 5

Dimostrazione: Vi, Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio 30 m

Area: Emanazione del raggio di 30 m centrata sullo psionico

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 9

Tramite la *catapsi*, lo psionico genera energia psionica statica, rendendo più difficile per altri personaggi psionici manifestare i loro poteri nell'area di effetto (lo psionico non è soggetto agli effetti della propria *catapsi*). Tutte le attività psioniche all'interno dell'area richiedono il doppio dei punti potere per essere manifestate, a meno che l'avversario non superi un tiro salvezza sulla Volontà ogni volta che cerca di manifestare un potere. Manifestare gratuitamente poteri di livello 0 richiede 1 round completo invece di 1 azione, mentre ci si trova in un campo di *catapsi*. Se due o più campi di *catapsi* si sovrappongono, uno dei due cancella l'altro (determinare casualmente quale).

Celare

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 7

Dimostrazione: Nessuno

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura o un oggetto (fino a un cubo con spigolo di 60 cm per livello) toccato

Durata: 1 giorno per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza ai poteri psionici: Sì (oggetto)

Punti potere: 13

Quando viene manifestato, questo potere non solo inibisce il funzionamento dei poteri di Chiaroscienza che localizzano o individuano la presenza di una creatura o di un oggetto sotto l'effetto di *celare*, ma rende anche la creatura o l'oggetto invisibile a qualunque forma di osservazione o vista. (Protegge anche dalle divinazioni magiche a meno che l'opzione "Le arti psioniche sono differenti" non sia in uso). Quindi, *celare*, può occultare una porta segreta, l'ingresso a una stanza del tesoro ecc. Il potere non impedisce che il bersaglio venga sco-

perto tramite il tatto o attraverso l'uso di oggetti (come una *tunica degli occhi* o un *terzo occhio della vista*). Le creature viventi (e anche i non morti) sotto l'effetto di *celare* entrano in uno stato comatoso, rimanendo in animazione sospesa fino a quando il potere non termina o viene dissolto.

Nota: Il tiro salvezza sulla Volontà impedisce che un personaggio finisca sotto l'effetto di *celare*. Non è concesso alcun tiro salvezza per vedere la creatura o l'oggetto celati o per individuarli con un potere di Chiaroscienza.

Cerchio di teletrasporto

Psicotrasporto (Des) [Teletrasporto]

Livello: Psion 8

Dimostrazione: Me

Tempo di manifestazione: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un cerchio del raggio di 1,5 m che teletrasporta coloro che lo attivano

Durata: 10 minuti per livello (1)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 15

Lo psionico crea un cerchio sul pavimento o su un'altra superficie solida già esistente in grado di teletrasportare, come con *teletrasporto senza errore*, qualsiasi creatura che entri in un posto predeterminato. Una volta scelta la destinazione alla quale il cerchio conduce, lo psionico non può più cambiarla. Il potere fallisce se lo psionico prepara il cerchio affinché trasporti le creature in uno spazio occupato da un oggetto solido, in un posto che non gli è familiare o di cui non ha una descrizione precisa, oppure su un altro piano.

Il cerchio in sé è sottilissimo e quasi impossibile da notare. Se lo psionico intende impedire alle creature di attivarlo per caso, avrà bisogno di evidenziarlo in qualche modo, ad esempio collocandolo su una piattaforma rialzata.

La CD per un ladro (e soltanto un ladro) per utilizzare l'abilità Cercare per trovare il cerchio e neutralizzarlo con Disattivare Congegni è 34.

Charme

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale, Dipendente dal linguaggio]

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una persona

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 1

Questo potere fa sì che un umanoide di taglia Media o inferiore consideri lo psionico suo fidato amico e alleato. Se la creatura in questione è attualmente minacciata dal personaggio o dai suoi alleati, riceve un bonus di +5 al tiro salvezza.

Questo potere non permette di controllare la persona soggetta a *charm* come se fosse un automa; essa si limita ad interpretare le azioni e le parole dello psionico nel modo più benevolo possibile. Lo psionico può darle degli ordini ma dovrà superare una prova opposta di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Una persona soggetta a *charm* non obbedisce mai a ordini palesemente suicidi o che comportino pericolo per lei, ma potrebbe credere allo psionico che le assicura che la sola possibilità di salvargli la vita consiste nel trattenere il drago rosso che li sta inseguendo "solo per qualche secondo". Qualsiasi atto da parte dello psionico o dei

suoi apparenti alleati che minacci la persona soggetta a *charme* ha l'effetto di spezzare il potere. Da notare inoltre che lo psionico deve essere in grado di parlare il linguaggio del soggetto per comunicare con efficacia i propri comandi, oppure deve essere molto bravo a farsi capire a gesti.

Charme sui mostri

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]

Livello: Psion 3

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 giorno per livello

Punti potere: 5

Funziona come *charme*, ma non ha restrizioni di taglia o tipo di creatura e non c'è bisogno che lo psionico parli la lingua della creatura.

Chiarotangenza

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 5

Dimostrazione: Vi, Ud, Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vedi testo

Area: Vedi testo

Durata: Fino a 1 minuto per livello (vedi testo) (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 9

Lo psionico può emulare un effetto di *mano distante* o *pugno distante* a qualsiasi distanza, emulando contemporaneamente *chiaroudienza/chiaroveggenza*. Egli può concentrarsi su di un luogo e vedere quasi come se si trovasse lì. La distanza del posto è irrilevante, ma deve trattarsi di un luogo conosciuto, cioè un posto familiare o comunque ben definibile (ad esempio dietro una porta, dietro un angolo, in una radura in un bosco ecc.). Una volta che sta osservando uno specifico luogo, lo psionico può utilizzare un effetto simile a *mano distante* o *pugno distante* (senza bisogno di manifestare nessuno dei due poteri). La durata della *chiarotangenza* è fino a 1 minuto per livello quando utilizzato con un effetto di *mano distante*, ma termina non appena viene utilizzato l'effetto di *pugno distante*.

Chiarotangenza migliorata

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 8

Punti potere: 15

Funziona come *chiarotangenza*, tranne che è possibile emulare *telecinesi* in combinazione con un effetto di *chiaroudienza/chiarotangenza* (non c'è bisogno di manifestare *telecinesi* per utilizzare questo potere). La durata di *chiarotangenza migliorata* è di 1 minuto per livello quando *telecinesi* viene usata come una forza continuata, ma termina immediatamente dopo uno strattone violento.

Chiaroudienza/Chiaroveggenza

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Vi, Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vedi testo

Effetto: Sensore psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 3

Chiaroudienza/chiaroveggenza permette allo psionico di concentrarsi su una locazione e di udire o vedere (a sua scelta)

cosa sta accadendo laggiù come se egli si trovasse sul posto. La distanza dal posto è irrilevante, ma deve trattarsi di un luogo conosciuto, cioè un luogo familiare o comunque evidente (ad esempio dietro una porta, dietro un angolo, una radura in un bosco). Il potere non permette a eventuali sensi potenziati psionicamente di funzionare attraverso di esso. Se il luogo scelto è stato oscurato magicamente o psionicamente, lo psionico non vedrà niente. Se vi è un'oscurità naturale, lo psionico riuscirà a vedere nel raggio di 3 metri attorno al centro di effetto del potere. Schermature in piombo, protezioni magiche (come *anti-individuazione*, *campo anti-magia*, o *vuoto mentale*) o protezioni psioniche (come *campo di annullamento psionico*) bloccano il potere e rendono lo psionico consapevole che il potere è stato ostacolato in qualche modo. Il potere crea un sensore invisibile simile a quello creato dal potere *vedere remoto* e come tale può essere dissolto. Questo potere funziona solo sul piano di esistenza in cui si trova in quel momento lo psionico.

Chiavistello mentale

Telepatia (Car) [Influenza mentale]

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Vi, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un umanoide di taglia Media o inferiore

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 3

Il super Io del soggetto viene rinchiuso da questo potere. Il personaggio rimane paralizzato, incapace di intraprendere alcuna azione. Il bersaglio di *chiavistello mentale* non è stordito (quindi gli attaccanti non godono alcun vantaggio speciale contro di lui) e può difendersi dagli attacchi fisici (il bonus della Destrezza alla CA si applica ancora), ma non può muoversi e non può utilizzare poteri psionici.

Un volatile che subisce un *chiavistello mentale* non può sbattere le ali e cade. Un nuotatore non può nuotare e potrebbe affogare.

Chiavistello psionico

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: La porta, la cassa o il portale toccato, fino a 2,7 m² di taglia per livello

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 3

Un potere *chiavistello psionico* manifestato su una porta, una cassa o un portale ne provoca la chiusura psionica. Lo psionico è in grado di oltrepassare la chiusura psionica senza influenzarla, ma chiunque altro voglia aprire un oggetto bloccato con *chiavistello psionico* deve romperlo o usare un potere *nega arti psioniche* o di *scassinare*. Si aggiunge 10 alla CD normale per rompere o aprire una porta o un portale protetto da questo potere. Da notare che un potere *scassinare* non rimuove un *chiavistello psionico*, ma lo sopprime solamente per 10 minuti.

Chirurgia psichica

Telepatia (Car)

Livello: Psion 9

Dimostrazione: Vi, Ud, Me

Tempo di manifestazione: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 17, costo in PE (vedi testo)

Lo psionico può riparare i danni psichici. Egli può inoltre conferire ad una creatura la conoscenza dei poteri che egli possiede.

Riparare danni: Lo psionico può rimuovere qualsiasi compulsione e ammaliamento (come *crisi respiratoria* e *attrazione fatale*), anche quelli di 6° livello o superiore (come *dominio assoluto* e *schiaffo*). Infatti, lo psionico può rimuovere con la *chirurgia psichica* qualsiasi effetto attivo o permanente provocato da un potere psionico, tranne la perdita di punti ferita. Egli può anche ristorare i livelli perduti (o dissolvere tutti i livelli negativi) che affliggono il soggetto, quale sia il modo in cui li ha persi, riportandolo al livello più alto che aveva precedentemente raggiunto. I livelli risucchiati vengono ristorati solo se il tempo trascorso da quando il soggetto ha perso il livello non è superiore a 1 ora per livello dello psionico. A differenza di *alterazione dell'aura*, questi effetti terminano o vengono invertiti non appena il tempo di manifestazione viene completato senza il bisogno di un altro tiro salvezza.

Lo psionico può anche rimuovere tutti gli effetti psionici che penalizzano le caratteristiche del soggetto, guarire tutti i danni temporanei di caratteristica, e ristorare tutti i punti di caratteristica permanentemente risucchiati. *Chirurgia psichica* rimuove anche tutte le forme di *demenza*, *confusione* ecc. ma non ristora i livelli o i punti di Costituzione persi a causa della morte.

Trasferire conoscenza: Se lo desidera, lo psionico può trasferire direttamente la conoscenza di un proprio potere ad un altro personaggio psionico. Non si può impartire ad un personaggio la conoscenza di un potere di livello più alto di quanto sia in grado di manifestarne, ma è possibile impartirgli la conoscenza di un potere che normalmente non si trova nella sua lista di classe. La conoscenza dei poteri conferiti tramite la *chirurgia psichica* non conta per il limite massimo di poteri che un personaggio può conoscere per livello.

Costo in PE: Ogni volta che lo psionico fa uso di *chirurgia psichica* per impiantare la conoscenza di un potere in un'altra creatura, egli paga un costo in PE uguale a 3.000 x il livello del potere impiantato.

Collegamento mentale

Telepatia (Car)
Livello: Psion 3
Bersaglio: Una creatura per livello, nessuna delle quali può essere inizialmente a più di 9 m di distanza
Punti potere: 5

Funziona come *collegamento mentale minore*, ma è in grado di collegare più individui che non solo lo psionico e una creatura.

Collegamento mentale forzato

Telepatia (Car)
Livello: Psion 4
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 7

Funziona come *collegamento mentale minore* tranne per il fatto che lo psionico può tentare di creare un legame telepatico con una creatura che non lo vuole. Anche se crea un legame telepatico con una creatura non disposta, essa può

comunque decidere di non "parlare" con lui tramite il legame telepatico.

Collegamento mentale minore

Telepatia (Car)
Livello: Psion 1
Dimostrazione: Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Lo psionico e un'altra creatura che si trovi inizialmente a non più di 9 m di distanza
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 1

Lo psionico stabilisce un legame telepatico con un'altra creatura, che deve avere un punteggio di Intelligenza di 6 o maggiore. Il legame può essere stabilito solo con un soggetto consenziente, che di conseguenza non riceve alcun tiro salvezza e non guadagna i benefici della resistenza ai poteri psionici. Lo psionico può comunicare telepaticamente tramite il legame anche se i due non condividono un linguaggio comune. Il legame non permette di stabilire alcuna influenza o potere speciale sul soggetto. Una volta che il legame si è formato, funziona a qualsiasi distanza (ma non da un piano all'altro).

Colpo esplosivo

Telepatia (Car) [Influenza mentale]
Livello: Psion 7
Dimostrazione: Ud (vedi testo)
Tempo di manifestazione: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Diverse creature viventi entro un'esplosione del raggio di 4,5 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dimezza
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 13

Lo psionico "grugnisce" psichicamente per 1 round (cosa che può essere individuata sia dalle creature psioniche che non psioniche), e poi rilascia un terribile urlo proveniente dal subconscio che penetra e distrugge i morbidi tessuti del cervello dei bersagli. Questo attacco infligge 13d4 danni.

Colpo luminoso

Psicocinesi (Cos)
Livello: Psion 5
Dimostrazione: Vi (vedi testo)
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 9

Lo psionico concentra psicocineticamente anche la più minuscola particella di luce ambientale in una tremenda esplosione di luce, che infligge 9d4 danni da calore a tutte le creature all'interno dell'area. Anche gli oggetti incustoditi subiscono danno.

Compressione

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 1/Combattente psichico 1
Dimostrazione: Ol
Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 minuto per livello (1)
Punti potere: 1

Lo psionico può ridurre la propria taglia. Può rimpicciolire del 10% per livello di psionico che possiede, diminuendo dello stesso ammontare in altezza, larghezza e profondità (fino ad una riduzione massima del 50%). Il peso diminuisce approssimativamente del cubo della taglia ridotta, come segue:

Diminuzione in altezza	Perdita di peso
-10% (x0.9)	-30% (x0.7)
-20% (x0.8)	-50% (x0.5)
-30% (x0.7)	-60% (x0.4)
-40% (x0.6)	-80% (x0.2)
-50% (x0.5)	-90% (x0.1)

Anche l'equipaggiamento dello psionico viene rimpicciolito. I punti ferita, la Classe Armatura e i tiri per colpire non cambiano, ma la Forza diminuisce insieme alla taglia. Per ogni 10% di riduzione, il punteggio di Forza subisce una penalità di ingrandimento -1, fino ad un punteggio minimo di 1.

Molteplici effetti psionici o magici che riducono la taglia non sono cumulativi.

Confidente

Telepatia (Car)
Livello: Psion 9
Durata: Istantanea
Punti potere: 17, costo in PE

Funziona come *collegamento mentale minore*, ma il legame telepatico tra lo psionico e un'altra creatura è reso permanente.
Costo in PE: 2.000 PE.

Congedare ectoplasma

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 4
Dimostrazione: Vi, Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Esplosione del raggio di 9 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 7

Lo psionico congela le creature o gli oggetti composti di ectoplasma (come i costrutti astrali), o che erano precedentemente formati di ectoplasma (come gli oggetti creati utilizzando qualsiasi potere di creazione). Il potere ha effetto su qualsiasi cosa si trovi in un raggio di 9 metri. Le creature che falliscono i loro tiri salvezza si dissolvono nell'ectoplasma che le compone, che evapora nel giro di 1 round. Gli oggetti incustoditi falliscono automaticamente il loro tiro salvezza a meno che non siano psionicamente potenziati in qualche modo, nel qual caso si salvano come oggetti psionici (vedi Capitolo 8: "Oggetti psionici"). I personaggi in forma ectoplasmica che falliscono il loro tiro salvezza possono venire spostati. Tirare un d%: Con un risultato di 01-50 vengono fisicamente spostati in una locazione a caso sul Piano Astrale, con 51-100 sono totalmente distrutti. Per gli osservatori sembrerà comunque mortale.

Congedo

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 4
Dimostrazione: Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione

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 psionici: Sì
Punti potere: 7

Questo potere costringe una creatura extraplanare a fare ritorno al suo piano di appartenenza. Bisogna sommare i DV della creatura al suo tiro salvezza e sottrarre il livello di psionico del personaggio. Se il potere ha successo, la creatura viene immediatamente ricacciata, ma c'è una probabilità del 20% di averla inviata su un altro piano di esistenza che non sia quello a cui appartiene.

Cono di rumore

Psicocinesi (Cos) [Sonoro]
Livello: Psion 3
Dimostrazione: Vi, Ud (vedi testo)
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: 18 m
Area: Cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 5

Lo psionico emette un urlo di energia sonora concentrata che infligge 5d4 danni alle creature che si trovano dentro l'area di effetto. Il cono si estende dalla bocca dello psionico, spinto dal suo più lieve respiro. (*Cono di rumore* non funziona in zone di silenzio magico).

Anche gli oggetti incustoditi subiscono danno e l'energia sonora può infrangere gli oggetti più deboli. Se il danno causato ad una barriera riesce ad infrangerla o oltrepassarla, il suono può continuare oltre la barriera fino ai limiti del raggio di azione del potere; altrimenti, si ferma lì proprio come farebbe ogni altro potere.

Conoscere direzioni

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 0/Combattente psichico 0
Dimostrazione: Me
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: Istantanea
Punti potere: 1

Lo psionico sa istantaneamente in quale direzione si trovi il nord. Se si trova in una zona dove le linee dei campi magnetici non indicano alcun nord, potrebbe venire a conoscenza di una nota caratteristica del territorio, a discrezione del DM. Lo psionico conosce la direzione in cui si trova il nord solo immediatamente dopo la manifestazione del potere. Successivi spostamenti da parte sua potrebbero di nuovo confonderlo.

Conoscere locazioni

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 1
Dimostrazione: Me
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: Istantanea
Punti potere: 1

Lo psionico sa in generale dove si trova. Questo potere è utile per quei personaggi che viaggiano di frequente facendo uso

di teletrasporti, portali o tramite altri piani di esistenza. Il potere rivela solo indicazioni generiche sulla posizione del personaggio. L'informazione non è di solito nulla di più dettagliato di un breve riassunto che lo posiziona rispetto ad una nota caratteristica del territorio, come "all'incirca a 32 chilometri ovest-nord-ovest dalla Città di Greyhawk". Se non si trovano luoghi importanti nelle vicinanze, sono possibili risposte come "al largo sul Mare Senza Sole", che perlomeno offrono qualche indicazione sulla posizione del personaggio. Successivi spostamenti da parte sua potrebbero di nuovo confonderlo.

Contingenza

Metacreatività (Int)

Livello: Psion 7

Dimostrazione: Ol

Tempo di manifestazione: Almeno 10 minuti (vedi testo)

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 giorno per livello o finché non viene scaricato

Punti potere: 13

Lo psionico può collocare un potere sulla propria persona in modo che quest'ultimo abbia effetto quando si verificano certe condizioni stabilite al momento della manifestazione della contingenza. Sia contingenza che il potere da innescare devono essere manifestati allo stesso tempo. Un tempo di manifestazione di 10 minuti è il minimo richiesto in totale per la manifestazione di entrambi i poteri. Se il potere da innescare ha un tempo di manifestazione superiore a 10 minuti, bisogna considerare quel tempo.

Il potere che viene innescato dalla contingenza deve riguardare direttamente la persona dello psionico ed essere di un livello di potere non più alto di un terzo del livello di psionico del personaggio (arrotondato per difetto, al massimo di 6° livello).

Le condizioni dettate per attivare il potere devono essere chiare, anche se possono essere generiche. Ad esempio, una contingenza manifestata assieme a *prescienza marziale* potrebbe richiedere che ogni volta che lo psionico entri in combattimento, il potere *prescienza marziale* entri subito in azione. La contingenza attiva immediatamente il secondo potere, che viene "manifestato" istantaneamente quando le circostanze specificate si verificano. Da notare che se vengono prescritte condizioni complicate o contorte, l'intera combinazione di poteri (sia contingenza che il potere da innescare) potrebbe non funzionare. Il potere da innescare si attiva solamente in occasione del verificarsi delle condizioni specificate, indipendentemente dal fatto che lo si desideri o meno.

Si può usare una sola contingenza per volta; se ne viene manifestata una seconda, la prima (se ancora attiva) si dissolve.

Controllare aria

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Propagazione del raggio di 300 m + 150 m per livello

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 3

Lo psionico dispone di un limitato controllo sulla velocità e la direzione dei venti. La velocità dell'aria all'interno della zona può essere aumentata o diminuita fino a 16 km + 8 km all'ora per livello. Egli può modificare anche la direzione di qualsiasi vento che si muova a questa velocità o meno di 90 gradi rispetto alla sua direzione originale. Venti forti posso-

no produrre turbini di polvere o sabbia, alimentare un grosso incendio, ribaltare una piccola imbarcazione, scacciare vapori o gas. Se abbastanza potenti, possono addirittura buttare a terra i personaggi (Vedi Tabella 3-17 al Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER per gli specifici effetti delle diverse velocità del vento).

Controllare corpi

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un umanoide di taglia Media o inferiore

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 3

Lo psionico controlla psicocineticamente le azioni di qualsiasi umanoide che sia di taglia Media o più piccola. *Controllare corpi* non richiede che venga stabilito un contatto mentale con il soggetto. Lo psionico può obbligare il bersaglio ad agire, sebbene abbia solo un rudimentale controllo dei suoi arti. Lo psionico può far alzare, sedere, camminare, girare ecc. il soggetto, ma l'agire sulle corde vocali è troppo complicato e la manifestazione dei poteri è impossibile.

Lo psionico può obbligare il soggetto a combattere, ma i suoi tiri per colpire e la sua CA non sono i suoi. Il bonus di attacco del soggetto controllato è uguale al bonus di attacco base dello psionico + il modificatore di Forza del soggetto (o modificatore di Destrezza per gli attacchi a distanza) con l'aggiunta di una penalità di circostanza di -4. Il soggetto controllato non può compiere attacchi di opportunità contro le creature che minaccia. La CA del soggetto controllato non riceve i benefici del suo modificatore di Destrezza, ma guadagna un beneficio, se possibile, uguale a metà del modificatore di Destrezza dello psionico. Naturalmente, lo psionico può tenere il soggetto immobile, rendendolo indifeso.

I soggetti resistono al controllo e coloro che vengono forzati a compiere azioni contro la propria natura, ricevono un nuovo tiro salvezza con un bonus di morale +2. Lo psionico deve vedere il soggetto per poterlo controllare.

Mentre il corpo del soggetto è tenuto sotto controllo, così non è per la sua mente. Le creature che possono attivare capacità tramite un atto di volontà, possono continuare a farlo. Così, uno psion nella morsa di *controllare corpi* può tentare di manifestare poteri. Tentare di manifestare un potere in questo modo richiede una prova di Concentrazione per ogni potere manifestato contro una CD di 10 + il livello del potere che il soggetto sta tentando di manifestare.

Controllare fiamme

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Una fonte di fuoco non magico fino a 9 dm² per livello (vedi testo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 3

Lo psionico controlla l'intensità o il movimento di una fonte di fuoco. Una fonte di fuoco non magica può essere controllata se il suo letto o la sua base è uguale o inferiore a 9 dm² per livello; i fuochi più grandi non possono essere controllati. Lo psionico può trasferire liberamente il controllo tra le

fonti di fuoco, o modificare il tipo di controllo mentre mantiene la concentrazione, ma può compiere un solo specifico tipo di cambiamento ad una fonte di fuoco per round. Quando il controllo su di una fonte di fuoco viene meno, quel fuoco torna immediatamente al suo stato originale (o si spegne se non ha più alimentazione o è stato spostato al di là del suo letto originale).

Aumentare/Diminuire le fiamme: Lo psionico può incrementare le dimensioni di un fuoco fino a 9 dm³ per livello. Ogni espansione di 9 dm³ incrementa il danno potenziale che le fiamme possono infliggere di +1. Lo psionico può incrementare la taglia di un fuoco oltre la sua area originale, fino a farlo diventare uguale alla taglia permessa. Lo psionico può mantenere acceso artificialmente un fuoco che normalmente si spegnerebbe per mancanza di alimentazione, ma gettare acqua sufficiente su di un fuoco controllato lo spegne. Ad esempio, un avversario colpito dall'olio ardente o altrimenti a rischio di andare a fuoco deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per evitare questo destino. Con un tiro salvezza fallito, la vittima subisce 1d6 danni. Normalmente la vittima avrebbe diritto a un tiro salvezza sui Riflessi ogni round per spegnere le fiamme, ma uno psionico di 4° livello che utilizza *controllare fiamme* può mantenere artificialmente vive le fiamme, e inoltre, alimentarle così che la vittima subisca 1d6+4 danni per round.

Lo psionico può diminuire l'intensità di una fiamma di 9 dm³ per livello. Ognuna di queste diminuzioni nell'intensità della fiamma provoca una riduzione di -1 del suo potenziale di danno (fino ad un minimo di 1 punto). Ridurre la dimensione di un fuoco a zero lo estingue permanentemente.

Animare il fuoco: Lo psionico può muovere il fuoco come se esso fosse una creatura vivente. Un fuoco animato si muove ad una velocità di 9 metri e può avere una vaga forma umanoide o di altro tipo (o qualcosa di più artistico, con una prova appropriata di Artigianato [sculpture] contro una CD determinata dal DM), fino a quando il volume complessivo del fuoco non supera il suo volume originale. Un fuoco che si sposta dalla sua fonte o dal suo letto originale muore non appena il controllo su di esso viene a mancare. Il fuoco animato può attaccare un bersaglio, utilizzando il bonus di attacco base dello psionico per sferrare attacchi di contatto. Un attacco riuscito ha una possibilità di dare fuoco all'avversario: l'avversario deve compiere un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per evitarlo. Normalmente la vittima avrebbe diritto a un tiro salvezza sui Riflessi ogni round per spegnere le fiamme, altrimenti il fuoco brucia per altri 1d6 danni. Far sferrare ulteriori attacchi al fuoco animato equivale ad ulteriori possibilità di appiccicare il fuoco all'avversario. Il danno da molteplici fuochi è cumulativo, ma la vittima riceve un tiro salvezza ogni round per spegnere ogni fuoco. È possibile passare dal controllo del fuoco animato all'intensificazione delle fiamme che stanno già bruciando (negando all'avversario i tiri salvezza sui Riflessi successivi al primo).

Controllare luce

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: 9 cubi con spigolo di 3 m + 3 cubi con spigolo di 3 m per livello

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 1

Lo psionico manipola i livelli di luce ambientale presenti nell'area. Può incrementare o diminuire l'illuminazione totale dell'area fino al 20% per livello di psionico. Questo incremen-

ta o diminuisce il raggio visivo complessivo di tutte le creature che dipendono dalla luce della stessa percentuale. Ad esempio, un uomo può vedere fino a 9 metri alla luce di una torcia. Se viene utilizzato *controllare luce* per incrementare la visibilità del 20%, gli umani possono vedere fino a 10,8 metri e gli elfi (con visione crepuscolare) possono vedere fino a 21,6 metri all'interno dell'area del potere. Se lo psionico diminuisce la luce ambientale in un'area del 100% (al 5° livello o superiore), anche coloro dotati di visione crepuscolare sono accecati all'interno dell'area di effetto. Il cambio di intensità può essere graduale o improvviso.

Diminuire la luce ambientale conferisce un bonus di circostanza +1 per ogni 40% di diminuzione alle prove di Nascondersi. Lo psionico può aumentare l'intensità della luce ambientale nell'area fino a "accecante", accecando per un round la vista normale di tutte le creature presenti nell'area che falliscono un tiro salvezza sulla Tempra.

Controllare oggetti

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un oggetto incustodito non magico del peso non superiore a 45 kg

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 1

Lo psionico porta telecineticamente "in vita" gli oggetti inanimati. Sebbene non siano davvero vivi, gli oggetti si muovono sotto il suo controllo. Ad esempio, una sedia può camminare, un albero morto può scuotersi, una pietra rotolare. La vegetazione viva non può essere controllata in questa maniera, né si possono controllare gli oggetti già animati o i non morti. Gli oggetti controllati si muovono come marionette, con movimenti goffi e rigidi. Se si tratta di un oggetto rigido, esso compie vari rumori mentre viene controllato. L'oggetto può muoversi con una velocità di 3 metri. Un oggetto controllato che attacca un avversario dispone di un attacco di schianto con un bonus di attacco +0, che infligge 1d4 danni contundenti.

Nota: Lo psionico può tentare di "controllare" una normale serratura, facendo muovere gli ingranaggi in modo da farla aprire da sola. Utilizzare il potere in questo modo conferisce un bonus di competenza +4 alle prove di Scassinare Serrature riguardo quella particolare serratura.

Controllare ombre

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 0/Combattente psichico 0

Dimostrazione: Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: L'ombra prodotta da qualsiasi oggetto o creatura con un'area totale fino a 9 m²

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 1

Lo psionico controlla le ombre proiettate da qualunque persona o cosa. L'ombra controllata è come una marionetta che fa la parodia di azioni immaginarie dell'oggetto o della creatura che la proietta, anche se il soggetto rimane fermo. Lo psionico può anche far allontanare l'ombra dalla sua fonte, fintanto che venga proiettata lungo una parete o una superficie piana e rimanga entro il raggio di azione.

Controllare suoni

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un suono o un insieme di suoni collegati

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 5

Lo psionico può modellare e modificare i suoni esistenti. Può indicare un suono, come una persona che parla o che canta, o un gruppo di suoni collegati, come il rumore della pioggia o di soldati in marcia. Può essere controllato un suono basso quanto uno schioccare di dita, ma nulla di più silenzioso. Lo psionico può sostituire qualsiasi suono non magico che abbia udito al suono da modificare. Ad esempio, lo psionico potrebbe rimpiazzare il russare di un drago con il rumore di una cascata. Può cambiare le parole pronunciate da una persona in una serie di frasi disarticolate o in parole completamente diverse (sebbene una persona che stia parlando di solito si ferma quando ogni parola che pronuncia viene fuori in maniera diversa da ciò che intende). Se lo psionico tenta di duplicare esattamente la voce di uno specifico individuo, o un suono di natura terrificante (come il ruggito di un drago), deve superare una prova di Raggiare con un bonus di circostanza +5 contro la prova di Percepire Inganni del difensore per evitare di suscitare sospetti.

Lo psionico può azzittire completamente un suono, o ingigantirlo ad un tale tono da frantumare gli oggetti di cristallo, vetro, ceramica o porcellana non magici (fiale, bottiglie, fiasche, giare, specchi ecc.). Quando un suono viene aumentato in questa maniera, tutti gli oggetti applicabili entro un raggio di 90 centimetri dall'origine del suono vengono frantumati in dozzine di pezzi. Gli oggetti che pesano più di 0,45 kg per livello di psionico del personaggio non sono colpiti. In alternativa, lo psionico può modulare un suono in modo che abbia effetto solo su di un singolo oggetto del materiale appropriato, del peso non superiore a 4,5 kg per livello di psionico del personaggio e che si trovi entro 1,5 metri dall'origine del suono. Le creature cristalline di qualsiasi peso subiscono 1d6 danni per livello di psionico del personaggio (massimo 10d6) se entro 1,5 metri dall'origine del suono.

Conversione di energia

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 7

Raggio di azione: Personale e Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Lo psionico e un oggetto o creatura

Punti potere: 13

Funziona come *barriera di energia*, eccetto che lo psionico scarica l'energia accumulata in un raggio con un singolo attacco di contatto a distanza, come azione standard. Il raggio è composto dal tipo di energia assorbito. Lo psionico può scegliere di sparare il raggio prima di completare la saturazione della propria barriera di energia, sebbene fare questo dà termine al potere. Se il raggio colpisce il bersaglio, questo subisce un numero di danni pari al numero totale di danni ignorati grazie alla barriera di energia.

Corpo d'ombra

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 8

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (1)

Punti potere: 15

Il corpo dello psionico e tutto il suo equipaggiamento vengono avvolti dalle ombre, conferendogli numerose potenti resistenze e capacità.

Come ombra vivente, egli si confonde perfettamente con qualsiasi altra ombra e svanisce nell'oscurità. Appare come un'ombra solitaria nelle zone in piena luce. Egli può muoversi alla sua normale velocità, ma può spostarsi su qualsiasi superficie, comprese le pareti e i soffitti, così come sulle superfici di liquidi: addirittura lungo una cascata.

Quando si trova in forma d'ombra, lo psionico può essere rivelato da poteri che individuano i pensieri, la vita o le presenze (compreso *visione del vero*), o tramite movimenti sospetti in zone illuminate. Egli non può danneggiare nessuno fisicamente né manipolare oggetti, ma può utilizzare normalmente i propri poteri psionici. L'utilizzo dei poteri psionici potrebbe attrarre attenzione, ma se si mantiene in un'area ombreggiata, somma +15 alla sua prova di Nascondersi. Egli è praticamente invisibile nell'oscurità (sebbene certi effetti di dimostrazione dei poteri potrebbero rivelarne brevemente l'esatta posizione).

Lo psionico ottiene una riduzione del danno 50/+5. Egli è immune a tutte le cose indicate in *corpo di ferro* e anche alle cose che normalmente danneggerebbero un golem di ferro.

Corpo di ferro

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 8

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (1)

Punti potere: 15

Questo potere è in grado di trasformare il corpo in acciaio vivente, garantendo potenti capacità e resistenze.

Lo psionico guadagna una riduzione del danno di 50/+3. Diventa immune a cecità, colpi critici, danni alle caratteristiche (tranne quelli provocati dal combattimento psionico), sordità, malattie, annegamento, elettricità, veleno, stordimento e a tutti i poteri e gli incantesimi che colpiscono la fisiologia o la respirazione, perché a tutti gli effetti, per la durata di questo potere, lo psionico non è composto di materia organica e non ha bisogno di respirare. Egli subisce solo metà dei danni da fuoco e da acido di ogni tipo. Tuttavia, diventa vulnerabile a tutti gli attacchi speciali che hanno effetto sui golem di ferro.

Lo psionico ottiene un bonus di potenziamento +6 al punteggio di Forza, ma subisce una penalità di potenziamento -6 al punteggio di Destrezza (fino a un punteggio minimo di 1) e la velocità si dimezza. Non è in grado di bere (e quindi di usare pozioni) né di usare strumenti a fiato.

I suoi attacchi senz'armi infliggono 1d6 danni normali e lo psionico è considerato a tutti gli effetti "armato" anche attaccando a mani nude (uno psionico di taglia Piccola infligge 1d4 anziché 1d6).

Il peso aumenta di dieci volte, facendolo affondare in acqua come una pietra. Tuttavia, egli è sicuramente in grado di resistere alla terribile pressione e alla mancanza d'aria... almeno finché il potere non termina.

Corpo di quercia

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 7

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 minuto per livello (I)
Punti potere: 13

Funziona come *corpo di ferro*, ma trasforma il corpo dello psionico in una quercia vivente.

Egli ottiene una riduzione del danno 20/+1. È immune alla cecità, al danno di caratteristica, alla sordità, alle malattie, all'annegamento, ai veleni, allo stordimento, e a tutti i poteri, incantesimi o attacchi che agiscono sulla fisiologia o la capacità di respirare, in quanto egli non possiede una fisiologia o capacità respiratorie per la durata di questo potere. Egli subisce solo tre quarti del danno da parte dell'acido e del freddo di tutti i tipi. Diventa però vulnerabile a tutti gli attacchi speciali che agiscono sul legno.

Egli guadagna un bonus di potenziamento +3 alla Forza, ma subisce una penalità di potenziamento -3 alla Destrezza (fino ad un minimo di 1), e la sua velocità viene dimezzata rispetto al normale. Egli non può bere (e quindi non può utilizzare pozioni), né suonare strumenti a fiato.

Il suo attacco senz'armi infligge 1d6 danni normali, e viene considerato "armato" quando compie attacchi senz'armi (uno psionico di taglia Piccola infligge solo 1d4 danni).

Il suo peso aumenta di cinque volte, ma è in grado di galleggiare nell'acqua.

Costrutto astrale I

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 1
Dimostrazione: Vi, Ma
Tempo di manifestazione: 1 round completo
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Crea un costrutto astrale
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 1

Questo potere crea un costrutto astrale di 1° livello (vedi Capitolo 8: "Mostri") fatto di ectoplasma solidificato che assale i nemici dello psionico. Appare dove deciso dallo psionico e agisce immediatamente, al turno del personaggio. Attacca gli avversari dello psionico al meglio delle proprie capacità. Il personaggio può comandarlo mentalmente forzandolo a non attaccare, ad attaccare specifici nemici, o a compiere altre azioni. Il costrutto astrale agisce normalmente nell'ultimo round di durata del potere e poi si dissipa alla fine del suo turno.

Non è necessario apprendere un *costrutto astrale* di livello inferiore per apprendere una versione di livello superiore.

Costrutto astrale II

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 2
Effetto: Uno o più costrutti astrali, nessuno dei quali può trovarsi a più di 9 m distanza l'uno dall'altro
Punti potere: 3

Come *costrutto astrale I*, eccetto che permette di creare un costrutto astrale di 2° livello o 1d3 costrutti astrali di 1° livello.

Costrutto astrale III

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 3
Effetto: Uno o più costrutti astrali, nessuno dei quali può trovarsi a più di 9 m distanza l'uno dall'altro
Punti potere: 5

Come *costrutto astrale I*, eccetto che permette di creare un costrutto astrale di 3° livello o 1d3 costrutti astrali di 2° livello o 1d4+1 costrutti astrali di 1° livello.

Costrutto astrale IV

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 4
Effetto: Uno o più costrutti astrali, nessuno dei quali può trovarsi a più di 9 m distanza l'uno dall'altro
Punti potere: 7

Come *costrutto astrale I*, eccetto che permette di creare un costrutto astrale di 4° livello o 1d3 costrutti astrali di 3° livello o 1d4+1 costrutti astrali di livello inferiore.

Costrutto astrale V

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 5
Effetto: Uno o più costrutti astrali, nessuno dei quali può trovarsi a più di 9 m distanza l'uno dall'altro
Punti potere: 9

Come *costrutto astrale I*, eccetto che permette di creare un costrutto astrale di 5° livello o 1d3 costrutti astrali di 4° livello o 1d4+1 costrutti astrali di livello inferiore.

Costrutto astrale VI

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 6
Effetto: Uno o più costrutti astrali, nessuno dei quali può trovarsi a più di 9 m distanza l'uno dall'altro
Punti potere: 11

Come *costrutto astrale I*, eccetto che permette di creare un costrutto astrale di 6° livello o 1d3 costrutti astrali di 5° livello o 1d4+1 costrutti astrali di livello inferiore.

Costrutto astrale VII

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 7
Effetto: Uno o più costrutti astrali, nessuno dei quali può trovarsi a più di 9 m distanza l'uno dall'altro
Punti potere: 13

Come *costrutto astrale I*, eccetto che permette di creare un costrutto astrale di 7° livello o 1d3 costrutti astrali di 6° livello o 1d4+1 costrutti astrali di livello inferiore.

Costrutto astrale VIII

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 8
Effetto: Uno o più costrutti astrali, nessuno dei quali può trovarsi a più di 9 m distanza l'uno dall'altro
Punti potere: 15

Come *costrutto astrale I*, eccetto che permette di creare un costrutto astrale di 8° livello o 1d3 costrutti astrali di 7° livello o 1d4+1 costrutti astrali di livello inferiore.

Costrutto astrale IX

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 9
Effetto: Uno o più costrutti astrali, nessuno dei quali può trovarsi a più di 9 m distanza l'uno dall'altro
Punti potere: 17

Come *costrutto astrale I*, eccetto che permette di creare un costrutto astrale di 9° livello o 1d3 costrutti astrali di 8° livello o 1d4+1 costrutti astrali di livello inferiore.

Creare cibo e acqua

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 3
Dimostrazione: Ud, Ma
Tempo di manifestazione: 10 minuti

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Cibo e acqua per sostenere tre umani o un cavallo per livello per 1 giorno
Durata: 1 giorno (vedi testo)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 5

Questo potere permette di creare una quantità di cibo normale a scelta dello psionico, altamente nutriente, ma poco saporito. Il cibo marcisce e diventa immangiabile dopo 24 ore. L'acqua creata attraverso questo incantesimo è acqua piovana pura, che però non imputridisce come accade al cibo.

Creare suoni

Psicocinesi (Cos)
Livello: Psion 1
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Suoni (vedi testo)
Durata: 1 round per livello (1)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 1

Lo psionico crea un volume di suoni che sale di tono, scende, si avvicina o rimane fisso in un luogo. Il personaggio sceglie che tipo di suono creerà il potere al momento della manifestazione e non potrà poi cambiarne le caratteristiche di base. Il volume del suono creato, tuttavia, dipende dal livello di psionico del personaggio. Lo psionico è in grado di produrre un rumore pari a quello generato da quattro uomini per ogni suo livello (fino a un massimo di venti uomini). Egli può quindi ricreare suoni che simulino il parlare, il cantare, il gridare, il camminare, il marciare e il correre. Il rumore generato può produrre praticamente qualsiasi tipo di suono entro i limiti di volume definiti. Il rumore di un'orda di ratti è pari più o meno al volume di otto uomini che corrono e gridano. Il ruggito di un leone è pari al rumore prodotto da sedici uomini, e quello di una tigre crudele è pari al rumore prodotto da venti. Se lo psionico desidera creare uno specifico messaggio, può creare solo poche parole, ed esse si ripeteranno all'infinito fino al termine del potere o alla sua interruzione. Se lo psionico tenta di duplicare esattamente la voce di uno specifico individuo, o un suono di natura terrificante (come il ruggito di un drago), deve riuscire una prova di Raggiare con un bonus di circostanza +2 contro la prova di Percepire Inganni del difensore per evitare di suscitare sospetti. *Creare suoni* può essere utilizzato come base per gli effetti di *controllare suoni*.

Creazione autentica

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 8
Durata: Istantanea
Punti potere: 15, costo in PE

Funziona come *creazione maggiore* ma gli oggetti creati sono permanenti e non possono essere annullati da magie dissolventi o poteri di negazione. A tutti i fini e gli scopi, questi oggetti sono totalmente reali.

Costo in PE: Il costo in PE è uguale a 10 volte il costo dell'oggetto in monete d'oro (vedi il *Manuale del Giocatore* per il costo degli oggetti), o un minimo di 1 PE.

Creazione maggiore

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 5
Tempo di manifestazione: 10 minuti

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Durata: Vedi testo
Punti potere: 9

Funziona come *creazione minore*, con la differenza che lo psionico è anche in grado di creare un oggetto di natura minerale: pietra, cristallo, metallo ecc. La durata dell'oggetto così creato varia a seconda della sua durezza e della rarità del materiale di cui è composto:

Esempi di durezza e rarità	Durata
Vegetali	2 ore per livello
Roccia, cristallo, metalli comuni	1 ora per livello
Metalli preziosi	20 minuti per livello
Gemme	10 minuti per livello
Mithral*	2 round per livello
Adamantio**	1 round per livello

* Questa categoria include molti metalli rari. Gli oggetti in mithral sono il 50% più leggeri degli stessi oggetti fatti in acciaio.

** Gli oggetti fatti in adamantio pesano il 75% degli stessi oggetti fatti in acciaio. Sono però anche molto più resistenti e tendono meno a perdere l'affilatura, garantendo quindi un bonus di +1 alla CA nel caso di armature e di +1 al tiro per colpire e ai danni nel caso di armi (anche se gli oggetti non sono magici).

Creazione minore

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 1/Combattente psichico 1
Dimostrazione: Ma
Tempo di manifestazione: 1 minuto
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Un oggetto non magico incustodito di materia vegetale inerte, 1 cubo per livello con spigolo di 30 cm
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 1

Lo psionico è in grado di creare un oggetto non psionico di materiale vegetale e inanimato: vesti di lino, una corda di canapa, una scala di legno ecc. Il volume dell'oggetto creato non può superare un cubo per livello dello psionico con spigolo di 30 cm. Per creare un oggetto complesso lo psionico deve compiere una adeguata prova di abilità, come ad esempio Artigianato (costruire archi) per creare delle punte di frecce.

Tentare di usare un oggetto creato tramite questo potere come componente materiale di un incantesimo provoca il suo fallimento automatico.

Creazione minore immediata

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 2/Combattente psichico 2
Tempo di manifestazione: 1 azione
Punti potere: 3

Funziona come *creazione minore*, tranne che il tempo di manifestazione è 1 azione invece di 1 minuto.

Crisi respiratoria

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]
Livello: Psion 3
Dimostrazione: Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura di taglia Enorme o inferiore
Durata: 2 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 5

Lo psionico obbliga il soggetto a svuotare la sua intera riserva d'aria in una sola e potente esalazione, distruggendo così il ciclo respiratorio automatico del soggetto. I polmoni del soggetto non aspirano più aria per tutta la durata del potere. Coloro che scelgono di controllare coscientemente il loro respiro ogni round (in un tentativo di recuperare un po' d'aria) sono limitati a sole azioni parziali durante il round in cui cercano di respirare.

Le creature colpite possono scegliere di agire normalmente, ma ogni round rischiano di svenire per la mancanza di aria. Devono superare una prova di Costituzione (CD 10) ogni round che passano senza respirare per rimanere coscienti. Ogni round che passano senza respirare, la CD incrementa di 1, ma ritorna a 10 se viene fatto un normale respiro.

Se il soggetto fallisce una prova di Costituzione diventa barcollante (0 pf). Il round seguente scende a -1 punti ferita e diventa morente a meno che la durata del potere non abbia termine prima. Se il potere non termina, il soggetto perisce al terzo round.

Cumulo ectoplasmico

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 5
Dimostrazione: Ma, Ud, Ol (vedi testo)
Tempo di manifestazione: 1 round completo
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Un costrutto ectoplasmico, largo 18 m e alto fino a 9 m
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 9

Lo psionico produce un'effimera massa di ectoplasma quasi vivente dotata di molte gambe, che viene chiamato cumulo ectoplasmico. Il cumulo si muove secondo gli ordini dello psionico ad una velocità di 3 metri. Esso può avvolgere completamente gli oggetti (e gli avversari) sui quali viene manifestato o sui quali si sposta, in quanto ha la consistenza di una spessa nebbia. La vista di coloro che si trovano all'interno del cumulo è limitata a 3 metri e la manifestazione di poteri (o il lancio di incantesimi) all'interno della "pancia" del cumulo è impossibile. Le creature avvolte dal cumulo, quale che sia la loro Classe Armatura, subiscono 1 danno alla fine di ogni round in cui rimangono all'interno della forma turbinante del cumulo. Un forte vento che soffi contro il cumulo riduce la sua velocità a 0 durante il primo round e nei round successivi sposta il cumulo nella direzione del vento ad una velocità di 1,5 metri.

Dardo ectoplasmico

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 0/Combattente psichico 0
Dimostrazione: Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: 0 m
Effetto: Un quadrello, freccia, o proiettile da fionda non magico
Durata: 2 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 1

Lo psionico crea un singolo quadrello da balestra, una freccia o un proiettile da fionda non magico e di taglia normale che

si dissipa nelle particelle ectoplasmiche che lo compongono quando la durata del potere ha termine.

Demenza

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]
Livello: Psion 7
Dimostrazione: Me
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 13

Le creature soggette a questo potere sono rese permanentemente dementi e si comportano costantemente in maniera casuale, come indicato nella tabella seguente:

1d10	Comportamento
1	Si allontanano per 1 minuto (se non viene loro impedito)
2-6	Non fanno nulla per 1 round
7-9	Attaccano la creatura più vicina per 1 round
10	Agiscono normalmente per 1 round

Tranne nel caso in cui si sia ottenuto un 1, tirare nuovamente ogni round per decidere cosa farà la creatura in questione. Le creature che si allontanano abbandonano la scena e si disinteressano di essa. Gli attaccanti non godono di alcun particolare vantaggio quando li attaccano. Il comportamento viene controllato all'inizio del turno di ogni creatura. Qualsiasi creatura demente che viene attaccata, attaccherà automaticamente il suo aggressore al turno seguente.

Solo *chirurgia psichica* e altre misure estreme possono ristabilire la sanità mentale del soggetto.

Demoralizzare

Telepatia (Car) [Influenza mentale]
Livello: Psion 1
Dimostrazione: Ol, Me
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Diverse creature viventi, nessuna delle quali può essere a più di 4,5 m l'una dall'altra
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 1

Lo psionico riempie i suoi nemici di dubbi esistenziali, conferendogli una penalità di morale di -1 a tutti i tiri salvezza, tiri per colpire e prove di abilità. Gli alleati del personaggio non sono colpiti.

Deposito mentale

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 8
Dimostrazione: Ma (vedi testo)
Tempo di manifestazione: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Un cristallo deposito
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 15

Questo potere produce un cristallo deposito contenente l'essenza della mente dello psionico (questo potere non può essere utilizzato su di una persona morta). Fino al momento

della sua morte, il cristallo deposito è totalmente inerte. Se lo psionico dovesse venire ucciso, la sua anima viene trasferita nel cristallo deposito, che inizia ad emettere un lieve bagliore. Dopo il trasferimento, i resti mortali dello psionico (qualora esistano ancora) divengono materia inerte e non possono di conseguenza essere riportati in vita. Il trasferimento dal corpo ucciso al cristallo deposito funziona a qualsiasi distanza, fisica o extradimensionale, a meno che qualche sorta di particolare geometria planare impedisca il trasferimento.

Una volta che il cristallo deposito è stato attivato dalla morte del corpo fisico, lo psionico possederà le capacità di uno psicocristallo del livello appropriato, oltre a tutti i poteri che conosceva e i punti potere posseduti al momento della manifestazione del *deposito mentale* ma con un livello di meno. Lo psionico ha trenta giorni per costruirsi un corpo organico, dopodiché la coscienza svanisce e la sua anima trapassa qualora non sia entrata nel nuovo corpo.

Per costruirsi un corpo, lo psionico (all'interno del cristallo deposito) deve trascorrere dieci giorni in totale solitudine. Le parti che costituiscono il corpo vengono estratte dall'ectoplasma del Piano Astrale, e lentamente modellate e trasformate in un corpo vivente che è l'esatto duplicato del corpo dello psionico al momento della manifestazione di *deposito mentale* (il cristallo stesso inizia lentamente a spaccarsi e diventare parte del nuovo corpo organico). Quando sono trascorsi dieci giorni, lo psionico occupa totalmente il nuovo corpo. Egli possiede tutte le capacità che possedeva al momento della manifestazione del *seme mentale*, ma con un livello di meno, e senza possedere nulla del suo equipaggiamento. Se il corpo in crescita viene colpito per un qualsiasi ammontare di danno, viene distrutto e l'anima trapassa.

Possibilmente, lo psionico potrebbe manifestare *scambio mentale* per utilizzare un corpo temporaneo, ma soltanto uno psion malvagio distruggerebbe il cristallo deposito con al suo interno un'altra mente per usurpare il corpo organico del soggetto (a meno che il soggetto sia, a sua volta, irrimediabilmente malvagio).

Destini legati

Telepatia (Car)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Qualsiasi due creature viventi che siano inizialmente a non più di 9 m di distanza

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 5

Lo psionico lega temporaneamente il destino di due creature qualsiasi, se entrambe falliscono il loro tiro salvezza. Se una delle due creature prova dolore, anche l'altra lo avverte. Quando una perde punti ferita, l'altra ne perde un eguale ammontare. Se una muore, l'altra deve superare immediatamente un tiro salvezza sulla Tempra per non ottenere un numero di livelli negativi uguali al livello del personaggio della creatura che è morta (minimo 1). Tutti gli altri effetti non vengono trasferiti grazie al potere. Se lo si desidera si può creare una catena di creature dai destini legati.

Destino del singolo

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 4

Dimostrazione: Me, Vi

Tempo di manifestazione: Vedi testo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 7

La limitata onniscienza dello psionico gli permette di tirare nuovamente un tiro salvezza, tiro per colpire, o prova di abilità, e utilizzare il migliore dei due risultati.

Lo psionico può manifestare questo potere all'istante, abbastanza rapidamente da ottenere i suoi benefici nelle situazioni più disperate. Manifestare il potere è un'azione gratuita, come la manifestazione di un potere rapido e conta per il normale limite di un potere rapido per round.

Destriero astrale

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 10 minuti

Raggio di azione: 0 m

Bersaglio: Una creatura equina quasi reale

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 5

Lo psionico richiama una creatura equina quasi reale dal Piano Astrale. Il destriero può essere cavalcato solo dallo psionico o da una persona per cui ha espressamente richiamato il destriero. Un destriero astrale sembra in parte privo di forma, e il suo corpo traslucido sembra essere in continuo mutamento. Sul suo corpo appaiono delle rudimentali sembianze di una sella, del morso e delle briglie. La creatura non combatte, ma tutti gli animali normali la evitano e rifiutano di combatterla. (Gli animali crudeli e le creature non intelligenti, come i parassiti, possono invece attaccarlo).

Il destriero è altrimenti identico ad un *destriero fantomatico* come descritto nel Capitolo 11 del *Manuale del Giocatore*, comprese le capacità migliorate di un destriero richiamato da uno psionico di livello superiore.

Detonazione

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 9

Resistenza ai poteri psionici: Sì (oggetto)

Punti potere: 17

Funziona come *urto*, eccetto che *detonazione* infligge 17d6 danni. Lo psionico può decidere che il potere infligga invece un uguale ammontare di danno debilitante.

Deviare teletrasporto

Psicotrasporto (Des) [Teletrasporto]; e

Psicocinesi (Cos) [Teletrasporto]

Livello: Psion 7

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Un cerchio, centrato intorno allo psionico, con un raggio di azione di 30 m + 3 m per livello

Effetto: Devia il teletrasporto di qualsiasi oggetto o creatura il cui peso totale non sia superiore a 135 kg per livello

Durata: 10 minuti per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà nega (evita la deviazione)

Resistenza ai poteri psionici: Sì (evita la deviazione)

Punti potere: 13

Funziona come *percepire psicotrasporto*, eccetto che lo psionico può deviare la destinazione finale di qualsiasi teletrasporto fatto da altri all'interno dell'area. Questa è un'azione gratuita, come la manifestazione di un potere rapido e conta per il limite di un potere rapido per round. Lo psionico può deviare

la destinazione di teletrasporti in partenza e in arrivo, sia magici che psionici. Egli deve superare la resistenza ai poteri psionici delle creature che la possiedono per riuscire a deviare e le creature che si teletrasportano possono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per evitare comunque la deviazione.

Ai fini di questo potere, "deviare" significa che lo psionico sceglie la destinazione di qualsiasi teletrasporto su cui possa agire. La destinazione prescelta deve essere un posto in cui lo psionico stesso si sia precedentemente recato con il teletrasporto.

Disintegrazione

Psicocinesi (Cos)
Livello: Psion 6
Dimostrazione: Vi, Ud, Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 11

Un liscio raggio trasparente scaturisce dal dito indice dello psionico; quando il raggio tocca la creatura o l'oggetto bersagliato, questo risplende per un istante e poi svanisce, lasciando dietro di sé solo tracce di polvere sottilissima. Per colpire il bersaglio, lo psionico deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza. Il potere agisce su una massa non superiore a un cubo con spigolo di 3 metri di materia non vivente, quindi nel caso di bersagli o strutture molto grandi, solo una parte viene disintegrata. Il raggio agisce anche sulla materia e sull'energia di natura magica o psionica, come un muro di forza o un muro di ectoplasma, ma non su di un campo di annullamento psionico o simile area che nega le arti psioniche o la magia. Se una creatura o un oggetto riesco-

no ad effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con successo, gli effetti vengono ridotti e il bersaglio subisce solo 5d6 danni invece di disintegrarsi. Solo la prima creatura o il primo oggetto colpiti ne subiscono gli effetti (il raggio funziona solo su un singolo bersaglio per manifestazione).

Dissoluzione

Psicocinesi (Cos)
Livello: Psion 9
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura o oggetto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 17

Una creatura o un oggetto selezionato dallo psionico viene disintegrato, lasciando dietro di sé solo una scia di finissima polvere. Dissoluzione è simile a disintegrazione eccetto che ha effetto su di un cubo con spigolo di 15 metri di materia non vivente e non magica la cui durezza sia inferiore a 15. Una creatura o un oggetto che superi un tiro salvezza sulla Tempra viene influenzato solo parzialmente, subendo 10d6 danni invece di essere disintegrato. Solo la prima creatura o il primo oggetto colpiti ne subiscono gli effetti (il raggio funziona solo su un singolo bersaglio per manifestazione).

Dissonanza del destino

Chiaroscienza (Sag) [Influenza mentale]
Livello: Psion 1
Dimostrazione: Ma, Me
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura o oggetto toccato
Durata: Finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 1

Un semplice tocco dello psionico dà al soggetto un'imperfetta ed imprecisa visione di molti possibili futuri. Non abituato ed incapace di analizzare le informazioni, il soggetto subisce 1d8 danni debilitanti a causa della dissonanza. L'attacco di contatto dello psionico, caricato con un potere psionico, viene considerato un attacco armato.

Distorsione

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 3/Combattente psichico 3
Dimostrazione: Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 round per livello
Punti potere: 5

Emulando le capacità naturali della belva distortente, lo psionico sembra essere situato a circa 60 cm dalla sua reale posizione. Ottiene il beneficio di una probabilità del 50% di essere mancato, come se fosse in occultamento totale, ma a differenza di un vero occultamento totale, distorsione non im-

pedisce ai nemici di mirarlo normalmente. *Visione del vero* rivela la sua effettiva locazione.

Distrazione

Telepatia (Car) [Influenza mentale]
Livello: Psion 0/Combattente psichico 0
Dimostrazione: Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (1)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 1

Lo psionico fa sì che la mente del soggetto vaghi, distraendosi. Le vittime di *distrazione* compiono tutte le prove di Ascoltare, Osservare, Cercare e Percepire Inganni con una penalità di -1.

Dito di fuoco

Metacreatività (Int) [Fuoco]
Livello: Psion 0
Dimostrazione: Vi (vedi testo)
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Raggio
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 1

Un raggio di ectoplasma ardente e instabile viene proiettato dal dito indice dello psionico che deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio per infliggere danno al bersaglio. Il raggio infligge 1d3 danni da fuoco.

Divinazione

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 4
Dimostrazione: Vi, Me
Tempo di manifestazione: 10 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: Istantanea
Punti potere: 7

Questo potere è simile a *presagio* ma più potente. Esso può fornire consigli utili su un problema riguardante un obiettivo, un evento, o un'attività che si verificherà entro una settimana. Il consiglio può essere una frase semplice e breve oppure può mostrarsi sotto forma di una rima criptica o di una premonizione.

Per esempio, si supponga che la domanda sia: "Quali sono le nostre possibilità di assaltare la Torre Sognante?". Il DM sa che il cancello principale è protetto da otto ragni mostruosi Enormi invisibili pronti a tendere un'imboscata agli assalitori, ma ritiene che il gruppo possa vincere dopo una dura battaglia. Quindi la risposta potrebbe essere: "Un terribile pericolo sarà sconfitto da una risoluta forza d'arme e un uguale misura di acuta strategia". In ogni caso è sempre il DM a controllare le informazioni che lo psionico riceve. Da notare che se il gruppo non agisce in base alle informazioni ottenute le condizioni potrebbero cambiare e non rivelarsi più utili in seguito.

La probabilità di base per una *divinazione* corretta è del 70% + 1% per livello dello psionico. Il DM può modificare la percentuale se alcune circostanze inconsuete lo richiedono (ad esempio se sono state prese delle precauzioni speciali contro i poteri di *Chiaroscienza*). Se il tiro dei dadi fallisce, lo psioni-

co si rende conto che il potere non ha funzionato, a meno che non sia in atto qualche potere psionico o magia con l'intento appositivo di fornire false informazioni.

Come accade in *presagio*, una *divinazione* ripetuta sullo stesso argomento effettuata dallo stesso psionico utilizza lo stesso risultato di dadi della prima *divinazione* e fornisce ogni volta la stessa risposta.

Dominio

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]
Livello: Psion 4
Dimostrazione: Me
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Un umanoide di taglia Media o inferiore
Durata: 1 giorno per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 7

Lo psionico è in grado di controllare le azioni di un qualsiasi umanoide di taglia Media o inferiore stabilendo un legame telepatico con la mente della creatura. Se i due hanno un linguaggio in comune, lo psionico può generalmente costringere il soggetto ad eseguire i suoi comandi entro i limiti delle sue capacità. Se non condividono nessun linguaggio, può impartire solo comandi basilari come "Vieni qui", "Vai lì", "Combatti" o "Stai fermo" ecc. Lo psionico è a conoscenza di ciò che il soggetto sta sperimentando ma non riceve da lui percezioni sensoriali dirette.

Le creature si oppongono a questo controllo, e se costrette a intraprendere azioni contro la loro natura ricevono un nuovo tiro salvezza con un bonus variabile da +1 a +4 a seconda del genere di azione richiesta. Ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti. Una volta stabilito il controllo, il raggio di azione entro il quale può essere mantenuto è illimitato purché lo psionico e il soggetto rimangano sullo stesso piano. Non c'è bisogno di vedere il soggetto per controllarlo.

Dominio assoluto

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]
Livello: Psion 8
Punti potere: 15

Funziona come *dominio*, ma un soggetto obbligato a compiere azioni contro la propria natura compie un tiro salvezza con una penalità di -10. Con un tiro salvezza fallito, il soggetto deve compiere l'azione, ma con un successo, il potere viene infranto. Naturalmente possono essere anche intrapresi ordini autodistruttivi, a meno che il soggetto non superi il tiro salvezza sopra indicato, infrangendo di conseguenza il potere.

Dominio di massa

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]
Livello: Psion 7
Bersaglio: Una creatura per livello, nessuna delle quali deve essere a più di 9 m di distanza
Punti potere: 13

Funziona come *dominio*, ma ha effetto su più creature e può controllare un soggetto con il quale non si condivide un linguaggio comune. Lo psionico può dare ordini diversi a creature diverse.

Dominio minore

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale, Dipendente dal linguaggio]
Livello: Psion 3
Punti potere: 7

Funziona come *dominio*, tranne che se non viene condiviso un linguaggio comune tra lo psionico e il soggetto, il potere non può funzionare.

Dominio sui mostri

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]

Livello: Psion 9

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 giorno per livello

Punti potere: 17

Funziona come *dominio*, tranne che qualsiasi tipo di creatura può essere dominata, quale che sia la sua taglia o tipo (sebbene debba essere viva).

Dominio superiore

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]

Livello: Psion 5

Punti potere: 9

Funziona come *dominio*, ma lo psionico può controllare un soggetto con il quale non condivide un linguaggio comune.

Empatia

Telepatia (Car) [Influenza mentale]

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico individua le emozioni di superficie di qualsiasi creatura possa vedere entro il raggio di azione. Può avvertirne i desideri fondamentali, gli istinti e le emozioni. Fame, sete, paura, fatica, dolore, rabbia, odio, incertezza, curiosità, benevolenza ecc. possono essere percepite.

Emulare potere

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 7

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vedi testo

Bersaglio, Effetto o Area: Vedi testo

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 13, costo in PE

Quando manifesta *emulare potere*, lo psionico sceglie un altro potere di 6° livello o inferiore, indipendentemente dalla disciplina o dal fatto che lo conosca o meno e ne duplica gli effetti come se avesse manifestato quel potere. Lo psionico paga però un alto prezzo per questa flessibilità.

Costo in PE: 300 PE o il requisito di PE del potere emulato, qual è maggiore.

Emulazione superiore

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 9

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vedi testo

Bersaglio, Effetto o Area: Vedi testo

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 17, costo in PE

Funziona come *emulare potere*, ma lo psionico può duplicare gli esatti effetti di qualsiasi altro potere, quale che sia la disciplina o che lo conosca o meno, purché sia di 8° livello o inferiore.

Costo in PE: 5.000 PE o il requisito di PE del potere emulato, quale sia il maggiore.

Epurare invisibilità

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)

Punti potere: 5

Questo potere avvolge lo psionico in una sfera di energia con un raggio di 1,5 metri per livello dello psionico che annulla qualsiasi forma di invisibilità. Qualsiasi creatura o oggetto invisibile all'interno dell'area di effetto torna immediatamente visibile.

Equilibrio corporeo

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 2/Combattente psichico 2

Dimostrazione: Vi, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello (I)

Punti potere: 3

Lo psionico può aggiustare il proprio equilibrio molecolare in modo che corrisponda a qualsiasi sostanza solida o liquida su cui si trovi. Così, il personaggio può camminare sull'acqua, le sabbie mobili o addirittura una ragnatela senza affondare o romperla (non conferisce però alcuna resistenza a 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 romperla. Se lo psionico cade mentre sta utilizzando questo potere, il danno dall'impatto viene dimezzato.

Esilio

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 6

Dimostrazione: Ud, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una o più creature extraplanari, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 11

Esilio è una versione più potente del potere *congedo*. Permette di spingere le creature extraplanari fuori dal piano in cui risiede lo psionico. È possibile esiliare fino a 2 DV di creature per livello dello psionico. Per agire su una creatura si deve mostrarle almeno un oggetto o una sostanza che essa odia, teme o avversa per qualche motivo. Per ogni oggetto o sostanza simile si ottiene un +1 alla propria prova di livello psionico per superare la RP del soggetto (se esiste) e +2 alla CD del tiro salvezza. Ad esempio, se questo potere viene manifestato su un demone che odia la luce ed è vulnerabile

all'acquasanta e alle armi in ferro, lo psionico può utilizzare assieme al potere ferro, acquasanta e una torcia. Questi tre oggetti aggiungono un bonus di +3 per contrastare la resistenza agli incantesimi del demone (o resistenza ai poteri psionici, se è uno psionico) e di +6 alla CD del potere.

A discrezione del DM, alcuni oggetti rari potrebbero funzionare due volte meglio (fornendo +2 contro la RP e +4 alla CD dello psionico).

Espansione

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 2/Combattente psichico 2

Dimostrazione: Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (1)

Punti potere: 3

Lo psionico può aumentare la propria taglia. Cresce fino a un 10% per livello di psionico che possiede, aumentando in altezza, profondità e larghezza (fino a un massimo del 100%). Il peso aumenta approssimativamente del cubo dell'incremento di taglia come segue:

Aumento in altezza	Aumento di peso
+10% (x1.1)	+30% (x1.3)
+20% (x1.2)	+70% (x1.7)
+30% (x1.3)	+120% (x2.2)
+40% (x1.4)	+170% (x2.7)
+50% (x1.5)	+240% (x3.4)
+60% (x1.6)	+310% (x4.1)
+70% (x1.7)	+390% (x4.9)
+80% (x1.8)	+480% (x5.8)
+90% (x1.9)	+590% (x6.9)
+100% (x2.0)	+700% (x8.0)

Tutto l'equipaggiamento indossato o portato dallo psionico si ingrandisce a causa del potere. Se non c'è spazio sufficiente per la crescita desiderata, lo psionico raggiunge la taglia massima possibile, distruggendo eventuali strutture deboli a sufficienza nel farlo. I materiali più forti tuttavia lo contengono senza ferirlo. Lo psionico non potrà rimanere schiacciato per via di questo potere.

I punti ferita, la Classe Armatura e il bonus di attacco base non cambiano con la taglia. Ogni 20% di ingrandimento, il personaggio guadagna invece un bonus di ingrandimento di +1 alla Forza.

Eventuali effetti magici o psionici multipli per aumentare la taglia non sono cumulativi. Le doti magiche o psioniche non vengono aumentate da questo potere.

Fabbricare

Metacreatività (Int)

Livello: Psion 4

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: Vedi testo

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un cubo per livello con spigolo di 90 cm (vedi testo)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 7

Lo psionico è in grado di convertire del materiale grezzo di un certo tipo in un prodotto finito costituito dallo stesso materiale. Può quindi creare un ponte di legno usando una catasta di tronchi d'albero, una corda da un groviglio di filamenti grezzi, dei vestiti da una matassa di lino o di lana e

così via. Questo potere non è in grado di creare o trasmutare creature od oggetti magici. La qualità degli articoli ottenuti attraverso il potere è proporzionale alla qualità del materiale grezzo usato per la fabbricazione. Se lo psionico utilizza un minerale, lo spigolo del cubo è ridotto da 90 cm a 30 cm.

Lo psionico deve effettuare una prova di Artigianato appropriata se intende fabbricare articoli che richiedano un alto grado di manifattura (gioielli, spade, bicchieri, cristalli, ecc.).

La manifestazione del potere richiede 1 round completo per ogni cubo con spigolo di 90 cm (o 30 cm) di materiale da fabbricazione.

Fabbricare migliorato

Metacreatività (Int)

Livello: Psion 6

Bersaglio: 10 cubi per livello con spigolo di 90 cm

Punti potere: 11

Funziona come *fabbricare*, tranne che il materiale che può essere usato con questo potere è dieci volte maggiore.

False percezioni sensoriali

Telepatia (Car) [Influenza mentale]

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Me

Tempo di manifestazione: 1 round completo

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 5

Lo psionico possiede una limitata capacità di falsare i sensi di una creatura. Il soggetto pensa di vedere, udire, annusare, gustare o toccare qualcosa di diverso da ciò che registrano realmente i suoi sensi. Lo psionico non può costruire una sensazione dal nulla, né rendere un soggetto ignorante di una sensazione, ma può falsare i particolari di una sensazione con particolari differenti. Per esempio, potrebbe far passare un umano per un nano (o un umano per un altro umano particolare), una porta chiusa per aperta, far odorare una vasca di acido come acqua di rose, il sapore di razioni secche per quello di frutta fresca, una leggera pacca per un affondo di pugnale, un urlo per un ululato del vento ecc. Lo psionico può cambiare il senso da falsificare di round in round. Egli non può alterare l'"intensità" di una sensazione di più del 50%. Così, non è possibile far passare un castello per una capanna, ma è possibile farlo passare per un tipo diverso di castello, o per una collinetta rocciosa all'incirca delle stesse dimensioni. Sebbene sia possibile far odorare in maniera piacevole i fumi dell'acido, non è possibile dar loro il sapore delle caramelle. Se questo potere viene utilizzato per distrarre uno psion nemico che sta tentando di manifestare un potere, il nemico deve compiere una prova di Costituzione come se fosse sottoposto ad un potere non dannoso (in questo caso la CD è uguale alla CD del tiro salvezza del potere distraente +3).

Fissione

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 7

Dimostrazione: Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello (1)

Punti potere: 13

Lo psionico può dividersi, creando un duplicato di se stesso entro 1,5 metri. Il suo duplicato pensa e agisce esattamente come lui e obbedisce ai suoi ordini, sebbene non faccia nulla che non farebbe lo stesso personaggio. Il duplicato ha tutte le capacità dello psionico ma non il suo equipaggiamento. Il duplicato ha tutti i punti ferita, metà dei punti potere (calcolati dopo che è stato sottratto il costo di questo potere), e gli altri tratti fisici posseduti dallo psionico al momento della manifestazione del potere. Gli incantesimi, i poteri e gli altri effetti che stavano influenzando lo psionico non influenzeranno anche il suo duplicato.

Quando la durata ha termine o quando lo psionico interrompe il potere, lui e il suo duplicato si riuniscono, non importa quanto siano lontani l'uno dall'altro. Lo psionico subisce metà dei danni subiti dal duplicato al momento della riunione. Ciò potrebbe potenzialmente portare lo psionico a 0 punti ferita o meno, ma non può portarlo a -10 punti ferita o meno. Inoltre, egli perde anche metà dei punti potere utilizzati dal suo duplicato. Se uno dei due muore prima del termine della durata, non c'è nessuna riunione; lo psionico, però (nella sua forma originale o in quella del suo duplicato), guadagna un livello negativo.

Forma ectoplasmica

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 2 minuti per livello (I)

Punti potere: 5

Lo psionico e tutto il suo equipaggiamento diventano una massa parzialmente trasparente di ectoplasma instabile che in generale ne ricorda la sua forma originaria. Lo psionico guadagna una riduzione del danno 20/+1. La sua armatura materiale (compresa l'armatura naturale) non ha più valore, sebbene la sua taglia, Destrezza, bonus di deviazione, e bonus di armatura da effetti di forza (come quelli ottenuti dal talento Armatura di Inerzia) si applicano ancora. Lo psionico diviene immune ai veleni e ai colpi critici. Non può attaccare o manifestare poteri mentre è in forma ectoplasmica. Come per l'*autometamorfosi*, lo psionico perde le capacità soprannaturali, se ne ha, quando è in forma ectoplasmica.

Lo psionico non può correre, ma può nuotare con un bonus di circostanza +15 alle sue prove di Nuotare. Può però passare attraverso piccoli buchi o minuscole aperture, anche semplici fori, insieme a tutto il suo equipaggiamento e quello che sta tenendo in mano per tutta la durata del potere.

Forma eterea

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 7

Raggio di azione: Contatto (vedi testo)

Bersaglio: Lo psionico e un'altra creatura toccata per ogni 3 livelli

Durata: 1 minuto per livello (I)

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 13

Funziona come *transizione eterea*, tranne per il fatto che lo psionico può rendere eteree oltre a se stesso anche altre creature (e il loro equipaggiamento) collegate a lui tenendole per mano. Oltre a se stesso, è in grado di portare sul Piano Etereo un'altra creatura per ogni tre livelli di psionico che possiede. Una volta rese eteree, le creature non sono più costrette a rimanere in contatto con lui.

Quando il potere ha termine, tutte le creature soggette al potere fanno ritorno alla forma materiale.

Forma eterea migliorata

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 8

Durata: 10 minuti per livello (I)

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 15

Funziona come *forma eterea*, tranne che la durata è di un ordine di grandezza superiore.

Frastornare

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]

Livello: Psion 0/Combattente psichico 0

Dimostrazione: Me, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una persona

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 1

Questo potere annebbia la mente di un umanoide di taglia Media o inferiore in modo che non possa intraprendere azioni. Gli umanoidi che hanno 5 o più DV non sono influenzati da questo potere. Il soggetto frastornato non è stordito (gli attaccanti non ricevono vantaggi speciali contro di lui), ma non può muoversi, utilizzare poteri psionici, lanciare incantesimi ecc.

Fretta

Psicometabolismo (For)

Livello: Combattente psichico 1

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Effetto: 1 azione parziale extra

Punti potere: 1

Lo psionico può compiere 1 azione parziale extra, ma deve attendere fino al suo prossimo round di azione per utilizzarla. In effetti, il personaggio sacrifica un'azione standard nel round in cui manifesta il potere, ma riceve un'azione parziale extra nel round seguente. Questo beneficio viene considerato un bonus di potenziamento.

Fuoco bianco

Metacreatività (Int) [Fuoco]

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Vi (vedi testo)

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area: Propagazione del raggio di 6 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 5

Lo psionico attinge dell'ectoplasma instabile dal Piano Astrale che si infiamma con furia infernale. *Fuoco bianco* infligge 5d4 danni da fuoco a tutte le creature dentro l'area indicata (lo psionico deve essere in grado di vedere l'area bersaglio o almeno una parte di essa). Anche gli oggetti incustoditi subiscono danno.

Fuoco bianco dà fuoco ai combustibili e danneggia gli oggetti nell'area. Può fondere i metalli con una bassa soglia di fusione, come il piombo, l'oro, il rame, l'argento o il bronzo.

Galleggiare

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 0/Combattente psichico 0

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Qualsiasi oggetto o creatura il cui peso totale non sia superiore a 135 kg per livello

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 1

Lo psionico può sostenere mentalmente una creatura o oggetto nell'acqua o liquido simile da lontano, con la volontà. Lo psionico non può muovere l'oggetto galleggiante, ma se il soggetto del potere è animato, esso può muoversi attraverso l'acqua senza paura di venire sommerso (o di affogare, per un nuotatore inesperto). Il potere termina se la distanza tra lo psionico e il soggetto dovesse eccedere il raggio di azione del potere.

Genesi

Metacreatività (Int)

Livello: Psion 9

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 settimana (8 ore al giorno)

Raggio di azione: 0 m

Bersaglio: Vedi testo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: no

Punti potere: 17

Lo psionico crea un piano definito con accesso limitato: un semipiano. I semipiani creati con questo potere sono piani molto piccoli e molto limitati.

Questo potere dovrebbe essere manifestato solo quando ci si trova sul Piano Etereo o sul Piano Astrale. La manifestazione del potere provoca una fluttuazione della densità locale che produce la creazione di un semipiano. All'inizio, il nuovo piano cresce al ritmo del raggio di 30 cm al giorno fino ad un raggio massimo iniziale di 3 metri per livello di psionico del personaggio, mentre acquisisce rapidamente sostanza dai vapori eterici circostanti e dalla protomateria (o ectoplasma astrale). Una volta che il semipiano ha raggiunto la sua massima dimensione, non smette di crescere, ma la sua velocità di crescita scende drammaticamente a solo 1,25 cm di raggio a settimana (poco più di 60 cm l'anno).

L'ambiente all'interno del semipiano viene determinato all'inizio della manifestazione della *genesì*, riflettendo più o meno qualsiasi desiderio lo psion possa visualizzare, fino a quando il DM approvi (sebbene gli effetti ambientali all'interno del piano non possano duplicare effetti superiori a quelli di poteri di 3° livello). Fattori come il terreno solido, l'aria, l'acqua e la temperatura devono essere determinati dallo psionico. Questo potere non può creare la vita, né può costruire strutture come edifici, strade, pozzi, dungeon ecc.; questi particolari devono essere introdotti nel semipiano in qualche altra maniera. Tutti i semipiani creati con *genesì* sono in contatto con il Piano Etereo e con il Piano Astrale.

Antigenesi: È possibile manifestare *genesì* su normali piani o semipiani, ma solo il più perverso o malvagio dei modellatori penserebbe mai di farlo. Se *genesì* viene manifestato su di un normale piano o semipiano, il potere agisce alla velocità indicata sopra; le energie del nuovo piano, però, vengono cancellate dalle energie del piano originale, creando una crescente macchia simile ad un cancro del piano originale. L'espansione dei confini della macchia di morte cancella qualsiasi costruzione, devasta le normali formazioni del terreno ed evapora l'acqua, lasciando dietro di sé un'uniforme distesa di polvere inerte. Le creature viventi che oltrepassano il confine della crescente macchia di morte non vengono

danneggiate direttamente. Ma le piante non possono trovare sostentamento tra la polvere della macchia di morte, le creature marine muoiono ancora più in fretta mentre l'acqua si tramuta in polvere, e gli animali mobili comprendono che è meglio abbandonare la zona. Un'onda di *antigenesi* muore dopo 100d10 anni, o può essere cancellata da un'altra manifestazione di *genesì*.

Gingillo

Metacreatività (Int)

Livello: Psion 0

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 round

Raggio di azione: 0

Effetto: Un oggetto incustodito e non magico di materia vegetale inanimata, fino a un cubo con spigolo di 2,5 cm

Durata: 1 minuto

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 1

Funziona come *creazione minore* ma l'oggetto creato è più piccolo e viene creato più in fretta. Per esempio, lo psionico potrebbe creare un anello di legno, un foglio di carta, un fazzoletto, un piccolo guanto o un altro oggetto. Egli non può creare delle erbe secche, veleno, o altri distillati da materia vegetale morta che hanno specifici effetti secondari.

Identificare

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Me, Ma

Tempo di manifestazione: 8 ore

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Fino ad 1 oggetto toccato per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 1

Questo potere identifica la principale funzione basilare di un oggetto psionico, compreso il meccanismo che attiva tale funzione (se appropriato) e le cariche che l'oggetto contiene (se ve ne sono).

Se un oggetto psionico ha molteplici funzioni che sono di pari importanza tra loro, *identificare* determina la funzione di livello più basso. Se tali funzioni sono anche dello stesso livello, il DM decide casualmente quale funzione viene identificata.

Inamovibilità

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 4/Combattente psichico 4

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello (I)

Punti potere: 7

Lo psionico è quasi impossibile da spostare. Il suo peso non cambia, ma egli si attacca mentalmente alla struttura sottostante del piano; è così possibile ancorarsi a mezz'aria. Lo psionico si oppone a qualsiasi tentativo di spostarlo con una prova di Forza modificata da un bonus uguale a tre volte il suo livello di psionico. Così, all'8° livello, il suo bonus per resistere allo spostamento è di +24. Una volta inamovibile, lo psionico non può spostarsi verso una nuova locazione senza aver prima interrotto il potere o senza che la sua durata abbia avuto termine.

Mentre è inamovibile, il personaggio perde tutti i bonus di Destrezza alla CA, non può attaccare né compiere altri movimenti. Il suo corpo ancorato guadagna però una riduzione del danno 20/+3.

Incapacitare

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Diverse creature viventi in un'esplosione del raggio di 4,5 m

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico emette una compulsione mentale che convince una o più creature di essere incapaci (a 0 punti ferita). Tirare 2d4 per determinare i DV totali delle creature colpite. Le creature con meno DV sono colpite per prime. Fra le creature con DV uguali, quelle che sono più vicine al punto di origine del potere, vengono colpite per prime. Nessuna creatura con 5 o più DV può esserne influenzata e i DV che non sono sufficienti per colpire una creatura sono sprecati.

Le creature colpite da questo potere credono di essere state ridotte in qualche modo a 0 punti ferita, e devono agire di conseguenza. Sebbene sia possibile che qualcuna tenti un'ultima azione "eroica" (aspettandosi di perdere poi coscienza a causa dello sforzo), la maggior parte tremerà e si ritirerà.

Le creature che tentano di compiere azioni supereranno immediatamente la compulsione e potranno agire normalmente. Le creature che tentano di guarirsi o che ricevono delle cure sono ugualmente libere dalla compulsione e se non sono state altrimenti ferite, le cure sono sprecate. Le creature che vengono attaccate e subiscono danni, sono anch'esse istantaneamente libere dalla compulsione. Quando la durata ha fine, i punti ferita della creatura "ritornano" al loro precedente livello (in quanto essa percepisce il suo vero stato di salute).

Nota: I punti ferita extra sono irrilevanti nel determinare quanti DV abbia una creatura. Un ogre con 4d8+8 punti ferita ha sempre e solo 4 DV e può essere colpito dal potere.

Incarnare

Metacreatività (Int)

Livello: Psion 5

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 2 round

Raggio di azione: Vedi testo

Bersaglio, Effetto o Area: Vedi testo

Durata: Permanente (vedi testo)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 9, costo in PE

Lo psionico infonde dell'energia autorigenerante in altri poteri (incarnare), il che li rende permanenti. Il personaggio deve essere perlomeno del livello minimo per manifestare il potere. Questo potere non ha effetto su quei poteri che sono stati già creati con effetti permanenti. Non si può incarnare un potere senza durata o con una durata istantanea. Non si può incarnare un potere che ha un proprio costo in PE, né si può incarnare un potere di 6° livello o superiore. Il personaggio deve spendere PE quando manifesta questo potere, ma non può mai spendere tanti PE da perdere uno o più livelli (sebbene possa rinunciare a guadagnare un livello per incarnare un potere particolarmente costoso). Il costo in PE varia a

seconda del bersaglio.

Incarnare può essere negato da uno psionico di livello più alto che manifesti a sua volta *incarnare* o dall'uso di *chirurgia psichica*.

Il DM potrebbe non permettere che alcuni poteri diventino permanenti tramite *incarnare*. (Utilizzare la descrizione dell'incantesimo *permanenza* per una guida di ciò che può e non può essere reso permanente). Il personaggio sa prima di tentare ad *incarnare* un potere se può renderlo permanente o meno.

Costo in PE: Per rendere un potere permanente su di sé, lo psionico deve spendere un numero di PE uguali al livello del potere x 300. Per rendere il potere permanente su di un'altra creatura, deve spendere un numero di PE uguali al livello del potere x 600. Per rendere un potere permanente su di un oggetto o un'area, deve spendere un numero di PE uguali al livello del potere x 900.

Individuazione dei pensieri

Telepatia (Car) [Influenza mentale]

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Vi, Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: 18 m

Area: Un quarto di cerchio emanato dallo psionico ed esteso fino alla portata estrema del raggio di azione

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 3

Lo psionico è in grado di individuare i pensieri di superficie. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega per studiare un'area o un soggetto particolare.

1° round: Presenza o assenza di pensieri (da creature coscienti con punteggi di Intelligenza pari o superiori a 1).

2° round: Numero di menti pensanti e forza mentale di ognuna di esse.

3° round: I pensieri di superficie di ogni mente nell'area. Un tiro salvezza sulla Volontà da parte della creatura impedisce di leggere i suoi pensieri e se lo psionico vuole avere un'altra opportunità deve manifestare di nuovo *individuazione dei pensieri*. Le creature con intelligenza animale hanno pensieri semplici e istintivi che lo psionico è in grado di leggere.

Intelligenza	Forza mentale
1-2	Animale
3-5	Molto bassa
6-9	Bassa
10-11	Normale
12-15	Alta
16-17	Molto alta
18-21	Geniale
22-25	Supergeniale
26+	Divina

Nota: Ad ogni round lo psionico può voltarsi per individuare presenze 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.

Individuazione del veleno

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 0

Dimostrazione: Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio o Area: Una creatura, un oggetto, o un cubo con spigolo di 1,5 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 1

Lo psionico è in grado di determinare se una creatura, un oggetto o un'area sono state avvelenate o sono velenose. Il personaggio può determinare l'esatto tipo di veleno con una prova riuscita di Saggezza (CD 20). Se lo psionico possiede l'abilità Alchimia può anche tentare una prova di Alchimia con CD 20.

Nota: 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 della vista remota

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 4
Dimostrazione: Vi, Me
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: 36 m
Area: Emanazione del raggio di 36 m centrata sullo psionico
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 7

Lo psionico si accorge immediatamente di qualsiasi tentativo di osservarlo attraverso poteri di *chiaroscienza/chiaroveggenza* o *vedere remoto*. L'effetto dei poteri si irradia dallo psionico e si muove con lui. Il potere rivela anche l'uso di altri mezzi di visione, compreso lo scrutamento magico (a meno che non venga usata l'opzione "Le arti psioniche sono differenti"). Lo psionico conosce la locazione di ogni sensore psionico all'interno dell'area di effetto del potere.

Se il tentativo di osservazione ha origine all'interno dell'area, viene resa nota anche la sua locazione. Se invece ha luogo al di fuori dell'area, lo psionico e colui che tenta di osservarlo effettuano immediatamente una prova contrapposta di Vista Remota (per una creatura non dotata di questa abilità, una prova di Vista Remota equivale ad una prova di Intelligenza. Se si sta fronteggiando uno *scrutare magico*, la prova di Vista Remota dello psionico viene contrapposta dalla prova di Scrutare dell'avversario). Se lo psionico riesce almeno a ottenere un risultato pari a chi tenta di osservarlo, ottiene un'immagine della sua identità e una sensazione generica della sua direzione e della sua distanza (con un'accuratezza pari a un decimo della distanza).

Individuazione delle arti psioniche

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 0/Combattente psichico 0
Dimostrazione: Vi, Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: 18 m
Area: Quarto di cerchio emanato dallo psionico fino agli estremi del raggio di azione
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (1)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 1

Lo psionico è in grado di individuare arie psioniche. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo che impiega a studiare un'area o un soggetto particolare:

1° round: Presenza o assenza di arie psioniche.

2° round: Numero di differenti arie psioniche e forza del-

l'aura più potente. Un'aura sopraffacente stordisce lo psionico per 1 round e il potere termina.

3° round: Forza e locazione di ogni aura. Se gli oggetti o le creature che possiedono l'aura sono sulla linea visuale dello psionico, questi può effettuare una prova di Sapienza Psionica per determinare la disciplina di ognuno di essi. (Effettuare una prova per ogni aura; CD 15 + il livello del potere, o 15 + metà del livello dello psionico per effetti che non siano poteri).

Aree psioniche, molteplici tipi di discipline o emanazioni psioniche locali particolarmente forti potrebbero confondere o occultare le arie più piccole.

Forza dell'aura: La potenza psionica di un'aura e la sua forza dipendono dal livello del potere in funzione o dal livello di manifestazione di un oggetto:

Livello del potere in funzione	Livello di manifestazione dell'oggetto	Forza dell'aura
Livello 0 o aura evanescente	Aura evanescente	Flebile
1°-3°	1°-5°	Debole
4°-6°	6°-11°	Moderata
7°-9°	12°-20°	Forte
Artefatto o potere di livello divino	Oltre gli psionici mortali	Incontenibile

Se un'aura ricade in più di una categoria, *individuazione delle arti psioniche* indica la più forte delle due.

Durata di evanescenza dell'aura: Il tempo per cui l'aura permane dipende dalla sua forza originaria:

Forza originaria	Durata
Debole	1d6 minuti
Moderata	1d6 x 10 minuti
Forte	1d6 ore
Incontenibile	1d6 giorni

Nota: Ad ogni round, lo psionico può voltarsi per individuare presenze in una nuova area; può percepire la differenza tra arie 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.

Infliggere dolore

Telepatia (Car) [Influenza mentale]
Livello: Psion 2
Dimostrazione: Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 3

Lo psionico colpisce telepaticamente la mente del suo avversario, provocandogli un'orribile agonia. Il colpo telepatico infligge 3d6 danni.

Inviare

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 5
Dimostrazione: Me
Tempo di manifestazione: 10 minuti
Raggio di azione: Vedi testo
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round (vedi testo)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 9

Lo psionico può contattare una particolare creatura con cui ha una certa familiarità e mandare un breve messaggio di venticinque parole o meno al soggetto in questione. Il bersaglio riconosce lo psionico se già lo conosce di persona e può rispondergli immediatamente allo stesso modo. Le creature con un punteggio di Intelligenza di 1 o superiore possono comprendere il messaggio, anche se la loro capacità di reazione è limitata dalla loro Intelligenza. Una volta che ha ricevuto il messaggio, il bersaglio non è obbligato ad agire in alcun modo.

Se la creatura in questione non si trova sullo stesso piano di esistenza in cui si trova lo psionico, c'è una probabilità del 5% che il messaggio non arrivi. (Le condizioni locali degli altri piani possono peggiorare notevolmente questa probabilità, a discrezione del DM).

Invisibilità

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Nessuna

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale o contatto

Bersaglio: Lo psionico o una creatura o oggetto di peso non superiore a 45 kg per livello

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo, oggetto)

Punti potere: 3

La creatura o l'oggetto toccato spariscono dalla vista e non è possibile individuarli neanche tramite la scurovisione. Se la creatura bersaglio del potere porta con sé dell'equipaggiamento, anch'esso svanisce. Se il potere viene manifestato su qualcun altro, né lo psionico, né i suoi compagni sono più in grado di vederlo, a meno che non siano normalmente in grado di vedere cose invisibili o possiedano mezzi psionici che lo consentano.

Gli oggetti che cadono o vengono lasciati a terra da una creatura invisibile tornano immediatamente visibili; gli oggetti che invece vengono presi spariscono solo se vengono messi in tasca o nascosti in mezzo ai vestiti. La luce, però, non può essere in alcun modo resa invisibile, nemmeno se la sua fonte lo diventa (l'effetto che ne risulta è quello di una luce diffusa senza alcuna sorgente visibile). Se una parte degli oggetti in possesso di chi è sotto l'effetto di questo potere si estende oltre 3 metri dal suo corpo, come ad esempio una corda, questa parte torna immediatamente visibile.

Il bersaglio però non è reso anche magicamente silenzioso ed esistono determinate condizioni che possono rivelare la sua presenza (come ad esempio mettere il piede in una pozzanghera). Il potere ha termine immediatamente se chi è sotto il suo effetto compie un attacco contro una qualsiasi creatura. Ai fini di questo potere, la definizione di "attacco" include qualsiasi potere manifestato su di un bersaglio nemico o in un'area di effetto che includa un nemico (il concetto di "nemico" dipende dalla percezione del personaggio invisibile al momento della manifestazione). Azioni dirette verso oggetti inanimati e incustoditi non pongono fine al potere. Infliggere danno in modo indiretto non è considerato un attacco. Un personaggio invisibile può quindi aprire porte, parlare, mangiare, salire scale, modellare un costrutto astrale e mandarlo all'attacco, tagliare le corde che reggono un ponte di corda mentre i suoi nemici sono ancora su di esso, attivare trappole a distanza, aprire un cancello che tiene rinchiusi dei cani da combattimento, e così via. Comunque, nel momento in cui il bersaglio attacca direttamente diventa visibile con tutto il suo equipaggiamento. Da notare che i poteri che hanno effetto solo sugli alleati e non sui nemici, non sono considerati attacchi ai fini di questo potere, anche se includono degli avversari nella propria area di effetto.

Un attaccante invisibile guadagna un bonus di +2 al suo tiro per colpire (per il singolo attacco, in mischia o a distanza, che gli è concesso prima di diventare visibile) e colui che si difende da questo attacco perde qualsiasi bonus di Destrezza alla Classe Armatura.

Invisibilità amplificata

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 4

Dimostrazione: Ma

Bersaglio: Lo psionico o una creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Punti potere: 7

Come invisibilità, eccetto che il potere persiste anche dopo il primo attacco sferrato dal personaggio. Ha normalmente termine dopo un secondo attacco.

Involucro di massa

Metacreatività (Int)

Livello: Psion 7

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Un involucro delle dimensioni di un cubo con spigolo di 3 m

Durata: 2 ore per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 13

Funziona come involucro ectoplasmico, tranne che lo psionico può avvolgere più creature (o una singola grande creatura che entri in un cubo con spigolo di 3 metri) in una massa di ectoplasma flessibile e stringente. Inoltre, non è permesso alcun tiro salvezza. I bersagli all'interno dell'area vengono catturati e avvolti a meno che non siano troppi grossi per entrare al suo interno. Teletrasporto e altre forme di viaggio forniscono un metodo per fuggire, ma l'involucro si estende nel Piano Etereo, impedendo il viaggio etereo. L'involucro di massa resiste a nega arti psioniche, ma può essere soggetto a disintegrazione o distrutto tramite la forza bruta (ha una durezza di 25 e 100 punti ferita).

Involucro ectoplasmico

Metacreatività (Int)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Ma, Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura di taglia Media o inferiore

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 3

Lo psionico estrae dei filamenti di ectoplasma dal Piano Astrale che avvolgono il soggetto come una mummia. Il soggetto può ancora respirare ma è altrimenti indifeso, incapace di vedere o di intraprendere qualsiasi altra azione fisica. Il soggetto può respirare in quanto i lacci ectoplasmici attutiscono i suoni, ma le sue narici sono libere. Il soggetto può compiere solamente azioni mentali (come la manifestazione di poteri). La mobile e rigenerante natura dell'involucro impedisce che il suo occupante possa cercare di sfuggirgli. Tagliare o danneggiare una sezione sufficientemente grande dell'involucro può liberare la vittima. I filamenti hanno durezza 17 e 30 punti ferita.

Le creature che vengono avvolte nell'involucro mentre si trovano in aria cadono, mentre chi sta nuotando può affogare.

Ipercognizione

Chiaroscienza (Sag); e
Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 8
Dimostrazione: Me
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 15

Lo psionico compie delle deduzioni alla velocità della luce basate esclusivamente sui più vaghi indizi, tracce o scampoli di memoria residenti nella sua testa. Egli può compiere delle ragionevoli assunzioni riguardo una persona, luogo, od oggetto, tramite informazioni apparentemente scarse. Questo è in realtà il risultato di un processo rigidamente logico che il personaggio ha obbligato la sua mente ad intraprendere, tirando fuori e confrontando quasi ogni possibile conoscenza che abbia sull'argomento (arrivando possibilmente ad estrarre addirittura delle rifrazioni dal Piano Astrale).

La natura della conoscenza che ottiene riguarda il soggetto della sua analisi secondo la discrezione del DM, ma può includere anche la risposta ad un indovinello, il modo per uscire da un labirinto, informazioni riguardo ad una persona, leggende riguardo un luogo o un oggetto, o addirittura una soluzione per un dilemma che la sua mente cosciente non è in grado di risolvere.

Il DM potrebbe chiedere una prova di Intelligenza per fornire l'informazione desiderata (egli ne determina segretamente la CD). Le prove di Intelligenza fatte con l'aiuto di ipercognizione hanno un bonus di +30.

Lettura degli oggetti

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 1
Dimostrazione: Ud, Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 1

È possibile apprendere i dettagli del precedente possessore di un oggetto inanimato. Gli oggetti accumulano tracce psichiche lasciate dai loro precedenti proprietari, che possono essere lette tramite questo potere. L'ammontare di informazioni rivelate dipende da quanto a lungo venga studiato un particolare oggetto.

1° round: Razza dell'ultimo possessore.

2° round: Genere dell'ultimo possessore.

3° round: Età dell'ultimo possessore.

4° round: Allineamento dell'ultimo possessore.

5° round: Come l'ultimo possessore ha ottenuto e perso l'oggetto.

6° round +: Razza del penultimo possessore, ecc.

Un oggetto senza un precedente possessore non rivela niente. Lo psionico può continuare a scorrere la lista dei precedenti possessori e apprendere dettagli su di loro fino a che il potere non ha termine. Se il personaggio provasse nuovamente a leggere lo stesso oggetto, ricomincerebbero a controllare la lista dei precedenti possessori dall'inizio.

Levitazione

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 2/Combattente psichico 2

Dimostrazione: Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

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 fino a 45 kg per livello)

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 3

Levitazione permette di spostare se stessi, un'altra creatura o oggetto in su e in giù, come desiderato dallo psionico. Una creatura deve essere consenziente perché levitazione possa venire usata su di lei, mentre un oggetto deve essere incustodito o in possesso di una creatura consenziente. È possibile muovere mentalmente il bersaglio verso l'alto o verso il basso fino a 6 metri per round; farlo è un'azione equivalente al movimento. Non è possibile muovere il bersaglio orizzontalmente, ma esso potrebbe comunque aggrapparsi per spostarsi lateralmente lungo un dirupo, oppure fare forza su un soffitto per muoversi lateralmente (di solito a metà della sua velocità di base).

Una creatura che durante la levitazione cerca di attaccare con un'arma da mischia o a distanza si trova in una posizione sempre più instabile; il primo attacco ha una penalità di -1, il secondo di -2, e così via fino a una penalità massima di -5. Un round completo utilizzato per riportarsi in equilibrio consente allo psionico di ricominciare da -1.

Libertà di movimento

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 4
Dimostrazione: Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale o contatto
Bersaglio: Lo psionico o creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No o Sì (innocuo)
Punti potere: 7

Questo potere permette allo psionico o alla creatura toccata di muoversi e di attaccare normalmente per tutta la sua durata, anche se il soggetto si trova sotto l'effetto di arti psioniche che normalmente gli renderebbero il movimento impossibile, come *involucro ectoplasmico*.

Il potere permette a un personaggio anche di attaccare normalmente sott'acqua, perfino con armi da taglio come asce o spade e armi contundenti come martelli, mazzafrusti e mazze, purché l'arma venga impugnata e non lanciata. Il potere tuttavia non consente di respirare sott'acqua senza ulteriore uso di poteri psionici.

Luce personale

Psicocinesi (Cos) [Luce]
Livello: Psion 0
Dimostrazione: Ud, Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale e 6 m
Bersaglio: Lo psionico e cono di 6 m
Durata: 10 minuti per livello (I)
Punti potere: 1

Gli occhi dello psionico proiettano in avanti un raggio conico di luce lungo 6 metri. Lo psionico e le altre creature possono vedere normalmente grazie alla luce. Se lo psionico entrasse in un'area piena di oscurità psionica o magica, *luce personale* si spegne per il tempo che egli rimane al suo interno.

Manipolazione della materia

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 8

Dimostrazione: Ud, Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: 1 cubo per livello con spigolo di 30 cm di materia inanimata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 15, costo in PE

Lo psionico può indebolire o rafforzare la sostanza di un oggetto o di una struttura. Si possono modificare sia i materiali inanimati comuni che quelli magici. Indebolire la sostanza di un oggetto diminuisce la sua durezza e i suoi punti ferita, e rafforzarla ne incrementa la durezza e i punti ferita. Lo psionico può incrementare o diminuire la durezza di un oggetto di 5 a partire dalla sua durezza base (vedi Tabella 8-12, Tabella 8-13, e Tabella 8-15 nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Quando la durezza aumenta, l'oggetto (o la porzione di un oggetto) guadagna 3 punti ferita per 2,5 cm di spessore di incremento di durezza. Quando la durezza diminuisce, l'oggetto (o la porzione di un oggetto) perde 2 punti ferita per 2,5 cm di spessore di diminuzione di durezza (fino a un minimo di 1 punto ferita per 2,5 cm di spessore). Non si può diminuire la durezza (o i punti ferita) di un oggetto che abbia già una durezza di 0. Per esempio, si può incrementare la durezza di una corda dello spessore di 2,5 cm da 0 a 5, dandole allo stesso tempo un totale di 17 punti ferita. Si può anche ridurre la durezza di una parete di pietra 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 una sua porzione la cui durezza sia stata incrementata o diminuita è permanentemente modificato. Se diversi lingotti di ferro fossero portati a durezza 15, possederebbero le qualità di resistenza del mithral (avendo però più punti ferita). Se il mithral fosse manipolato e portato ad una durezza di 20, condividerebbe le caratteristiche speciali di un'arma o un'armatura forgiata di adamantio (sebbene continuerebbe a sembrare simile al mithral). Indurire l'adamantio fino a 25 è possibile, ma fare ciò non conferisce altri benefici se non una maggiore durezza e più punti ferita per 2,5 cm di spessore. È possibile indurire o indebolire un'arma, armatura o altro oggetto già lavorati.

Costo in PE: La durezza finale dell'oggetto x 100 PE.

Mano bidimensionale

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello

Punti potere: 5

La mano dello psionico diventa bidimensionale e affilatissima. Invece del danno contundente, gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono danno tagliente o perforante (a sua scelta), ma il potenziale di danno non incrementa. Inoltre, la sua mano è ora psionicamente affilata, incrementando la sua minaccia di critico a 17-20. Se una combinazione di poteri permette allo psionico di manifestare *mano bidimensionale* su di un'arma (come il potere *arma corporea*), la sua minaccia di critico non può aumentare oltre il 17-20, ma il moltiplicatore del danno è quello dell'arma.

Nota: La terza componente spaziale della mano dello psionico esiste ancora ed è temporaneamente confinata nel Piano

Etereo, quindi contro i bersagli eterici o incorporei questo potere non è efficace.

Mano distante

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 0

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un oggetto non magico e incustodito del peso non superiore a 2,25 kg

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 1

Lo psionico può sollevare e muovere un oggetto con la volontà a distanza. Con un'azione equivalente al movimento, egli può muovere l'oggetto di 4,5 metri in qualsiasi direzione, sebbene il potere abbia termine se la distanza tra lui e l'oggetto dovesse eccedere il raggio di azione del potere.

Martello

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Ud, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura o oggetto toccati

Durata: Finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì (oggetto)

Punti potere: 1

Questo potere carica il tocco dello psionico della forza di un martello. Un attacco di contatto in mischia infligge 1d8 danni contundenti. Il tocco dello psionico, caricato con un potere psionico, viene considerato un attacco armato.

Memoria su misura

Telepatia (Car) [Influenza mentale]

Livello: Psion 4

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un umanoide di taglia Media o inferiore

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 7

Lo psionico inserisce un ricordo di propria scelta nella mente del bersaglio. Egli può inserire un ricordo della durata di 1 round per ogni quattro livelli dello psionico. Così, all'8° livello potrebbe inserire una falsa memoria della lunghezza di 12 secondi. Lo psionico sceglie il momento in cui è avvenuto il falso evento nel corso della settimana precedente. Lo psionico non può leggere i ricordi del bersaglio tramite questo potere, così a meno che non abbia conoscenze precise delle sue attività durante l'ultima settimana, farebbe meglio a tenere la memoria inserita sul generico.

Creare un ricordo su misura è complicato, in quanto se non viene fatto bene, la mente del bersaglio riconosce il "ricordo" come falso. La dissonanza avviene se viene inserito un ricordo che è fuori contesto con le passate esperienze del bersaglio. Per esempio, lo psionico crea un ricordo del soggetto per cui questi lo avrebbe visto uscire da una data taverna in una data città tre giorni prima, ma in realtà, il bersaglio non si trovava in città in quel momento. Egli riceve un bonus da +1 a +4 al suo tiro salvezza, a seconda della grandezza della dissonanza prodotta dal-

lo psionico creando un ricordo fuori contesto, come determinato dal DM. Nell'esempio precedente, il bersaglio godrebbe di un bonus di +1 al suo tiro salvezza sulla Volontà se si fosse trovato in città durante la settimana precedente (ma non tre giorni prima), ma avrebbe un bonus di +4 se non fosse mai stato in quella città. Allo stesso modo, inserire un ricordo del soggetto che compie un'azione contro la propria natura, conferisce un bonus da +1 a +4, a seconda del tipo di ricordo inserito. Inserire un ricordo che non potrebbe essere assolutamente vero fa sì che il potere fallisca automaticamente. Per esempio, il ricordo del bersaglio che si suicida è ovviamente falso.

Metabolismo autentico

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 9

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 round completo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto

Punti potere: 17

Lo psionico rigenera 10 punti ferita ogni round per 1 minuto.

Metaconcerto

Telepatia (Car) [Influenza mentale]

Livello: Psion 5

Dimostrazione: Vi (vedi testo)

Tempo di manifestazione: 1 minuto

Raggio di azione: 3 m

Bersaglio: Lo psionico e fino a quindici altri psion che conoscano anch'essi *metaconcerto*

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 9

Lo psionico collega la sua potenza psichica

con quella di altri psion, creando un'entità più potente della somma delle sue parti. Tutti i partecipanti (fino ad un massimo di sedici, compreso il personaggio) devono essere consenzienti; di conseguenza non si applicano tiri salvezza né la resistenza ai poteri psionici. Una volta collegati, tutti i punti potere affluiscono in una riserva collettiva, il cui totale è il 20% in più del totale delle riserve dei partecipanti. Così, se dieci psion contribuissero ciascuno 10 punti potere, il totale iniziale di punti potere collettivi sarebbe 120. Quando il potere viene manifestato, un individuo viene scelto come mente leader dal mutuo consenso di tutti i partecipanti. Fino al termine del potere, questo "conduttore" dirige tutti gli sforzi del gruppo. Visivamente, fili di vapore brillanti legano le fronti di tutti i partecipanti in una complicata trama cangiante.

Tutti i poteri di tutti i partecipanti sono conosciuti dall'entità mentale costruita tramite il *metaconcerto*. Questa entità non può compiere più azioni di un normale individuo. Ogni singolo psion che compone l'entità conferisce un bonus cumulativo di +1 alle CD determinate quando si manifesta un potere (compreso l'utilizzo di un attacco psionico) e un bonus cumulativo di +1 quando si compiono tiri salvezza contro i poteri (compresi i tiri salvezza sulla Volontà contro gli attacchi psionici). Se l'entità psionica subisce del danno temporaneo di caratteristica da un attacco psionico, il totale viene diviso tra tutti i membri come essi ritengono opportuno (così, se un gruppo di dieci psion subisce 3 danni di caratteristica, essi potrebbero scegliere tre diversi partecipanti in modo che subiscano ognuno solo 1 danno).

Una volta collegati, i partecipanti devono rimanere in un'area del diametro di 6 metri, e come gruppo possono spostarsi solo alla velocità di 3 metri. I partecipanti possono volontariamente tirarsi fuori prima che il *metaconcerto* abbia termine, ma ne escono con 0 punti potere. I partecipanti che si spostano accidentalmente al di fuori del raggio di azione del potere o che vengano forzatamente rimossi, finiscono anch'essi a 0 punti potere.

Quando un *metaconcerto* ha termine in maniera normale o viene interrotto, i punti potere rimasti nella riserva vengono equamente divisi tra tutti i partecipanti (arrotondare per difetto).

Lo psionico non può lasciare un *metaconcerto* con più punti potere di quando l'ha iniziato. I punti potere extra vengono persi in una serie di archi di luce luminosi.

Metafacoltà

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 9

Dimostrazione: Vi, Ol, Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)

Resistenza ai poteri psionici: Vedi testo

Punti potere: 17, costo in PE

Lo psionico ottiene eccezionali conoscenze riguardo un individuo o una creatura che abbia precedentemente individuato tramite un altro potere di Chiaroscienza o di Telepatia. Ai fini di questo potere "eccezionale conoscenza" comprende un nome, un'immagine mentale del soggetto, l'allineamento del soggetto e la sua posizione (un'immagine del-



Metaconcerto

WAT.2K

l'attuale posizione del soggetto abbastanza buona da teletrasportarsi come se la si fosse studiata attentamente). I poteri, le capacità speciali e gli incantesimi non possono proteggere dalla capacità di *metafacoltà* di svelare la verità, neppure *vuoto mentale* né un incantesimo come *desiderio*.

Costo in PE: Lo psionico spende un numero di PE uguali al livello totale (o DV) dell'individuo su cui si concentra x 500. Quindi, spenderebbe 5.000 PE per ottenere un'eccezionale conoscenza di un soggetto di 10° livello o di 10 DV. Non è possibile spendere tanti PE con *metafacoltà* da perdere un livello. Se dovesse andare così, *metafacoltà* non funzionerebbe (cosa che comunque fornisce qualche informazione sul soggetto).

Microcosmo

Telepatia (Car) [Influenza mentale]

Livello: Psion 9

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio o Area: Una creatura vivente o una o più creature in una sfera del raggio di 4,5 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 17

Quando viene manifestato *microcosmo*, si può agire su di una singola creatura o su di un gruppo.

Diretto: Se il *microcosmo* è diretto ad una singola creatura, i sensi di quella creatura vengono estraniati dal mondo reale se possiede 100 punti ferita o meno. I sensi del soggetto sono tutte fantasie dalla sua mente, anche se egli potrebbe non realizzarlo. In realtà, il soggetto si contorce, sbava e mugola e alla fine morirà di sete e di fame se non verrà aiutato. Il soggetto vivrà nel suo mondo di fantasia fino a quando non sopraggiungerà la morte reale.

Effetto ad area: Se *microcosmo* viene manifestato come effetto ad area, spedisce le creature presenti in una sfera dal raggio di 4,5 metri in uno stato di catatonia. Ha effetto solo sulle creature che hanno 30 o meno punti ferita, e fino ad un massimo totale di 300 punti ferita di tali creature. Il potere agisce prima sulle creature con il minore ammontare di punti ferita fino a che la successiva creatura non porterà il totale sopra il limite di 300 punti ferita. (Le creature con punti ferita negativi contano come se avessero 0 punti ferita).

Manifestare una seconda volta *microcosmo* su di un soggetto, potrebbe volgere nuovamente i suoi sensi verso l'esterno. Altrimenti, solo poteri psionici molto potenti o effetti simili (come una *chirurgia psichica* o un incantesimo *ristorare superiore*) possono rimediare al cortocircuito mentale che ha prodotto un mondo di fantasia.

Missiva

Telepatia (Car)

Livello: Psion 0

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Effetto: Messaggio mentale spedito al soggetto

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico spedisce un messaggio telepatico di un massimo di dieci parole a qualsiasi creatura vivente entro il raggio di azione. *Missiva* è uno scambio a senso unico dallo psionico al soggetto. Se non si condivide un linguaggio comune, il soggetto "ode" delle insensate sillabe mentali.

Morso del lupo

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 1/Combattente psichico 1

Dimostrazione: Vi, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello

Punti potere: 1

Lo psionico assume una posizione protesa in avanti e si vede crescere un muso simile a quello di un lupo dotato di imponenti zanne. Il potere conferisce un attacco col morso (che non provoca attacchi di opportunità) che ha un danno base di 1d8. Lo psionico può utilizzare questo potere insieme a talenti, poteri o incantesimi che permettono attacchi addizionali nel round e può essere utilizzato con gli attacchi multipli guadagnati con l'avanzamento di livello.

Vedi "Poteri di Psicometabolismo" al Capitolo 4: "Arti psioniche" per informazioni su come gestire gli attacchi multipli.

Morso della tigre

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 3/Combattente psichico 3

Dimostrazione: Vi, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 5

Lo psionico assume una posizione protesa in avanti e si vede crescere un muso simile a quello di una tigre dotato di imponenti zanne. Il potere conferisce un attacco col morso (che non provoca attacchi di opportunità) che ha un danno base di 2d8. Lo psionico può utilizzare questo potere insieme a talenti, poteri o incantesimi che permettono attacchi addizionali nel round e può essere utilizzato con gli attacchi multipli guadagnati con l'avanzamento di livello.

Vedi "Poteri di Psicometabolismo" al Capitolo 4: "Arti psioniche" per informazioni su come gestire gli attacchi multipli.

Movimenti del ragno

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo)

Punti potere: 1

Il soggetto può scalare, spostarsi su superfici verticali oppure camminare sui soffitti esattamente come un ragno. La creatura che ne subisce l'effetto deve avere le mani e i piedi scoperti per essere in grado di arrampicarsi in questo modo. Il soggetto si arrampica a metà della sua normale velocità. Una creatura con un punteggio di Forza pari almeno a 20 +1 per livello dello psionico è in grado di strappare il soggetto via dal muro.

Muro di ectoplasma

Metacreatività (Int)

Livello: Psion 4

Dimostrazione: Vi (vedi testo)

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Muro la cui area è fino a un quadrato del lato di 3 m per livello, o una sfera o semisfera con un raggio di 30 cm per livello

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 7

Lo psionico modella un muro di ectoplasma, dandogli solidità. Il muro non può essere spostato ed è immune a qualsiasi tipo di danno. Il *muro di ectoplasma* è suscettibile ai poteri che negano le arti psioniche, ma riceve un bonus di +4 ad ogni prova per determinare se il muro viene negato o meno. Gli incantesimi, i poteri e le armi a soffio non possono oltrepassare il muro in nessuna direzione, sebbene i poteri di viaggio tramite Psicotrasporto possano permettere di passare la barriera. Esso blocca le creature eteriche così come le creature materiali (anche se le creature eteriche sono in grado di aggirare la parete fluttuando sotto o sopra di essa, attraversando il terreno, il soffitto o altre barriere materiali). Il muro è opaco, quindi impedisce la vista e gli attacchi con lo sguardo.

Lo psionico può plasmare la parete in un piano liscio verticale la cui area sia fino a un quadrato con il lato di 3 metri per livello, o in una sfera o semisfera con un raggio fino a 30 cm per livello.

Il *muro di ectoplasma* deve essere continuo e integro al momento della sua creazione. Se la sua superficie viene spezzata da qualche oggetto o qualche creatura, il potere fallisce.

Mutare forma

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 5

Dimostrazione: Ma, Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello (I)

Punti potere: 9

Funziona come *autometamorfosi* tranne che si può assumere anche la forma di un oggetto inanimato oltre a quella di una creatura. È possibile così mutare forma in una roccia (di taglia non inferiore a Minuta). Come con *autometamorfosi*, lo psionico può mutare ogni round. Egli può prendere la forma di praticamente qualsiasi oggetto riesca ad immaginare, come una sedia, una spada, o un tappeto, ma se tentasse di prendere la forma di un oggetto complesso, dovrebbe compiere un'appropriata prova di abilità. Per esempio, se tentasse di prendere la forma di un bel dipinto, dovrebbe compiere una prova di Artigianato (dipingere) contro una CD indicata dal DM per determinare la qualità del dipinto. Allo stesso modo, non può prendere la forma di un complesso orologio o meccanismo a meno che non abbia qualche abilità associata all'oggetto. Egli non può mutare forma in materiali od oggetti intrinsecamente psionici o magici, o in qualsiasi oggetto la cui durezza sia superiore a 15. Egli non può neppure prendere la forma di un meccanismo animato psionicamente o di qualsiasi tipo di oggetto composto di ectoplasma.

Come oggetto inanimato, egli perde tutta la mobilità; però mantiene la sua capacità di manifestare poteri. Se prende danno come oggetto, lo subisce normalmente (sebbene la durezza naturale dell'oggetto, se ne ha, lo protegge).

Navigazione ancorata

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 4

Dimostrazione: Ol, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 7

Lo psionico sa dove si trova rispetto ad un punto di partenza prestabilito. Per tutta la durata del potere, è consapevole della sua esatta distanza e della rotta seguita (fisica o tramite lo Psicotrasporto) a cominciare dal punto di partenza. Egli deve indicare il punto di partenza "ancorato" nel momento in cui attiva il potere. Per cambiare il punto di partenza ancorato, deve manifestare di nuovo *navigazione ancorata*.

Per esempio, se lo psionico indica un punto di partenza utilizzando questo potere prima di entrare in un labirinto, può ritornare indietro sui propri passi automaticamente fin quando termina la durata del potere. Questo potere permette anche di utilizzare un *teletrasporto* per tornare al punto fissato senza possibilità di errore. Inoltre, questo potere permette una normale comunicazione telepatica con qualsiasi creatura ricettiva entro un raggio di 18 metri dal punto fissato, quale che sia la distanza dello psionico da esso. L'uso della *navigazione ancorata* è limitato al piano di esistenza in cui è stato manifestato.

Navigazione ancorata migliorata

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 7

Durata: 1 giorno per livello

Punti potere: 13

Funziona come *navigazione ancorata*, tranne che l'effetto del potere si estende attraverso tutti i confini planari, ed è quindi utile per tutti i poteri di Psicotrasporto (e nel tempo minimo per il metodo di viaggio utilizzato).

Nega arti psioniche

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio o Area: Un personaggio o creatura psionica, o un oggetto; o esplosione del raggio di 9 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 5

È possibile utilizzare *nega arti psioniche* per porre fine a poteri in atto su una creatura o oggetto, per sopprimere temporaneamente le capacità psioniche di un oggetto psionico, per porre fine a poteri (o almeno ai loro effetti) in atto in una zona. Un potere negato termina come se il suo tempo di durata si fosse esaurito. Questo potere può negare (ma non contrastare) gli effetti in atto di capacità soprannaturali oltre che dei poteri psionici, e ha effetto sulle capacità magiche esattamente come sui poteri (e gli incantesimi). Non si può utilizzare *nega arti psioniche* per dissolvere gli effetti di qualsiasi potere con durata istantanea.

Lo psionico può scegliere di usare *nega arti psioniche* in uno dei due modi diversi che seguono: una negazione mirata o una negazione ad area:

Negazione mirata: Il bersaglio del potere è un oggetto, una creatura o un potere. Lo psionico deve effettuare una prova di negazione contro il potere in questione o contro ogni potere in atto al momento sulla creatura o sull'oggetto. Una prova di negazione è pari a 1d20 + 1 per livello di psionico del personaggio (massimo +10) contro una CD di 11 + il

livello dello psionico di colui che ha manifestato il potere.

Se l'oggetto selezionato è un oggetto psionico, lo psionico deve superare una prova di negazione contro il livello dello psionico dell'oggetto. Se la supera, tutte le proprietà psioniche dell'oggetto vengono soppresse per 1d4 round, dopodiché l'oggetto le recupera di nuovo. Un oggetto psionico soppresso diventa non psionico per la durata di questo effetto.

Uno psionico ottiene un successo automatico in ogni prova di negazione che riguardi un potere manifestato da lui stesso.

Negazione ad area: Questo potere ha effetto su ogni cosa nel raggio di 9 metri.

Bisogna effettuare una prova di negazione contro il potere con il più alto livello dello psionico per ogni creatura che sia il soggetto di uno o più poteri. Se la prova fallisce, lo psionico continua ad effettuare prove di negazione contro i poteri progressivamente più deboli finché non ne dissolve uno (che pone fine a *nega arti psioniche*, almeno per quello che riguarda la creatura in questione) oppure finché non fallisce tutte le prove. Gli oggetti psionici portati dalla creatura non subiscono l'effetto di questa versione.

Per ogni oggetto influenzato da uno o più poteri bisogna effettuare delle prove di negazione allo stesso modo di quelle per le creature. Gli oggetti psionici non sono invece soggetti alla negazione ad area.

Effettuare una prova di negazione per ogni potere attivo il cui centro sia stato puntato all'interno del raggio di azione di *nega arti psioniche*.

Effettuare una prova di negazione per ogni potere attivo, la cui area si sovrapponga a quella del raggio di azione di *nega arti psioniche*, ma solo per porre fine agli effetti presenti nell'area di *nega arti psioniche*.

Occultare pensiero

Telepatia (Car)

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Sì (innocuo)

Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo)

Punti potere: 1

Lo psionico protegge i propri pensieri dai controlli. Per tutta la durata del potere, il talento Inquisitore Psichico non riesce a funzionare contro lo psionico ed egli riceve un bonus di circostanza +20 alle prove di Raggiare contro coloro che stanno cercando di capire le vere intenzioni del personaggio tramite *Percepire Inganni*. Lo psionico riceve infine un bonus di +4 ai tiri salvezza contro qualsiasi potere utilizzato per leggergli la mente (come *individuazione dei pensieri* o *sonda mentale*).

Pattinare

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 1/Combattente psichico 1

Dimostrazione: Vi, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Lo psionico o una creatura consenziente o un oggetto (peso totale fino a 45 kg per livello)

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 1

Lo psionico, un'altra creatura consenziente o un oggetto custodito può scivolare lungo il terreno come se fosse ghiaccio liscio. Se pattinare viene manifestato sullo psionico o su di un'al-

tra creatura, il bersaglio del potere riesce a mantenersi in equilibrio grazie alla volontà mentale, permettendogli di pattinare con grazia sul terreno, svoltare o fermarsi all'improvviso come desidera. La velocità base del bersaglio è uguale alla sua normale velocità +4,5 metri per la durata del potere. Il bersaglio può pattinare verso l'alto o il basso a qualsiasi inclinazione a cui potrebbe normalmente camminare senza problemi, sebbene pattinare verso l'alto riduce la velocità del bersaglio alla sua normale velocità, mentre pattinare verso il basso aggiunge +9 metri alla normale velocità del pattinatore. Questo beneficio viene considerato un bonus di potenziamento.

Se viene manifestato su di un oggetto, considerare l'oggetto come se pesasse solo un decimo del suo peso normale ai fini di spostarlo lungo il terreno.

Percepire arti psioniche

Telepatia (Car)

Livello: Psion 5

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: 1,6 km per livello

Area: Emanazione del raggio di 1,6 km per livello centrata sullo psionico

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì (vedi testo)

Punti potere: 9

Lo psionico individua tutte le attività psioniche all'interno del raggio di azione. Lo psionico apprende la direzione e la distanza da lui con uno scarto di 18 metri e inoltre apprende la disciplina del potere utilizzato, ma nessun'altra informazione. *Percepire arti psioniche* è rozzo ma efficace: tutti i poteri di 8° livello o inferiore sono inefficaci nell'impedire a *percepire arti psioniche* dall'individuare attività psioniche.

Percepire non morti

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Propagazione del raggio di 7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli, centrata sullo psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 5

Lo psionico avverte la presenza dei non morti. Per la durata del potere, egli diventa consapevole della presenza dei non morti all'interno dell'area di effetto e della loro posizione generale. Per esempio, se stesse camminando lungo un corridoio dove dei wraith incorporei sono nascosti dentro un muro pronti a tendere un'imboscata, egli potrebbe percepire che ci sono dei non morti dentro o dall'altra parte del muro. Il tipo di non morti non viene rivelato, ma il loro numero sì.

Percepire psicotrasporto

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Un cerchio, centrato sullo psionico, del raggio di 30 m + 3 m per livello

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 3

Lo psionico percepisce l'uso dei vari poteri di Psicotrasporto e di simili incantesimi all'interno dell'area di effetto. Lo psionico percepisce l'uso di questi poteri che riesca o meno a vederne direttamente gli effetti. Quando lo psionico avverte l'uso di uno specifico effetto, egli sa anche esattamente dove stia venendo utilizzato il potere. I poteri percepiti comprendono *forma eterea, movimenti del ragno, porta dimensionale, teletrasporto, transizione eterea, scivolo dimensionale, volare* e possibilmente altri come determinato dal DM.

Percepire sensi

Telepatia (Car) [Influenza mentale]

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Si

Punti potere: 1

Il personaggio percepisce cosa prova la creatura bersaglio. Solo un senso è collegato, e lo psionico non può cambiare senso nel corso della stessa manifestazione. Per esempio, egli potrebbe vedere ciò che il bersaglio vede, udire ciò che ode, o gustare ciò che assaggia ecc. Una volta che *percepire sensi* è stabilito, esso continua a funzionare anche se il bersaglio si sposta al di fuori del raggio di azione originario del potere (ma il legame non funziona attraverso i piani). Lo psionico non controlla la creatura, né può comunicare con essa tramite questo potere.

Lo psionico deve concentrarsi per avere accesso a *percepire sensi*. Se egli non si concentra i suoi sensi tornano ad essere rivolti all'ambiente che lo circonda. I poteri dei sensi della creatura bersaglio potrebbero essere potenziati da altri poteri o oggetti, se lo si desidera, concedendo allo psionico gli stessi sensi potenziati. Lo psionico è soggetto a qualsiasi attacco con lo sguardo incrociato dal bersaglio. Un *nega arti psioniche* manifestato con successo sullo psionico o la creatura bersaglio pone termine al potere. Rispetto alla cecità, sordità ecc. dello psionico, la creatura collegata è un organo sensorio indipendente. (Per esempio, non viene accecato se lo psionico viene accecato, quindi egli potrebbe ancora vedere tramite *percepire sensi* per la durata del potere). Quando è collegato ad un soggetto, lo psionico compie le proprie prove di percezione, come Osservare e Ascoltare, quali che siano i risultati di Osservare e Ascoltare del soggetto, se ve ne sono.

Percepire sensi intrusivi

Telepatia (Car) [Influenza mentale]

Livello: Psion 2

Punti potere: 3

Funziona come *percepire sensi*, tranne che la creatura soggetta avverte ciò che avverte lo psionico (solo un senso). Per esempio, se viene collegato il gusto e lo psionico mangia qualcosa dal sapore particolarmente orribile (a discrezione del DM), la creatura soggetta deve compiere un altro tiro salvezza sulla Volontà contro la CD originale o rimanere stordita per 1 round. Se lo psionico mangia qualcosa che gli provoca danno, la creatura soggetta non subisce danno ma deve compiere un tiro salvezza contro la CD originale o rimanere stordita per 1d2 round. Allo stesso modo, se viene collegata la vista e lo psionico è soggetto ad un attacco con lo sguardo, lo sarà anche il soggetto.

Percepire veleni

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Ol

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: 9 m

Bersaglio: Propagazione del raggio di 9 m centrata sullo psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 5

Lo psionico percepisce la presenza del veleno nelle immediate vicinanze. Per la durata del potere, lo psionico è consapevole della presenza del veleno entro 9 metri da lui, e della sua generale posizione. Per esempio, se lo psionico si avvicina ad una porta con una trappola ad ago avvelenato nascosta, egli può percepire il veleno associato in qualche modo con la porta. Egli può determinare l'esatto tipo di veleno con una prova riuscita di Saggezza (CD 16). Un personaggio con l'abilità Alchimia può tentare un'ulteriore prova di Alchimia (CD 16).

Nota: Il potere può penetrare barriere di fino a 90 cm di pietra, 7,5 cm di metallo comune, 2,5 cm di piombo o 1,8 metri di legno o detriti.

Percezione acuta

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Combattente psichico 4

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello (I)

Punti potere: 7

Lo sguardo dello psionico non subisce distrazioni, conferendogli un bonus di potenziamento +4 ai suoi tiri salvezza per resistere a tutte le finzioni, mascheramenti e altre illusioni. Inoltre, le abilità di Osservare e Cercare del personaggio godono di un bonus di potenziamento +2 mentre questo potere rimane attivo.

Piè pesante

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Ud, Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: 6 m

Area: Cono bidimensionale (vedi testo)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi nega

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 1

Lo sbattere del piede dello psionico provoca un'onda d'urto psicocinetica che viaggia lungo il terreno, abbattendo le creature e facendo crollare gli oggetti. L'area è a forma di cono ma si estende solo in due dimensioni, lungo il terreno (le creature che si trovano in aria, sopra l'onda d'urto non sono affette dal potere). Tutte le creature che sono sul terreno all'interno dell'area devono superare un tiro salvezza sui Riflessi o venire scaraventate a terra e subire 1d4 danni debilitanti nel processo. Rialzarsi dalla posizione prona è un'azione equivalente al movimento.

Planare

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo)
Punti potere: 3

Il soggetto del potere può planare attraverso l'aria ad una velocità di 6 metri (3 metri se la creatura indossa un'armatura media o pesante). Il soggetto può volare verso l'alto ad una velocità di 1,5 metri ma può scendere ad una velocità di 15 metri. La manovrabilità del soggetto del *planare* è scarsa. Utilizzare il potere *planare* richiede tanta concentrazione quanto correre, quindi il soggetto non può attaccare né manifestare poteri. Il soggetto del *planare* non può trasportare più della sua capacità media di carico (Vedi Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore*), più qualsiasi armatura indossi.

Se la durata del potere dovesse esaurirsi mentre il soggetto è ancora in aria, l'effetto svanisce gradualmente. Il soggetto scende di 15 metri per round per 1d6 round. Se tocca terra entro quel lasso di tempo, atterra incolume. In caso contrario, cade per la distanza rimanente (il danno da caduta è pari a 1d6 per ogni 3 metri di caduta). Dal momento che negare un potere significa porgli effettivamente fine, il soggetto cade immediatamente se *planare* viene negato.

Porta dimensionale

Psicotrasporto (Des) [Teletrasporto]
Livello: Psion 4/Combattente psichico 4
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Lo psionico e gli oggetti toccati da lui o un'altra creatura toccata consenziente (vedi testo)
Durata: Istantanea
Punti potere: 7

Lo psionico si trasferisce immediatamente dalla sua attuale locazione a qualsiasi altro luogo entro il raggio di azione. Arriva sempre con precisione nel punto desiderato, sia semplicemente visualizzando l'area che limitandosi ad affermare la direzione, tipo "270 metri più in basso", o "direzione nord ovest, angolazione 45 gradi, 360 metri". Egli può portare con sé 225 kg di materia non vivente e 122,5 kg di materia vivente. Dopo aver utilizzato questo potere non può effettuare altre azioni fino al suo turno seguente.

Se lo psionico arriva in un posto che è già occupato da un corpo solido, rimane intrappolato nel Piano Astrale. Per ogni round in cui rimane intrappolato in questo modo nel Piano Astrale, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25) per ritornare sul Piano Materiale in uno spazio aperto o su una superficie scelta casualmente in grado di accoglierlo entro un raggio di 30 metri dalla locazione scelta. Se non c'è spazio libero entro 30 metri, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25) ad ogni minuto per ricomparire in uno spazio libero entro 300 metri. Se non esiste uno spazio libero entro questi 300 metri, rimane bloccato sul Piano Astrale finché non viene liberato.

Porta in fase

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 7
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Un'apertura eterea di 1,5 m per 2,4 m, profonda 30 cm per livello
Durata: Un utilizzo per ogni 2 livelli
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 13

Questo potere è in grado di creare un passaggio etereo attraverso pareti di legno, di calcina o di pietra, ma non attraverso altri materiali. La *porta in fase* è invisibile e inaccessibile per qualsiasi creatura tranne lo psionico, e solo lui può usare il passaggio. Entrando nella *porta in fase* lo psionico scompare e ne riappare quando esce. A sua discrezione è per lui possibile portare con sé un'altra creatura (di taglia Media o inferiore) attraverso la porta. Ai fini del potere questo conta come due utilizzi della porta. La porta non consente al suono, alla luce o agli effetti magici o psionici di passarvi attraverso, e lo psionico non può vedere attraverso di essa senza attraversarla. Per questo motivo, il potere è in grado di fornire una rapida via di fuga, anche se certe creature, come i ragni-fase, sono in grado di inseguire attraverso essa senza alcun problema. Effetti magici o psionici di *visione del vero* sono in grado di rivelare la presenza di una *porta in fase* ma non di permettere di attraversarla.

Una *porta in fase* è soggetta a *nega arti psioniche*. Se qualcuno si trova all'interno del passaggio quando la porta viene negata, quest'ultimo viene espulso senza alcun danno fuori dal passaggio proprio come per gli effetti dell'incantesimo *passapareti*.

Una *porta in fase* può essere resa permanente con il potere *incarnare*. Lo psionico può permettere ad altre creature di usare la *porta in fase* definendo alcune condizioni di attivazione della porta. Tali condizioni possono essere semplici o complesse, a sua discrezione. Possono essere basate sul nome di una creatura, sulla sua identità, o sull'allineamento, o altrimenti su azioni o particolarità osservabili. Non possono dipendere invece da fattori intangibili come il livello, la classe, i DV, o i punti ferita.

Precognizione

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 6
Dimostrazione: Vi, Ud
Tempo di manifestazione: 10 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 minuto per livello (I)
Punti potere: 5

Simile a *divinazione* ma più potente, il potere *precognizione* fornisce allo psionico un'utile visione in risposta ad una domanda concernente uno specifico obiettivo, evento o attività che deve verificarsi entro un anno. La visione può essere semplice quanto una breve visione di un'immagine significativa, o potrebbe prendere la forma di un sogno della durata di diversi minuti.

Per esempio, si supponga che la domanda sia "Qual è il più grande pericolo che il nostro gruppo affronterà nell'anno venturo?". Il DM vuole mettere i personaggi giocanti contro un drago nero che ha preparato da lungo tempo, e ritiene che sia probabilmente la più grande minaccia che il "destino" ha da parte per il gruppo. Di conseguenza il responso della *precognizione* potrebbe essere questo: "Ti vedi insieme ai tuoi compagni davanti all'entrata di un'ampia caverna oscura. L'entrata è bloccata da uno stagno di acido fumante, mentre tutta la roccia intorno è segnata dall'acido e devastata da quelli che non possono essere altro che mastodontici artigli". In ogni caso, è il DM a controllare quali informazioni vengono fornite. Da notare che se il gruppo non agisce in base alle informazioni ricevute, le condizioni potrebbero cambiare in modo tale che le informazioni non siano più utili.

La probabilità di base di avere una corretta *precognizione* è 80% più 1% per livello dello psionico. Il DM può modificare la probabilità se delle circostanze inusuali lo richiedono (se, per esempio, sono state prese delle particolari precauzioni contro i poteri di Chiaroscienza). Se il tiro di dadi fallisce, lo psionico è a conoscenza del fallimento, a meno che non siano all'opera

arti magiche o psioniche che forniscano false informazioni.

Come per *divinazione*, usi molteplici di *precognizione* riguardano la stessa azione da parte dello stesso psionico utilizzano lo stesso tiro di dado della prima *precognizione* e danno sempre la stessa risposta.

Precognizione marziale

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 1/Combattente psichico 1
Dimostrazione: Vi, Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 1

La consapevolezza dello psionico si estende una frazione di secondo nel futuro, permettendogli di evitare meglio i colpi dell'avversario. Egli riceve un bonus cognitivo di +1 alla CA. Se è colto alla sprovvista, il bonus alla CA non si applica.

Presagio

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 2
Dimostrazione: Ol, Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: Istantanea
Punti potere: 3

Un *presagio* rivela se una particolare azione porterà risultati buoni o cattivi nell'immediato futuro. Ad esempio, se una compagnia non sa se distruggere o meno uno strano sigillo che blocca un portale, un *presagio* rivelerà se si tratta di una buona idea o meno.

La probabilità base di ricevere una risposta soddisfacente è del 70% + 1% per ogni livello di psionico del personaggio; il DM effettua il lancio in segreto. Il DM determina se la domanda è talmente diretta da ottenere un successo automatico o talmente vaga da non poter ottenere nemmeno una possibilità di successo. Se il *presagio* ha successo si ottiene uno dei seguenti risultati:

- "Ventura" (se l'azione probabilmente sortirà dei buoni risultati).
- "Sventura" (per risultati sfavorevoli).
- "Ventura e Sventura" (per entrambi).
- "Niente" (per azioni che non hanno nulla di particolarmente buono o malvagio).

Se il potere fallisce, lo psionico ottiene comunque il risultato "niente". Egli non ha modo di sapere se questo accade perché il potere è fallito o meno.

Il *presagio* è in grado di vedere solo circa mezz'ora nel futuro: qualsiasi cosa che potrebbe accadere dopo quel lasso di tempo non è contemplata dal potere, quindi le conseguenze a lungo termine potrebbero comunque rimanere ignote. Tutti i *presagi* manifestati dalla stessa persona sullo stesso argomento otterranno sempre lo stesso risultato del primo.

Prescienza marziale

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 2/Combattente psichico 2
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 3

La consapevolezza dello psionico si estende una frazione di secondo nel futuro, permettendogli di sferrare colpi migliori contro il proprio avversario. Egli guadagna un bonus cognitivo di +2 al suo tiro per colpire.

Presentimento

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 0
Punti potere: 1

Funziona come *presagio*, tranne che la probabilità base di ricevere un'informazione utile è del 50%.

Nota: Il personaggio può manifestare *presentimento* solo un numero di volte al giorno uguale al suo modificatore di Saggezza +1, che si paghino o meno punti potere e quante che siano il numero di manifestazioni gratuite residue per la giornata. Questa restrizione rappresenta lo sforzo che deve affrontare la mente dello psionico nell'utilizzare un potere di così basso livello per ottenere informazioni dal futuro.

Previsione

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 8
Dimostrazione: Vi, Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale o contatto
Bersaglio: Vedi testo
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (vedi testo)
Resistenza ai poteri psionici: No o Sì (innocuo)
Punti potere: 15

Questo potere conferisce un potente sesto senso allo psionico o ad un'altra persona. Una volta manifestato il potere, si ricevono avvertimenti istantanei dei pericoli imminenti che potrebbero incomberne sul soggetto del potere. Quindi se il soggetto del potere è lo psionico, questi verrà avvertito in anticipo se un ladro sta per tentare un attacco furtivo, o se una creatura sta per aggredirlo da una direzione inaspettata, o se un aggressore sta puntando verso di lui un potere, incantesimo o un'arma a distanza. Non è mai sorpreso o colto alla sprovvista. Inoltre il potere gli fornisce un'idea generale dell'azione da intraprendere per meglio proteggersi (chinarsi, saltare a destra, chiudere gli occhi e così via) e gli fornisce un bonus cognitivo di +2 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi. Questo bonus cognitivo va perduto se gli capita di perdere il bonus di Destrezza alla CA.

Quando è un'altra creatura ad essere l'oggetto del potere, gli avvertimenti che lo psionico riceve riguardano quella creatura. Deve comunicare ciò che percepisce all'altra creatura affinché gli avvertimenti siano utili e se l'avvertimento non viene trasmesso in tempo la creatura potrebbe trovarsi impreparata. Urlare un avvertimento, tirare via una persona e comunicare telepaticamente (grazie ad un apposito potere) sono tutte azioni che possono essere effettuate prima che il pericolo si abbatta sul soggetto del potere, purché si agisca immediatamente. Il soggetto tuttavia non guadagna il bonus cognitivo alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.

Prodezza

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Combattente psichico 3
Dimostrazione: Me
Tempo di manifestazione: Vedi testo
Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico
Punti potere: 5

Se un nemico provoca un attacco di opportunità, lo psionico può sfruttarlo, anche se ha già raggiunto il numero massimo di attacchi di opportunità concessi in un round (di solito uno). Lo psionico non può compiere due attacchi di opportunità contro lo stesso bersaglio in un round anche facendo uso di questo potere, a meno che il bersaglio non provochi due separati attacchi di opportunità.

Si può manifestare il potere all'istante, abbastanza rapidamente da guadagnare un attacco di opportunità extra nello stesso round. Manifestare il potere è un'azione gratuita, come la manifestazione di un potere rapido, e conta per il limite di un potere rapido per round.

Proiezione astrale

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 9

Dimostrazione: Nessuno

Tempo di manifestazione:
30 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Lo psionico più
una creatura toccata per
ogni due livelli

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 17

Questo potere, liberando lo spirito dal corpo fisico, permette di proiettare un corpo astrale su di un altro piano. Lo psionico può portare le forme astrali di altre creature con sé, purché queste siano legate in circolo allo psionico al momento della manifestazione del potere. Coloro che viaggiano con lo psionico dipendono da lui in tutto e devono accompagnarlo tutto il tempo.

Se nel corso del viaggio accade qualcosa allo psionico, i suoi compagni rimangono senza guida laddove si trovano.

Proiettando il suo io astrale nel Piano Astrale, lo psionico lascia il suo corpo fisico sul Piano Materiale in uno stato di animazione sospesa. Il potere proietta una copia astrale del personaggio, di tutto ciò che indossa e degli oggetti che porta, nel Piano Astrale. Dal momento che il Piano Astrale tocca ogni altro piano, il personaggio può viaggiare astralmente verso gli altri piani come desidera. In questo caso lascia il Piano Astrale, con l'effetto di creare un nuovo corpo fisico (completo di equipaggiamento) sul piano di esistenza nel quale ha deciso di entrare.

Sia che si trovi sul Piano Astrale che su di un altro piano esterno, il proprio corpo astrale è sempre collegato al corpo materiale da un cordone argentato. Se il cordone viene reciso, la persona colpita viene uccisa sia astralmente che materialmente. Fortunatamente esistono ben poche cose in grado di recidere un cordone argentato. Quando si forma un secondo corpo su un diverso piano di esistenza l'incorporeo cordone argentato rimane invisibilmente attaccato al nuovo corpo. Se il secondo corpo o la forma astrale vengono distrutti, il cordone fa semplicemente ritorno al suo corpo che si trova nel Piano Materiale, riscuotendolo dal suo stato di animazione sospesa. Anche se le proiezioni astrali sono in

grado di funzionare sul Piano Astrale, le loro azioni possono influenzare solo altre creature esistenti sul Piano Astrale. È necessario un corpo fisico per potersi materializzare su altri piani.

Lo psionico e i suoi compagni possono viaggiare attraverso il Piano Astrale a tempo indeterminato. I loro corpi rimangono in attesa in uno stato di animazione sospesa finché essi non decidono di farvi ritorno con i loro spiriti. Il potere dura fino a quando lo psionico decide di farlo durare o finché non viene interrotto da fonti esterne come un *negate arti psioniche* manifestato sulla forma fisica o su quella astrale, o dalla distruzione del corpo sul Piano Materiale (che provoca la morte).

Proiezione tele-empatica

Telepatia (Car) [Influenza mentale]

Livello: Psion 0

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico può modificare l'umore del bersaglio. La creatura su cui agisce prova la nuova emozione, ma il potere non è in grado di modificare radicalmente lo stato emozionale della creatura. Invece, permette di modificare di un grado le sue emozioni. Per esempio, una creatura maldisposta potrebbe divenire indifferente, o una creatura ostile potrebbe divenire maldisposta (Vedi Capitolo 5 della Guida del DUNGEON MASTER per un riassunto delle attitudini dei PNG). Lo psionico può ottenere un bonus di +1 alle proprie (o a quelle di altri) prove di Raggiare, Diplomazia, Intimidire o Intrattenere nei confronti della creatura influenzata, assumendo che modifichi le emozioni del soggetto nella giusta direzione (egli potrebbe anche infliggere una penalità di -1 a simili interazioni, se lo desidera).

Psicofeedback

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 4/Combattente psichico 4

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto (1)

Punti potere: 7

Lo psionico può utilizzare questo potere per aumentare i propri modificatori di Forza, Destrezza e Costituzione con un'azione gratuita. Per la durata del potere, egli può utilizzare i punti potere round dopo round per aumentare tutti o alcuni dei suoi modificatori di caratteristica (ma non il punteggio di caratteristica) di un numero uguale a metà dei punti potere spesi in quel round con un'azione gratuita. Per esempio, lo psionico può aumentare il suo modificatore di Forza fino a 8 punti (se spende 16 punti potere). A meno che non spenda di nuovo 16 punti potere, nel round seguente il suo modificatore di Forza tornerà al suo precedente livello. Egli potrebbe aumentare simultaneamente due modificatori di caratteristica, oppure tutti e tre, fino a quando paga i punti potere totali richiesti. Non è necessario che lo psionico aumenti ogni round un modificatore di caratteristica per mantenere attivo il potere: fino a che il potere dura, egli ha il potenziale di aumentare i suoi modificatori di caratteristica in qualsiasi round desideri.

Psicoluminescenza

Metacreatività (Int)

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Vi (vedi testo), Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai po-

teri psionici: No

Punti potere: 1

L'oggetto toccato comincia a risplendere di una luce argentea, emanando luce in un raggio di 6 metri. Le creature che subiscono penalità sotto una forte luce, le subiscono anche quando esposte ad una psicoluminescenza. Il potere non può essere manifestato su di una creatura. Se il potere viene manifestato su di un piccolo oggetto che viene poi posto all'interno o sotto una copertura che blocca la luce, gli effetti del potere vengono bloccati fino a quando la copertura non viene rimossa.

La psicoluminescenza portata in un'area di oscurità magica (o viceversa) viene temporaneamente negata, in modo che si verifichino le condizioni di luce che altrimenti prevarrebbero nell'area di sovrapposizione (a meno che non si usi l'opzione "Le arti psioniche sono differenti").

Pugno distante

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 0/Combattente psichico 0

Dimostrazione: Vi, Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un individuo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 1

Un bersaglio scelto dallo psionico viene colpito da una forza telecinetica che infligge 1 danno.

Pugno distante ha sempre effetto su di un bersaglio entro il raggio di azione che lo psionico può vedere, anche se il bersaglio è in mischia o gode di copertura od occultamento parziale. Un incantesimo scudo protegge il bersaglio. Gli oggetti inanimati (porte, pareti, serrature ecc.) non possono essere danneggiati da questo potere.

Quintessenza

Metacreatività (Int)

Livello: Psion 4

Dimostrazione: Ma (vedi testo)

Tempo di manifestazione: 1 round

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: 30 g di quintessenza (vedi testo)

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 7

Lo psionico può far collassare una frazione di tempo dal continuum temporale, formando un agglomerato di 2,5 cm di

diametro composto da un materiale spesso e melmoso chiamato quintessenza. La quintessenza splende come uno specchio argentato sotto alcune angolazioni, ma è trasparente da altre. Essa provoca una leggera scossa che svanisce completamente nell'intorpidimento dopo il contatto con la pelle. Lo psionico può spargere un agglomerato di quintessenza intorno a qualsiasi piccolo oggetto come una chiave, un anello, un sigillo o un'insegna.

Gli oggetti sigillati con la quintessenza vengono protetti dagli effetti del tempo; in termini pratici, entrano in una condizione di stasi. La carne vivente che ha un contatto parziale con la quintessenza viene anch'essa parzialmente estraniata dal flusso temporale. Questo disturbo infligge 1 danno per round a partire da 10 round dopo il contatto parziale iniziale.

La quintessenza può essere grattata via a mano da un oggetto protetto, permettendole di riunirsi al flusso temporale. Rimuovere la pellicola protettiva ha il 75% di probabilità di far evaporare la quintessenza e farla tornare al continuum temporale. Altrimenti, essa si raggruma di nuovo in un biglia di 2,5 cm di diametro, disponibile per un uso successivo.

Grosse quantità di quintessenza potrebbero teoricamente essere raccolte per conservare grandi oggetti o strutture (o addirittura un'intera creatura vivente, prevenendo così il danno provocato da un contatto parziale). I personaggi e le creature psioniche generalmente rifiutano di farlo perché accumulazioni di quintessenza del peso di 0,45 kg o superiori genererebbero un effetto di catapsi a metà forza (CD 16, raggio 1,5 metri, agisce su tutti compreso lo psionico).

Raggio ardente

Metacreatività (Int) [Fuoco]

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Vi (vedi testo)

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 3

Un raggio di ectoplasma infuocato viene proiettato dalla fronte dello psionico (il suo "terzo occhio"). Il personaggio deve superare un attacco di contatto a distanza per colpire un bersaglio con il raggio, che infligge 3d6 danni da fuoco.

Recidere il legame

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Ud, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)





Area: Diverse creature non morte in un'esplosione del raggio di 3 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 3

Lo psionico distrugge il legame di una creatura non morta al Piano dell'Energia Negativa, danneggiando o distruggendo la creatura. La falce psicocinetica dello psionico infligge 3d8 danni a tutti i non morti all'interno dell'area. I non morti che vengono portati a 0 punti ferita o meno dall'uso del potere cadono a terra e si dissolvono in polvere (se corporei) o si disperdono lentamente (se incorporei).

Reddopsi

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 7

Dimostrazione: Ud, Ol, Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Fino alla consumazione o 10 minuti per livello

Punti potere: 13

Quando viene manifestato *reddopsi*, i poteri psionici (esclusi gli attacchi psionici) mirati contro lo psionico rimbalzano contro chi li ha prodotti. Questo potere fa rimbalzare solo i poteri che hanno lo psionico come bersaglio. Non agisce sui poteri ad area e quelli che producono effetti. *Reddopsi* non è neppure in grado di riflettere i poteri di contatto a distanza.

Reddopsi può far rimbalzare qualsiasi potere, ma termina non appena lo ha fatto, non importa quanto sia debole il potere rimbalzato. In caso in cui si faccia rimbalzare il potere contro qualcuno protetto da *reddopsi*, il potere rimbalza di nuovo contro lo psionico.

Redisposizione della materia

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 5

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Oggetti di metallo non magici del peso fino ad un totale di 45 grammi, nessuno dei quali deve essere a più di 2,5 cm di distanza da un altro

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 9, costo in PE

Lo psionico può tramutare un metallo in un altro. Ogni volta che manifesta questo potere, agisce su un oggetto di metallo del peso fino a 45 grammi, o diversi oggetti di metallo il cui peso totale non superi i 45 grammi. In termini pratici, 45 grammi è uguale a cinque normali monete (5 mr, 5 ma, 5 mo e così via).

Costo in PE: Il costo in PE è uguale al valore in mo del nuovo metallo tramutato, fino a un minimo di 1 PE. Per esempio, se si tramutassero 5 monete di rame in 5 monete d'oro, il costo sarebbe di 5 PE. Se si tramutassero 5 monete di rame in 5 monete di platino, il costo sarebbe di 50 PE.

Regressione temporale

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 9

Dimostrazione: Nessuno

Tempo di manifestazione: 1d4+1 round

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 17, costo in PE

Lo psionico può far regredire il tempo apparente di 1d4+1 round nel passato. In effetti, egli "ripete" i precedenti round di attività. Il potere fa regredire il tempo fino al punto del flusso temporale in cui il personaggio aveva iniziato a manifestare il potere. (Lo psionico ripete gli stessi 1d4+1 round indicati nel tempo di manifestazione). Una volta tornato indietro, solo lo psionico conserva il ricordo dei successivi 1d4+1 round; egli può però comunicare verbalmente questa conoscenza ai suoi compagni, se lo desidera. Durante i round che vive una seconda volta, egli può agire basandosi sulle conoscenze ottenute avendo già vissuto l'immediato futuro. Probabilmente, egli sceglierà di non manifestare *regressione temporale* una seconda volta, prendendo invece delle azioni completamente diverse, ma pagherà comunque il costo in PE.

Costo in PE: Ogni manifestazione costa 500 PE.

Resistenza ai poteri psionici

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 5

Dimostrazione: Ma, Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo)

Punti potere: 9

Lo psionico conferisce al soggetto una resistenza ai poteri psionici (RP) uguale a 12 + il livello dello psionico.

Perché un potere abbia effetto su di una creatura con resistenza ai poteri psionici, bisogna ottenere un risultato uguale o superiore alla resistenza ai poteri psionici della creatura con un lancio di 1d20 + il livello dello psionico. Una creatura con resistenza ai poteri psionici la può volontariamente abbassare per accettare un effetto psionico.

Richiamare agonia

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 5

Punti potere: 9

Funziona come *richiamare dolore*, eccetto che le ferite rivelate piegando la quarta dimensione sono peggiori: il nemico subisce 9d6 danni.

Richiamare arma

Psicotrasporto (Des) [Teletrasporto]

Livello: Psion 1/Combattente psichico 1

Dimostrazione: Ud, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: 1 arma incustodita (vedi testo)

Durata: 1 ora per livello (vedi testo) (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 1 (vedi testo)

Lo psionico crea un'arma "dal nulla" facendola comparire nella sua mano (in verità, si tratta di un'arma reale che proviene da un altro posto a caso nel multiverso). Non è necessario vedere o conoscere l'arma per poterla evocare: infatti questo potere non permette di richiamare una specifica arma. Lo psionico può solo indicarne il tipo. Se l'arma specificata è un'arma che lo psionico è in grado di evocare in virtù del suo livello, essa compare. Se richiama un'arma con proiettili, essa compare fornita di 3d6 quadrelli, frecce o proiettili da fionda, a seconda dei casi (le munizioni non dispongono di un bonus di potenziamento, neppure al 10° livello e superiori). Se rilascia la presa sull'arma per 2 o più round, essa ritorna automatica-

mente da dove è venuta.

Con l'aumentare del livello, lo psionico può evocare armi sempre migliori, sebbene il costo in punti potere sarà di conseguenza maggiore.

Livello	Arma	Esempio	Punti potere
1-3	Semplice	Randello, balestra	1
4-6	Da guerra	Spada lunga, arco lungo	3
7-9	Esotica	Spada bastarda	7
10-12	Potenziamento +1	arco corto+1	11
13-15	Potenziamento +2	lancia corta+2	13
16-18	Potenziamento +3	scimitarra+3	15
19-20	Potenziamento +4	martello da guerra+4	17

Le armi dotate di bonus di potenziamento si assume siano psioniche, a meno che lo psionico non indichi diversamente. Le armi ottenute tramite il potere *richiamare arma* si distinguono grazie al basso suono che producono.

Richiamare dolore

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 3

La struttura del tempo si divide per volontà dello psionico, rivelando ferite ricevute in passato da un suo nemico (o che questi deve ancora ricevere). Quell'avversario subisce 3d6 danni mentre il passato (o il futuro) si sostituisce brevemente al presente.

Richiamare gregario

Psicotrasporto (Des) [Teletrasporto]

Livello: Combattente psichico 6

Dimostrazione: Ma, Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Il gregario dello psionico, se presente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 11

Richiamare gregario permette allo psionico di teletrasportare da sé il suo gregario a qualsiasi distanza esso si trovi (ma non se si trova su di un altro piano). Il gregario si ottiene tramite il talento Autorità (descritto nel Capitolo 2 della Guida del DUNGEON MASTER). Lo psionico determina il punto di arrivo del gregario in qualsiasi punto nel raggio di azione del potere. Se invece il gregario non è separato dallo psionico al momento della manifestazione di questo potere, esso permette allo psionico di spostarlo da un posto all'altro entro il raggio di azione del potere.

Richiamare morte

Chiaroscienza (Sag) [Morte]

Livello: Psion 8

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Tiro salvezza: Volontà parziale

Punti potere: 15

Funziona come *richiamare dolore* eccetto che le ferite rivelate piegando la quarta dimensione sono mortali. Il bersaglio ha

diritto ad un tiro salvezza sulla Volontà per sopravvivere all'attacco. Se lo supera, subisce invece 3d6+15 danni.

Riflettere poteri

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 7

Dimostrazione: Vi, Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Fino a esaurimento o 10 minuti per livello

Punti potere: 13

I poteri (e gli effetti magici) lanciati sullo psionico rimbalzano verso colui che li ha manifestati. Questo potere respinge solo i poteri che hanno lo psionico come bersaglio. I poteri ad area e ad effetto non sono soggetti al potere. *Riflettere poteri* non riesce nemmeno ad avere effetto sui poteri di contatto a distanza. Quindi, un potere *charme* manifestato sullo psionico potrebbe essere respinto e metterlo potenzialmente in grado di ammalare chi lo ha manifestato, mentre un *fuoco bianco* o *dissonanza del destino* non possono essere respinti.

Il potere ha effetto da sette a dieci livelli di poteri (1d4+6). Il DM determina questo numero in segreto. Per ogni potere respinto si sottrae il suo livello dal numero di livelli da riflettere rimasti.

Un potere potrebbe tornare indietro solo in parte. Si sottrae il risultato ottenuto con 1d4+6 al livello del potere che sta arrivando. Si dividono poi i livelli rimanenti del potere in arrivo per il suo livello di potere, per determinare quale frazione del potere riesce a passare. Nel caso di poteri che infliggono danni, lo psionico e chi ha manifestato il potere ne subiscono entrambi una parte. Nel caso di poteri che non infliggono danni, entrambi hanno una probabilità in proporzione di essere colpiti.

Se sia lo psionico che chi manifesta il potere da riflettere sono protetti da *riflettere poteri*, si crea un campo di risonanza. Determinare i suoi effetti casualmente tirando su questa tabella:

d%	Effetto
01-70	Il potere svanisce senza alcun effetto.
71-80	Il potere colpisce entrambi ugualmente a pieno effetto.
81-97	Entrambi gli effetti di repulsione non funzionano per 1d4 minuti.
98-100	Entrambi i manifestanti spariscono in un varco verso un altro piano.

Rin vigorimento

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: 1 minuto

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 ore

Punti potere: 5

Rin vigorimento cura 1 danno temporaneo di caratteristica all'ora, fino ad un massimo di 10 danni. Esso non ristora i risucchi permanenti di caratteristica (come quelli provocati dal tocco di un wraith).

Riparazione corporea

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Ud, Ma

Tempo di manifestazione: 1 round completo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 3

Lo psionico prende il controllo del proprio corpo, potendo così curarne le ferite. Egli guarisce 3d6 punti ferita.

In alternativa può concentrarsi su di una malattia o un veleno. Egli deve manifestare una *riparazione corporea* separata per ogni diversa condizione. Se utilizzata contro una malattia, il successivo tiro salvezza giornaliero sulla Tempra per tentare di rimettersi dall'infezione riceve un bonus uguale a 4 + il livello di psionico del personaggio. Se utilizzato contro un veleno, il tiro salvezza secondario sulla Tempra (di solito effettuato 1 minuto dopo la prima esposizione al veleno) riceve un bonus uguale a 4 + il livello di psionico del personaggio. Utilizzi multipli di *riparazione corporea* per l'uso contro veleni o malattie non sono cumulativi.

Infine, lo psionico può utilizzare *riparazione corporea* per curare 2 danni temporanei alle caratteristiche. Egli non guadagna tutti e tre i benefici da una singola manifestazione del potere.

Riparazione corporea minore

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 1

Punti potere: 1

Funziona come *riparazione corporea*, tranne che cura il personaggio di 1d8 punti ferita, o gli conferisce solo un bonus di +1 al suo prossimo tiro salvezza sulla Tempra contro veleni o malattie, oppure lo guarisce da 1 danno temporaneo di caratteristica. Il personaggio non guadagna tutti e tre i benefici contemporaneamente grazie ad una singola manifestazione.

Ritrovamento

Psicotrasporto (Des) [Teletrasporto]

Livello: Psion 6

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un oggetto impugnabile in una mano, del peso fino a 4,5 kg per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 11

Lo psionico può teletrasportare qualsiasi oggetto veda entro il raggio di azione direttamente nella sua mano.

Se l'oggetto è in possesso o impugnato da un avversario, lo psionico effettua una prova di disarmare a distanza come se impugnasse un'arma della stessa taglia di quella dell'avversario; ciò non comporta un attacco di opportunità (Vedi "Disarmare" nel *Manuale del Giocatore*). Lo psionico ottiene un bonus di competenza +12 al suo tentativo di disarmare.

Se lo psionico vince, riesce a recuperare con successo l'oggetto conteso.

Salto felino

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 0/Combattente psichico 0

Dimostrazione: Ud

Tempo di manifestazione: Vedi testo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello

Punti potere: 1

Lo psionico recupera istantaneamente gli effetti di una caduta e può assorbire parte del danno subito. Il personaggio cade

sui propri piedi, non importa quale sia la distanza da cui è caduto e i primi 3 danni da caduta vengono trattati come danni debilitanti.

Lo psionico può manifestare questo potere all'istante, abbastanza rapidamente da salvarsi qualora cada inaspettatamente. Manifestare il potere è un'azione gratuita, come la manifestazione di un potere rapido, ma conta per il normale limite di un potere rapido per round.

Scambio mentale

Telepatia (Car)

Livello: Psion 6

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Lo psionico e un'altra creatura vivente di taglia Media o inferiore

Durata: Fino a quando lo psionico non ritorna nel proprio corpo

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 11

Lo psionico può tentare di prendere il controllo del corpo di una vicina creatura vivente, obbligando la sua mente (e anima) a trasferirsi nel proprio corpo. Lo psionico può riportare la sua mente nel proprio corpo in qualsiasi momento desiderato (cosa che fa tornare la mente del soggetto al proprio corpo). Il potere ha termine quando la mente dello psionico ritorna al proprio corpo.

Tentare di scambiare le menti è un'azione di round completo. Viene bloccata da protezione dal male e simili barriere magiche o psioniche. Lo psionico possiede il corpo della creatura e obbliga la sua mente a trasferirsi nel proprio corpo a meno che essa non superi un tiro salvezza sulla Volontà.

Se il potere ha successo, la forza vitale dello psionico occupa il corpo ospite, e la forza vitale dell'ospite occupa quello dello psionico. Lo psionico può accedere alle conoscenze rudimentali e istintive della creatura bersaglio, ma non alle sue conoscenze reali o acquisite (e allo stesso modo può fare questi con il corpo dello psionico). Per esempio, lo psionico non conosce automaticamente i linguaggi o i poteri della creatura. Ognuno dei due mantiene il proprio allineamento, livello, abilità, bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, punti ferita (quale che sia il nuovo ammontare di Costituzione), punti potere (se ne aveva), e resistenza ai poteri psionici (se ne aveva). Entrambi guadagnano i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione del nuovo corpo (compresi i modificatori di queste caratteristiche), così come la sua armatu-

ra naturale (ma non magica). Nessuno dei due ottiene le capacità speciali dell'altro.

Con un'azione standard, lo psionico può ritornare al proprio corpo, se entro il raggio di azione del potere (cosa che pone termine al potere).

Se il nuovo corpo dello psionico viene ucciso, egli fa ritorno al proprio corpo, se entro il raggio di azione, e la forza vitale del corpo originario viene cacciata fuori. Se il nuovo corpo dello psionico viene ucciso al di là del raggio di azione del potere, egli muore, ma la creatura scambiata vive permanentemente nel corpo dello psionico. Se il corpo dello psionico viene ucciso mentre è occupato dal soggetto del potere, esso muore, e lo psionico continua ad occupare in maniera permanente il nuovo corpo. Qualsiasi forza vitale che non abbia un posto dove recarsi viene considerata morta.

Un *nega arti psioniche* mirato, manifestato su uno dei due corpi scambiati fa sì che entrambe le menti facciano ritorno al loro corpo originale, se si trovano entro il raggio di azione del potere. Se sono fuori del raggio di azione, *nega arti psioniche* non ha effetto.

Scassinare

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 2

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una porta, scatola, o una cassa con un'area fino a 0,9 m² per livello

Durata: Istantanea (vedi testo)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 3

Il potere *scassinare* è in grado di aprire porte incastrate, sbarrate, chiuse nor-



Schiavitù

malmente o psionicamente (e le porte bloccate o con serrature arcane a meno che non sia in uso l'opzione "Le arti psioniche sono differenti"). È in grado di aprire porte segrete, scatole e casse, sia semplicemente chiuse che dotate di trappole a scatto. È anche in grado di allentare nodi e aprire catenacci (ammesso che servano a tenere chiuse delle porte). Se viene usato per aprire una porta chiusa con il potere *chiavistello psionico*, il potere in questione non viene annullato, ma semplicemente sospeso per 10 minuti. In qualunque altro caso, le porte non si richiuderanno né si bloccheranno di nuovo allo scadere del potere. *Scassinare* non è in grado di aprire cancelli sbarrati e meccanismi simili (come ad esempio grate) e non ha effetto su corde, piante rampicanti e così via. Da notare che l'efficacia di questo potere è limitata dalla sua area di effetto. Uno psionico di 4° livello è in grado di manifestare il potere *scassinare* su di una porta di 3,6 m² o meno. Ogni utilizzo di questo potere è in grado di eliminare due degli eventuali ostacoli che la tengono chiusa. Quindi se una porta è chiusa, sbarrata e bloccata, o serrata da quattro chiavistelli, per aprirla saranno necessari due *scassinare*.

Schiavitù

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]

Livello: Psion 9

Durata: Istantanea

Punti potere: 17, costo in PE

Funziona come *dominio assoluto*, ma il soggetto viene permanentemente dominato se fallisce il tiro salvezza sulla Volontà. Un soggetto obbligato a compiere azioni contro la sua natura riceve un tiro salvezza con una penalità di -10 per desistere dall'intraprendere quella particolare azione, ma anche se riesce, rimarrebbe sotto la schiavitù nonostante la sua piccola ribellione. Una volta che un soggetto a *schiavitù* superi un tiro salvezza contro uno specifico ordine, compirà tutti i futuri tiri salvezza per resistere a quella specifica azione senza penalità.

L'unico modo per dissolvere la *schiavitù* è tramite la manifestazione riuscita di un altro potere di *schiavitù*, manifestato con l'intenzione di liberare lo schiavo, o l'uso riuscito di *disgiunzione di Mordenkainen*.

Costo in PE: 5.000 PE.

Scisma

Telepatia (Car)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Vi, Ud

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello (I)

Punti potere: 5

La mente del personaggio si divide in due frazioni indipendenti. Ogni parte funziona in completa autonomia, come due personaggi in un solo corpo. La mente appena formata non controlla il corpo fisicamente, ma è libera di intraprendere ogni round un'azione parziale di natura totalmente mentale (come manifestare un potere). Entrambe le menti comunicano l'una con l'altra telepaticamente. Entrambe possono usare i poteri psionici, anche allo stesso tempo, sebbene attingano alla medesima riserva di punti potere. Tutti i poteri manifestati dalla personalità divisa costano un numero di punti potere uguale al loro costo standard +2.

Questo effetto permette allo psionico di compiere un'azione parziale extra ogni round, prima o dopo la sua normale azione, purché l'azione sia la manifestazione di un potere o qualche altro tipo di attività non fisica. La manifestazione di poteri all'interno di un'area di minaccia continua a provocare attacchi di opportunità.

Se lo psionico è soggetto ad un effetto di compulsione o di charme mentre ha la mente divisa, può effettuare un secondo tiro salvezza se il primo è fallito. Se lo psionico fallisce entrambi, allora lo *scisma* ha termine e il personaggio viene soggetto al potere. Se solo uno fallisce, l'altra parte della sua mente è ancora libera di agire normalmente.

Nota: L'incantesimo *velocità* non funziona sulla "mente divisa" di una creatura a causa della sua coscienza frammentata. Altri incantesimi e poteri sviluppati dal DM probabilmente non funzioneranno, o al meglio, funzioneranno solo su di una personalità.

Scivolo dimensionale

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 3

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Lo psionico

Durata: Istantanea

Punti potere: 5

Lo psionico si trasferisce immediatamente dalla sua attuale locazione a qualsiasi altro luogo entro il raggio di azione che è in grado di vedere direttamente. Arriva sempre con precisione nel punto desiderato, purché possa vederlo. Non si può usare *scivolo dimensionale* per oltrepassare gli oggetti solidi; anche una tenda lo blocca. Lo psionico non può portare con sé più della sua capacità media di carico, né può portare con sé del materiale vivente del peso superiore ai 9 kg. Dopo aver utilizzato questo potere non può effettuare altre azioni fino al suo turno seguente.

Se arriva in un posto che è già occupato da un corpo solido (per esempio, se un telepatone sta controllando le percezioni), il potere semplicemente non funziona.

Scudo di prudenza

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 6/Combattente psichico 6

Dimostrazione: Vi, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: No

Punti potere: 11

La consapevolezza dello psionico si estende alcune frazioni di secondo nel futuro, permettendogli di eludere meglio i colpi degli avversari. Guadagna un bonus cognitivo di +6 alla CA. Se viene colto alla sprovvista, *scudo di prudenza* gli conferisce comunque un bonus cognitivo di +4 alla CA.

Scurvisione

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 2/Combattente psichico 2

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo)

Punti potere: 3

Il soggetto ottiene la capacità di vedere per 18 metri anche nell'oscurità più totale. *Scurvisione* mostra le cose in bianco e nero, ma per il resto è pari alla vista normale. La *scurvisione* non conferisce la capacità di vedere nell'oscurità di natura magica.

Seme mentale

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale]
Livello: Psion 8
Dimostrazione: Ma
Tempo di manifestazione: 3 round
Raggio di azione: 1,5 m
Bersaglio: Un umanoide di taglia Media o inferiore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 15, costo in PE

Lo psionico incide la propria psiche nel subconscio del soggetto. Se impiantato con successo, il seme mentale "germina" nel periodo di una settimana. Durante questo periodo, il soggetto inizia inconsciamente a comportarsi in maniera simile allo psionico. Per esempio, se lo psionico è solito dire, "Certo, certo, certo", questa stessa litania verrà pronunciata dal soggetto, sebbene non in maniera cosciente. Prima del passaggio dei sette giorni, il seme mentale può essere rimosso dalla mente del soggetto tramite la *chirurgia psichica* o l'incantesimo *ristorare superiore* (anche una nuova manifestazione di seme mentale purifica la mente).

Quando l'integrazione è completa (dopo sette giorni), il soggetto assume la stessa mentalità dello psionico, ma con otto livelli di esperienza in meno. Egli non possiede nessuna delle statistiche fisiche o dell'equipaggiamento dello psionico, ma ne possiede i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma come se fossero di otto livelli inferiori. Il soggetto conosce anche i poteri che lo psionico conosceva a quel livello.

Non appena il soggetto diviene il duplicato mentale dello psionico, le due personalità iniziano a divergere. Sebbene il soggetto parta dalle esperienze dello psionico, egli possiede ancora la sua "anima" originale e il suo corpo fisico ed è libero di sviluppare la personalità in base alle proprie esperienze. Così, il soggetto non sarà uno schiavo o un servitore dello psionico, ma invece un PNG indipendente che condivide i vecchi ricordi dello psionico.

Protezione dal male o un simile potere o incantesimo può impedire che venga impiantato un seme mentale.

Costo in PE: 3.000 PE.

Sensitività alle tracce psichiche

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 2
Dimostrazione: Ud, Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Propagazione di 7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli, centrata sullo psionico
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 2

Il personaggio ottiene una visione storica di un dato luogo. Stanze, strade, gallerie e altre simili locazioni accumulano tracce psichiche lasciate dalle potenti emozioni sperimentate in un dato luogo. Queste tracce offrono un'immagine del passato del luogo.

I tipici eventi che probabilmente lasciano tracce psichiche sono quelli legati a forti emozioni: battaglie e tradimenti, matrimoni e omicidi, nascite e grandi dolori, o qualsiasi evento dominato da un'emozione. Gli eventi giornalieri non lasciano residui che lo psionico sia in grado di individuare.

La visione degli eventi è confusa e simile ad un sogno. Lo psionico non ottiene alcuna particolare conoscenza di coloro coinvolti nella visione, ma potrebbe essere in grado di leggere grossi standardi o altre scritture se sono in una lingua che conosce. Per esempio, egli manifesta *sensitività alle tracce psi-*

chiche nella navata di una cappella in rovina e la visione che ottiene è la seguente: una folla di parrocchiani terrorizzati fugge dalla cappella attraverso le porte principali e laterali, e anche attraverso le finestre. Nel frattempo, una presenza demoniaca fuoriesce dal pavimento della navata e inizia sistematicamente a sconsacrare il luogo un tempo sacro. La principale emozione avvertita dallo psionico è il terrore.

Lo psionico può percepire un distinto evento per round di concentrazione, se ve sono. La sua percezione si estende nel passato un numero di anni uguali a 100 x il suo livello.

Senso del pericolo

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 3/Combattente psichico 3
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 5

Lo psionico può avvertire la presenza di pericoli prima di quanto gli permetterebbero i suoi normali sensi. Il suo intuito lo avverte dei pericoli delle trappole, dandogli un bonus cognitivo di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole e un bonus cognitivo di +4 alla CA contro attacchi da parte di trappole.

Sfera telecinetica

Psicocinesi (Cos) [Forza]
Livello: Psion 8
Dimostrazione: Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Sfera con diametro di 30 cm per livello, centrata su creature o oggetti
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi nega (oggetto)
Resistenza ai poteri psionici: Sì (oggetto)
Punti potere: 15

Una sfera di energia brillante avvolge una creatura, ammesso che quest'ultima sia abbastanza piccola da poter essere contenuta. La sfera contiene il bersaglio per la durata del potere. Non può essere danneggiata in alcun modo, a parte da un *terzo occhio di negazione* (o simile oggetto magico), *disintegrazione*, o un *nega arti psioniche* mirato. Queste forme di attacco distruggono la sfera senza danneggiare il soggetto al suo interno. La sfera non può essere attraversata da niente in entrambi i sensi, anche se il soggetto è in grado di respirare normalmente.

Le creature e gli oggetti all'interno del globo sono virtualmente privi di peso. Qualunque cosa venga racchiusa all'interno di una *sfera telecinetica* pesa un sedicesimo del suo peso normale. È possibile sollevare con la telecinesi qualsiasi cosa nella sfera che normalmente pesa fino a 2.250 kg. La portata del controllo telecinetico si estende fino a una distanza massima del raggio di azione medio (30 m + 3 m per livello dello psionico) dopo che la sfera è riuscita ad incapsulare il suo contenuto.

Lo psionico può spostare oggetti o creature dentro la sfera concentrandosi su di essa. Può cominciare a spostare la sfera nel round immediatamente seguente a quello in cui è stato manifestato il potere. Con un round di concentrazione (una azione standard) può spostare la sfera fino a 9 metri di distanza. Se smette di concentrarsi, essa rimane immobile per quel round (su una superficie piana) oppure scende alla velocità di caduta (se sospesa) fino a quando raggiunge una su-

perficie piana, la durata del potere ha termine o lo psionico riprende la concentrazione. Da notare che a causa del peso ridotto, la sfera cade a una velocità di 18 metri per round, non abbastanza da causare danni al suo contenuto. Se lo psionico interrompe la concentrazione (volontariamente o per aver fallito una prova di Concentrazione), può ricominciare nel turno seguente o in qualunque altro turno entro la durata del potere. È possibile muovere la sfera con la telecinesi anche se ci si trova al suo interno.

Sguardo fisso

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 1
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 10 minuti per livello (I)
Punti potere: 1

Lo sguardo dello psionico non subisce distrazioni, conferendogli l'immunità agli attacchi con lo sguardo per la durata del potere.

Soffio del drago

Psicometabolismo (For) [Fuoco]
Livello: Psion 6/Combattente psichico 6
Dimostrazione: Vi (vedi testo), Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Cono
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 11

Lo psionico produce un soffio di fuoco, che ha origine dalla sua bocca e si estende in avanti a forma di cono. L'attacco infligge 11d4 danni da fuoco.

Sonda mentale

Telepatia (Car)
Livello: Psion 5
Dimostrazione: Vi, Ma, Ud
Tempo di manifestazione: 1 minuto
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 9

Tutti i ricordi e le conoscenze del soggetto sono accessibili al personaggio, dai ricordi nei profondi recessi della memoria a quelli che ritornano facilmente alla mente. Lo psionico può apprendere la risposta ad una domanda per round, data al meglio delle conoscenze del soggetto. È possibile anche sondare un soggetto addormentato, sebbene il soggetto possa compiere un tiro salvezza sulla Volontà contro la CD della sonda mentale per svegliarsi dopo ogni domanda. I soggetti che non desiderano essere sondati possono spostarsi oltre il raggio di azione del potere, a meno che non siano in qualche modo impediti dal farlo. Lo psionico pone le domande telepaticamente, e le risposte alle sue domande vengono impartite direttamente alla sua mente. Egli e il soggetto non hanno bisogno di parlare lo stesso linguaggio, sebbene le creature

Sguardo
fisso



meno intelligenti possano fornire solo appropriate immagini visive in risposta alle domande dello psionico.

Le creature protette da vuoto mentale sono immuni alla sonda mentale.

GW Sospendere vita

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 6/Combattente psichico 6
Dimostrazione: Ol
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: Istantanea
Punti potere: 11

Lo psionico può entrare in uno stato di trance talmente profondo che tutte le sue funzioni vitali arrivano praticamente a fermarsi. Anche i poteri che individuano la vita o i pensieri sono incapaci di determinare che egli sia ancora vivo. Mentre si trova in animazione sospesa, lo psionico avverte il passaggio di un giorno per ogni anno che passa realmente. Sebbene ad un ritmo più lento, lo psionico diviene affamato dopo un "giorno" senza mangiare (sebbene sia passato in realtà un anno) e comincia a soffrire degli effetti della sete e della fame come appropriato. Egli è consapevole del proprio ambiente circostante, sebbene gli eventi che si svolgano in meno di 10 minuti sono troppo veloci perché li possa notare. Se subisce dei danni, esce dalla sua trance in 4 round. Se sceglie di uscire volontariamente dalla sua trance, occorrono 10 minuti. Una volta abbandonata la trance, deve manifestare di nuovo il potere per ritornare allo stato di animazione sospesa.

Sostentamento

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 2

Dimos
Tempo
Raggio
Bersag
Durata
Punti

Lo psi
Ogn
produ
disfare
giorno

Speroni
Psicom
Livello
Dimos
Tempo
Raggio
Bersag
Durata
Punti

Le un
estend
tacchi
mali i
armato
nità p
lativo
artigli

Spostar
Psicom
Livello
Dimo
Temp
Raggi
Bersa
ziera
Durat
Tiro s
Resis
Punti

Lo psi
in un
Quest
simo
no p
altro
lo psi
re a u
stinaz
No
ment
vono

Stretta
Psico
Livello
Dimo
Temp
Raggi
Bers
Dura
Punti

Tutte
comp

Dimostrazione: Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: Istantanea
Punti potere: 3

Lo psionico può stare senza bere e mangiare per un giorno. Ogni volta che viene manifestato questo potere, il corpo produce un ammontare sufficiente di liquidi e cibo da soddisfare completamente le necessità dello psionico per quel giorno.

Speroni

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 0/Combattente psichico 0
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 minuto
Punti potere: 1

Le unghie delle dita di entrambe le mani dello psionico si estendono a formare artigli appuntiti lunghi 2,5 cm. Gli attacchi senz'armi del personaggio infliggono +1 danni (normali invece che debilitanti). Inoltre, egli viene considerato armato e di conseguenza non provoca attacchi di opportunità per un attacco senz'armi. Il bonus al danno +1 è cumulativo con il danno base conferito dai vari attacchi con gli artigli.

Spostamento planare

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 7
Dimostrazione: Ud, Me
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata, o fino a otto creature consenzienti che uniscono le mani
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 13

Lo psionico può trasportare se stesso o qualche altra creatura in un altro piano di esistenza o in una dimensione alternativa. Questo potere può avere effetto allo stesso tempo su un massimo di otto persone se sono tutte consenzienti e se si tengono per mano in cerchio. Arrivare in un luogo preciso su di un altro piano è praticamente impossibile. Dal Piano Materiale lo psionico può raggiungere qualsiasi altro piano, ma compare a una distanza variabile tra gli 8 e gli 800 km (8d%) dalla destinazione prescelta.

Nota: *Spostamento planare* trasporta le creature istantaneamente e poi termina. Se esse desiderano tornare indietro devono trovare altri mezzi per farlo.

Stretta adamantina

Psicometabolismo (For)
Livello: Combattente psichico 5
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 round per livello
Punti potere: 9

Tutte le prove di lottare dello psionico ricevono un bonus di competenza di +10 per la durata del potere.

Sudario di fiamme

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 6
Dimostrazione: Ma (vedi testo)
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura di taglia Grande o inferiore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 11

Lo psionico attrae filamenti di ectoplasma instabile dal Piano Astrale e avvolge il soggetto in un sudario di fiamme infernali. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza sui Riflessi, subisce 11d6 danni da fuoco.

Suggestione

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale, Dipendente dal linguaggio]
Livello: Psion 2
Dimostrazione: Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 ora per livello o finché non viene completata
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 3

Lo psionico influenza le azioni della creatura suggerendole una serie di azioni da portare avanti (con al massimo una frase o due). Il suggerimento deve essere pronunciato in modo da far sembrare ragionevoli le azioni richieste. Chiedere a una creatura di pugnarsi, trafiggersi con una lancia, di immolarsi o di compiere altri atti palesemente autolesionisti nega automaticamente gli effetti del potere. Suggestionare invece il bersaglio facendogli credere che una pozza d'acido è in realtà piena di acqua fresca è diverso. Un altro utilizzo efficace di questo potere potrebbe essere convincere un drago rosso a smettere di attaccare il gruppo in modo che il drago e il gruppo possano andare a saccheggiare insieme qualche altro luogo.

L'azione suggerita può continuare per l'intera durata del potere, come nel caso del drago rosso di cui sopra. Se l'azione suggerita può essere invece portata a termine in tempo minore, il potere ha termine quando il soggetto ha completato ciò che gli era stato chiesto di fare. Lo psionico può anche specificare alcune condizioni particolari che attivano una certa azione durante la durata. Ad esempio, potrebbe suggestionare un nobile cavaliere e convincerlo a donare il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontra. Se la condizione specificata non si verifica prima dello scadere della durata del potere, la richiesta non viene esaudita.

Un suggerimento decisamente ragionevole costringe il bersaglio a effettuare il suo tiro salvezza con una penalità (ad esempio -1, -2 ecc.) a discrezione del DM.

Suggestione di massa

Telepatia (Car) [Compulsione, Influenza mentale, Dipendente dal linguaggio]
Livello: Psion 6
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura per livello, nessuna delle quali deve essere a più di 9 m di distanza
Punti potere: 11

Funziona come *suggestione*, solo che può avere effetto su più creature. La stessa *suggestione* si applica a tutte le creature.

Telecinesi

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 4/Combattente psichico 4

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Bersaglio o bersagli: Vedi testo

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello, o istantanea (vedi testo)

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto) (vedi testo)

Resistenza ai poteri psionici: Sì (oggetto) (vedi testo)

Punti potere: 7

Lo psionico muove gli oggetti o le creature concentrandosi su di loro. A seconda della versione selezionata, il potere può fornire una forza discreta e continuata o un singolo strattone violento.

Forza continuata: Una forza sostenuta muove una creatura o un oggetto di peso non superiore a 11,25 kg per livello dello psionico fino a 6 metri per round. Una creatura può negare gli effetti su se stessa o un oggetto che possiede superando un tiro salvezza sulla Volontà o con la sua resistenza ai poteri psionici.

Questa versione del potere dura fino a 1 round per livello dello psionico, ma può terminare prima se si interrompe la concentrazione. Il peso può essere spostato orizzontalmente, verticalmente o in entrambe le direzioni. Un oggetto non può essere spostato oltre il raggio di azione. Il potere ha termine se l'oggetto viene spinto oltre il raggio di azione. Se si interrompe la concentrazione per qualsiasi motivo, l'oggetto si ferma o cade a terra.

La telecinesi può manipolare qualsiasi oggetto per il quale basterebbe una mano. Ad esempio, una leva o una corda possono essere tirate, una chiave può essere girata, un oggetto può essere ruotato e così via. Se è necessario applicare una forza, usare le limitazioni di peso sopra specificate. Lo psionico potrebbe perfino essere in grado di sciogliere i nodi più semplici, ma per attività delicate come questa è necessaria una prova di Intelligenza con una CD determinata dal DM.

Strattone violento: In alternativa l'energia del potere può essere spesa in un singolo round. È possibile scagliare uno o più oggetti o creature che si trovino entro il raggio di azione e tutti entro 3 metri gli uni dagli altri contro un bersaglio che si trovi entro il raggio di 3 metri per livello dagli oggetti mossi. Lo psionico può lanciare un peso totale fino a 11,25 kg per livello dello psionico.

Lo psionico deve effettuare con successo tiri per colpire (uno per creatura o oggetto lanciato) per colpire il bersaglio con gli oggetti, usando il suo bonus di attacco base + il suo modificatore di Intelligenza. Le armi infliggono danni standard (senza alcun bonus di Forza); gli altri oggetti infliggono danni variabili da 1 danno per ogni 11,25 kg (per gli oggetti meno pericolosi, come un barile) a 1d6 danni per ogni 11,25 kg (per oggetti duri e pesanti come un macigno).

Le creature comprese entro i limiti di peso del potere possono essere lanciate a loro volta, ma hanno diritto ad un tiro salvezza sulla Volontà per negare l'effetto, come anche i proprietari di eventuali oggetti colpiti dall'incantesimo. Se una creatura soggetta alla telecinesi viene lanciata contro una superficie solida, subisce danni come se fosse caduta per 3 metri (1d6 danni).

Telecinesi assoluta

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 9

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello, o istantanea (vedi testo)

Punti potere: 17

Funziona come *telecinesi* e *telecinesi migliorata*, ma è più poten-

te e dura più a lungo (se una forza continua). Quando genera una forza continua, permette di spostare una creatura o un oggetto del peso fino a 225 kg per livello dello psionico fino a 30 metri per round. Quando genera un violento strattone, gli oggetti provocano danno come indicato in *telecinesi*, e le creature entro i limiti di peso subiscono 16d6 danni (come se fossero cadute da 48 metri).

Telecinesi migliorata

Psicocinesi (Cos)

Livello: Psion 7

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello, o istantanea (vedi testo)

Punti potere: 13

Funziona come *telecinesi*, tranne che è più forte e dura più a lungo (se è una forza continuata). Quando genera una forza continuata, il personaggio può spostare una creatura o un oggetto del peso non superiore a 45 kg per ogni suo livello di psionico fino a 15 metri per round. Quando genera uno strattone violento, l'oggetto infligge danni come indicato in *telecinesi* e la creatura entro i limiti di peso subisce 6d6 danni (come se fosse caduta da 18 metri).

Teletrasporto

Psicotrasporto (Des) [Teletrasporto]

Livello: Psion 5

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale e contatto

Bersaglio: Lo psionico e oggetti toccati o altre creature toccate consenzienti del peso fino a 22,5 kg per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno e Volontà nega (oggetto)

Resistenza ai poteri psionici: No e Sì (oggetto)

Punti potere: 9

Questo potere trasporta lo psionico istantaneamente fino a una destinazione specificata. La distanza non va considerata, ma il viaggio interplanare non è possibile. Egli può portare con sé oggetti e creature consenzienti fino a un peso totale di 22,5 kg per livello dello psionico. Come in tutti i poteri in cui il raggio di azione è personale e lo psionico è il bersaglio, non è necessario alcun tipo di tiro salvezza e non va applicata la resistenza ai poteri psionici. Solo gli oggetti usati o posseduti (custoditi) da un'altra persona hanno diritto a tiri salvezza e resistenza ai poteri psionici.

Lo psionico deve avere un'idea precisa dell'ubicazione e della disposizione del posto che vuole raggiungere. Non può semplicemente teletrasportarsi nella tenda del signore della guerra se non sa dov'è la tenda, com'è fatta o cosa c'è dentro. Più la sua immagine mentale è chiara, più ci sono possibilità che il teletrasporto funzioni. Aree di forte energia fisica, magica o psionica possono rendere il teletrasporto più difficile o perfino impossibile.

Nota: Il teletrasporto è un viaggio istantaneo attraverso il Piano Astrale. Qualsiasi cosa che impedisca il viaggio astrale blocca anche il teletrasporto.

Per vedere quanto il teletrasporto funzioni bene, tirare un d% e consultare la tabella di teletrasporto.

	Sul bersaglio	Fuori bersaglio	Area simile	Errore
Familiarità				
Molto familiare	01-97	98-99	100	-
Studiato attentamente	01-94	95-97	98-99	100
Visto per caso	01-88	89-94	95-98	99-100
Visto una volta	01-76	77-88	89-96	97-100
Descrizione	01-52	53-76	77-92	93-100
Falsa destinazione (1d20+80)	-	-	81-92	93-100

Fare riferimento ai termini che seguono per definire i termini della tabella.

Familiarità: "Molto familiare" è un posto dove lo psionico è stato molto spesso e dove si sente come a casa, "Studiato attentamente" è un posto che conosce bene, perché c'è stato spesso o perché ha usato altri mezzi (come *vedere remoto*) per studiarlo. "Visto per caso" è un posto che ha visto più di una volta ma che non gli è molto familiare. "Visto una volta" è un posto che ha visto una volta sola, possibilmente usando le arti psioniche. "Descrizione" è un posto di cui conosce la locazione e l'aspetto attraverso le descrizioni altrui, oppure attraverso una mappa dettagliata.

"Falsa destinazione" è un posto che non esiste, come se lo psionico avesse sbagliato a tradurre un antico volume e avesse provato a teletrasportarsi nella stanza del tesoro che credeva di aver individuato, oppure se una guida traditrice gli avesse descritto accuratamente il rifugio di un nemico quando invece in realtà il rifugio in questione è totalmente diverso da quello riferitogli dal traditore. Quando si viaggia verso una falsa destinazione, tirare 1d20+80 per ottenere un risultato sulla tabella invece di tirare un d%, dal momento che non si ha speranza di arrivare a una vera destinazione o anche di essere fuori bersaglio.

Sul bersaglio: Lo psionico appare esattamente dove voleva.

Fuori bersaglio: Lo psionico appare incolume a una distanza e in una direzione casuale dalla destinazione. La distanza fuori bersaglio è di 1d10 x 1d10% della distanza che voleva percorrere. Ad esempio, se voleva viaggiare per 192 km, è atterrato fuori bersaglio e ha tirato 5 e 3 coi due d10, allora arriva a una distanza fuori bersaglio del 15%, che in questo caso è di 28,8 km. Il DM determina la direzione fuori bersaglio casualmente, tirando 1d8 e attribuendo a 1 la direzione nord, a 2 nord est e così via. Se lo psionico si stava teletrasportando ad una città costiera e finisce 28,8 km al largo in mare, potrebbe essere nei guai.

Area simile: Lo psionico finisce in un'area che è visivamente o concettualmente simile all'area bersaglio. Un mago che si sta dirigendo verso il suo laboratorio potrebbe finire per sbaglio nel laboratorio di un altro mago, o in un negozio di alchimia che abbia molti ingredienti e strumenti simili a quelli del suo laboratorio. Generalmente ricompare nel posto simile più vicino, ma dal momento che il potere non ha limiti del raggio di azione potrebbe finire ovunque attraverso il globo.

Errore: Lo psionico e tutti coloro che si teletrasportavano assieme a lui sono stati "rimiscolati". Ognuno subisce 1d10 danni e tira di nuovo sulla tabella per vedere dove finisce. Per questo secondo tiro, tirare 1d20+80. Ogni volta che esce "Errore", i personaggi subiscono ulteriori danni e devono ritirare.

Teletrasporto disgregante

Psicotrasporto (Des) [Teletrasporto]

Livello: Psion 5

Dimostrazione: Vi, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Qualsiasi oggetto o creatura il cui peso totale non sia superiore a 135 kg per livello

Tiro salvezza: Volontà dimezzata

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 9

Lo psionico disperde tramite lo Psicotrasporto minuscole porzioni del soggetto, infliggendo 9d6 danni. I bersagli vengono protetti dagli effetti di un *teletrasporto disgregante* da ancora dimensionale.

Teletrasporto programmato

Psicotrasporto (Des) [Teletrasporto]

Livello: Psion 5

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 ora per livello (I)

Punti potere: 9

Lo psionico determina una specifica situazione per cui manifesterà automaticamente un potere *teletrasporto* per raggiungere una località predeterminata (il personaggio deve conoscere il potere *teletrasporto* e avere punti potere sufficienti per pagarne il costo). Il *teletrasporto* avviene nell'ordine di iniziativa subito dopo che è avvenuta la situazione specificata, anche se lo psionico è colto alla sprovvista o se ha già compiuto un'azione normale. Le situazioni specificate possono essere generiche ("se vengo attaccato") o specifiche ("se i miei punti ferita scendono a 8 o meno"). Altrimenti, funzionano le normali regole per il *teletrasporto*.

Teletrasporto senza errore

Psicotrasporto (Des) [Teletrasporto]

Livello: Psion 7

Punti potere: 13

Funziona come *teletrasporto*, ma senza il rischio di arrivare fuori bersaglio. Lo psionico deve avere almeno una descrizione affidabile del posto dove intende teletrasportarsi. Se tenta di teletrasportarsi senza informazioni sufficienti (o con informazioni inesatte), non fa altro che scomparire e ricomparire nella sua posizione originale.

Toccare luce

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 1/Combattente psichico 1

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Punti potere: 1

Lo psionico percepisce la luce traslata tramite le sue sensazioni tattili (il tocco). Il suo intero corpo diventa un ricevitore di luce. In effetti, il corpo del personaggio ne rimpiazza gli occhi. Egli può "vedere" cosa i suoi occhi gli permetterebbero normalmente di vedere. Il suo campo visivo non cambia, ma se è dotato di scurovisione, la vista non viene traslata dal tocco tramite *toccare luce*.

Se gli occhi dello psionico stanno funzionando normalmente, la vista espansa gli dà un bonus di potenziamento di +1 a tutte le prove di Cercare e Osservare. Se questo potere viene usato in combinazione con *ascoltare luce*, il bonus è di +2.

Toccare suoni

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 1/Combattente psichico 1

Dimostrazione: Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello (I)

Punti potere: 1

Funziona come *toccare luce*, tranne per il fatto che lo psionico percepisce il suono traslato tramite le sue sensazioni tattili (il tocco). Il suo intero corpo diventa ricettivo per i suoni. In effetti, il corpo del personaggio ne rimpiazza le orecchie. Egli può "udire" cosa le sue orecchie gli permetterebbero normalmente di ascoltare. Il suo raggio di udito non cambia. Se le orecchie dello psionico stanno funzionando normal-

mente, l'udito espanso gli dà un bonus di potenziamento di +1 a tutte le prove di Ascoltare. Se questo potere viene usato in combinazione con *vedere suoni*, il bonus è di +2.

Tocco dissipante

Psicotrasporto (Des) [Teletrasporto]

Livello: Psion 1

Dimostrazione: Ud, Vi (vedi testo)

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura o oggetto toccato

Durata: Finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì (oggetto)

Punti potere: 1

Il semplice tocco dello psionico può disperdere la materia superficiale di un nemico o di un oggetto, trasferendone lontano dei minuscoli frammenti. Si tratta di un attacco distruttivo; di conseguenza l'attacco di contatto in mischia dello psionico infligge 1d8 danni. L'attacco di contatto, caricato con un potere psionico, viene considerato un attacco armato.

Tocco dissolvente

Psicometabolismo (For) [Acido]

Livello: Psion 4/Combattente psichico 4

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura o oggetto toccato

Durata: Finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì (oggetto)

Punti potere: 7

Il tocco (o morso) dello psionico è corrosivo. Egli infligge 7d6 danni da acido a qualsiasi creatura o oggetto che tocchi. Se sta compiendo un attacco senz'armi, o sta utilizzando uno qualsiasi dei poteri di morso o artigli, questo danno è in aggiunta a qualsiasi altro danno inflitto. Se lo psionico riesce ad afferrare o immobilizzare un avversario, la sua presa infligge 10d6 danni da acido. Se riesce ad avvolgere un oggetto (o una creatura molto piccola) nella presa di entrambe le sue mani, infligge 12d6 danni da acido.

L'acido prodotto si indebolisce 1 round dopo l'uso, perdendo tutta la sua efficacia e capacità di infliggere danni. Lo psionico è immune all'acido che produce.

Tocco doloroso

Psicometabolismo (For)

Livello: Psion 2/Combattente psichico 2

Dimostrazione: Vi, Ma

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello (I)

Punti potere: 3

L'attacco senz'armi dello psionico infligge ulteriore dolore. Quando porta a compimento un attacco senz'armi che infligge danno (o in combinazione con un qualsiasi potere di morso o artiglio), egli infligge 1d6 ulteriori danni debilitanti al bersaglio.

Tracciare teletrasporto

Psicotrasporto (Des) [Teletrasporto]

Livello: Psion 6

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Cerchio, centrato intorno allo psionico, con un raggio di 30 m + 3 m per livello

Effetto: Rintraccia il teletrasporto di qualsiasi oggetto o creatura il cui peso totale non sia superiore a 135 kg per livello

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (inganna il tracciamento)

Resistenza ai poteri psionici: Sì (inganna il tracciamento)

Punti potere: 11

Funziona come *percepire psicotrasporto*, tranne che lo psionico può rintracciare l'origine o la destinazione di qualsiasi teletrasporto compiuto da altri all'interno dell'area di effetto. Egli può rintracciare sia i teletrasporti magici che quelli psionici. Egli deve superare la resistenza ai poteri psionici delle creature che la possiedono per rintracciarle con successo, ma la creatura che conduce il teletrasporto può compiere un tiro salvezza sulla Volontà per ingannare il tracciamento.

Ai fini di questo potere, "rintracciare" vuol dire che lo psionico potrebbe teletrasportarsi nel posto se lo desiderasse (e conoscesse il potere *teletrasporto*) come se avesse "visto per caso" il luogo rintracciato. Questo potere non conferisce nessuna informazione sulle condizioni di ciò che si trova all'altra estremità della traccia, oltre le sue coordinate mentali.

Transizione eterea

Psicotrasporto (Des)

Livello: Psion 6/Combattente psichico 6

Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello (I)

Punti potere: 11

Lo psionico diventa etereo insieme al suo equipaggiamento. Si ritrova in un luogo chiamato Piano Etereo, che si sovrappone al normale Piano Materiale fisico. Quando questo potere ha fine, egli fa ritorno al suo normale stato materiale.

Nota: Una creatura eterea è invisibile, incorporea e in grado di muoversi in qualsiasi direzione, perfino in alto o in basso (anche se a metà della sua normale velocità). Come creatura incorporea può muoversi attraverso gli oggetti solidi, comprese le creature viventi e come creatura eterea è in grado di vedere e sentire ciò che accade sul Piano Materiale, ma tutto gli appare grigio e inconsistente. La vista e l'udito di ciò che accade sul Piano Materiale hanno una portata di 18 metri. Gli effetti di forze magiche e le abiurazioni funzionano normalmente su di lui. I loro effetti si estendono sul Piano Etereo fin dal Piano Materiale, ma non viceversa. Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale e i poteri manifestati in forma eterea hanno effetto solo sulle altre creature eternee. Alcuni oggetti o creature materiali sono dotate di attacchi o effetti che funzionano anche sul Piano Etereo (come il basilisco e il suo attacco con lo sguardo). D'altra parte, bisogna trattare altre creature e oggetti eternei come se fossero diventati materiali.

Se lo psionico pone fine al potere e torna materiale mentre si trova all'interno di un oggetto materiale (come una parete solida), viene spinto via verso il più vicino spazio libero e subisce 1d6 danni per ogni 1,5 metri così attraversati.

Trappola contro la vista remota

Chiaroscienza (Sag)

Livello: Psion 6

Dimostrazione: Vi, Me

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 24 ore + 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 11

Quando altri fanno uso di *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *vedere remoto* o altri mezzi per osservare lo psionico da lontano, la trappola da lui preparata dà a costoro una brutta sorpresa. Prima di tentare di vederlo da lontano, lo psionico e il suo osservatore lontano devono compiere immediatamente una prova opposta di Vista Remota, ma lo psionico riceve un bonus cognitivo di +10 alla sua prova. (Una prova di Vista Remota è uguale ad una prova di Intelligenza per una creatura senza l'abilità Vista Remota. Se si sta opponendo ad uno *scrutare magico*, la prova di Vista Remota dello psionico, viene opposta dalla prova di Scrutare dell'avversario). Se lo psionico ottiene un risultato uguale o superiore a quello dell'osservatore lontano, non viene individuato. Inoltre, l'osservatore subisce 4d4 danni bioelettrici (da elettricità) per il disturbo. Lo psionico è consapevole del tentativo di osservazione, ma non del responsabile o del luogo in cui esso si trovi.

Trasferimento empatico

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 1
Dimostrazione: Ma, Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo)
Punti potere: 1

Lo psionico trasferisce a se stesso il dolore degli altri. Quando manifesta questo potere, può trasferire fino a 8 danni per livello di psionico dalla creatura bersaglio a se stesso.

In alternativa, lo psionico può assorbire un veleno o una malattia che affligge la creatura. Quando assorbe un veleno o una malattia, non assorbe anche il danno precedentemente inflitto dal malanno, ma si prende il fardello di compiere il tiro salvezza secondario e/o continuato sulla Tempra contro il malanno.

Infine, può decidere di trasferire fino a 1 danno temporaneo di caratteristica per livello di psionico dal soggetto a sé.

Nella maggior parte dei casi, egli userà *trasferimento empatico* con l'intenzione di curarsi tramite un altro potere di Psicometabolismo, ma l'autoguarigione non è un obbligo.

Trasformazione

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 9
Dimostrazione: Vi, Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 10 minuti per livello
Punti potere: 17

Funziona come *autometamorfosi*, con la differenza che questo potere permette allo psionico di assumere la forma di una qualunque creatura inferiore allo status divino (compresi tipi unici di drago e creature simili) e di un qualunque oggetto. La forma assunta non può essere più piccola di una pulce o più grande di 60 metri nella sua dimensione maggiore. A differenza di *autometamorfosi*, questo potere permette di assumere forme incorporee.

La nuova forma funziona come una forma di *autometamorfosi*. Lo psionico non ottiene comunque le capacità magiche o soprannaturali della nuova forma ma solo le sue capa-

cità straordinarie, pur mantenendo le proprie. Inoltre, guadagna anche il tipo della nuova forma (ad esempio "drago" o "bestia magica") al posto del proprio. Eventuali parti del corpo o pezzi di equipaggiamento che vengono separati dallo psionico non ritornano alla loro forma originale. Di conseguenza, un morso velenoso della nuova forma è efficace.

Lo psionico può trasformarsi in qualunque cosa con cui abbia un minimo di familiarità. Può cambiare forma una volta per round come azione gratuita. La trasformazione avviene immediatamente prima dell'azione regolare oppure immediatamente dopo, ma non durante l'azione. Ad esempio, lo psionico è nel bel mezzo di un combattimento e si trasforma in un fuoco fatuo. Una volta che questa forma non gli è più di alcuna utilità, può assumere quella di un golem di pietra e andarsene. Se viene inseguito, può trasformarsi in una pulce e nascondersi su un cavallo fino al momento in cui salta via. Da quel momento, può diventare un drago, una formica o qualunque altra cosa con cui abbia una certa familiarità.

Se utilizza questo potere per creare un travestimento, lo psionico ottiene un bonus di circostanza +10 alla prova di Camuffare.

Unto

Metacreatività (Int)
Livello: Psion 1
Dimostrazione: Ol
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio o Area: Un oggetto o quadrato di 3 m x 3 m
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 1

Unto ricopre una superficie solida di una patina di grasso scivoloso. Qualsiasi creatura che entri nell'area o che si trovi al suo interno quando il potere viene manifestato deve superare un tiro salvezza sui Riflessi altrimenti scivola e cade. Chi supera il tiro salvezza può muoversi a velocità dimezzata lungo la superficie. Tuttavia coloro che rimangono nell'area devono effettuare di nuovo il tiro salvezza ad ogni round per evitare di cadere e per riuscire a muoversi. Il DM dovrebbe regolare i tiri salvezza a seconda delle circostanze.

Questo potere può anche essere usato per creare un rivestimento scivoloso su un oggetto (una corda, i pioli di una scala, l'impugnatura di un'arma). Quegli oggetti materiali che sono incustoditi subiscono automaticamente l'effetto di questo incantesimo mentre quelli che sono impugnati o utilizzati da una creatura hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi per evitare l'effetto. Se il tiro salvezza iniziale fallisce, la creatura lascia cadere l'oggetto immediatamente. Il tiro salvezza va di nuovo effettuato a ogni round in cui la creatura tenta di raccogliere o di usare l'oggetto reso viscido.

Urto

Psicocinesi (Cos)
Livello: Psion 2
Dimostrazione: Ud
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Un individuo
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 3

Un bersaglio a scelta viene colpito da una forza telecinetica che infligge 3d6 danni. Lo psionico può decidere che il potere infligga invece un uguale ammontare di danno debilitante.

Urto ha sempre effetto su di un bersaglio, che lo psionico dev'essere in grado di vedere, entro il raggio di azione, anche se il soggetto sta combattendo in una mischia o gode di copertura o di occultamento parziale. Gli oggetti inanimati (porte, pareti, serrature ecc.) non possono essere danneggiati da questo potere.

Urto assoluto

Psicocinesi (Cos)
Livello: Psion 7
Punti potere: 13

Funziona come urto ma infligge 13d6 danni. Lo psionico può scegliere di far infliggere al potere un uguale ammontare di danno debilitante.

Urto di massa

Psicocinesi (Cos)
Livello: Psion 4
Dimostrazione: Ma
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Sfera del raggio di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 7

Funziona come urto, tranne che la pressione telecinetica fa sì che tutte le creature e gli oggetti all'interno dell'area subiscano la spinta dannosa, infliggendo 7d4 danni alle creature e agli oggetti incustoditi.

Urto minore

Psicocinesi (Cos)
Livello: Psion 1
Punti potere: 1

Funziona come urto, ma urto minore infligge 1d6 danni.

Urto superiore

Psicocinesi (Cos)
Livello: Psion 3
Punti potere: 5

Funziona come urto, eccetto che urto superiore infligge 5d6 danni. Lo psionico può scegliere di infliggere un uguale ammontare di danno debilitante.

Valore

Psicometabolismo (For)
Livello: Combattente psichico 0
Dimostrazione: Ud
Tempo di manifestazione: Vedi testo
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Punti potere: 1

Lo psionico può aggiungere immediatamente un bonus morale di +1 ai propri tiri salvezza.

Egli può manifestare questo potere istantaneamente, abbastanza rapidamente da ricevere il bonus morale di +1 ad un tiro salvezza effettuato nello stesso round. Manifestare il potere è un'azione gratuita, come la manifestazione di un potere rapido, e conta per il normale limite di un potere rapido per round.

Vampiro psichico

Psicocinesi (Cos)
Livello: Psion 5/Combattente psichico 5



Dimostrazione: Vi (vedi testo), Me
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 9

Questo potere avvolge le mani dello psionico di tenebre che egli può impiegare per risucchiare il potere di un avversario. Un attacco di contatto in mischia riuscito risucchia 2 punti potere per livello dall'avversario e li trasferisce immediatamente allo psionico. Egli non può guadagnare più punti di quanti ne disporrebbe normalmente in un giorno. I punti potere rubati rimangono nella riserva dello psionico fino a quando non vengono utilizzati. L'attacco di contatto del manifestato, caricato con un potere psionico, viene considerato un attacco armato.

Contro le creature psioniche che non hanno punti potere (come un personaggio psionico con una riserva di punti potere vuota, o un mostro psionico che manifesta gratuitamente i suoi poteri), il tocco dello psionico infligge invece 1 danno temporaneo di Intelligenza, Saggezza o Carisma (a scelta dello psionico). Egli guadagna 1 punto potere da questo risucchio. L'effetto sulle creature non psioniche è lo stesso.

Vedere invisibilità

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 2

Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Cono
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 3

Lo psionico è in grado di vedere gli oggetti e le creature invisibili, come anche le creature eteriche o astrali, come se fossero normalmente visibili.

Il potere non rivela il metodo usato per ottenere l'invisibilità, anche se un viaggiatore astrale è facilmente individuabile dal suo cordone argentato. Non è in grado di svelare le illusioni né fornisce la possibilità di vedere attraverso oggetti opachi. Non rivela creature che sono semplicemente nascoste, occultate o in qualche altro modo difficili da individuare.

Vedere remoto

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 3
Dimostrazione: Ud, Vi (vedi testo)
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vedi testo
Effetto: Sensore psionico
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 5

Lo psionico è in grado di vedere e sentire creature che possono trovarsi a qualsiasi distanza. Per farlo deve però superare in una prova di Vista Remota. La difficoltà della prova cambia a seconda di quanto bene lo psionico conosce il soggetto e del tipo di connessione fisica (se c'è) con quella creatura. Inoltre, se il soggetto si trova su un altro piano, lo psionico ha una penalità di -5 alla prova di Vista Remota.

	CD prova di Vista Remota
Conoscenza	
Nessuna*	20
Informazioni indirette (solo sentito parlare del soggetto)	15
Informazioni dirette (si è incontrato il soggetto)	10
Familiarità (si conosce bene il soggetto)	5

*Lo psionico deve avere un qualche tipo di connessione con una creatura che non conosce.

	Bonus alla prova di Vista Remota
Connessione	
Descrizione o immagine	+5
Oggetto personale o abito	+8
Parte del corpo, ciocca di capelli, unghia tagliata ecc.	+10

Questo potere crea una piccola immagine trasparente a malapena visibile (vagamente simile allo psionico, ma non abbastanza da permettere il riconoscimento) vicino al bersaglio. Ogni creatura con un punteggio di Intelligenza di 12 o superiore può accorgersi dell'immagine effettuando una prova di Vista Remota (oppure una prova di Intelligenza) con CD 20.

Missiva e scurovisione possono essere manifestati tramite vedere remoto. Visione dell'aura può essere manifestato tramite vedere remoto ma con solo una possibilità del 5% per livello dello psionico di funzionare correttamente.

Vedere suoni

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 1/Combattente psichico 1
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 10 minuti per livello (I)
Punti potere: 1

Funziona come *toccare suoni*, tranne che lo psionico percepisce i suoni traslati tramite i suoi sensi visivi (la vista). Lo psionico deve essere in grado di vedere normalmente oppure avere *toccare luce* attivo. Gli occhi convertono il suono in luce: lo psionico può vedere anche nell'oscurità, fino a quando è presente qualche suono che dia forma agli oggetti. Lo psionico è "accecato" dal silenzio assoluto. Il campo visivo dello psionico non cambia.

Se le sue orecchie stanno funzionando normalmente, la ricezione espansa dà allo psionico un bonus di potenziamento di +1 alle prove di Ascoltare. Se usato in combinazione con *toccare luce*, il bonus è di +2.

Velocità esplosiva

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 0/Combattente psichico 0
Dimostrazione: Ud
Tempo di manifestazione: Vedi testo
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round
Punti potere: 1

Il soggetto di questo potere riceve un aumento di velocità, per cui la sua velocità diventa uguale alla sua velocità originale +3 metri durante il suo prossimo round di azione.

Lo psionico può manifestare il potere su di sé all'istante, abbastanza velocemente da ricevere il beneficio dell'incremento di velocità nello stesso round. Manifestare il potere è un'azione gratuita, proprio come manifestare un potere rapido e viene contata nel limite di un potere rapido per round. Se viene invece manifestato su di un'altra creatura, il tempo di manifestazione è 1 azione.

Velocità temporale

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 9
Dimostrazione: Nessuno
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 3d4 round (tempo apparente)
Punti potere: 17

Lo psionico entra in un altro stato temporale, andando così veloce che tutte le altre creature sembrano immobili, anche se in realtà si stanno ancora muovendo alla loro normale velocità. Lo psionico è libero di agire per 3d4 round di tempo apparente. Il fuoco normale o magico, il freddo, il gas o altri agenti simili possono comunque nuocerli. Mentre *velocità temporale* è in funzione, le altre creature sono invulnerabili ai suoi attacchi e ai suoi poteri; tuttavia egli può manifestare poteri e lasciare che i loro effetti entrino in azione quando il potere *velocità temporale* ha termine. (Le durate dei poteri iniziano solo quando *velocità temporale* termina).

Lo psionico non può spostare o danneggiare oggetti impugnati, indossati o trasportati da una creatura bloccata nel tempo normale, ma può interagire con qualsiasi oggetto che non sia in possesso di un'altra creatura.

Quando lo psionico è sotto l'effetto di *velocità temporale* non è possibile che venga individuato. Non può entrare in aree pro-

tette da campo di annullamento psionico o da poteri o incantesimi che neutralizzano i poteri o gli incantesimi di alto livello.

Quando *velocità temporale* termina, lo psionico è disorientato dal suo ritorno al tempo normale. Egli subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri salvezza, e prove di abilità per un numero di round pari alla metà (arrotondare per difetto) dei round passati accelerato.

Verve

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 0/Combattente psichico 0
Dimostrazione: Ma, Ol
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 minuto (I)
Punti potere: 1

Lo psionico guadagna 1 punto ferita temporaneo. Vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore* per maggiori informazioni sui punti ferita temporanei.

Viaggio nel sogno

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 8
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Fino a una creatura toccata per livello
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza ai poteri psionici: Sì
Punti potere: 15

Lo psionico e qualsiasi creatura toccata vengono trascinati lungo un arcobaleno cristallino di reminiscenze fino ai confini dei pensieri coscienti e dentro la terra dei sogni. Lo psionico può portare più di una creatura con sé (soggetto ai suoi limiti di livello), ma devono essere tutti in contatto tra di loro. Essi entrano fisicamente nel mondo dei sogni non lasciando nulla dietro di sé.

Nella terra dei sogni, essi si muovono attraverso una serie di pensieri, desideri e fantasmi creati dalle menti dei sognatori di ogni dove. Per ogni minuto di movimento attraverso il sogno, lo psionico può poi "svegliarsi" a 8 km rispetto a dove si trovava prima nel mondo reale. Così, un personaggio può utilizzare questo potere per viaggiare rapidamente entrando fisicamente nel luogo in cui si muovono solo i sogni, spostandosi della distanza desiderata, e poi rientrando nel mondo reale. Lo psionico sa dove ricomparirà nel mondo reale.

Viaggio nel sogno può essere anche utilizzato per viaggiare attraverso i piani che contengono creature che sognano, ma ciò richiede di passare per i sogni degli estranei, dove lo psionico è soggetto ai vari pericoli delle diverse realtà del sogno. A discrezione del DM, potrebbe trattarsi di una pericolosa avventura. Trasferirsi in un altro piano di esistenza richiede 1d4 ore di viaggio ininterrotto.

Qualsiasi creatura toccata dallo psionico quando *viaggia nel sogno* compie anch'essa la transizione verso i confini del pensiero cosciente. I viaggiatori possono decidere di seguire lo psionico, vagare attraverso i sogni degli altri, o ritornare nel mondo reale (50% di una delle due ultime cose se si sono perse o sono state abbandonate dallo psionico). Le creature che non vogliono accompagnare lo psionico nella terra dei sogni possono compiere un tiro salvezza sulla Volontà per negare gli effetti del potere.

Viaggio probabilistico

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 9

Dimostrazione: Nessuna

Tempo di manifestazione: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Lo psionico più un'ulteriore creatura toccata per ogni due livelli

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì

Punti potere: 17

Funziona come *proiezione astrale* tranne che lo psionico e i suoi compagni, se ve ne sono, attraversano il Piano Astrale in forma fisica invece che con un surrogato astrale. Con *viaggio probabilistico*, lo psionico non possiede un cordone argentato e di conseguenza non è vulnerabile nei confronti di coloro in grado di reciderlo. Se però dovesse perire mentre è in viaggio tra i piani, egli sarebbe morto proprio come se fosse defunto sul suo piano di origine.

Vigilanza

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Combattente psichico 2
Dimostrazione: Me
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 3

Lo psionico guadagna la capacità di vedere fino a 9 metri nell'oscurità totale, nella nebbia, nell'acqua salata, nell'aria piena di pulviscolo, e in simili situazioni che impediscono la vista. La vista è solo in bianco e nero ma altrimenti identica alla vista normale. Nelle zone oscurate magicamente, come dall'*oscurità* o dalla *nebbia magica*, *vigilanza* permette di vedere solo fino a 3 metri. Il potere non conferisce allo psionico la capacità di vedere attraverso gli oggetti solidi.

Vigore

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 1/Combattente psichico 1
Dimostrazione: Ma, Ol
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 minuto per livello (I)
Punti potere: 1

Lo psionico si infonde di potere, guadagnando 3 punti ferita temporanei per ogni livello di psionico che possiede (massimo 18 punti ferita). Questi punti ferita non si cumulano con altri punti ferita temporanei provenienti da altre fonti o da successivi usi del *vigore*. Vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore* per maggiori informazioni sui punti ferita temporanei.

Vigore migliorato

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 6/Combattente psichico 6
Punti potere: 11

Funziona come *vigore*, eccetto che il massimo dei punti ferita è 60.

Visione del vero

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 5
Dimostrazione: Vi

Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo)
Punti potere: 9

Lo psionico conferisce al soggetto la capacità di vedere tutte le cose per quello che sono veramente. Il soggetto vede attraverso l'oscurità naturale e quella magica o psionica, nota porte segrete celate dalla magia o dalle arti psioniche, vede le locazioni esatte delle creature o degli oggetti sotto l'effetto di sfocatura o distorsione, vede le creature e gli oggetti invisibili normalmente, vede attraverso le illusioni, vede attraverso le false percezioni sensoriali, e vede le vere forme degli esseri soggetti a metamorfosi, trasformati o trasmutati. Inoltre il soggetto è in grado di concentrarsi e di osservare ciò che accade sul Piano Etereo. Il raggio di azione accordato a *visione del vero* è 36 metri.

Visione del vero, tuttavia, non permette di vedere attraverso oggetti solidi. Non conferisce in alcun modo la vista a raggi X o un suo qualsiasi equivalente. Non annulla l'occultamento, nemmeno quello causato da nebbia o effetti simili. *Visione del vero* non aiuta il soggetto a vedere attraverso camuffamenti normali, a individuare creature che sono semplicemente nascoste o a trovare porte segrete nascoste con mezzi normali. Inoltre, gli effetti di questo potere non possono essere potenziati con magie o arti psioniche conosciute, quindi è impossibile usare *visione del vero* attraverso un terzo occhio aperto o in combinazione con *chiaroudienza/chiaroveggenza*.

Visione dell'aura

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 4
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: 9 m
Area: Emanazione del raggio di 9 m, centrato sullo psionico
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 7

Lo psionico è in grado di vedere le aurore. Le aurore sono invisibili all'occhio nudo, ma all'osservatore psionico appaiono come aloni luminosi o involucri di luce colorata che circondano tutte le cose. L'ammontare di informazioni rivelate dipende da quanto a lungo lo psionico studi una particolare zona.

1° round: La presenza di aurore buone o malvagie nell'area. A questo punto lo psionico non è in grado di attribuire un'aura ad uno specifico oggetto o individuo.

2° round: Numero di aurore (creature, oggetti, poteri o incantesimi) nell'area.

3° round: Viene rivelato il proprietario di ogni aura, a meno che l'individuo non venga nascosto in qualche modo. Se il livello dello psionico è di 5 o più livelli inferiore al livello di esperienza o ai DV del bersaglio, è "sopraffatto" dalla sua presenza e stordito per 1 round e il potere ha termine. Naturalmente ciò rivelerà comunque qualcosa.

Visione ubiqua

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 3/Combattente psichico 3
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico

Durata: 2 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 5

Lo psionico ha "occhi sulla nuca", e anche in cima e ai lati (ma solo come effetto, non letteralmente) conferendogli delle penalità ridotte e dei bonus in specifiche condizioni. In effetti, egli possiede una vista a 360 gradi, che gli permette di vedere perfettamente tutte le creature che potrebbero altrimenti attaccarlo ai fianchi. Così, le creature che attaccano ai fianchi non ricevono il bonus di attacco di +2 ai loro tiri, e ai ladri viene negato l'attacco furtivo in quanto lo psionico non perde il suo bonus di Destrezza (ma possono comunque compiere un attacco furtivo contro di lui se lo colgono alla sprovvista). Le prove di Osservare dello psionico ricevono un bonus di potenziamento +3, le sue prove di Cercare ricevono un bonus di potenziamento +1. Egli però soffre una penalità di potenziamento -4 ai tiri salvezza contro gli attacchi con lo sguardo per la durata del potere.

Vista elfica

Psicometabolismo (For)
Livello: Psion 0/Combattente psichico 0
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 1 minuto
Punti potere: 1

Lo psionico guadagna la visione crepuscolare (come un elfo) per la durata del potere. Se *vista elfica* viene usato in combinazione con *luce personale*, lo psionico può vedere due volte più lontano di quanto indicato nella descrizione di quel potere.

Vista espansa

Chiaroscienza (Sag)
Livello: Psion 1/Combattente psichico 1
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Lo psionico
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza ai poteri psionici: No
Punti potere: 1

Il campo visivo dello psionico è più ampio del normale, dandogli penalità ridotte e addirittura bonus in specifiche situazioni. In effetti, lo psionico ha un arco visivo di 315 gradi, permettendogli di vedere creature che altrimenti lo circonderebbero totalmente. Così, gli avversari che attaccano ai fianchi guadagnano solo un bonus di +1 ai loro tiri per colpire invece di +2 (anche se i ladri possono ancora godere degli attacchi furtivi in quanto lo psionico è ancora in parte circondato). Tutte le prove di Osservare dello psionico ricevono un bonus di potenziamento +1. Allo stesso tempo, egli subisce una penalità di potenziamento -2 contro tutti gli attacchi con lo sguardo per la durata del potere.

Volare

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 3
Dimostrazione: Vi
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo)
Punti potere: 5

Il soggetto di questo potere è in grado di volare a una velocità di 27 metri (18 metri se indossa armatura media o pesante). Il soggetto è in grado di volare verso l'alto a metà velocità e di scendere in picchiata al doppio della velocità massima. La sua manovrabilità in volo è buona. Usare il potere volare richiede tanta concentrazione quanta camminare, quindi il soggetto in volo può attaccare o manifestare poteri normalmente. Il soggetto del volare può caricare ma non può correre e non può portare su di sé un peso superiore al suo carico massimo consentito (Vedi Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore*) in aggiunta all'armatura che indossa.

Se la durata del potere dovesse esaurirsi mentre il soggetto è ancora in aria, l'effetto svanisce gradualmente. Il soggetto scende di 18 metri per round per 1d6 round. Se tocca terra entro quel lasso di tempo, atterra incolume. In caso contrario, cade per la distanza rimanente (il danno da caduta è pari a 1d6 per ogni 3 metri di caduta). Dal momento che negare un potere significa porgli effettivamente fine, il soggetto cade immediatamente se volare viene negato.

Volare migliorato

Psicotrasporto (Des)
Livello: Psion 6
Punti potere: 11

Funziona come volare, tranne che il soggetto può volare ad

una velocità 54 metri (45 metri se la creatura indossa un'armatura media o pesante).

Vuoto mentale

Telepatia (Car)
Livello: Psion 8
Dimostrazione: Ol
Tempo di manifestazione: 1 azione
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 giorno
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo)
Punti potere: 15

Il bersaglio del potere è protetto contro qualunque oggetto o potere che individui, influenzi o sia in grado di leggere i pensieri o le emozioni. Questo potere protegge contro qualunque potere o effetto di influenza mentale, così come dalla raccolta di informazioni tramite poteri o effetti di Chiaroscienza (eccetto *metafacoltà*). Vuoto mentale devia perfino poteri o incantesimi straordinari (come *desiderio limitato*, *miracolo* e *desiderio*), se vengono usati per influenzare la mente o raccogliere informazioni sul soggetto. Nel caso di un vista remota o di uno scrutamento dell'area in cui si trova la creatura bersaglio, il potere funziona ma la creatura non viene individuata. Tentativi di vedere remoto o scrutare diretti specificamente al soggetto non funzionano minimamente.

Vuoto mentale non ha efficacia contro gli attacchi psionici.



Illustration by A. Sweet

Questo capitolo fornisce informazioni sulle classi di prestigio psioniche, personaggi specialisti che possono aggiungere varietà ad una campagna. Presenta anche statistiche di base per personaggi non giocatori (PNG) psionici o combattenti psichici dal livello 1 al 20.

CLASSI DI PRESTIGIO

Eulad attraversa il cielo, lasciando dietro di sé impronte infuocate. I suoi capelli sono una corona ardente, i suoi occhi sono vampate di fuoco intenso. Il suo sguardo cala verso le figure ammantate e tremanti sotto di lei che hanno osato, con la propria ignoranza, offenderla: "Adesso, incantatori, comprenderete davvero cosa vuol dire controllare il fuoco". Eulad è una pirocineta, e non è contenta.

Un pirocineta è una classe di prestigio psionica. Come descritto nel Capitolo 2 della Guida del DUNGEON MASTER, i personaggi che rispondono ai requisiti possono multiclassarsi con una classe di prestigio quando avanzano di livello. Acquisire una classe di prestigio non comporta la penalità ai punti esperienza che viene di solito associata con il multiclassamento. Le classi di prestigio psioniche forniscono capacità e poteri speciali, altrimenti inaccessibili ai PG e li indirizzano in specifiche e interessanti direzioni.

Permettere ai PG l'accesso alle classi di prestigio è interamente opzionale e sempre sotto il controllo del DM. Sebbene di seguito vengano forniti alcuni esempi, le classi di prestigio sono uniche per ogni campagna e i DM possono scegliere di non permetterle oppure di utilizzarle solo per i PNG.

In questo manuale vengono presentate quattro classi di prestigio psioniche: il metamente, il pirocineta, lo spadaccino spirituale e l'uccisore.

METAMENTE

Il metamente sa che accumulare potere nel più breve tempo possibile è la chiave per la supremazia psionica. "Potere da con-

sumare" è ciò a cui tutti i metamente aspirano: non si preoccupano dell'appariscenza o delle forme spettacolari, ma sono assolutamente determinati ad ammassare quanto più potere psichico possibile. Un individuo che acquisisce uno o più livelli di metamente viene qualche volta chiamato in maniera colloquiale dagli altri personaggi psionici "capoccione".

In termini di gioco, un metamente è concentrato sui punti potere. Qualsiasi personaggio con una qualche capacità psionica può diventare un metamente per aumentare la propria forza psionica al costo, però, della scoperta di poteri di più alto livello. I combattenti psichici, in particolare, potrebbero desiderare di aumentare il proprio potere mentale altrimenti mediocre, in modo da disporre di una riserva adeguata per alimentare i propri talenti psionici di combattimento. Gli psion che hanno bisogno di un sostegno extra per l'uso prolungato di specifici poteri potrebbero acquisire diversi livelli come metamente.

I PNG metamente si radunano spesso in apposite scuole di combattenti psichici che si sono uniti per combattere una specifica minaccia, per esempio gli illithid.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un metamente, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Manifestazione: Capacità di manifestare due diversi poteri, uno dei quali deve essere di 2° livello o superiore.

Sapienza Psionica: 6 gradi.

Conoscenze (arti psioniche): 6 gradi.

Talenti: Forza Interiore.

TABELLA 6-1: METAMENTE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Punti potere al giorno	Poteri scoperti				
							0	1	2	3	4
1°	+0	+0	+0	+2	Forza Interiore, potenziare psicocristallo	+5	2	-	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3	Forza Interiore	+5	3	-	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3	Potere Automatico	+7	3	1	-	-	-
4°	+2	+1	+1	+4	Forza Interiore	+7	3	2	-	-	-
5°	+2	+1	+1	+4	Potere Automatico	+7	3	3	1	-	-
6°	+3	+2	+2	+5	Forza Interiore	+9	3	3	2	-	-
7°	+3	+2	+2	+5	Potere Automatico	+9	3	3	2	1	-
8°	+4	+2	+2	+6	Vampiro psichico	+11	3	3	3	1	-
9°	+4	+3	+3	+6	Potere Automatico	+11	3	3	3	2	-
10°	+5	+3	+3	+7	Apoteosi	+11	3	3	3	2	1

Abilità di classe

Le abilità di classe del metamente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arti psioniche) (Int), Sapienza Psionica (Int) e Vista Remota (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + 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 in armi o armature.

Punti potere: I metamente ricevono un numero di punti potere al giorno come indicato nella Tabella 6-1: "Metamente". Questi punti potere vengono sommati al precedente totale del personaggio. I metamente ricevono punti potere bonus in base alla caratteristica chiave per la loro disciplina primaria. Se il personaggio non poteva in precedenza ricevere punti potere bonus per un alto punteggio di caratteristica (come nel caso di un combattente psichico), ora può scegliere una disciplina primaria e ricevere punti potere bonus grazie alla caratteristica legata ad essa (vedi Tabella 1-2: "Punti potere bonus dello psion").

Poteri scoperti: I metamente scoprono poteri come indicato nella Tabella 6-1: "Metamente". I poteri vengono scelti dalla lista degli psion. I nuovi poteri vengono aggiunti a quelli precedentemente conosciuti dal personaggio. Gli attacchi psionici e le difese psioniche vengono scoperti come se il personaggio fosse un combattente psichico dello stesso livello della classe di prestigio (i personaggi, tuttavia, non dimenticano gli attacchi psionici e le difese psioniche precedentemente scoperti).

Forza Interiore: Al 1°, 2°, 4° e 6° livello, un metamente riceve Forza Interiore come talento bonus. Ciò gli conferisce ulteriori punti potere ogni volta che riceve il talento.

Potenziare psicocristallo: Al 1° livello, il metamente padroneggia l'espedito di immagazzinare i punti potere in eccesso in uno psicocristallo. I personaggi la cui classe precedente non offriva accesso ad uno psicocristallo (come il combattente psichico) ricevono la capacità di crearne uno alla stessa maniera di uno psion. Lo psicocristallo viene adesso trattato come un *cristallo contenitore* capace di immagazzinare 5 punti potere, oltre alle sue normali capacità di psicocristallo. Lo psicocristallo di un metamente migliora le sue capacità seguendo la progressione della Tabella 1-5: "Capacità speciali dello psicocristallo", utilizzando il totale dei livelli di metamente + quelli da psion (se presenti). I livelli nelle altre classi, compresi quelli da combattente psichico, non contano per l'avanzamento dello psicocristallo. *Potenziare psicocristallo* è una capacità magica.

Potere Automatico: A partire dal 3° livello, e poi di nuovo al 5°, 7° e 9°, il metamente riceve Potere Automatico come talento bonus. Ogni volta che guadagna questo talento, può scegliere un potere dal livello 0 al 3° che può tentare di ma-

nifestare gratuitamente.

Vampiro psichico: All'8° livello, il metamente diventa competente nel risucchiare il potere dagli altri. Può manifestare il potere di 5° livello *vampiro psichico* come se stesse utilizzando il talento Potere Automatico, sebbene i poteri al di sopra del 3° livello non siano normalmente soggetti ad esso (la CD per attivare questo potere è 21). Questa è una capacità magica.

Apoteosi: Al 10° livello, il metamente riceve la capacità magica di manifestare i propri poteri di 1° livello come se stesse impiegando il talento Potere Automatico invece di selezionare degli specifici poteri.

PIROCINETA

Un pirocineta è un personaggio che ha scoperto che un po' di potere psionico permette di fare grandi cose se si è interessati solo al fuoco. Il pirocineta trova sia la bellezza che l'utilità nella caotica forma di una fiamma, nel suo spettro di colori dipendenti dal combustibile, dal suo calore riscaldante, dalla sua fame infinita. Un personaggio che prenda uno o più livelli di pirocineta viene a volte chiamato colloquialmente "pyro".

Coloro che divengono pirocineti amano il fuoco. Molto. Qualsiasi personaggio dotato di capacità psioniche è un possibile candidato per questa classe di prestigio. Gli psion considerano accettabile la perdita di poteri in altre aree se hanno una vera passione per il fuoco. Anche alcuni combattenti psichici amano i poteri di un pyro.

I PNG pirocineti sono abbastanza rari, in quanto la società teme coloro il cui scopo nella vita è "bruciare tutto". Così, raramente si incontrano dei pirocineti nelle grandi comunità (a meno che non vengano impiegati segretamente). Invece, è più probabile incontrarli ai confini della civiltà, come eremiti in terre desolate dove le tentazioni di bruciare qualcosa sono più ridotte.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un pirocineta, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi caotico.

Alchimia: 1 grado.

Punti potere base al giorno: 10 o più (senza includere i punti potere bonus).

Conoscenze (arti psioniche): 1 grado.

Poteri: Deve conoscere *controllare fiamme*.

Speciale: Deve aver incendiato un edificio di qualsiasi dimensione solo per vederlo bruciare.

Abilità di classe

Le abilità di classe del pirocineta (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arti psioniche) (Int) e Sapienza Psionica (Int).

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

TABELLA 6-2: PIROCINETA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Punti potere al giorno	Poteri scoperti			
							0	1	2	3
1°	+0	+2	+0	+0	Tocco incendiario, sferza di fuoco	+3	-	-	-	-
2°	+1	+3	+0	+0	Adattamento al fuoco, mano infuocata	+5	-	-	-	-
3°	+2	+3	+1	+1	Dardo di fuoco	+5	-	-	-	-
4°	+3	+4	+1	+1	Arma infuocata	+5	1	-	-	-
5°	+3	+4	+1	+1	Soffio del drago	+7	2	-	-	-
6°	+4	+5	+2	+2	Aura infuocata	+7	2	1	-	-
7°	+5	+5	+2	+2	Cammino di fuoco	+7	2	2	-	-
8°	+6	+6	+2	+2	Impavido al fuoco	+9	2	2	1	-
9°	+6	+6	+3	+3	Morte calda	+9	2	2	2	-
10°	+7	+7	+3	+3	Signore del fuoco	+9	2	2	2	1

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 in armi o armature.

Punti potere: I pirocineti ricevono un numero di punti potere al giorno come indicato sulla Tabella 6-2: "Pirocineta". I pirocineti ricevono punti potere bonus in base alla caratteristica chiave per la loro disciplina primaria. Se il personaggio non poteva in precedenza ricevere punti potere bonus per un alto punteggio di caratteristica (come nel caso di un combattente psichico), ora può scegliere una disciplina primaria e ricevere punti potere bonus grazie alla caratteristica legata ad essa (vedi Tabella 1-2: "Punti potere bonus dello psion").

Poteri scoperti: I pirocineti scoprono poteri come indicato nella Tabella 6-2: "Pirocineta". I poteri vengono scelti dalla lista degli psion e vengono aggiunti ai poteri precedentemente conosciuti dal personaggio. Gli attacchi psionici e le difese psioniche vengono scoperti come se il personaggio fosse un combattente psichico dello stesso livello della classe di prestigio (i personaggi non dimenticano gli attacchi psionici e le difese psioniche precedentemente scoperti).

Tocco incendiario: Il semplice tocco di un pirocineta incendia gli oggetti o gli avversari nel round seguente il contatto, se il personaggio lo desidera (il personaggio non deve necessariamente incendiare le cose). A meno che l'attacco senz'armi del personaggio non venga considerato un attacco in mischia, questo tocco all'apparenza innocente provoca un attacco di opportunità. Il fuoco infligge 1d6 danni da fuoco, e poi si spegne, sebbene i materiali infiammabili possano iniziare a bruciare per reazione, a discrezione del DM. Altrimenti si comporta come il fuoco dell'alchimista (vedi Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*), ma non c'è modo di rimuoverlo. Il pirocineta può utilizzare questa capacità soprannaturale a volontà fino a quando la propria riserva di punti potere sarà di 1 o superiore.

Sferza di fuoco: Il pirocineta modella una frusta di fuoco lunga 4,5 metri con dell'ectoplasma instabile, con un'azione equivalente al movimento. Questa è una capacità magica. Il personaggio non subisce danni dalla sferza di fuoco che ha creato e, se lascia la presa, questa si dissipa immediatamente. La sferza infligge 1d4 danni da fuoco ai bersagli, se riesce un attacco di contatto a distanza (fino a 4,5 metri). Il pirocineta può prendere i talenti Arma Focalizzata, Specializzazione in un'Arma (se della classe appropriata), o Arma Preferita in combinazione con la sferza di fuoco, così come i talenti per la normale frusta. Egli può usare la capacità sferza di fuoco fino a quando la propria riserva di punti potere sarà di 11 o superiore.

Adattamento al fuoco: Al 2° livello, il pirocineta diventa resistente al fuoco, guadagnando un bonus di +10 a tutti i tiri salvezza contro il danno da fuoco e da calore. Inoltre, egli riceve i primi 1d6 danni da fuoco da qualsiasi attacco, effetto o danno ambientale di esposizione basato sul fuoco o sul calore, come danno debilitante. Questa capacità straordinaria

protegge il personaggio fino a quando la sua riserva di punti potere è di 3 o superiore.

Mano infuocata: Al 2° livello, il personaggio può attivare questa capacità magica con un'azione equivalente al movimento. Una delle mani del pirocineta viene avvolta da fiamme che non gli procurano dolore, ma che fanno sì che i suoi attacchi senz'armi vengano considerati armati. Questi attacchi infliggono 1d6 danni da fuoco oltre a qualsiasi altro danno speciale provocato dall'attacco. Un personaggio può usare la capacità *mano infuocata* fino a quando avrà una riserva di punti potere di 9 o superiore.

Dardo di fuoco: Al 3° livello, il pirocineta può proiettare un dardo di fuoco manifestato psionicamente fino a 18 metri di distanza contro un qualsiasi bersaglio nella sua linea visuale. Questa capacità magica viene trattata come un attacco di contatto a distanza e infligge 3d6 danni da fuoco. Il pirocineta può utilizzare il *dardo di fuoco* a volontà ma deve pagare 3 punti potere per utilizzarlo.

Arma infuocata: Al 4° livello, il pirocineta può attivare questa capacità magica con un'azione equivalente al movimento. Una delle armi che impugna (anche una pietra, un proiettile, una freccia o un quadrello) viene avvolta da fiamme che non danneggiano né se stesso né l'arma. L'arma infligge 1d6 danni da fuoco, in aggiunta al suo danno normale, e smette di fiammeggiare il round dopo l'attivazione. Un personaggio può utilizzare la capacità *arma infuocata* a volontà fino a quando avrà una riserva di punti potere di 9 o superiore.

Soffio del drago: Raggiunto il 5° livello, il pirocineta scopre il potere *soffio del drago*. Gli effetti dipendenti dal livello vengono determinati sommando i livelli da pirocineta a quelli di tutte le altre classi psioniche che possiede. Quindi un pirocineta di 5° livello/psion di 5° livello manifesta *soffio del drago* come uno psionico di 10° livello. Un pirocineta può manifestare questo potere anche se normalmente sarebbe di livello troppo basso per farlo, ma deve pagare il pieno costo in punti potere. Questa è una capacità magica.

Aura infuocata: Al 6° livello, il pirocineta può attivare questa capacità magica con un'azione equivalente al movimento. Il suo intero corpo viene ricoperto da fiamme che non danneggiano né lui né il suo equipaggiamento. Mentre il personaggio è avvolto dalle fiamme, il suo modificatore di Carisma (non il punteggio) aumenta di +2, può compiere attacchi di contatto in mischia come nel caso della capacità *mano infuocata*, e guadagna una riduzione del danno di 10/+1. Il personaggio deve pagare 10 punti potere per ogni minuto di utilizzo della capacità *aura infuocata*.

Cammino di fuoco: A partire dal 7° livello, il pirocineta può utilizzare questa capacità magica per camminare nell'aria. Il personaggio si muove alla sua normale velocità in tutte le direzioni, anche in verticale, ma non può muoversi al più del doppio della sua velocità in un round. Un personaggio che fa uso di questa capacità lascia delle impronte di fuoco nell'aria che si disperdono in 2 round e che non infliggono danno. Il personaggio deve pagare 1 punto potere per ogni 3 metri percorsi in questa maniera.

Impavido al fuoco: All'8° livello, il pirocineta diventa re-

sistente al fuoco, e riceve un bonus di +15 a tutti i tiri salvezza contro i danni da fuoco e da calore. Egli riceve una riduzione del danno di 30/+3 contro attacchi, effetti o condizioni ambientali che abbiano a che fare con il calore o il fuoco. Anche se subisce danno da fuoco o da calore, i primi 2d6 danni vengono trattati come debilitanti. Questa capacità soprannaturale protegge costantemente il personaggio fino a che la sua riserva di punti potere è di 19 o superiore.

Morte calda: Un pirocineta che raggiunge il 9° livello può utilizzare questa capacità magica per incrementare a livelli letali la temperatura interna di una creatura vivente entro 9 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) o morire orribilmente mentre il suo sangue (o qualsiasi altro fluido interno) ribolle. Anche con un tiro salvezza riuscito, il bersaglio subisce 2d8 danni da calore. Il pirocineta deve pagare 13 punti potere ogni volta che utilizza questa capacità.

Signore del fuoco: Al 10° livello, il pirocineta guadagna la capacità soprannaturale di diventare un elementale del fuoco della propria taglia una volta al giorno. Egli riceve anche le capacità speciali dell'elementale. In tutti gli altri aspetti il potere funziona come *autometamorfosi* utilizzato da uno psionico di 12° livello.

SPADACCINO SPIRITUALE

Uno spadaccino spirituale riconosce la propria mente come 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 alcune qualità letali. Siccome gli spadaccini spirituali rivolgono il potere delle proprie menti in queste armi, essi sono noti per la loro violenza.

Qualsiasi personaggio dotato di capacità psioniche può diventare uno spadaccino spirituale.

I PNG spadaccini spirituali vengono spesso assoldati come guardie mercenarie e, più spesso, come assassini. Anche quando è totalmente disarmato, uno spadaccino spirituale si trova solo ad un pensiero di distanza dallo scagliare un attacco letale che materializza gli istinti più violenti della propria mente.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare uno spadaccino spirituale, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +3.

Muoversi Silenziosamente: 3 gradi.

Punti potere base al giorno: 9 o più (senza includere i punti potere bonus).

Conoscenze (arti psioniche): 3 gradi.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello spadaccino spirituale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arti psioniche) (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Percepire Inganni (Sag).

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli spadaccini spirituali sono competenti nelle armature leggere ma non negli scudi.

Punti potere: Gli spadaccini spirituali ricevono un numero di punti potere al giorno come indicato sulla Tabella 6-3: "Spadaccino spirituale". Questi punti potere vengono aggiunti al precedente totale del personaggio. Gli spadaccini spirituali ricevono punti potere bonus in base alla caratteristica chiave per la loro disciplina primaria. Se il personaggio non poteva in precedenza ricevere punti potere bonus per un alto punteggio di caratteristica (come nel caso di un combattente psichico), egli ora può scegliere una disciplina primaria e ricevere punti potere bonus grazie alla caratteristica legata ad essa (vedi Tabella 1-2: "Punti potere bonus dello psion").

Poteri scoperti: Gli spadaccini spirituali scoprono poteri come indicato nella Tabella 6-3: "Spadaccino spirituale". Gli spadaccini spirituali usano la lista dei poteri degli psion e vengono aggiunti ai poteri precedentemente conosciuti dal personaggio. Gli attacchi psionici e le difese psioniche vengono scoperti come se il personaggio fosse un combattente psichico dello stesso livello della classe di prestigio (i personaggi non dimenticano gli attacchi psionici e le difese psioniche precedentemente scoperti).

Lama mentale: Con un'azione equivalente al movimento, lo spadaccino spirituale può creare una lama semisolida di 30 centimetri di lunghezza composta di energia psichica (estratta dalla propria mente). Fino a quando impugnerà la lama, questa sarà in tutti i modi simile (eccetto che visivamente) ad una spada corta e infliggerà 1d6 danni perforanti. La lama può essere infranta; lo spadaccino spirituale può però crearne un'altra con la sua prossima azione equivalente al movimento. Nel momento in cui libera la lama dalla sua presa, questa svanisce. Lo spadaccino spirituale può acquisire i talenti Arma Focalizzata, Specializzazione in un'Arma (se della classe appropriata) o Arma Preferita in combinazione con la lama mentale. La lama mentale può essere utilizzata fino a quando la riserva di punti potere dello spadaccino spirituale è di 1 o superiore.

Quando lo spadaccino spirituale raggiunge il 2° livello, la sua lama mentale guadagna un bonus di potenziamento +1; al 4° livello diventa +2; al 6° livello, +3; all'8° livello, +4; e al 10° livello, +5. Il bonus di potenziamento si applica ad ogni

TABELLA 6-3: SPADACCINO SPIRITUALE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Punti potere al giorno	Poteri scoperti			
							0	1	2	3
1°	+0	+0	+2	+0	Lama mentale, attacco furtivo +1d6	+3	-	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+0	Racchiudere potere, lanciare lama mentale	+5	-	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+1	Attacco furtivo +2d6	+5	-	-	-	-
4°	+3	+1	+4	+1	Racchiudere attacco psionico	+5	1	-	-	-
5°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +3d6	+7	2	-	-	-
6°	+4	+2	+5	+2	Recidere vita, estrarre velocemente	+7	2	1	-	-
7°	+5	+2	+5	+2	Attacco furtivo +4d6	+7	2	2	-	-
8°	+6	+2	+6	+2	Miglioramento	+9	2	2	1	-
9°	+6	+3	+6	+3	Attacco furtivo +5d6	+9	2	2	2	-
10°	+7	+3	+7	+3	Spada nell'anima	+9	2	2	2	1

lama mentale creata, comprese quelle che vengono lanciate, migliorate o quelle che racchiudono un potere psionico (vedi "Racchiudere potere", più avanti).

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 compiendo un tiro salvezza sulla Tempra contro la CD determinata dal creatore dell'effetto. Anche se il tiro salvezza riesce, per mantenere in esistenza la lama mentale, lo spadaccino spirituale deve effettuare un nuovo tiro il round successivo. Creare una lama mentale è una capacità soprannaturale.

Attacco furtivo: Uno spadaccino spirituale può compiere attacchi furtivi esattamente come un ladro, ma solo con la sua lama mentale. Ogni volta che il bersaglio dello spadaccino spirituale vedrebbe negato il suo bonus di Destrezza alla CA, l'attacco della lama mentale infligge +1d6 danni. Questo danno incrementa di +1d6 per ogni livello dispari (+2d6 al 3° livello, +3d6 al 5° livello ecc.). Controllare la descrizione del ladro al Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore* per maggiori informazioni sull'attacco furtivo. Lo spadaccino spirituale beneficia di questa capacità straordinaria fino a quando la sua riserva di punti potere è di 1 o superiore.

Racchiudere potere: Al 2° livello, lo spadaccino spirituale può racchiudere qualsiasi potere psionico (ma non gli attacchi psionici) che conosca, di 3° livello o inferiore, nella sua lama mentale. Questa capacità magica richiede un'azione equivalente al movimento e lo spadaccino spirituale deve pagare il costo del potere per racchiuderlo nella lama. Il potere racchiuso ha automaticamente effetto sul prossimo bersaglio che lo spadaccino spirituale riesce a colpire con la lama mentale, senza concedere tiro salvezza. Anche se il potere normalmente avesse effetto su di un'area o fosse a raggio, ha effetto solo sul bersaglio colpito. Il potere viene scaricato e "fluisce" fuori della lama mentale, che ora è in grado di accogliere un altro potere. Una lama mentale non può contenere più di un potere alla volta.

Lanciare lama mentale: 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. Lo spadaccino spirituale può compiere un attacco furtivo con la lama mentale scagliata (entro 9 metri), e può utilizzare la lama mentale in combinazione con altre capacità speciali (come infondervi un potere). Lo spadaccino spirituale può usare questa capacità soprannaturale fino a quando la sua riserva di punti potere è di 1 o superiore.

Racchiudere attacco psionico: Al 3° livello, lo spadaccino spirituale può racchiudere qualsiasi attacco psionico che conosca nella sua lama mentale. Questa capacità magica richiede un'azione equivalente al movimento, e lo spadaccino spirituale deve pagare il costo dell'attacco psionico che intende racchiudere. L'attacco contenuto nella lama ha automaticamente effetto sul prossimo bersaglio che lo spadaccino spirituale riesce a colpire con la lama mentale. Il bersaglio non può ergere una difesa psionica e deve compiere il suo tiro salvezza sulla Volontà come se fosse colto alla sprovvista (trattare i difensori non psionici come se avessero erto uno scudo di pensieri invece di possedere il loro filtro anti psionico). Un *flagello mentale* in cui è racchiuso un attacco psionico colpisce solo un bersaglio. L'attacco viene scaricato e "fluisce" fuori della lama mentale, che è poi pronta a contenere un altro attacco psionico. Una lama mentale non può mai racchiudere più di un attacco psionico o potere alla volta.

Recidere vita: Quando uno spadaccino spirituale raggiunge il 6° livello, può utilizzare gli attacchi psionici racchiusi nella lama mentale per colpire la forza vitale del bersaglio. Un attacco riuscito con la lama mentale infusa di questo potere soprassiede al danno temporaneo di caratteristica normalmente inflitto e infligge del danno temporaneo di Costituzione. Lo spadaccino spirituale può utilizzare que-

sta capacità soprannaturale fino a quando la sua riserva di punti potere è di 11 o superiore.

Estrarre velocemente: Al 6° livello, lo spadaccino spirituale può materializzare la sua lama mentale con un'azione gratuita invece che con un'azione equivalente al movimento. Egli può utilizzare questa capacità straordinaria fino a quando la sua riserva di punti potere è di 13 o superiore.

Miglioramento: All'8° livello, lo spadaccino spirituale ottiene un maggiore controllo sul potere della propria mente. Le caratteristiche di base della sua lama mentale sono adesso quelle di una spada lunga, che infligge 1d8 danni taglienti. Lo spadaccino spirituale può utilizzare questa lama mentale migliorata fino a quando la sua riserva di punti potere sia di 7 o superiore.

Spada nell'anima: Al 10° livello, lo spadaccino spirituale diventa un esperto nell'attaccare l'energia vitale dell'avversario. La capacità spada nell'anima assomiglia alla capacità recidere vita (vedi sopra), eccetto che metà del danno di Costituzione inflitto è permanente. Lo spadaccino spirituale può utilizzare questa capacità soprannaturale fino a quando la sua riserva di punti potere sia di 17 o superiore.

UCCISORE

Solo gli ingenui ignorano la minaccia degli illithid o perlomeno così dicono coloro che hanno dedicato la propria esistenza allo sterminio della piaga dei mind flayer. Le creature psioniche conoscono meglio delle altre la vera minaccia che rappresentano gli illithid, ma anche così, molti non sono disposti a seguire il codice dell'uccisore.

Uno dei credo principali di un uccisore è "Agisci o muori", dove "agisci" significa "trova e uccidi gli illithid". Un cuore debole non è adatto ad un uccisore (un altro dei loro credo, che, a dire il vero, sono centinaia). Un segreto malcelato è che, sebbene gli uccisori siano più abili nella caccia e nell'uccisione degli illithid, molte delle loro capacità li rendono letali per qualsiasi avversario psionico.

Qualsiasi personaggio con qualche capacità psionica può diventare un uccisore: tutto ciò che serve è odiare gli illithid a sufficienza. I nani che prendono questa classe di prestigio vengono detti *canadhaker*, che significa più o meno "segugio mentale". Infatti, è possibile che gli uccisori abbiano avuto origine tra i nani, sebbene essi dicano di aver ottenuto le proprie conoscenze da un'altra fonte segreta.

Gli uccisori PNG a volte viaggiano in bande di due o tre individui e amano identificare i loro gruppi con nomi truci. Questi gruppi vengono spesso ingaggiati come mercenari dalle persone ricche che attraversano zone infestate dagli illithid. Ma tra i vari incarichi, è probabile che costoro agiscano per proprio conto, tentando di scoprire la posizione di un altro avamposto dei mind flayer, o meglio ancora, di una delle loro città sotterranee. Circolano anche storie riguardo bande di uccisori rinnegate che danno la caccia a tutte le creature psioniche, non solo agli illithid.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un uccisore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +3.

Punti potere base al giorno: 3 o più (senza includere i punti potere bonus).

Conoscenze (illithid): 1 grado.

Conoscenza delle Terre Selvagge: 4 gradi.

Talenti: Seguire Tracce.

Speciale: Deve aver ucciso un illithid, o da solo o come parte di un gruppo comprendente non più di sei membri.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'uccisore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos),

TABELLA 6-4: UCCISORE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Punti potere al giorno	Poteri scoperti			
							0	1	2	3
1°	+1	+0	+0	+2	Nemico prescelto (illithid), percepire illithid	+3	-	-	-	-
2°	+2	+0	+0	+3	Nausea cerebrale	+5	-	-	-	-
3°	+3	+1	+1	+3	Talento bonus*	+5	-	-	-	-
4°	+4	+1	+1	+4	Filtro di lucidità	+5	1	-	-	-
5°	+5	+1	+1	+4	Talento bonus*	+7	2	-	-	-
6°	+6	+2	+2	+5	Cecità cerebrale	+7	2	1	-	-
7°	+7	+2	+2	+5	Talento bonus*	+7	2	2	-	-
8°	+8	+2	+2	+6	Penetrare resistenza ai poteri psionici	+9	2	2	1	-
9°	+9	+3	+3	+6	Talento bonus*	+9	2	2	2	-
10°	+10	+3	+3	+7	Feedback mentale	+9	2	2	2	1

Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (illithid) (Int), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raggiare (Car), Sapienza Psionica (Int).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'uccisore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli uccisori sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra e in tutti i tipi di armatura.

Punti potere: Gli uccisori ricevono un numero di punti potere al giorno come indicato sulla Tabella 6-4: "Uccisore". Questi punti potere vengono sommati al precedente totale del personaggio. Gli uccisori non ricevono punti potere bonus.

Poteri scoperti: Gli uccisori scoprono poteri come indicato nella Tabella 6-4: "Uccisore". I poteri vengono scelti tra la lista degli psion e vengono aggiunti ai poteri precedentemente conosciuti dal personaggio. Gli attacchi psionici e le difese psioniche vengono scoperti come se il personaggio fosse un combattente psichico dello stesso livello della classe di prestigio (i personaggi non dimenticano gli attacchi psionici e le difese psioniche precedentemente scoperti).

Nemico prescelto (illithid): Al 1° livello, l'uccisore seleziona gli illithid (e le creature imparentate ad esse) come proprio nemico prescelto. Grazie al prolungato studio dei suoi nemici e all'addestramento con le tecniche appropriate a combatterli, l'uccisore riceve un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni, e Raggiare quando fa uso di queste abilità contro gli illithid. Allo stesso modo, riceve questo stesso bonus al tiro per il danno delle armi contro gli illithid, comprese le armi a distanza utilizzate contro avversari entro 9 metri.

Percepire illithid: L'uccisore percepisce la presenza di illithid a 18 metri di distanza, anche se nascosti dalle tenebre o da pareti, ma non ne conosce l'esatta posizione. Questa capacità soprannaturale rimane attiva finché la riserva di punti potere dell'uccisore è di 3 o superiore.

Nausea cerebrale: Al 2° livello, l'uccisore guadagna questa difesa, che è una capacità soprannaturale costantemente attiva e somiglia in qualche modo al potere avversione. Qualsiasi creatura che tenti di divorare il cervello dell'uccisore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o venire immediatamente dissuasa dal farlo. Gli illithid in particolare possono compiere qualsiasi azione eccetto estrarre il cervello dell'uccisore (ma non comprendono di essere affetti da questo potere). Questa capacità rimane attiva fino a quando la riserva di punti potere dell'uccisore è di 1 o superiore (anche se è privo di sensi, stordito o in qualche altro modo indifeso).

Talenti bonus: Al 3°, 5°, 7° e 9° livello, un uccisore guadagna un talento bonus generale, psionico o metapsionico. In genere, preferisce i talenti che aumentano la propria capacità

di eliminare gli illithid, anche se efficaci contro qualsiasi altro avversario, illithid o meno.

Filtro di lucidità: Al 4° livello, l'uccisore diviene particolarmente abile nel resistere agli attacchi mentali. Egli riceve un bonus di competenza +4 ai tiri salvezza contro tutti gli effetti di compulsione e di influenza mentale. Riceve anche un bonus di competenza +2 ai tiri salvezza contro gli attacchi psionici, cumulativo con qualsiasi bonus conferito dall'innalzamento di una difesa psionica, se presente. Questa capacità soprannaturale rimane attiva fino a quando la riserva di punti potere dell'uccisore sia di 9 o superiore.

Cecità cerebrale: A partire dal 6° livello, un uccisore può "rispondere" ad un attacco psionico. Ogni volta che supera un tiro salvezza contro un potere o un attacco psionico, l'attaccante deve compiere immediatamente un tiro salvezza sulla Volontà, utilizzando la CD dell'attacco originale. Con un fallimento, l'attaccante resta frastornato per 1 round a causa del contraccolpo psionico. Questa capacità magica rimane attiva fino a quando la riserva di punti potere dell'uccisore sia di 15 o superiore.

Penetrare resistenza ai poteri psionici: Nelle mani di un uccisore che ha raggiunto l'8° livello, un'arma viene potenziata dalla sua potenza psionica e dal suo volere. Ogni attacco in mischia riuscito (o attacco a distanza entro 9 metri) contro una creatura dotata di resistenza ai poteri psionici, ne riduce temporaneamente la resistenza ai poteri psionici di 1. A meno che la creatura non venga uccisa, la resistenza ai poteri psionici ritorna al ritmo di 1 punto ogni 12 ore. Questa capacità soprannaturale rimane attiva fino a quando la riserva di punti potere dell'uccisore sia di 17 o superiore.

Feedback mentale: Bisogna stare attenti ad usare un flagello mentale contro un uccisore: al 10° livello, egli può rivolgere l'attacco favorito di un illithid contro lo stesso attaccante. Quando viene attaccato da un flagello mentale, l'uccisore può rinunciare al tentativo di difesa psionica e al tiro salvezza. Egli subisce il danno temporaneo di Carisma ma manifesta automaticamente un feedback mentale di risposta (una capacità soprannaturale). L'attaccante deve compiere nello stesso istante del suo attacco un tiro salvezza sulla Volontà contro la CD del flagello mentale originale e non può utilizzare una difesa psionica. Con un fallimento, la riserva di punti potere dell'attaccante viene immediatamente ridotta a 0, e rimane stordito per 1 round.

STATISTICHE DEI PNG PSIONICI

Questa sezione fornisce alcune direttive di base su come creare PNG psionici di qualsiasi classe dal 1° al 20° livello.

PNG DETERMINATI A CASO

A partire dal livello di un PNG (o dal Grado di Sfida, che in genere è la stessa cosa) è possibile generare un PNG casualmente, oppure passo dopo passo a seconda delle esigenze.

Per mezzo di queste statistiche è possibile disporre di per-

sonaggi base pronti per l'uso con uno sforzo minimo. Se si preferisce però curare più a fondo la creazione di un PNG, si possono sempre utilizzare queste statistiche come punto di partenza, oppure fare tutto da soli.

Quando si crea un PNG utilizzando le seguenti tabelle, c'è bisogno di far riferimento al Capitolo 2 della Guida del DUNGEON MASTER. Per creare un PNG psionico casualmente, si parte dal livello o Grado di Sfida del PNG, e quindi si determinano le seguenti informazioni casualmente:

1. Determinare l'allineamento del PNG tirando sulla Tabella 6-5: "Allineamento casuale del PNG psionico".
2. Determinare la classe tirando sulla Tabella 6-6: "Classe casuale del PNG psionico".
3. Determinare la razza o il tipo casualmente tirando sull'apposita colonna della Tabella 2-30, 2-31 o 2-32 nel Capitolo 2 della Guida del DUNGEON MASTER.
4. Combinare le statistiche di base della classe consultando le appropriate tabelle dei PNG di seguito (Tabelle da 6-7 a 6-13) e modificandole in base alle informazioni sulla razza o il tipo dalla sezione "Modifiche ai PNG in base alla razza o al tipo" nel Capitolo 2 della Guida del DUNGEON MASTER.

TABELLA 6-5: ALLINEAMENTO CASUALE DEL PNG PSIONICO

d%	Allineamento
01-20	Buono (LB, NB o CB)
21-50	Neutrale (LN, N o CN)
51-100	Malvagio (LM, NM o CM)

TABELLA 6-6: CLASSE CASUALE DEL PNG PSIONICO

Buono	Neutrale	Malvagio	Classe
01-46	01-51	01-59	Psion
47-100	52-100	60-100	Combattente psichico

PNG CREATI AUTONOMAMENTE

Per creare un PNG da zero, utilizzare le informazioni presentate nel Manuale del Giocatore, Manuale dei Mostri e nel Capitolo 2 della Guida del DUNGEON MASTER.

Un'altra informazione necessaria è il valore dell'equipag-

giamento del PNG. Consultate la Tabella 2-44 nel Capitolo 2 della Guida del DUNGEON MASTER per determinarlo.

PNG Psion (Solitario)

Punteggi di caratteristica iniziali: For 15, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, For 16; 8°, For 17; 12°, For 18; 16°, For 19; 17°, For 19 (21); 19°, For 19 (25); 20°, For 20 (26).

Talenti: 1°, Armatura di Inerzia; 3°, Pugno Psionico; 6°, Manifestazione in Combattimento; 9°, Tocco Poderoso; 12°, Salto Mentale; 15°, Arma Focalizzata (tocco); 18°, Colpo Inevitabile.

Privilegi di classe: 1°, Psicocristallo (eroe), frusta dell'ego, mente vuota, affondo mentale, scudo di pensieri, torre di ferrea volontà; 3°, barriera mentale; 5°, fortezza intellettuale; 7°, flagello mentale; 9°, intrusione nel Sè; 11°, frantumazione psichica.

Morning star (mischia): Normale (1°-12°), +1 (13°-17°), +1, del nutrimento corporeo (18°-20°).

Dardi (distanza): Perfetti (1°-20°).

Tatuaggi psionici: Vigore (1°-2°), invisibilità (1°-3°), levitazione (2°-4°), riparazione corporea (3°-6°, 9°-20°), affinità animale (5°, 8°), volare (11°).

Pietre del potere: 2 urto minore (1°-2°), 2 morso del lupo (1°-3°), 2 martello (1°), 2 biofeedback (2°-3°), invisibilità (4°), invisibilità (5°), urto (5°), 2 artigli dell'orso (5°), tocco doloroso (6°-7°), forma ectoplasmica (8°), morso della tigre (9°), teletrasporto (11°), autometamorfosi (12°), involucro di massa (14°), tocco dissolvente (15°), soffio del drago (15°), soffio del drago (17°), ipercognizione (17°), trasformazione (18°-20°).

Altro equipaggiamento psionico e magico: Dorje della cascata di fuoco (2°), pelle della scioltezza (3°), cristallo contenitore [1] (4°-8°), dorje della biocorrente (4°), mantello della resistenza+1 (oggetto magico) (5°-18°), tatuaggio strisciante di urto superiore (6°-7°), cristallo contenitore [3] (7°-11°), dorje di invisibilità [psionico di 9° livello] (8°), maschera di cristallo dell'armatura mentale (9°-12°), 3 perle risucchia potere (10°, 18°-20°), dorje del fuoco bianco (10°), amuleto dell'armatura naturale+1 (oggetto magico) (11°-16°), pelle del camaleonte (11°), matrice psionica dello Psico-metabolismo (11°), mantello di resistenza+2 (oggetto magico)

COME LEGGERE LE DESCRIZIONI DEI PNG

Le descrizioni dei PNG riassumono molte informazioni su di loro. Le descrizioni che non sono immediatamente comprensibili vengono spiegate di seguito.

Punteggi di caratteristica incrementati: Le caratteristiche aumentate magicamente sono indicate tra parentesi.

Lvl: Livello di classe.

Iniz: Bonus alle prove di iniziativa. Questo valore e tutti gli altri valori sono punteggi totali, comprensivi di qualsiasi modificatore.

Vel: Velocità.

Armi: Ogni PNG è equipaggiato con un'arma da mischia e un'arma a distanza. Nell'apposita colonna sono indicati i bonus di attacco totali in base alla classe e al livello, e il bonus ai danni (tra parentesi). Se un PNG ha a sua disposizione più di un tipo di munizioni, l'attacco e il danno considerano solo le munizioni con i bonus migliori.

T/R/V: I bonus ai tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà.

Abilità: Le abbreviazioni delle abilità sono Art F (Artista della Fuga), Artig (Artigianato), Auto (Autoipnosi), Conc (Concentrazione), Dipl (Diplomazia), Dis Con (Disattivare Congegni), Per Ing (Percepire Inganni), Racc Inf (Raccogliere Informazioni), Salt (Saltare), Sap Psi (Sapienza Psionica), Sc Serr (Scassinare Serrature), Scal (Scalare), Stab (Stabilizzarsi) e Vis R (Vista Remota). I modificatori alle abilità includono le penalità di armatura alla prova, dove applicabili.

Per ogni 2 punti per cui il punteggio di Intelligenza di un PNG aumenta o diminuisce (a causa della razza o del tipo di creatura), la creatura guadagna o perde un'abilità. Le nuove abilità hanno un grado pari a 3 + il livello di classe (oppure la metà per le abilità di classe incrociata).

PP: Il numero di punti potere al giorno disponibili per il PNG.

Poteri: Il numero di poteri che uno psionico ha scoperto in ordine di livello, dal più basso al più alto. La dicitura "4/3/1" di un telepate di 4° livello indica 4 poteri di livello 0, 3 di 1° livello e 1 di 2° livello.

Equipaggiamento: In ogni descrizione ci sono appositi paragrafi che descrivono le armi, le armature e i vari tipi di equipaggiamento in possesso del PNG. Le annotazioni tra parentesi indicano il livello a cui il personaggio ha acquisito l'oggetto in questione.

Gli oggetti in grado di accumulare poteri psionici lo fanno al livello minimo necessario per manifestarli (a meno che non sia specificato diversamente). Determinare casualmente il numero di cariche di un oggetto, nello stesso modo in cui si genera casualmente un oggetto a cariche.

Tutte le armi, le armature e le munizioni con bonus di potenziamento si assume siano oggetti psionici. I cristalli contenitori, i dorje, le pietre del potere e i tatuaggi psionici sono sempre oggetti psionici. Il resto dell'equipaggiamento si assume che sia psionico a meno che non venga indicato altrimenti.

TABELLA 6-7: PNG PSION (SOLITARIO)

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Morning star (1d8)	Dardi (1d4)	T/R/V	Auto	Con	Psi	Conc	Salt	PP	Poteri
1°	7	16	+1	9 m	+2 (+2 danno)	+2 (+2 danno)	+4/+1/+3	+5	+4	+6	+6	2	3/1	
2°	10	16	+1	9 m	+3 (+2)	+3 (+2)	+4/+1/+4	+6	+5	+7	+7	3	3/2	
3°	14	16	+1	9 m	+3 (+2)	+3 (+2)	+5/+2/+4	+7	+6	+8	+8	8	3/3	
4°	17	16	+1	9 m	+5 (+3)	+4 (+3)	+5/+2/+5	+8	+7	+9	+10	11	4/3/1	
5°	21	16	+1	9 m	+5 (+3)	+4 (+3)	+6/+3/+6	+9	+8	+10	+11	19	4/3/2	
6°	24	16	+1	9 m	+6 (+3)	+5 (+3)	+7/+4/+7	+10	+9	+11	+12	24	5/3/3/1	
7°	28	16	+1	9 m	+6 (+3)	+5 (+3)	+7/+4/+7	+11	+10	+12	+13	29	5/4/3/2	
8°	31	16	+1	9 m	+7 (+3)	+6 (+3)	+7/+4/+8	+12	+11	+13	+14	36	6/4/3/2/1	
9°	35	16	+1	9 m	+7 (+3)	+6 (+3)	+8/+5/+8	+13	+12	+14	+15	43	6/4/3/2/2	
10°	38	16	+1	9 m	+8 (+3)	+7 (+3)	+8/+4/+9	+14	+13	+15	+16	52	7/4/3/2/2/1	
11°	42	17	+1	9 m	+9 (+4)	+7 (+4)	+8/+5/+9	+15	+14	+16	+17	61	7/4/4/3/3/2	
12°	45	17	+1	9 m	+10/+5 (+4)	+8/+3 (+4)	+11/+8/+12	+16	+15	+17	+19	79	8/4/4/3/3/2/1	
13°	49	17	+1	9 m	+11/+6 (+5)	+8/+3 (+5)	+11/+8/+12	+17	+16	+18	+20	90	8/5/4/4/3/3/2	
14°	52	17	+1	9 m	+12/+7 (+5)	+9/+4 (+5)	+11/+8/+13	+18	+17	+19	+21	103	8/5/4/4/3/3/2/1	
15°	56	17	+1	9 m	+12/+7 (+5)	+9/+4 (+5)	+12/+9/+13	+19	+18	+20	+22	116	8/5/4/4/4/3/3/2	
16°	59	18	+1	9 m	+13/+8 (+5)	+10/+5 (+5)	+12/+9/+14	+20	+19	+21	+23	144	8/5/5/4/4/3/3/2/1	
17°	63	18	+1	9 m	+14/+9 (+6)	+10/+5 (+6)	+12/+9/+14	+21	+20	+22	+25	157	8/5/5/4/4/4/3/3/2	
18°	65	18	+1	9 m	+15/+10 (+6)	+11/+6 (+6)	+14/+10/+16	+22	+21	+23	+26	174	8/5/5/5/4/4/3/3/2/1	
19°	70	21	+1	9 m	+17/+12 (+8)	+11/+6 (+8)	+14/+10/+16	+23	+22	+24	+29	219	8/5/5/5/4/4/4/3/2/2	
20°	73	21	+1	9 m	+19/+14 (+9)	+12/+7 (+9)	+14/+10/+16	+24	+23	+25	+31	279	8/5/5/5/5/4/4/3/3/2	

(12°-17°), anello di stabilizzazione (12°), cristallo contenitore [5] (13°-16°), dorje di epurare invisibilità (14°-15°, 18°), collare del libero arbitrio (15°), terzo occhio dell'assimilazione (17°-20°), mantello della resistenza+3 (oggetto magico) (18°-20°), cintura della forza da gigante+6 (oggetto magico) (19°-20°), anello di protezione+2 (oggetto magico) (19°-20°), pelle del troll (20°).

Altro equipaggiamento: Pugnale (1°-20°).

PNG Psion (Nomade)

Punteggi di caratteristica iniziali: For 14, Des 15, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Des 16; 8°, Des 17; 12°, Des 18 (20); 16°, Des 19 (21); 17°, Des 19 (23); 19°, Des 19 (25); 20°, Des 20 (26).

Talenti: 1°, Armatura di Inerzia; 3°, Schivare; 6°, Manifestazione in Combattimento; 9°, Velocità del Pensiero; 12°, Carica Psionica; 15°, Corsa sulle Pareti; 18°, Velocità del Pensiero (2).

Privilegi di classe: 1°, Psicocristallo (eroe), frusta dell'ego, mente vuota, intrusione nel Sè, affondo mentale, scudo di pensieri; 3°, barriera mentale; 5°, forza intellettuale; 7°, torre di ferrea volontà; 9°, frantumazione psichica; 11°, flagello mentale.

Lancia corta (mischia): Normale (1°-12°), +1 (13°-20°).

Balestra leggera (distanza): Perfetta (1°-20°).

Quadrelli: 10 normali (1°-3°), 10 perfetti (4°-20°).

Tatuaggi psionici: Riparazione corporea minore (1°-2°), invisibilità (1°-3°), equilibrio corporeo (2°-4°), riparazione corporea (3°-6°, 9°-20°), individuazione dei pensieri (5°, 8°), anti-individuazione (11°).

Pietre del potere: 2 biocorrente (1°-2°), 2 costruito astrale I (1°-3°), 2 tocco dissolvente (1°), 2 occultare pensiero (2°-3°), invisibilità (4°), 2 invisibilità (5°), 2 planare (5°), 2 controllare corpi (5°), artigli dell'orso (6°-7°), balzo temporale (8°), psicofeedback (9°), teletrasporto (11°), teletrasporto disgregante (12°), involucro di massa (14°), porta dimensionale (15°), volare migliorato (15°), urto assoluto (17°), corpo d'ombra (17°), cerchio di teletrasporto (18°-20°), accelerazione temporale (18°-20°), regressione temporale (18°-20°).

Altro equipaggiamento psionico e magico: Dorje della cascata di fuoco (2°), dorje dello charme (3°), cristallo contenitore [1] (4°-8°), terzo occhio della concentrazione (4°), mantello della resistenza+1 (oggetto magico) (5°-19°), dorje dello scassinare (6°-7°), cristallo contenitore [3] (7°-11°), dorje di invisibilità [psionico di 9° livello] (8°), maschera di cristallo dell'armatura mentale (9°-12°), 3 perle risucchia potere (10°, 18°-20°), dorje del fuoco bianco (10°), amuleto dell'armatura naturale+1 (oggetto magico) (11°-16°), terzo occhio della consapevolezza (11°), matrice psionica dello Psicotrasporto (11°), guanti della Destrezza+2 (oggetto magico) (12°-16°), anello della stabilizzazione (12°), cristallo contenitore [5] (13°-16°), collare del libero arbitrio (13°), bracciali del-

TABELLA 6-8: PNG PSION (NOMADE)

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Lancia corta (1d8)	Balestra (1d8)	T/R/V	Art F	Con	Psi	Conc	Scal	PP	Poteri
1°	5	16	+2	9 m	+2 (+2 danno)	+3	+3/+2/+3	+6	+5	+5	+6	2	3/1	
2°	8	16	+2	9 m	+3 (+2)	+4	+3/+2/+4	+7	+5	+6	+7	3	3/2	
3°	12	16	+2	9 m	+3 (+2)	+4	+4/+3/+4	+8	+7	+7	+8	8	3/3	
4°	15	17	+3	9 m	+4 (+2)	+7	+4/+4/+5	+10	+8	+8	+9	11	4/3/1	
5°	19	17	+3	9 m	+4 (+2)	+7	+5/+5/+6	+11	+9	+9	+10	19	4/3/2	
6°	22	17	+3	9 m	+5 (+2)	+8	+6/+6/+7	+12	+10	+10	+11	24	5/3/3/1	
7°	26	17	+3	9 m	+5 (+2)	+8	+6/+6/+7	+13	+11	+11	+12	29	5/4/3/2	
8°	29	17	+3	9 m	+6 (+2)	+9	+6/+6/+8	+14	+12	+12	+13	36	6/4/3/2/1	
9°	33	17	+3	9 m	+6 (+2)	+9	+7/+7/+9	+15	+13	+13	+14	43	6/4/3/2/2	
10°	36	17	+3	9 m	+7 (+2)	+10	+7/+9/+9	+16	+14	+14	+15	52	7/4/3/2/2/1	
11°	40	18	+3	9 m	+7 (+2)	+10	+7/+9/+9	+17	+15	+15	+16	61	7/4/4/3/3/2	
12°	43	20	+5	9 m	+8/+3 (+3)	+13/+8	+8/+10/+10	+20	+16	+16	+17	90	8/4/4/3/3/2/1	
13°	47	20	+5	9 m	+8/+3 (+3)	+13/+8	+8/+10/+10	+21	+17	+17	+18	101	8/5/4/4/3/3/2	
14°	50	22	+5	9 m	+9/+4 (+3)	+14/+9	+8/+10/+11	+22	+18	+18	+19	114	8/5/4/4/3/3/2/1	
15°	54	23	+5	9 m	+9/+4 (+3)	+14/+9	+9/+11/+11	+23	+19	+19	+20	127	8/5/4/4/4/3/3/2	
16°	57	23	+5	9 m	+10/+5 (+3)	+15/+10	+9/+11/+12	+24	+20	+20	+21	155	8/5/5/4/4/3/3/2/1	
17°	61	24	+6	9 m	+10/+5 (+3)	+16/+11	+9/+12/+12	+26	+21	+21	+22	160	8/5/5/4/4/4/3/3/2	
18°	64	24	+6	9 m	+11/+6 (+3)	+17/+12	+10/+13/+13	+27	+22	+22	+23	187	8/5/5/5/4/4/3/3/2/1	
19°	68	25	+7	9 m	+11/+6 (+3)	+18/+13	+10/+14/+14	+29	+23	+23	+24	219	8/5/5/5/4/4/4/3/2/2	
20°	71	27	+8	9 m	+12/+7 (+3)	+19/+14	+13/+15/+17	+31	+24	+24	+25	279	8/5/5/5/5/4/4/3/3/2	

l'armatura+2 (oggetto magico) (14°-20°), dorje di nega arti psioniche (14°-15°, 18°), anello di resistenza al fuoco [minore] (oggetto magico) (16°), amuleto dell'armatura naturale+2 (oggetto magico) (17°-20°), pelle del colpire (17°), cristallo contenitore [7] (17°-18°), guanti della Destrezza+4 (oggetto magico) (17°-18°), amuleto dell'armatura naturale+3 (oggetto magico) (19°-20°), guanti della Destrezza+6 (oggetto magico) (19°-20°), cristallo contenitore [9] (19°), mantello della resistenza+3 (oggetto magico) (20°).

Altro equipaggiamento: Pugnale (1°-20°), 15 m di corda di seta (2°).

PNG Psion (Sapiente)

Punteggi di caratteristica iniziali: For 12, Des 14, Cos 15, Int 13, Sag 8, Car 13.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Cos 16; 8°, Cos 17; 12°, Cos 18; 16°, Des 14 (16°); 16°, Cos 19; 20°, Cos 20.

Talenti: 1°, Armatura di Inerzia; 3°, Forza Interiore; 6°, Manifestazione in Combattimento; 9°, Dotato Psionicamente; 12°, Alimentazione Corporea; 15°, Bastione Psicico; 18°, Potere Automatico (nega arti psioniche).

Privilegi di classe: 1°, Psicocristallo (osservatore), frusta dell'ego, mente vuota, affondo mentale, scudo di pensieri, torre di ferrea volontà; 3°, barriera mentale; 5°, forza intellettuale; 7°, intrusione nel Sè; 9°, flagello mentale; 11°, frantumazione psichica.

Lancia corta (mischia): Normale (1°-12°), +1 (13°-20°).

Balestra leggera (distanza): Perfetta (1°-20°).

Quadrelli: 10 normali (1°-3°), 10 perfetti (4°-20°).

Tatuaggi psionici: Vista espansa (1°-2°), invisibilità (1°-3°), levitazione (2°-4°), riparazione corporea (3°-6°, 9°-20°), individuazione dei pensieri (5°, 8°), volare (11°).

Pietre del potere: 2 urto minore (1°-2°), 2 costruito astrale I (1°-3°), 2 charme (1°), 2 occultare pensiero (2°-3°), recidere legame (4°), 2 raggio ardente (5°), 2 urto (5°), 2 controllare corpi (5°), involucro ectoplasmico (6°-7°), cono di rumore (8°), costruito astrale IV (9°), teletrasporto (11°), chiarotangenza (12°), involucro di massa (14°), invisibilità amplificata (15°), urto assoluto (15°), disintegrazione (17°), sfera telecinetica (17°), chiarotangenza migliorata (18°-20°), costruito astrale VIII (18°-20°), dissoluzione (18°-20°).

Altro equipaggiamento psionico e magico: Dorje della cascata di fuoco (2°), stivali pié pesante (3°), cristallo contenitore [1] (4°-8°), dorje della riparazione corporea minore (4°), mantello della resistenza+1 (oggetto magico) (5°-18°), dorje dell'involucro ectoplasmico (6°-7°), cristallo contenitore [3] (7°-11°), dorje di invisibilità [psionico di 9° livello] (8°), maschera di cristallo dell'armatura mentale (9°-12°), 3 perle risucchia potere (10°, 18°-20°), dorje del fuoco bianco (10°), amuleto dell'armatura naturale+1 (oggetto ma-

gico) (11°-16°), terzo occhio dell'inarrestabilità (11°), matrice psionica della Psicocinesi (11°), ancora cristallina [charme] (12°-14°), limitatore psionico superiore [non indossato] (12°-20°), anello di sostentamento (oggetto magico) (12°), cristallo contenitore [5] (13°-16°), collare del libero arbitrio (13°), guanti della Destrezza+2 (oggetto magico) (14°-20°), dorje di nega arti psioniche (14°-15°, 18°), anello di resistenza al fuoco [minore] (oggetto magico) (16°), amuleto dell'armatura naturale+2 (oggetto magico) (17°-20°), limitatore psionico totale (non indossato) (17°), cristallo contenitore [7] (17°-18°), amuleto dell'armatura naturale+3 (oggetto magico) (19°-20°), pelle del ragno (19°-20°), cristallo contenitore [9] (19°), terzo occhio della negazione (20°).

Altro equipaggiamento: Pugnale (1°-20°), arnesi da scasso (1°), bastone di fumo (3°), fuoco dell'alchimista (3°).

PNG Psion (Modellatore)

Punteggi di caratteristica iniziali: For 10, Des 14, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Int 16; 8°, Int 17; 12°, Int 18 (20°); 14°, Des 14 (16°); 16°, Int 19 (23°); 20°, Int 20 (24°).

Talenti: 1°, Armatura di Inerzia; 3°, Creare Oggetti Universali; 6°, Manifestazione in Combattimento; 9°, Metacreativo; 12°, Creare Cristallo Contenitore; 15°, Poteri Prolungati; 18°, Poteri Massimizzati.

Privilegi di classe: 1°, Psicocristallo (saggio), frusta dell'ego, mente vuota, affondo mentale, scudo di pensieri, torre di ferrea volontà; 3°, barriera mentale; 5°, forza intellettuale; 7°, frantumazione psichica; 9°, intrusione nel Sè; 11°, flagello mentale.

Bastone ferrato (mischia): Normale (1°-12°), +1 (13°-17°), +1, dissipatore (18°-20°).

Balestra leggera (distanza): Perfetta (1°-20°).

Quadrelli: 10 normali (1°-3°), 10 perfetti (4°-20°).

Tatuaggi psionici: Riparazione corporea minore (1°-2°), vedere invisibilità (1°-3°), levitazione (2°-4°), riparazione corporea (3°-6°, 9°-20°), individuazione dei pensieri (5°, 8°), volare (11°).

Pietre del potere: 2 urto minore (1°-2°), 2 caduta morbida (1°-3°), 2 raggio ardente (1°), 2 costruito astrale I (2°-3°), invisibilità (4°), 2 invisibilità (5°), 2 urto (5°), 2 recidere legame (5°), involucro ectoplasmico (6°-7°), fuoco bianco (8°), costruito astrale IV (9°), teletrasporto (11°, 12°), involucro di massa (14°), muro di ectoplasma (15°), urto puro (15°), urto assoluto (17°), accelerazione temporale (17°), forma eterea (18°-20°), costruito astrale VIII (18°-20°).

Altro equipaggiamento psionico e magico: Dorje della cascata di fuoco (2°), dorje dello charme (3°), cristallo contenitore [1] (4°-8°), dorje della biocorrente (4°), mantello della resistenza+1 (oggetto magico) (5°-18°), dorje del raggio ardente (6°-7°), cristallo

TABELLA 6-9: PNG PSION (SAPIENTE)

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Lancia corta (1d8)	Balestra (1d8)	T/R/V	Con	Psi	Conc	Dis	Con	Sc	Serr	PP	Poteri
1°	6	16	+2	9 m	+1 (+1 danno)	+3	+2/+2/+0	+5	+6	+5	+6	3	3/1			
2°	9	16	+2	9 m	+2 (+1)	+4	+2/+2/+1	+6	+7	+6	+7	4	3/2			
3°	15	16	+2	9 m	+2 (+1)	+4	+3/+3/+1	+7	+8	+7	+8	9	3/3			
4°	23	16	+2	9 m	+3 (+1)	+6	+4/+3/+2	+8	+10	+8	+9	12	4/3/1			
5°	29	16	+2	9 m	+3 (+1)	+6	+5/+4/+3	+9	+11	+9	+10	20	4/3/2			
6°	34	16	+2	9 m	+4 (+1)	+7	+6/+5/+4	+10	+12	+10	+11	25	5/3/3/1			
7°	40	16	+2	9 m	+4 (+1)	+7	+6/+5/+4	+11	+13	+11	+12	30	5/4/3/2			
8°	45	16	+2	9 m	+5 (+1)	+8	+6/+5/+5	+12	+14	+12	+13	37	6/4/3/2/1			
9°	51	16	+2	9 m	+5 (+1)	+8	+7/+6/+5	+13	+15	+13	+14	44	6/4/3/2/2			
10°	56	16	+2	9 m	+6 (+1)	+9	+7/+6/+6	+14	+16	+14	+15	53	7/4/3/2/2/1			
11°	62	17	+2	9 m	+6 (+1)	+9	+7/+6/+7	+15	+17	+15	+16	62	7/4/4/3/3/2			
12°	79	17	+2	9 m	+7/+2 (+2)	+10/+5	+8/+7/+7	+16	+19	+16	+17	91	8/4/4/3/3/2/1			
13°	86	17	+2	9 m	+7/+2 (+2)	+10/+5	+9/+7/+7	+17	+20	+17	+18	102	8/5/4/4/3/3/2			
14°	92	18	+3	9 m	+8/+3 (+2)	+12/+7	+9/+8/+8	+18	+21	+18	+20	115	8/5/4/4/3/3/2/1			
15°	99	18	+3	9 m	+8/+3 (+2)	+12/+7	+10/+9/+8	+19	+22	+19	+21	128	8/5/4/4/4/3/3/2			
16°	105	18	+3	9 m	+9/+4 (+2)	+13/+8	+10/+9/+9	+20	+23	+20	+22	156	8/5/5/4/4/3/3/2/1			
17°	112	19	+3	9 m	+9/+4 (+2)	+16/+11	+10/+9/+9	+21	+24	+21	+23	161	8/5/5/4/4/4/3/3/2			
18°	118	19	+3	9 m	+10/+5 (+2)	+17/+12	+11/+10/+10	+22	+25	+22	+24	188	8/5/5/5/4/4/3/3/2/1			
19°	125	20	+3	9 m	+10/+5 (+2)	+17/+12	+11/+10/+10	+23	+26	+23	+25	205	8/5/5/5/4/4/4/3/2/2			
20°	151	20	+3	9 m	+11/+6 (+2)	+18/+13	+12/+10/+10	+24	+28	+25	+26	248	8/5/5/5/5/4/4/3/3/2			

TABELLA 6-10: PNG PSION (MODELLATORE)

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Bastone ferrato (1d6)	Balestra (1d8)	T/R/V	Artig	Con	Psi	Conc	Conos	PP	Poteri
1°	5	16	+2	9 m	+0	+3	+1/+2/+3	+6	+6	+5	+8	3	3/1	
2°	8	16	+2	9 m	+1	+4	+1/+2/+4	+7	+7	+6	+9	4	3/2	
3°	12	16	+2	9 m	+1	+4	+2/+3/+4	+8	+8	+7	+8	9	3/3	
4°	15	16	+2	9 m	+2	+6	+2/+3/+5	+10	+10	+8	+12	12	4/3/1	
5°	19	16	+2	9 m	+2	+6	+4/+5/+7	+11	+11	+9	+13	20	4/3/2	
6°	22	16	+2	9 m	+3	+7	+5/+6/+8	+12	+12	+10	+14	25	5/3/2/1	
7°	26	16	+2	9 m	+3	+7	+5/+6/+8	+13	+13	+11	+15	30	5/4/3/2	
8°	29	16	+2	9 m	+4	+8	+6/+6/+8	+14	+14	+12	+16	37	6/4/3/2/1	
9°	33	16	+2	9 m	+4	+8	+6/+7/+9	+15	+15	+13	+17	44	6/4/3/3/2	
10°	36	16	+2	9 m	+5	+9	+6/+7/+9	+16	+16	+14	+18	53	7/4/3/2/2/1	
11°	40	17	+2	9 m	+5	+9	+6/+7/+10	+17	+17	+15	+19	62	7/4/4/3/3/2	
12°	43	17	+2	9 m	+6/+1	+10/+5	+7/+8/+11	+20	+20	+16	+22	91	8/4/4/3/3/2/1	
13°	47	17	+2	9 m	+7/+2 (+1)	+10/+5	+7/+8/+11	+21	+21	+17	+23	102	8/5/4/4/3/3/2	
14°	50	18	+3	9 m	+8/+3 (+1)	+12/+7	+7/+9/+12	+22	+22	+18	+24	115	8/5/4/4/3/3/2/1	
15°	54	18	+3	9 m	+8/+3 (+1)	+12/+7	+8/+10/+12	+23	+23	+19	+25	128	8/5/4/4/4/3/3/2	
16°	57	19	+3	9 m	+9/+4 (+1)	+13/+8	+8/+10/+13	+25	+25	+20	+27	156	8/5/5/4/4/3/3/2/1	
17°	61	19	+3	9 m	+12/+7 (+1)	+16/+11	+11/+13/+14	+26	+26	+21	+28	161	8/5/5/4/4/4/3/3/2	
18°	64	19	+3	9 m	+13/+8 (+1)	+17/+12	+10/+12/+15	+27	+27	+22	+29	188	8/5/5/5/4/4/3/3/2/1	
19°	68	20	+3	9 m	+13/+8 (+1)	+17/+12	+10/+12/+15	+28	+28	+23	+30	205	8/5/5/5/4/4/4/3/2/2	
20°	71	20	+3	9 m	+14/+9 (+1)	+18/+13	+10/+12/+15	+30	+30	+24	+32	248	8/5/5/5/5/4/4/3/3/2	

contenitore [3] (7°-11°), dorje di invisibilità [psionico di 9° livello] (8°), maschera di cristallo dell'armatura mentale (9°-12°), 3 perle risucchia potere (10°, 18°-20°), dorje del fuoco bianco (10°), amuleto dell'armatura naturale+1 (oggetto magico) (11°-16°), terzo occhio della consapevolezza (11°), matrice psionica della Metacreatività (11°), fascia dell'intelletto+2 (oggetto magico) (12°-14°), terzo occhio dell'assimilazione (12°-20°), anello di stabilizzazione (12°), cristallo contenitore [5] (13°-16°), collare del libero arbitrio (13°), guanti della Destrezza+2 (oggetto magico) (14°-20°), dorje dell'epurare invisibilità (14°-15°, 18°), fascia dell'intelletto+4 (oggetto magico) (15°-17°), anello di resistenza al fuoco [minore] (oggetto magico) (16°), amuleto dell'armatura naturale+2 (oggetto magico) (17°-20°), pelle dell'eroe (17°), cristallo contenitore [7] (17°-18°), pelle del colpire (18°-20°), amuleto dell'armatura naturale+3 (oggetto magico) (19°-20°), cristallo contenitore [9] (19°), terzo occhio della negazione (20°), pelle del troll (20°).

Altro equipaggiamento: Pugnale (1°-20°), 2 borse dell'impedimento (2°).

PNG Psion (Veggente)

Punteggi di caratteristica iniziali: For 8, Des 13, Cos 10, Int 12, Sag 15, Car 14.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Sag 16; 8°, Sag 17; 12°, Sag 18 (20); 14°, Sag 18 (22); 16°, Sag 19 (23); 19°,

Sag 19 (25); 20°, Sag 20 (26).

Talenti: 1°, Armatura di Inerzia; 3°, Forza Interiore; 6°, Manifestazione in Combattimento; 9°, Dotato Psionicamente; 12°, Potere Automatico (visione ubiqua); 15°, Bastione Psicico; 18°, Trappola Mentale.

Privilegi di classe: 1°, Psicocristallo (osservatore), frusta dell'ego, mente vuota, forza intellettuale, affondo mentale, scudo di pensieri; 3°, barriera mentale; 5°, frantumazione psichica; 7°, flagello mentale; 9°, intrusione nel Sè; 11°, torre di ferrea volontà.

Lancia corta (mischia): Normale (1°-12°), +1 (13°-20°).

Balestra leggera (distanza): Perfetta (1°-20°).

Quadrelli: 10 normali (1°-3°), 10 perfetti (4°-20°).

Tatuaggi psionici: Riparazione corporea minore (1°-2°), invisibilità (1°-3°), levitazione (2°-4°), riparazione corporea (3°-6°, 9°-20°), prescienza marziale (5°, 8°), volare (11°).

Pietre del potere: 2 urto minore (1°-2°), 2 costruito astrale I (1°-3°), 2 dissonanza del destino (1°), 2 precognizione marziale (2°-3°), invisibilità (4°), 2 invisibilità (5°), 2 urto (5°), 2 richiamare dolore (5°), vedere invisibilità (6°-7°), epurare invisibilità (8°), costruito astrale IV (9°), teletrasporto (11°), destino del singolo (12°), involucro di massa (14°), richiamare agonia (15°), emulare potere (17°), ipercognizione (17°), richiamare morte (18°-20°), costruito astrale VIII (18°-20°), emulazione superiore (18°-20°).

Altro equipaggiamento psionico e magico: Dorje della

TABELLA 6-11: PNG PSION (VEGGENTE)

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Lancia corta (1d8)	Balestra (1d8)	T/R/V	Con	Psi	Conc	Racc	Inf	Vis	R	PP	Poteri
1°	4	15	+2	9 m	-1 (-1 danno)	+2	+0/+1/+4	+5	+4	+6	+5	2	3/1			
2°	7	15	+2	9 m	+0 (-1)	+3	+0/+1/+5	+6	+5	+7	+6	3	3/2			
3°	11	15	+2	9 m	+0 (-1)	+3	+1/+2/+5	+7	+6	+8	+7	8	3/3			
4°	14	15	+2	9 m	+1 (-1)	+5	+1/+2/+7	+8	+7	+9	+8	11	4/3/1			
5°	18	15	+2	9 m	+2 (-1)	+5	+2/+3/+8	+9	+8	+10	+9	19	4/3/2			
6°	21	15	+2	9 m	+3 (-1)	+6	+3/+4/+9	+10	+9	+11	+10	24	5/3/3/1			
7°	25	15	+2	9 m	+3 (-1)	+6	+3/+4/+9	+11	+10	+12	+11	29	5/4/3/2			
8°	28	15	+2	9 m	+4 (-1)	+7	+3/+4/+10	+12	+11	+13	+12	36	6/4/3/2/1			
9°	32	15	+2	9 m	+4 (-1)	+7	+4/+5/+10	+13	+12	+14	+13	43	6/4/3/2/2			
10°	35	15	+2	9 m	+5 (-1)	+8	+4/+5/+11	+14	+13	+15	+14	52	7/4/3/2/2/1			
11°	39	16	+2	9 m	+5 (-1)	+8	+4/+5/+11	+15	+14	+16	+15	61	7/4/4/3/3/2			
12°	42	16	+2	9 m	+6/+1 (-1)	+9/+4	+5/+6/+14	+16	+15	+17	+16	90	8/4/4/3/3/2/1			
13°	43	16	+2	9 m	+6/+1	+9/+4	+5/+6/+14	+17	+16	+18	+17	101	8/5/4/4/3/3/2			
14°	49	16	+2	9 m	+7/+2	+10/+5	+5/+7/+16	+18	+17	+19	+18	127	8/5/4/4/3/3/2/1			
15°	53	16	+2	9 m	+7/+2	+10/+5	+6/+8/+16	+19	+18	+20	+19	140	8/5/4/4/4/3/3/2			
16°	56	16	+2	9 m	+8/+3	+11/+6	+6/+8/+17	+20	+19	+21	+20	168	8/5/5/4/4/3/3/2/1			
17°	60	17	+2	9 m	+8/+3	+11/+6	+6/+8/+17	+21	+20	+22	+21	181	8/5/5/4/4/4/3/3/2			
18°	62	17	+2	9 m	+9/+4	+12/+7	+7/+9/+18	+22	+21	+23	+22	198	8/5/5/5/4/4/3/3/2/1			
19°	67	19	+2	9 m	+9/+4	+12/+7	+6/+8/+18	+23	+22	+24	+23	230	8/5/5/5/4/4/4/3/2/2			
20°	70	19	+2	9 m	+10/+5	+13/+8	+6/+8/+20	+24	+23	+25	+24	279	8/5/5/5/5/4/4/3/3/2			

cascata di fuoco (2°), dorje della dissonanza del destino (3°), cristallo contenitore [1] (4°-8°), dorje della biocorrente (4°), mantello della resistenza+1 (oggetto magico) (5°-18°), dorje di richiamare dolore (6°-7°), cristallo contenitore [3] (7°-11°), dorje di invisibilità [psionico di 9° livello] (8°), maschera di cristallo dell'armatura mentale (9°-12°), 3 perle risucchia potere (10°, 18°-20°), dorje del fuoco bianco (10°), amuleto dell'armatura naturale+1 (oggetto magico) (11°-16°), guanti della lettura degli oggetti (11°), matrice psionica della Chiarscienza (11°), ancora cristallina [urto minore] (12°-14°), anello di stabilizzazione (12°), cristallo contenitore [5] (13°-16°), collare del libero arbitrio (13°), terzo occhio aperto (14°-20°), talismano della Saggezza+2 (oggetto magico) (14°-20°), dorje dell'epurare invisibilità (14°-15°, 18°), anello di resistenza al fuoco [minore] (oggetto magico) (16°), amuleto dell'armatura naturale+2 (oggetto magico) (17°-20°), maschera di cristallo dell'individuazione (17°), pelle artigliata (17°), cristallo contenitore [7] (17°-18°), amuleto dell'armatura naturale+3 (oggetto magico) (19°-20°), mantello di distorsione (oggetto magico) (19°-20°), cristallo contenitore [9] (19°), terzo occhio della vista (20°).

Altro equipaggiamento: Pugnale (1°-20°), 2 borse dell'impedimento (2°), bastone di fumo (3°), fuoco dell'alchimista (3°).

PNG Psion (Telepate)

Punteggi di caratteristica iniziali: For 8, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 15.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Car 16; 8°, Car 17; 12°, Car 18; 14°, Des 14 (16); 16°, Car 19; 20°, Car 20.

Talenti: 1°, Armatura di Inerzia; 3°, Forza Interiore; 6°, Manifestazione in Combattimento; 9°, Dotato Psionicamente; 12°, Potere Automatico (dominio minore); 15°, Creare Dorje; 18°, Potere Inarrestabile.

Privilegi di classe: 1°, Psicocristallo (percettivo), mente vuota, intrusione nel Sè, affondo mentale, scudo di pensieri, torre di ferrea volontà; 3°, barriera mentale; 5°, fortezza intellettuale; 7°, flagello mentale; 9°, frusta dell'ego; 11°, frantumazione psichica.

Lancia corta (mischia): Normale (1°-12°), +1 (13°-20°).

Balestra leggera (distanza): Perfetta (1°-20°).

Quadrelli: 10 normali (1°-3°), 10 perfetti (4°-20°).

Tatuaggi psionici: Riparazione corporea minore (1°-2°), invisibilità (1°-3°), levitazione (2°-4°), riparazione corporea (3°-6°, 9°-20°), individuazione dei pensieri (5°, 8°), volare (11°).

Pietre del potere: 2 urto minore (1°-2°), 2 costruito astrale I (1°-3°), 2 charme (1°), 2 occultare pensiero (2°-3°), invisibilità (4°), 2 invisibilità (5°), 2 urto (5°), 2 controllare corpi (5°), chiavistello mentale (6°-7°), charme sui mostri (8°), costruito astrale IV (9°), teletrasporto (11°), inviare (12°), involucro di massa (14°),

dominio (15°), urto puro (15°), urto assoluto (17°), ipercognizione (17°), seme mentale (18°-20°), costruito astrale VIII (18°-20°), schiavitù (18°-20°).

Altro equipaggiamento psionico e magico: Dorje della cascata di fuoco (2°), dorje dello charme (3°), cristallo contenitore [1] (4°-8°), dorje della biocorrente (4°), mantello della resistenza+1 (oggetto magico) (5°-18°), dorje dell'infliggere dolore (6°-7°), cristallo contenitore [3] (7°-11°), dorje di invisibilità [psionico di 9° livello] (8°), maschera di cristallo dell'armatura mentale (9°-12°), 3 perle risucchia potere (10°, 18°-20°), dorje del fuoco bianco (10°), amuleto dell'armatura naturale+1 (oggetto magico) (11°-16°), terzo occhio dell'inarrestabilità (11°), matrice psionica della Telepatia (11°), ancora cristallina [charme] (12°-14°), anello di stabilizzazione (12°), cristallo contenitore [5] (13°-16°), collare del libero arbitrio (13°), amuleto della catapsi (14°-20°), guanti della Destrezza+2 (oggetto magico) (14°-20°), dorje dell'epurare invisibilità (14°-15°, 18°), anello di resistenza al fuoco [minore] (oggetto magico) (16°), amuleto dell'armatura naturale+2 (oggetto magico) (17°-20°), limitatore psionico totale (non indossato) (17°), cristallo contenitore [7] (17°-18°), amuleto dell'armatura naturale+3 (oggetto magico) (19°-20°), mantello di distorsione (oggetto magico) (19°-20°), cristallo contenitore [9] (19°), terzo occhio della negazione (20°).

Altro equipaggiamento: Pietra del tuono (1°), pugnale (1°-20°), 2 borse dell'impedimento (2°), bastone di fumo (3°), fuoco dell'alchimista (3°).

PNG Combattente psichico

Punteggi di caratteristica iniziali: For 15, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, For 16; 8°, For 17; 12°, For 18; 16°, For 19; 17°, For 19 (21); 19°, For 19 (25); 20°, For 20 (26).

Talenti: 1°, Attacco Poderoso, Arma Psionica; 2°, Arma Focalizzata (spada lunga); 3°, Iniziativa Migliorata; 5°, Incalzare; 6°, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Velocità del Pensiero; 8°, Incalzare Potenziato; 9°, Schivare; 11°, Carica Psionica; 12°, Spaccare l'Arma Potenziato; 14°, Spaccare l'Arma Migliorata; 15°, Schivare Psionico; 17°, Mantenere la Posizione; 18°, Poteri Rapidi; 20° Mobilità.

Privilegi di classe: 1°, affondo mentale, mente vuota; 3°, intrusione nel Sè; 7°, barriera mentale; 9°, flagello mentale; 10°, scudo di pensieri; 12°, torre di ferrea volontà; 13°, fortezza intellettuale; 15°, frusta dell'ego; 16°, frantumazione psichica.

Armatura: Corazza a strisce (1°), scudo grande d'acciaio (1°-7°), mezza-armatura (2°), armatura completa (3°-5°), armatura completa+1 (6°-9°), scudo grande d'acciaio+1 (8°-14°), armatu-

TABELLA 6-12: PNG PSION (TELEPATE)

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Lancia corta (1d8)	Balestra (1d8)	T/R/V	Con	Psi	Conc	Dipl	Per	Ing	PP	Poteri
1°	5	16	+2	9 m	-1 (-1 danno)	+3	+1/+2/+3	+4	+5	+6	+7	3	3/1		
2°	8	16	+2	9 m	+0 (-1)	+4	+1/+2/+4	+5	+6	+7	+8	4	3/2		
3°	12	16	+2	9 m	+0 (-1)	+4	+2/+3/+4	+6	+7	+8	+9	9	3/3		
4°	15	16	+2	9 m	+1 (-1)	+6	+2/+3/+5	+7	+8	+10	+10	12	4/3/1		
5°	19	16	+2	9 m	+2 (-1)	+6	+3/+4/+6	+8	+9	+11	+11	20	4/3/2		
6°	22	16	+2	9 m	+3 (-1)	+7	+4/+5/+7	+9	+10	+12	+12	25	5/3/3/1		
7°	26	16	+2	9 m	+3 (-1)	+7	+4/+5/+7	+10	+11	+13	+13	30	5/4/3/2		
8°	29	16	+2	9 m	+4 (-1)	+8	+4/+5/+8	+11	+12	+14	+14	37	6/4/3/2/1		
9°	33	16	+2	9 m	+4 (-1)	+8	+5/+6/+8	+12	+13	+15	+15	44	6/4/3/2/2		
10°	36	16	+2	9 m	+5 (-1)	+9	+5/+6/+9	+13	+14	+16	+16	53	7/4/3/2/2/1		
11°	40	17	+2	9 m	+5 (-1)	+9	+5/+6/+9	+14	+15	+17	+17	62	7/4/4/3/3/2		
12°	43	17	+2	9 m	+6/+1 (-1)	+10/+5	+6/+7/+10	+15	+16	+19	+18	80	8/4/4/3/3/2/1		
13°	47	17	+2	9 m	+6/+1	+10/+5	+6/+7/+10	+16	+17	+20	+19	91	8/5/4/4/3/3/2		
14°	50	18	+3	9 m	+7/+2	+12/+7	+6/+8/+11	+17	+18	+21	+20	104	8/5/4/4/3/3/2/1		
15°	54	18	+3	9 m	+7/+2	+12/+7	+7/+9/+11	+18	+19	+22	+21	117	8/5/4/4/4/3/3/2		
16°	57	18	+3	9 m	+8/+3	+13/+8	+7/+9/+12	+19	+20	+23	+22	132	8/5/5/4/4/3/3/2/1		
17°	61	19	+3	9 m	+8/+3	+13/+8	+7/+9/+12	+20	+21	+24	+23	147	8/5/5/4/4/4/3/3/2		
18°	64	19	+3	9 m	+9/+4	+14/+9	+8/+10/+13	+21	+22	+25	+24	164	8/5/5/5/4/4/3/3/2/1		
19°	68	20	+3	9 m	+9/+4	+14/+9	+7/+9/+12	+22	+23	+26	+25	181	8/5/5/5/4/4/4/3/2/2		
20°	71	20	+3	9 m	+10/+5	+15/+10	+7/+9/+13	+23	+24	+28	+26	209	8/5/5/5/5/4/4/3/3/2		

TABELLA 6-12: PNG COMBATTENTE PSICHICO

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Spada lunga (1d8)	Arco lungo composito (1d8)	T/R/V	Auto	Scal	Stab	PP	Poteri
1°	10	18	+1	6 m	+3 (+2 danno)	+1	+4/+1/+1	-	-3	+6	2	2
2°	16	19	+1	6 m	+5 (+2)	+3 (+2)	+5/+1/+1	-	-2	+7	3	3
3°	23	20	+1	6 m	+6 (+2)	+4 (+2)	+5/+2/+2	-	+0	+8	4	3/1
4°	29	20	+1	6 m	+8 (+3)	+5 (+3)	+6/+2/+2	-	+2	+9	5	3/2
5°	36	20	+1	6 m	+8 (+3)	+5 (+3)	+6/+2/+2	-	+3	+10	8	3/3/1
6°	42	21	+1	6 m	+9 (+5)	+6 (+3)	+7/+3/+3	-	+5	+11	11	3/3/2
7°	49	21	+1	6 m	+10 (+6)	+7 (+3)	+7/+3/+3	-	+6	+12	18	3/3/2/1
8°	55	22	+1	6 m	+11/+6 (+6)	+9/+4 (+4)	+8/+3/+3	-	+8	+13	21	3/3/3/1
9°	62	22	+1	6 m	+11/+6 (+6)	+9/+4 (+5)	+8/+4/+4	-	+9	+14	26	3/3/3/2
10°	68	23	+1	6 m	+12/+7 (+6)	+10/+5 (+5)	+9/+4/+4	-	+10	+15	33	3/3/3/2/1
11°	75	23	+1	6 m	+13/+8 (+6)	+11/+6 (+5)	+9/+4/+4	-	+11	+16	40	3/3/3/3/1
12°	81	23	+1	6 m	+16/+11 (+8)	+12/+7 (+6)	+10/+5/+5	-	+13	+17	47	3/3/3/3/2
13°	88	23	+1	6 m	+16/+11 (+8)	+12/+7 (+6)	+10/+5/+5	-	+14	+19	56	3/3/3/3/2/1
14°	94	23	+1	6 m	+17/+12 (+8)	+13/+8 (+6)	+11/+5/+5	-	+15	+20	65	3/3/3/3/3/1
15°	101	24	+1	6 m	+19/+14/+9 (+9)	+14/+9/+4 (+6)	+11/+6/+6	+13	+15	+20	74	3/3/3/3/3/2
16°	107	27	+1	6 m	+21/+16/+11 (+10)	+16/+11/+8 (+7)	+12/+6/+6	+15	+15	+20	85	3/3/3/3/3/2/1
17°	114	28	+1	6 m	+21/+16/+11 (+10)	+16/+11/+8 (+7)	+12/+6/+6	+17	+16	+21	96	3/3/3/3/3/3/1
18°	120	29	+1	6 m	+23/+18/+13 (+11)	+18/+13/+8 (+8)	+13/+7/+7	+19	+16	+21	107	3/3/3/3/3/3/2
19°	127	29	+1	6 m	+25/+20/+15 (+13)	+19/+14/+9 (+8)	+13/+7/+7	+21	+18	+21	118	3/4/3/3/3/3/2
20°	133	31	+1	6 m	+27/+22/+17 (+14)	+20/+15/+5 (+8)	+14/+7/+7	+23	+18	+21	129	3/3/3/3/3/3/3

ra completa+2 (10°-16°), scudo grande d'acciaio+2 (15°), scudo grande d'acciaio+3 (16°-20°), armatura completa+3 (17°), armatura completa+4 (18°-20°).

Spada lunga (mischia): Perfetta (1°-6°), +1 (7°-11°), +2 (12°-14°), +3 (15°-17°), +4 (18°-20°).

Arco lungo composito (distanza): Normale (1°), potente [For 14] perfetto (2°-3°), potente [For 16] perfetto (4°-8°), potente+1 [For 16] (9°-11°), potente+1 [For 18] (12°-15°), potente+2 [For 18] (16°-20°).

Frecce: 20 normali (1°-7°), 25 frecce+1 (8°-13°), 50 frecce+1 (14°-17°), 50 frecce+2 (18°-20°).

Tatuaggi psionici: 1 vista elfica (1°-5°), 3 riparazione corporea minore (1°-2°), 1 richiamare arma (2°-6°), 6 riparazione corporea mi-

nore (3°-7°), 2 riparazione corporea (3°-6°), 1 distorsione (4°-8°), 2 camaleonte (6°-20°), 2 vigore (7°-8°), 2 distorsione (7°-20°), 4 riparazione corporea (8°-20°), 2 volare (9°-20°), 3 equilibrio corporeo (9°-20°).

Altro equipaggiamento psionico e magico: anello dell'autosufficienza (11°-15°), stivali più pesanti (13°-20°), pozione di eroismo (oggetto magico) (14°-16°), maschera di cristallo di individuazione (15°-20°), anello di protezione+2 (oggetto magico) (16°-19°), guanti del potere orchesco (oggetto magico) (17°-18°), corda per scalare (oggetto magico) (17°-20°), faretra di Ehlonna (oggetto magico) (18°-20°), mantello della resistenza+3 (oggetto magico) (18°-20°), cintura della forza da gigante+6 (oggetto magico) (19°-20°), collare del libero arbitrio (19°-20°), anello di protezione+4 (oggetto magico) (20°), pelle del troll (20°).

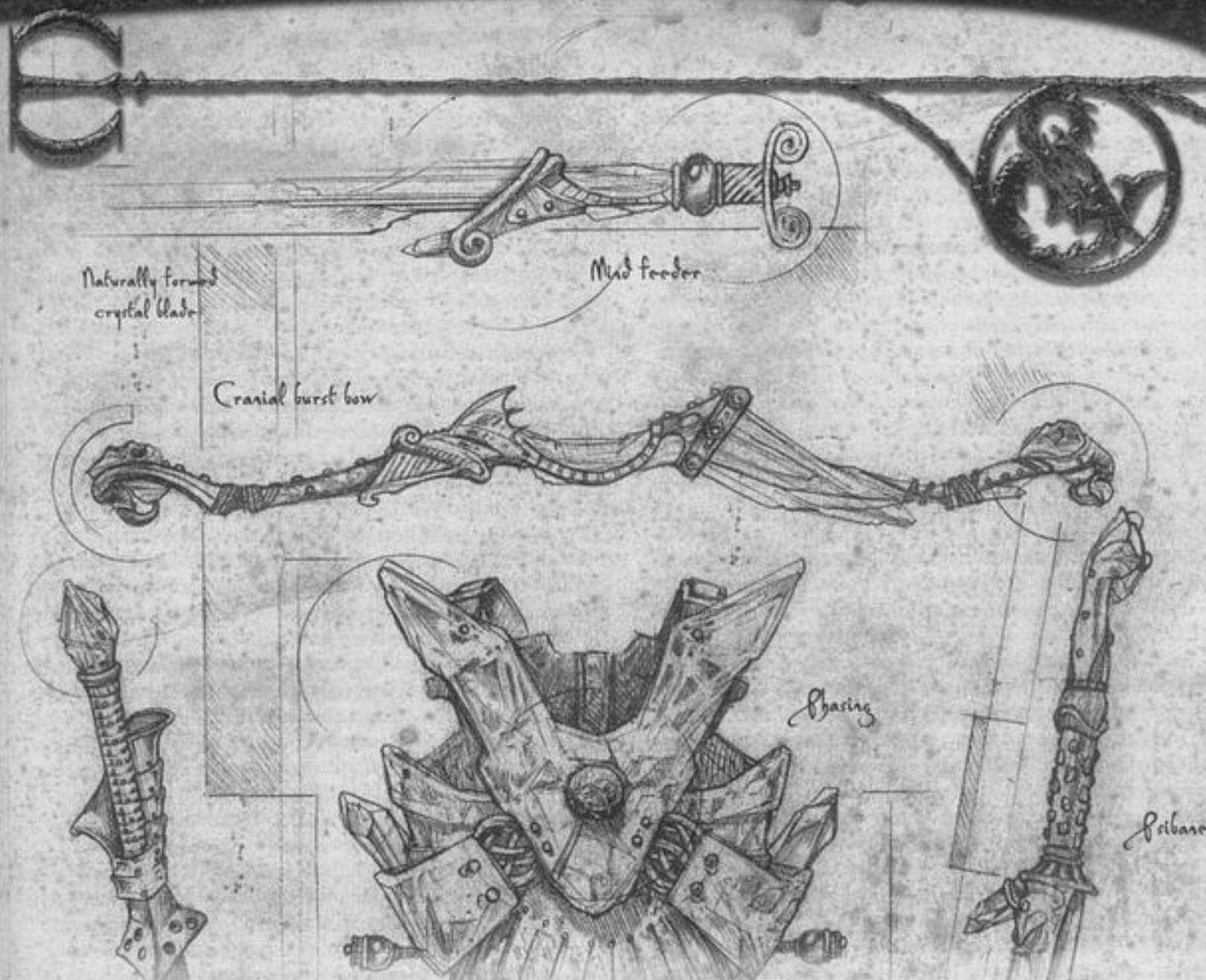


Illustration by A. Sueti

Gli oggetti psionici sono imbevuti di poteri mentali e vengono recuperati dai tesori dei mostri sconfitti o sottratti ai nemici caduti. I personaggi più ambiziosi potrebbero addirittura crearne per proprio conto. Gli oggetti psionici concedono capacità che un personaggio non potrebbe mai ottenere in altro modo, oppure completano meravigliosamente le capacità che il personaggio già possiede. Alcuni oggetti psionici sono dotati di un'intelligenza propria, un'intelligenza per alcuni pericolosa.

Il Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER descrive molti tipi di oggetti magici che possono essere introdotti in una campagna. Anche gli oggetti psionici sono divisi in categorie: armature, armi, cristalli contenitori, dorje, pietre del potere, tatuaggi psionici e oggetti universali. Inoltre, esistono oggetti psionici di tale rarità e potere che vengono raggruppati in una categoria a sé stante: gli artefatti psionici. Gli artefatti possono essere minori (estremamente rari, ma non oggetti unici) o maggiori (ne esistono solo esemplari unici estremamente potenti).

Armature e scudi: Le armature (compresi gli scudi) offrono a chi le indossa protezioni psioniche migliorate. Alcuni di questi oggetti conferiscono capacità ben oltre i benefici della Classe Armatura.

Armi: Le armi vengono infuse con vari poteri da combattimento ma quasi sempre migliorano i tiri per colpire e per i danni di chi le impugna.

Cristallo contenitore: Un cristallo contenitore assomiglia ad un elaborato gioiello e immagazzina punti potere che possono essere usati in seguito da qualsiasi personaggio o creatura psionica. A volte i cristalli contenitori sono appesi a cinture o collane, o vengono attaccati all'estremità di verghe o bastoni, ma tutto ciò non è necessario affinché funzionino.

Dorje: Un dorje è un esile e lungo cristallo, in cui è stata infusa la capacità di manifestare un dato potere psionico cinquanta volte.

Pietre del potere: Una pietra del potere è un piccolo cri-

stallo che contiene un potere psionico in modo da poter essere utilizzato in un secondo tempo.

Tatuaggi psionici: Un tatuaggio psionico è uno strano disegno inteso sulla pelle di una creatura vivente, impregnato di un potere psionico che agisce solo su chi lo indossa.

Oggetti universali: Gli oggetti universali appartengono ad una categoria generica che comprende gioielli, strumenti, maschere, abiti e molto altro.

UTILIZZARE OGGETTI

Per usare un oggetto psionico, lo si deve attivare, il che a volte può essere un'azione semplice come impugnare uno scudo. Alcuni oggetti, una volta indossati, funzionano costantemente. Nella maggior parte dei casi, usare un oggetto richiede un'azione di attivazione dell'oggetto psionico che non provoca attacchi di opportunità. Al contrario, gli oggetti a compimento di potere vengono trattati in combattimento come i poteri e provocano attacchi di opportunità.

Attivare un oggetto psionico è un'azione standard, a meno che la descrizione dell'oggetto non indichi diversamente. Tuttavia, il tempo di manifestazione di un potere psionico equivale al tempo necessario per attivare lo stesso potere nell'oggetto, sia esso una pietra del potere, un dorje, o un tatuaggio a meno che la descrizione dell'oggetto non specifichi in altro modo.

I tre metodi per attivare gli oggetti psionici sono:

A compimento di potere: Questo è il metodo di attivazione delle pietre del potere. Chi intende utilizzare questi oggetti deve essere in grado di manifestare i poteri psionici (il che è

proprio solo di determinati personaggi) e deve formulare un appropriato pensiero di comando. Ciò significa che se un combattente psichico trova una pietra del potere contenente un potere da combattente psichico, può cercare di capire come funzioni. Se un potere è sulla lista dei poteri del personaggio (la lista dello psion o la lista del combattente psichico), questi sa come utilizzare la pietra che racchiude quel potere. Il personaggio che utilizza l'oggetto deve comunque capire quale potere sia contenuto nell'oggetto prima di poterlo attivare. Attivare un oggetto a compimento di potere è un'azione standard e provoca attacchi di opportunità proprio come la manifestazione di un potere.

Pensiero di comando: Qualora non venga suggerito alcun metodo di attivazione nella descrizione dell'oggetto psionico o non lo si desuma dalla sua natura, si presume che sia necessario un pensiero di comando per attivarlo. L'attivazione tramite pensiero di comando significa che un personaggio proietta mentalmente una parola e l'oggetto si attiva, senza nessun'altra conoscenza specifica necessaria. Attivare un oggetto psionico con pensiero di comando è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

A volte il pensiero di comando per attivare un oggetto è mentalmente racchiuso al suo interno e viene comunicato dall'oggetto stesso alla mente della prima creatura che lo impugna. Altri oggetti sono silenziosi, ma le abilità Conoscenze (arti psioniche) o Conoscenze (storia) potrebbero risultare utili nell'identificare il pensiero di comando. In questo caso sarà necessario superare una prova (CD 30) per apprendere il pensiero di comando.

Il potere *identificare* permette di scoprire il pensiero di comando.

Attivati ad uso: Questo tipo 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 vestirsi con una pelle psicoattiva. L'attivazione tramite uso è di solito diretta e di immediata comprensione (il personaggio deve comunque sapere o cercare di capire a cosa serve l'oggetto per attivarlo).

Se l'uso dell'oggetto psionico richiede del tempo (come toccare un tatuaggio psionico) 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 colpire con una spada psionica dotata di bonus di potenziamento), l'attivazione ad uso non conta neanche come azione.

Né l'uno né l'altro metodo provocano 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 all'interno di un'area minacciata.

TIRI SALVEZZA CONTRO I POTERI DEGLI OGGETTI PSIONICI

Gli oggetti psionici riproducono poteri psionici. La CD di un tiro salvezza contro un potere generato da un oggetto psionico è sempre 10 + il livello del potere o effetto + il bonus del punteggio di caratteristica minimo richiesto per manifestare quel livello di potere. Per esempio, la CD di un potere di 3° livello sarebbe 10 + 3 (in quanto di 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 descrizioni di alcuni oggetti riportano la CD dei tiri salvezza relativi ai vari effetti, in modo particolare quando l'effetto non può essere descritto da un potere equivalente (rendendo altrimenti difficile determinarne velocemente il livello).

DANNEGGIARE GLI OGGETTI PSIONICI

Gli oggetti psionici hanno sempre diritto a un tiro salvezza contro qualcosa che potrebbe danneggiarli, anche quando un

oggetto normale dello stesso tipo verrebbe immediatamente distrutto e basta. Gli oggetti psionici usano sempre lo stesso bonus ai tiri salvezza indipendentemente dal tipo (Tempra, Riflessi o Volontà). Il bonus al tiro salvezza di un oggetto psionico è pari a 2 + 1/2 del suo livello di manifestazione (arrotondare 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 oggetti normali dello stesso tipo. Un oggetto psionico danneggiato continua a funzionare lo stesso fino a quando non viene completamente distrutto (ovvero fino a quando non avrà esaurito i suoi punti ferita).

OGGETTI "MAGICI" PER I PERSONAGGI PSIONICI

A meno che il DM non stia utilizzando l'opzione "Le arti psioniche sono differenti", molti oggetti magici descritti nella Guida del DUNGEON MASTER potrebbero essere d'aiuto ai personaggi psionici. Nella maggior parte dei casi, si tratta semplicemente di sostituire un incantesimo con un potere psionico. Per esempio, un *elmo della telepatia* psionico funziona esattamente come l'oggetto magico dallo stesso nome, eccetto che tutti i suoi poteri sono di natura psionica anziché magica. Di seguito viene presentato un breve elenco di suggerimenti, elenco che è lungo dal fornire una lista completa delle possibilità.

TABELLA 7-1: EQUIVALENZE MAGIA-ARTI PSIONICHE

Oggetto magico	Effetto psionico
<i>Elmo della telepatia</i>	Sostituire i poteri psionici agli incantesimi
<i>Perla del potere</i>	Trattarlo in tutti i modi come un <i>crystallo contenitore</i> con una riserva di punti potere appropriata all'equivalente livello del potere contenuto
<i>Sfera di crystallo</i>	Sostituire i poteri psionici agli incantesimi
Pietre magiche:	
Porpora vibrante	Contiene 6 livelli di poteri psionici
Lavanda chiaro	Assorbe i poteri fino al 4° livello (si consuma come al solito)
Arcobaleno*	Fornisce 5 punti potere al giorno (li rigenera)
Grigio opaco**	Fornisce 1 punto potere al personaggio psionico e poi si disintegra

* Nuovo oggetto: Trattatela come un *crystallo contenitore* dall'aspetto di una *pietra magica*, eccetto che rigenera ogni giorno i punti potere che contiene; Prezzo di mercato: 16.000 mo.

** Le pietre grigio opaco sono inutili per la magia ma possiedono ancora sufficiente risonanza perché uno psionico possa estrarne 1 punto potere prima che la pietra si disintegri.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI PSIONICI

Nelle sezioni seguenti ogni tipo di oggetto psionico, come le armature o i tatuaggi psionici, viene prima descritto genericamente per poi passare alle singole descrizioni degli oggetti di quel tipo.

Le descrizioni generiche comprendono note sull'attivazione, la generazione casuale e altre informazioni. La CA, la durezza, i punti ferita e la CD per rompere l'oggetto vengono elencati per esempi tipici di oggetti psionici di quella categoria. La CA 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 usato il modificatore di Destrezza della creatura al posto della penalità di -5.

Alcuni oggetti individuali, normalmente quelli che si limitano a contenere poteri, non sono dotati di una descrizione det-

tagliata. È sufficiente fare riferimento alla descrizione del potere nel Capitolo 5: "Poteri". Si presume che il potere venga sempre manifestato al livello minimo richiesto per poterlo utilizzare, a meno che non si decida espressamente di alzare il livello per qualche motivo. Fare ciò aumenta il costo dell'oggetto; vedi la Tabella 8-40 nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER, sostituendo "potere" a "incantesimo" e "livello dello psionico" a "livello dell'incantatore". Questa decisione è comune per i poteri dipendenti dal livello, come *costrutto astrale*, la durata del quale cresce con il livello dello psionico che li manifesta.

Gli oggetti dotati di descrizione completa hanno i loro poteri illustrati in dettaglio e ognuna delle voci che seguono viene riportata al termine della descrizione dell'oggetto.

Livello di manifestazione: Il livello del creatore (o il livello di manifestazione dei poteri psionici infusi all'interno dell'oggetto, se inferiore al livello attuale del creatore). Il livello di manifestazione determina il bonus ai tiri salvezza dell'oggetto, il raggio di azione ed altri aspetti dipendenti dal livello dei poteri dell'oggetto (se variabili). Determina anche il livello da contrastare, in caso l'oggetto finisse sotto gli effetti di un potere *negativo psionico* o simile.

Prerequisiti: I requisiti che devono essere soddisfatti se si desidera creare l'oggetto. Sono compresi talenti, poteri psionici e requisiti di vario tipo come il livello, l'allineamento, la razza o il tipo. Per ulteriori informazioni generali sui prerequisiti per la creazione di oggetti, si veda "Prerequisiti" nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER.

Prezzo di mercato: Il prezzo da pagare nel caso un personaggio voglia acquistare l'oggetto. Viene anche riportato nelle tabelle casuali per comodità. Il prezzo di mercato di un oggetto che può essere costruito con i talenti atti a creare oggetti, di solito, è pari al prezzo base più quello di eventuali componenti (materiali specifici o punti esperienza).

Costo di creazione: Il costo in mo e in PE per creare l'oggetto. Questa voce compare solo nel caso di oggetti che richiedono componenti (materiali specifici o 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 di creazione". Il costo in mo è metà del prezzo di mercato e il costo in PE è 1/25 del prezzo di mercato.

Peso: La voce "-" indica che l'oggetto non ha un peso degno di nota.

OGGETTI PSIONICI CASUALI

La Tabella 7-4 nel Capitolo 7 della Guida del DUNGEON MASTER offre l'opportunità di scoprire oggetti magici minori, medi o maggiori, la cui natura viene determinata sulla Tabella 8-2 di quello stesso manuale. Si possono sostituire gli oggetti psionici di simile potenza utilizzando al suo posto la tabella seguente, o semplicemente scegliendone uno del tipo appropriato. Se l'oggetto ha delle cariche o degli usi, determinare casualmente quanti gliene rimangono.

TABELLA 7-2: GENERAZIONE CASUALE DEGLI OGGETTI PSIONICI

Minore	Medio	Maggiore	Oggetto
01-02	01-05	01-05	Armatura (Tabella 7-3)
03-04	06-10	06-10	Scudi (Tabella 7-4)
05-07	11-15	11-15	Armi da mischia (Tabella 7-5)
08-09	16-20	16-20	Armi a distanza (Tabella 7-6)
10-40	21-40	21-35	Tatuaggi psionici (Tabella 7-11)
41-46	41-50	36-45	Cristalli contenitori (Tabella 7-7)
47-81	51-68	46-75	Pietre del potere (Tabelle 7-9, 7-10)
82-91	69-83	76-80	Dorje (Tabella 7-8)
92-100	84-100	81-100	Oggetti universali (Tabella 7-12)

ARMATURE E SCUDI

In generale gli scudi e le armature psioniche seguono le regole presentate per gli oggetti magici equivalenti, per ciò che con-

cerne bonus di potenziamento, cumulabilità e altre capacità fondamentali. Un bonus di potenziamento rimane un bonus di potenziamento, che sia stato creato tramite la magia o le arti psioniche. Consultare la Tabella 8-3 nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER e il testo che la accompagna, sostituendo "arti psioniche" a "magia" ove necessario. I poteri specifici degli scudi e delle armature psioniche differiscono dalle loro controparti magiche e vengono descritti in questa sezione.

Gli scudi e le armature psioniche differiscono dai loro equivalenti magici o normali in quanto ogni componente incorpora uno o più cristalli nella propria struttura. Armature e scudi particolarmente potenti potrebbero essere completamente costruiti con cristalli dai colori luminosi o trasparenti.

Generazione casuale: Per generare un'armatura o uno scudo psionico casualmente, consultare il Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER e tirare sulla Tabella 8-4 o sulla Tabella 8-5 a seconda dei casi. Poi ritornare in questa sezione e tirare sull'appropriata tabella sottostante (Tabella 7-3: "Capacità speciali delle armature" o Tabella 7-4: "Capacità speciali degli scudi").

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 presente) è inserito psionicamente nell'oggetto e viene comunicato mentalmente all'utilizzatore al momento in cui entra in possesso dell'oggetto, mentre un risultato di 32-100 non indica alcuna qualità speciale.

Gli oggetti intelligenti hanno capacità aggiuntive e a volte anche poteri straordinari e scopi specifici. Utilizzare le regole nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER per definire gli oggetti intelligenti, sostituendo manifestazione psionica a lancio di incantesimi come appropriato. Gli oggetti intelligenti dovrebbero avere però un tratto particolare: non si abbia paura del fornirli di interessanti capacità psioniche. Ad esempio, un elmo psionico potrebbe possedere la capacità di manifestare poteri psionici per proprio conto: Metacreatività, Telepatia e Chiaroscienza sono le discipline possibili (le discipline legate alle caratteristiche fisiche come la Forza non sono utilizzabili). Oppure uno scudo potrebbe conferire una protezione addizionale contro specifiche creature psioniche, come i githyanki.

TABELLA 7-3: CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMATURE

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato*
01-30	01-05	01-05	Atterraggio	Bonus +1
-	06-07	06-08	Rafforzamento, leggero	Bonus +1
31-52	08-19	09	Galleggiante	Bonus +1
53-74	20-30	10-11	Rapidità	Bonus +1
75-96	31-49	12-14	Vista	Bonus +1
-	50	15-16	Resistenza ai poteri psionici (13)	Bonus +2
-	51-60	17-21	In fase	Bonus +3
-	-	22-23	Cristallina	Bonus +3
97-98	61-65	24-27	Rafforzamento, medio	Bonus +3
-	66	28-29	Resistenza ai poteri psionici (15)	Bonus +3
-	67-71	30-31	Armatura mentale	Bonus +3
-	72-76	32-41	Legame mentale	Bonus +3
-	77-81	42-51	Svanire	Bonus +3
-	82-86	52-61	Ectoplasmica	Bonus +3
-	87-91	62-64	Trasportante	Bonus +3
-	92-94	65-67	Resistenza ai poteri psionici (17)	Bonus +4
-	95	68-69	Luminescente	Bonus +5
-	96-98	70-72	Rafforzamento, pesante	Bonus +5
-	-	73-74	Resistenza ai poteri psionici (19)	Bonus +5
99-100	99-100	75-100	Tirare ancora due volte**	

- * Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-3 nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER per determinare il prezzo di mercato totale.
- ** Se si tira una capacità speciale due volte, ne vale solo una. Se si ottengono due versioni della stessa capacità speciale, si usa quella più potente.

TABELLA 7-4: CAPACITÀ SPECIALI DEGLI SCUDI

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato*
01-30	-	-	Rincuorante	Bonus +1
31-50	-	-	A distanza	Bonus +1
51-60	-	-	Rafforzamento, leggero	Bonus +1
61-99	01-10	-	Bastione mentale	Bonus +1
-	11-16	01-15	Avversione	Bonus +1
-	17-20	16-20	Resistenza ai poteri psionici (13)	Bonus +2
-	21-25	21-25	Muro	Bonus +3
-	26-30	26-35	Rafforzamento, medio	Bonus +3
-	31-40	36-38	Armatura mentale	Bonus +3
-	41-50	39-41	Legame mentale	Bonus +3
-	51-60	42-44	Svanire	Bonus +3
-	61-70	45-47	Manifestante	Bonus +3
-	71-80	48-50	Trasportante	Bonus +3
-	-	51-55	Resistenza ai poteri psionici (15)	Bonus +3
-	-	56-60	Resistenza ai poteri psionici (17)	Bonus +3
-	-	61-65	Rafforzamento, pesante	Bonus +4
-	81-90	66-70	Sostegno temporale	Bonus +5
-	-	71-80	Resistenza ai poteri psionici (19)	Bonus +5
100	91-100	81-100	Tirare ancora due volte**	Bonus +5

* Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-3 nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER per determinare il prezzo di mercato totale.

** Se si tira una capacità speciale due volte, ne vale solo una. Se si ottengono due versioni della stessa capacità speciale, si usa quella più potente.

Descrizione delle capacità speciali delle armature e degli scudi

Gran parte delle armature e degli scudi psionici hanno solo bonus di potenziamento, ma alcuni possono anche avere alcune delle capacità speciali qui di seguito. Un'armatura o uno scudo dotati di capacità speciali devono avere almeno un bonus di potenziamento +1.

A distanza: Il possessore di questo scudo può lanciarlo durante i combattimenti, con un incremento di gittata di 9 metri. Mentre è in aria, lo scudo viene considerato sotto ogni aspetto come un'arma a distanza e non può essere bloccato o afferrato se non con i talenti appropriati. Non importa quale sia la taglia del proprietario, uno scudo piccolo infligge 1d6 danni e uno grande 1d8. Il modificatore di Forza del proprietario (se si trova entro 9 metri dal bersaglio) e il bonus di potenziamento dello scudo, se presente, si sommano al danno base.

Che manchi o colpisca il bersaglio, lo scudo ritorna volando nell'aria in mano al suo proprietario alla prossima azione equivalente al movimento di questi; il proprietario può compiere un'altra azione equivalente al movimento mentre lo scudo sta ritornando da lui. Se non esiste una traiettoria libera verso il personaggio, lo scudo cade a terra.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *mano distante*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Armatura mentale: Questa armatura o scudo fornisce al possessore un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà per resistere ai poteri di influenza mentale e/o compulsione.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *nega arti psioniche*; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Atterraggio: Un'armatura dotata di questa capacità ha un aspetto normale. Chi la indossa, però, ignora automaticamente qualsiasi danno inflitto dai primi 6 metri di caduta. Quale che sia l'altezza caduta, il personaggio atterra sempre in piedi.

Livello di manifestazione: 4°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *salto felino*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Avversione: A comando, e fino a tre volte al giorno, qualsiasi creatura a cui il possessore ponga al cospetto questo scudo deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13) o venire sopraffatta da una profonda avversione per il possessore (in verità per lo scudo) e non si avvicinerà mai a più di 9 metri da esso. Questa è una compulsione che influenza la mente, come il potere avversione.

Livello di manifestazione: 12°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *avversione*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Bastione mentale: Questo scudo protegge chi lo impugna come il talento Bastione Psicico. Mentre impugna lo scudo, il proprietario ha durezza mentale +1 contro gli attacchi psionici degli avversari, anche contro *intrusione nel Sé*. Il bonus è cumulativo con altri bonus alla durezza mentale derivati dal talento Bastione Psicico e dalle difese psioniche.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, Bastione Psicico, *scudo di pensieri*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Cristallina: Questa armatura è fatta completamente di cristallo, sebbene possieda tutte le qualità delle armature del suo tipo. Riflessi e bagliori prodotti dal cristallo danno a chi la indossa e alla sua armatura un aspetto "indistinto", conferendo al personaggio metà occultamento. Questo occultamento si traduce in una probabilità del 20% di mancare il colpo per ogni attacco portato contro di lui.

Livello di manifestazione: 15°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *distorsione*; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Ectoplasmica: Con un'azione equivalente al movimento, questa armatura trasforma se stessa, chi la indossa e tutto il suo equipaggiamento in ectoplasma per un periodo massimo di 15 minuti al giorno, in maniera simile al potere *forma ectoplasmica* (vedi la voce nel Capitolo 5: "Poteri" per maggiori dettagli). In questo stato semiliquido il personaggio riceve una riduzione del danno 20/+1. Il possessore dell'oggetto può dividere il periodo trascorso in forma ectoplasmica in incrementi da 5 minuti, ma ogni uso del potere viene considerato come l'utilizzo di uno di questi incrementi.

Livello di manifestazione: 8°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *forma ectoplasmica*; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Galleggiante: Questa armatura galleggia psionicamente nell'acqua o in liquidi simili, annullando la normale penalità di armatura alla prova per l'abilità Nuotare. Inoltre conferisce un bonus di circostanza +4 alle prove di Nuotare.

Livello di manifestazione: 4°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *galleggiare*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

In fase: Il possessore di questa armatura può muoversi attraverso le pareti di legno, stucco o pietra, ma non attraverso altri materiali. Ogni giorno, il personaggio può attraversare un totale di 18 metri di pareti, dividendo la distanza percorsa in tanti piccoli passaggi oppure in uno lungo, come preferisce. Un personaggio che ecceda questa disponibilità quotidiana viene espulso dal materiale nel punto di ingresso, finendo prono di fronte all'adesso inaccessibile muro.

Livello di manifestazione: 15°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *porta in fase*; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Legame mentale: Chi indossa quest'armatura o scudo forma un legame telepatico con altri proprietari di armature o scudi con *legame mentale* che si trovino entro 16 chilometri. Questa capacità è altrimenti simile al potere *collegamento mentale*.

Livello di manifestazione: 6°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *collegamento mentale*; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Luminescente: Il proprietario di quest'armatura riceve,

quando la indossa, resistenza all'energia 10 contro gli attacchi basati sull'energia (acido, freddo, elettricità, fuoco e sonoro). L'armatura assorbe i primi 10 danni inflitti da questi attacchi e inizia brillare per un numero di round uguali ai danni assorbiti. Questa luce è sufficiente per illuminare un'area del raggio di 18 metri.

Livello di manifestazione: 18°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, barriera di energia; **Prezzo di mercato:** bonus +5.

Manifestante: Questo scudo deve possedere almeno un'altra capacità speciale con un numero limitato di usi giornalieri. Permette al possessore di utilizzare la capacità a cui si riferisce più spesso di quanto non venga normalmente concesso. Per ogni ulteriore utilizzo, il personaggio paga 5 punti potere con un'azione standard.

Livello di manifestazione: 18°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, chirurgia psichica; **Prezzo di mercato:** bonus +4.

Muro: Con un'azione standard, il possessore può ergere davanti a sé questo scudo e ordinare la creazione di un muro di ectoplasma che si estende dai bordi dello scudo, fino a formare una parete la cui area copre un quadrato con lato di 36 metri o una sfera o semisfera con un raggio di 3,6 metri. Lo scudo rimane parte della parete fino a quando la sua durata non ha fine o finché non viene ripreso in mano dal proprietario: in quel momento il muro di ectoplasma si dissolve.

Livello di manifestazione: 12°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, muro di ectoplasma; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Rafforzamento: Quest'armatura o scudo genera una forza psionica che protegge con più efficacia le parti vitali di chi lo indossa. Quando un colpo critico o un attacco furtivo vanno a segno su chi lo indossa, esiste una probabilità che vengano negati e che il danno venga invece tirato normalmente.

Tipo di rafforzamento	Probabilità di danni normali	Prezzo di mercato
Leggero	25%	bonus +1
Medio	75%	bonus +3
Pesante	100%	bonus +5

Livello di manifestazione: 13°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, corpo di ferro; **Prezzo di mercato:** variabile (vedi sopra).

Rapidità: Quest'armatura incrementa la velocità del personaggio di 1,5 metri. Così, un personaggio la cui velocità normale in armatura è 6 metri, si muove di 7,5 metri con un'armatura della rapidità.

Livello di manifestazione: 4°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, velocità esplosiva; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Resistenza ai poteri psionici: Questa capacità conferisce al proprietario dell'armatura, finché la indossa, una resistenza ai poteri psionici. La resistenza ai poteri psionici può essere RP 13, RP 15, RP 17 o RP 19, a seconda dell'armatura.

Livello di manifestazione: 15°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, resistenza ai poteri psionici; **Prezzo di mercato:** bonus +2 (RP 13); bonus +3 (RP 15); bonus +4 (RP 17); o bonus +5 (RP 19).

Rincuorante: Su comando, questo scudo conferisce al suo possessore fino a 5 punti ferita temporanei al giorno. Questi punti ferita temporanei svaniscono dopo 4 minuti. Il personaggio può attivare questo potere con un'azione gratuita in qualsiasi momento.

Livello di manifestazione: 4°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, verve; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Sostegno temporale: Questo scudo conferisce a chi lo impugna una possibilità di evitare i colpi andati a segno rivivendo gli ultimi istanti del combattimento. Una volta al giorno, il personaggio può utilizzare regressione temporale come se stesse manifestando egli stesso il potere.

Livello di manifestazione: 15°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, regressione temporale; **Prezzo di mercato:** bonus +5.

Svanire: A comando, quest'armatura o scudo rende chi la in-

dossa e tutto il suo equipaggiamento, invisibile. L'invisibilità viene infranta secondo i normali metodi. Il personaggio può utilizzare questa capacità due volte al giorno.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, invisibilità; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Trasportante: Con un'azione equivalente al movimento, quest'armatura o scudo trasporta all'istante chi lo indossa e tutto il suo equipaggiamento in qualsiasi luogo entro 240 metri che sia in grado di vedere o descrivere, come definito dall'incantesimo porta dimensionale. L'armatura o lo scudo possono trasportare il possessore in questo modo fino a due volte al giorno.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, porta dimensionale; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Vista: Questa armatura conferisce un campo visivo più ampio del normale, cosicché gli avversari che attaccano al fianco il personaggio ricevono solo un bonus di +1 ai propri tiri per colpire anziché +2 (i ladri possono ancora compiere il loro attacco furtivo, in quanto il personaggio è ancora parzialmente fiancheggiato). Il proprietario riceve un bonus di potenziamento di +1 a tutte le prove di Osservare ma allo stesso tempo subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro tutti gli attacchi con lo sguardo.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, vista espansa; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

ARMI

Sebbene seguano le regole generali delle armi magiche, le armi psioniche possono discostarsi nella loro forma dalle loro controparti normali e magiche. Alcune possiedono componenti di cristallo mentre altre sono fatte interamente di cristallo. Molte presentano anche intricati disegni lungo la lama o l'impugnatura, che ogni tanto sprizzano onde elettriche come se stessero canalizzando flussi di energia psichica.

Le armi psioniche hanno dei bonus di potenziamento che possono variare da +1 a +5 e che si applicano sia ai tiri per colpire che ai tiri per i danni quando vengono usate in combattimento. 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 ad entrambi i tipi di attacco.

Molte armi psioniche possiedono solo i bonus di potenziamento, mentre alcune possono avere anche le capacità speciali descritte qui di seguito. Un'arma dotata di una capacità speciale deve avere almeno un bonus di potenziamento +1. Le regole per i dadi bonus di danno, le armi a distanza e le munizioni, la durezza, e i punti ferita delle armi psioniche sono le stesse delle armi magiche come descritto nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER.

Udibile mentalmente: Il 30% delle armi psioniche parla telepaticamente, si lamenta, recita poemi di guerra, urla, o produce altri "rumori" mentali quando viene estratta per la prima volta, al primo sangue, o quando uccide un nemico importante. Queste armi telepatiche sono palesemente psioniche e non possono essere occultate alle creature che si trovano entro 4,5 metri quando vengono sfoderate, né la loro "colonna sonora" mentale può essere spenta.

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 esprima l'apposito pensiero di comando (un'azione standard).

Generazione casuale: Per generare un'arma psionica casualmente, consultare il Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER e lanciare sulla Tabella 8-11. Tirare poi sulla Tabella 8-

12, 8-13, o 8-14 sempre di quel libro. Ritornare poi a questa sezione e tirare sull'appropriata tabella qui di seguito (Tabella 7-5: "Capacità speciali delle armi da mischia" o Tabella 7-6: "Capacità speciali delle armi a distanza").

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01-20 indica che l'oggetto produce un "rumore" telepatico quando viene estratto per la prima volta o al primo sangue ("udibile" da tutte le creature entro 4,5 metri), 21-25 indica che l'arma è intelligente, 26-35 indica che l'arma produce rumori telepatici ed è intelligente, 36-50 indica che il pensiero di comando (se presente) è inserito psionicamente nell'oggetto e viene comunicato mentalmente all'utilizzatore al momento della sua acquisizione, e 51-100 indica che non vi sono qualità speciali.

Gli oggetti intelligenti hanno capacità aggiuntive e a volte anche poteri straordinari e scopi speciali. Utilizzare le regole nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER per definire gli oggetti intelligenti, sostituendo "manifestazione di poteri psionici" a "lancio di incantesimi" come appropriato. Gli oggetti intelligenti dovrebbero avere però un tratto particolare: non si abbia paura del fornirli di capacità psioniche. Per esempio, un'ascia da battaglia psionica potrebbe contenere l'essenza intrappolata di un mind flyer, con la capacità di manifestare poteri per proprio conto: Metacreatività, Telepatia e Chiaroscienza sono tutte discipline possibili (le discipline legate alle caratteristiche fisiche come la Forza non sono utilizzabili). Oppure un arco potrebbe scagliare colpi letali contro specifiche creature psioniche, come i cerebrilith.

TABELLA 7-5: CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI DA MISCHIA

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato*
01-15	01-10	-	Fortunata	Bonus +1
16-45	11-25	01-09	Caricata	Bonus +1
46-55	26-30	10-12	Dissipatrice	Bonus +1
56-70	31-40	-	Impatto	Bonus +1
71-80	41-50	13-17	Spacca arma	Bonus +1
81-89	51	18-19	Immagazzina potere	Bonus +1
90-99	52-56	20-21	Parare	Bonus +1
-	57-65	22-33	Soppressione	Bonus +2
-	66-71	34-41	Nutrimento corporeo	Bonus +2
-	72-79	42-47	Nutrimento mentale	Bonus +2
-	80-85	48-57	Anatema psionico	Bonus +2
-	86-88	58-62	Nutrimento spirituale	Bonus +3
-	89-91	63-67	Frantumata mente	Bonus +3
-	92	68-73	Manifestante	Bonus +4
-	93	74-76	Colpo di grazia	Bonus +5
-	94-95	77-80	Psichica	Bonus +5
100	96-100	81-100	Tirare ancora due volte**.	

* Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-10 nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER per determinare il prezzo di mercato totale.

** 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.

TABELLA 7-6: CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI A DISTANZA

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato*
01-20	01-15	-	Teletrasportante	Bonus +1
21-40	16-30	-	Impatto	Bonus +1
41-100	31-45	01-30	Caricata	Bonus +1
-	46-50	31-40	Soppressione	Bonus +2
-	51-66	41-65	Esplosione psicocinetica	Bonus +2

-	67-74	66-70	Anatema psionico	Bonus +2
-	75-82	71-75	Dislocatrice	Bonus +3
-	83-98	76-85	Gran dislocatrice	Bonus +4
-	-	86-90	Manifestante	Bonus +4
-	-	91-97	Colpo di grazia	Bonus +5
-	99-100	98-100	Tirare ancora due volte**.	

* Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-10 nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER per determinare il prezzo di mercato totale.

** 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.

Descrizioni delle capacità speciali delle armi psioniche

La maggior parte delle armi psioniche hanno soltanto bonus di potenziamento, ma alcune possono anche avere delle capacità speciali, descritte in dettaglio qui di seguito. Un'arma dotata di una capacità speciale deve possedere almeno un bonus di potenziamento +1.

Anatema psionico: Un'arma dell'anatema psionico è un'arma costruita per combattere le creature psioniche. Infligge +2d6 danni bonus a tutte le creature psioniche. Conferisce un livello negativo a qualsiasi creatura psionica che cerchi di impugnarla. Questo livello negativo rimane fino a quando l'arma viene impugnata e scompare quando viene deposta. Questo livello negativo non comporta mai la perdita di un livello effettivo, ma non può essere negato in nessun modo fino a quando l'arma viene impugnata. Gli archi dell'anatema psionico, le balestre e le fionde conferiscono questo potere alle loro munizioni.

Livello di manifestazione: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, urto; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Caricata: A comando, quest'arma inizia ad emanare una luce che possiede una letale energia psionica. L'energia non danneggia le mani di chi impugna l'arma. Un'arma caricata infligge +1d4 danni bonus con un colpo andato a segno. Gli archi, le balestre e le fionde conferiscono l'energia alle loro munizioni.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, Arma Psionica, arma metafisica; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Colpo di grazia: Le armi che possiedono il colpo di grazia sono particolarmente pericolose. Una volta al giorno, chi le impugna può compiere un'azione di round completo con un attacco che, se colpisce, ha gli stessi effetti di un colpo di grazia contro il bersaglio (vedi Capitolo 8 del Manuale del Giocatore). Se il bersaglio viene mancato, l'utilizzo di quest'abilità per quel giorno viene sprecato. Gli archi, le balestre e le fionde conferiscono questo potere alle loro munizioni.

Livello di manifestazione: 18°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, Impatto Profondo, dominio superiore; **Prezzo di mercato:** bonus +5.

Dislocatrice: Il possessore di quest'arma può tentare di dislocare un avversario fino a tre volte al giorno. Con un colpo andato a segno, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o venire teletrasportato a 1-100 x 1,6 chilometri in una direzione casuale. Se l'arma va a vuoto, si spreca un uso. Gli archi, le balestre e le fionde conferiscono questo potere alle loro munizioni.

Livello di manifestazione: 12°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, teletrasporto; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Dissipatrice: L'arma è devastante per le creature e gli oggetti formati originariamente di ectoplasma (come i costrutti astrali, i muri di ectoplasma, le creature in forma ectoplasmica, e gli oggetti creati utilizzando la disciplina di Metacreatività). Contro i bersagli appropriati, un'arma dissipatrice ignora la riduzione del danno e considera tutti i colpi andati a se-

gno come colpi critici.

Livello di manifestazione: 12°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *congedare ectoplasma*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Esplosione psicocinetica: In seguito ad un colpo critico, quest'arma libera energia psionica distruttiva. Le armi di esplosione psicocinetica infliggono +1d10 danni bonus con un colpo critico. Se l'arma ha un moltiplicatore x3, si aggiungono invece +2d10 danni bonus e se il moltiplicatore è x4, si aggiungono +3d10 danni bonus. Gli archi, le balestre e le fionde conferiscono l'energia alle loro munizioni.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *urto, arma metafisica*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Fortunata: Un'arma fortunata offre una seconda possibilità di successo. Una volta al giorno, il possessore può tirare nuovamente qualsiasi tiro per colpire fallito (che sia un attacco singolo o parte di una serie di attacchi multipli) con un'azione gratuita. L'attacco tirato una seconda volta utilizza gli stessi bonus o penalità di quello andato a vuoto.

Livello di manifestazione: 8°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *destino del singolo*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Frantumata mente: Qualsiasi creatura psionica colpita da quest'arma in combattimento perde un numero di punti potere pari ai danni subiti. Una creatura che abbia terminato i propri punti potere, o una creatura psionica che manifesta gratuitamente i propri poteri, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o subire 1d2 danni temporanei di Saggezza.

Livello di manifestazione: 14°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *Disarmare Mente*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Gran dislocatrice: Il possessore di quest'arma può tentare di dislocare un avversario fino a tre volte al giorno. Con un colpo andato a segno, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o venire scagliato in un altro piano di esistenza a caso (come ad esempio il Piano Astrale, il Piano delle Ombre o addirittura l'Abisso). Se l'arma va a vuoto, si spreca un uso dell'abilità. Gli archi, le balestre e le fionde conferiscono questo potere alle loro munizioni.

Livello di manifestazione: 18°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *spostamento planare*; **Prezzo di mercato:** bonus +4.

Immagazzina potere: Un'arma immagazzina potere permette al personaggio di conservare un singolo potere psionico mirato di livello non superiore al 3° nell'arma. (Il potere deve avere un tempo di manifestazione di 1 azione). Ogni volta che l'arma colpisce una creatura e questa subisce danni da essa, l'arma può immediatamente manifestare il potere su quella creatura con un'azione gratuita, se chi la impugna lo desidera. (La capacità è un'eccezione speciale alla regola generale per cui manifestare un potere da un oggetto richieda tanto tempo quanto manifestare normalmente il potere). Una volta che il potere è stato manifestato, l'arma è vuota, e lo psionico può immagazzinarvi un qualsiasi altro potere mirato di livello non superiore al 3°. L'arma informa telepaticamente il suo proprietario del nome del potere che è attualmente contenuto al suo interno. Un'arma immagazzina potere generata casualmente ha una possibilità del 50% di contenere un potere psionico. Gli attacchi psionici non possono essere immagazzinati.

Livello di manifestazione: 8°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *il creatore deve essere uno psionico di almeno 12° livello*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Impatto: Le armi da impatto incrementano psionicamente la massa nel punto finale di ogni fendente o colpo. Queste armi infliggono +2 danni bonus con ogni colpo andato a segno, oltre al bonus di potenziamento dell'arma. Gli archi, le balestre e le fionde conferiscono questo potere alle loro munizioni.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *redisposizione della materia*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Manifestante: Quest'arma deve possedere almeno un'al-

tra capacità speciale con un numero limitato di usi giornalieri. Permette al possessore di utilizzare quella capacità più spesso di quanto non venga normalmente concesso. Per ogni ulteriore utilizzo, il personaggio paga 5 punti potere con un'azione standard. Le armi immagazzina potere (vedi sopra) con questa capacità non perdono i poteri immagazzinati (a meno che il possessore non lo desideri), al contrario, permettono al personaggio di manifestare ripetutamente il potere, pagando punti potere proporzionati al livello del potere immagazzinato. Gli archi, le balestre e le fionde conferiscono questo potere alle loro munizioni.

Livello di manifestazione: 18°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *chirurgia psichica*; **Prezzo di mercato:** bonus +4.

Nutrimiento corporeo: Tutte le armi di nutrimento possiedono una capacità speciale che entra in funzione quando ottengono un colpo critico sul tiro per colpire. Un'arma di nutrimento corporeo conferisce a chi la impugna un numero di punti ferita temporanei uguale al danno totale inflitto con un colpo critico. Questi punti ferita temporanei durano 10 minuti.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *artigli del vampiro, arma metafisica*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Nutrimiento mentale: Tutte le armi di nutrimento possiedono una capacità speciale che entra in funzione quando ottengono un colpo critico sul tiro per colpire. Un'arma di nutrimento mentale conferisce a chi la impugna un numero di punti potere temporanei uguale al danno totale inflitto con un colpo critico. Questi punti potere temporanei durano 10 minuti. Il personaggio guadagna punti potere anche se il bersaglio non ne possiede (sono i suoi punti ferita ad essere convertiti).

Livello di manifestazione: 12°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *arma metafisica, vampiro psichico*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Nutrimiento spirituale: Tutte le armi di nutrimento possiedono una capacità speciale che entra in funzione quando ottengono un colpo critico sul tiro per colpire. Un'arma di nutrimento spirituale con un colpo critico, conferisce un livello negativo al suo bersaglio. Un giorno dopo essere stato colpita, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) per ogni livello negativo o perdere un livello di esperienza.

Livello di manifestazione: 14°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *arma metafisica, cancellazione mentale*; **Prezzo di mercato:** bonus +3.

Parare: L'arma percepisce cosa accadrà nel prossimo istante, e parerà per proprio conto gli attacchi in mischia e a distanza mirati contro il suo possessore, conferendogli un bonus cognitivo di +1 alla sua Classe Armatura. Il bonus viene conferito ogni volta che il personaggio impugna l'arma, anche se colto alla sprovvista.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *precognizione marziale*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Psichica: Il potere di un'arma psichica dipende dal suo possessore. Nelle mani di una creatura non psionica, possiede le qualità di un'arma comune del suo tipo. Quando viene impugnata da una creatura psionica, però, le capacità dell'arma vengono rivelate e si attivano, in base all'attuale riserva di punti potere di chi la impugna. I bonus di potenziamento e le capacità speciali indicati di seguito non sono cumulativi: un personaggio con una riserva di punti potere di 15 o superiore non ha accesso anche ai poteri rivelati a coloro dotati di riserve minori.

Le capacità disponibili non possono eccedere un bonus al prezzo di mercato +2, come indicato di seguito. Il DM sceglie o genera casualmente le capacità sulla Tabella 7-5: "Capacità speciali delle armi da mischia". Una volta che una capacità bonus viene rivelata, è "bloccata".

Riserva di punti potere	Bonus di potenziamento	Capacità speciali
1 o superiore	+1	Nessuna
5 o superiore	+1	Una capacità con bonus +1
15 o superiore	+2	Una capacità con bonus +1
30 o superiore	+2	Due capacità con bonus +1
50 o superiore	+3	Due capacità con bonus +1
80 o superiore	+3	Due capacità con bonus +1, una con bonus +2
130 o superiore	+4	Due capacità con bonus +1, una con bonus +2

Livello di manifestazione: 18°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, emulare potere, arma metafisica e quelli dei poteri a sua disposizione; **Prezzo di mercato:** bonus +5.

Soppressione: Un avversario o un oggetto colpiti da quest'arma sono soggetti agli effetti del potere *nega arti psioniche* mirato (vedi la voce relativa nel Capitolo 5: "Poteri"). Chi impugna l'arma deve compiere una prova del potere lanciando 1d20+5 + il livello del personaggio (massimo +15) contro CD 11 + il livello del potere da negare. Gli archi, le balestre e le fiande conferiscono l'effetto di negazione sulle loro munizioni ma possono farlo solo tre volte al giorno.

Livello di manifestazione: 12°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, *nega arti psioniche*; **Prezzo di mercato:** bonus +2.

Spacca arma: Se chi impugna quest'arma possiede il talento Spaccare l'Arma Potenziato, può colpire le armi degli avversari come se possedesse il talento Spaccare l'Arma Migliorato. È concesso solo un tentativo per round.

Livello di manifestazione: 8°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, Spaccare l'Arma Migliorato, arma metafisica minore; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Teletrasportante: Questa capacità può essere inserita solo nelle armi che possono essere lanciate. Un'arma teletrasportante ritorna attraverso il Piano Astrale alla creatura che l'ha scagliata. Si teletrasporta nella mano vuota della creatura che l'ha scagliata nel round successivo a quello in cui è stata lanciata, subito prima del turno della creatura. È quindi pronta ad essere subito riutilizzata.

Livello di manifestazione: 7°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Psioniche, porta dimensionale; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

CRISTALLI CONTENITORI

I cristalli contenitori immagazzinano punti potere che i personaggi possono utilizzare per pagare il costo di manifestazione dei propri poteri psionici.

Descrizione fisica: Un cristallo contenitore consiste di un cristallo base e due o tre cristalli più piccoli, disposti su un filo d'argento, in specifiche posizioni intorno al cristallo principale. I cristalli emettono un debole bagliore. Un tipico cristallo contenitore pesa all'incirca 0,45 kg, ha CA 7, 10 punti ferita, durezza 8, CD 16 per rompersi.

Attivazione: L'utilizzatore proietta un pensiero di comando per liberare i punti potere contenuti in un cristallo contenitore. Ciò permette di utilizzare i punti potere del cristallo per manifestare i poteri psionici conosciuti.

Il massimo numero di punti potere che un cristallo contenitore può immagazzinare è sempre un numero dispari e non è mai superiore a 17. Il cristallo non può mai contenere più punti potere del suo massimo originario, deciso al momento della creazione. Una volta che i punti potere di un cristallo contenitore sono stati consumati, il cristallo si scurisce. L'utilizzatore può però ricaricarlo infondendogli i propri punti potere con un rapporto di 1 a 1. Sebbene fare ciò svuoti la riserva di punti potere del personaggio per quel giorno, quei punti potere resteranno disponibili nel cristallo contenitore fino a quando non verranno utilizzati.

Un personaggio non può rinnovare la propria riserva personale di punti potere con quelli immagazzinati in un cristallo contenitore, né può attingere punti potere da più di una fonte per manifestare un potere psionico, un attacco psionico o una

difesa psionica. Vedi "Utilizzare i punti potere" nel Capitolo 4: "Arti psioniche" per maggiori informazioni.

Generazione casuale: Per generare un cristallo contenitore casualmente, lanciare i dadi sulla Tabella 7-7: "Cristalli contenitori".

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato 01-25 indica che il pensiero di comando (se presente) è inserito psionicamente nell'oggetto e viene comunicato mentalmente all'utilizzatore al momento della sua acquisizione, 26-100 indica che non possiede qualità speciali.

TABELLA 7-7: CRISTALLI CONTENITORI

Minore	Medio	Maggiore	Massimo numero di punti potere immagazzinati	Prezzo di mercato*
01-100	01-40	-	1	1.000 mo
-	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

DORJE

Un dorje è un esile cristallo che contiene un singolo potere. Ogni dorje al momento della creazione contiene 50 cariche, e ogni carica consumata permette di usare una sola volta quel potere. Un dorje che esaurisce le proprie cariche diventa un semplice cristallo.

Descrizione: Un dorje è di solito un affusolato cristallo di un solo colore (o privo di colore), lungo tra i 20 e 25 centimetri, di circa 1,25 centimetri di spessore e può pesare fino a 0,11 kg. A volte, un dorje viene decorato con incisioni o iscrizioni di rune lungo la sua superficie. Un tipico dorje ha CA 8, 7 punti ferita, durezza 8, CD 8 per rompersi.

Attivazione: I dorje utilizzano l'attivazione a pensiero di comando, 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 ad 1 azione, sarà quello il tempo necessario per manifestare il potere). Il personaggio deve possedere il potere nella propria lista di classe (vedi Capitolo 5: "Poteri"), anche se conosce il pensiero di comando. Inoltre, per attivare un dorje, deve tenerlo con una mano e puntarlo nella direzione approssimativa del bersaglio o verso l'area desiderata.

Generazione casuale: Per generare casualmente un dorje, si usa la Tabella 7-8: "Dorje".

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01-30 indica che il pensiero di comando (se presente) è inserito psionicamente nell'oggetto e viene comunicato mentalmente all'utilizzatore al momento della sua acquisizione, 31-100 indica che non possiede qualità speciali.

TABELLA 7-8: DORJE

Minore	Medio	Maggiore	Livello del potere*	Prezzo di mercato**
01-25	-	-	0	375 mo
26-50	-	-	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
-	-	96-95	8°	90.000 mo
-	-	96-100	9°	114.750 mo

* I dorje possono avere livelli di manifestazione più elevati del minimo, cosa che gli conferisce un costo proporzionalmente

più alto. Ad esempio, un dorje di *epurare invisibilità* con un livello di manifestazione di 10, ha un prezzo di mercato di 22.500 mo. Vedi la Tabella 8-40 nel Capitolo 8 della *Guida del DUNGEON MASTER*. A differenza delle bacchette magiche, i dorje possono contenere poteri fino al 9° livello.

** Qualsiasi dorje che contenga un potere psionico con un costo in PE ha anche un costo aggiuntivo a quello sopra indicato. Vedi la Tabella 8-40 nel Capitolo 8 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

PIETRE DEL POTERE

Le pietre del potere racchiudono uno o più poteri psionici. Un potere immagazzinato in una pietra può essere utilizzato solo una volta, "venendo rilasciato" dalla pietra. Usare una pietra del potere, di fatto, equivale a manifestare un potere psionico.

Descrizione: Una pietra del potere è un pezzo di cristallo delle dimensioni di un pollice, che, quando contiene un potere, emana un bagliore a malapena percepibile. Una pietra contenente più di un potere o poteri di livello più alto brilla con maggiore intensità, ma mai a sufficienza da fornire luce. Una tipica pietra del potere ha CA 7, 5 punti ferita, durezza 8, e CD 20 per rompersi.

Attivazione: Per attivare una pietra del potere, deve essere contattata mentalmente da uno psionico; per farlo, sono necessari alcuni passaggi e operazioni.

Rivolgersi alla pietra: La pietra del potere deve essere "salutata" prima che un personaggio possa utilizzarla o apprendere quale potere contenga. Farlo richiede un prova riuscita di Sapienza Psionica (CD 15 + livello del potere). Una volta che una determinata pietra del potere è stata contattata, non sarà necessario farlo di nuovo. Rivolgersi ad una pietra del potere in anticipo permette al personaggio di procedere al successivo passaggio quando arriverà il momento di doverla utilizzare.

Attivare il potere: Attivare un potere richiede che la pietra venga tenuta in mano e si desideri di manifestare il potere, come se lo si stesse manifestando. L'attivazione di una pietra del potere è soggetta a interruzione proprio come la normale manifestazione di un potere.

Inoltre, il personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

- Il potere deve essere presente nella lista di classe del personaggio (vedi Capitolo 5: "Poteri").
- Il personaggio deve avere il punteggio di caratteristica necessario per manifestare il potere (per esempio, Intelligenza 15 per uno psion che manifesti un potere di 5° livello di Metacreatività).

Se tutti i requisiti sono soddisfatti e il livello del personaggio come psionico è almeno pari a quello minimo richiesto per manifestare il potere, allora il potere può essere attivato automaticamente senza bisogno di una prova. Se i requisiti sono soddisfatti, ma il livello del personaggio come psionico è inferiore a quello della pietra del potere, allora il personaggio deve superare una prova di livello psionico (1d20 + livello di psionico del personaggio) contro una CD uguale al livello della pietra del potere + 1, per riuscire comunque a manifestarlo. Se fallisce, il personaggio deve superare una prova di Saggezza (CD 5) per evitare un cortocircuito mentale (vedi sotto). Un tiro naturale di 1 viene sempre considerato un fallimento indipendente dai modificatori.

Determinare l'effetto: Un potere di una pietra del potere attivato con successo funziona esattamente come un potere manifestato normalmente da uno psionico. Si suppone che il livello di manifestazione del potere contenuto nella pietra del potere sia sempre il livello minimo necessario per manifestare il potere per il personaggio che ha preparato la pietra del potere (di solito il doppio del livello del potere), a meno che il creatore non desiderasse diversamente.

Il bagliore di una pietra del potere svanisce quando il potere viene "rilasciato".

Cortocircuito mentale: Quando le cose vanno storte, a volte l'utilizzatore di un oggetto psionico manifesta in maniera impropria il potere immagazzinato. Il riflusso psionico che ne risulta persiste per 1d4 round, a meno che la pietra del potere non venga scagliata a 4,5 metri di distanza o distrutta. Il riflusso infligge 1d4 danni da elettricità per potere immagazzinato per round e colpisce diversi bersagli, in modo simile al potere *biocorrente* (vedi Capitolo 5: "Poteri"): l'utilizzatore è il bersaglio principale, e un alleato vicino è il bersaglio secondario (scelto a caso).

Generazione casuale: Per generare pietre del potere casualmente bisogna prima determinare quanti poteri sono contenuti nella pietra, secondo la Tabella 7-9: "Poteri contenuti in una pietra del potere". Per ogni potere contenuto, tirare sulla Tabella 7-10: "Livelli di potere della pietra" per determinarne il livello, e infine scegliere uno specifico potere di un dato livello tra quelli descritti nel Capitolo 5: "Poteri". Si può scegliere un potere, oppure determinarlo casualmente.

TABELLA 7-9: POTERI CONTENUTI IN UNA PIETRA DEL POTERE

Tipo di pietra del potere	Numero di poteri
Minore	1d3 poteri
Media	1d4 poteri
Maggiore	1d6 poteri

TABELLA 7-10: LIVELLI DI POTERE DELLA PIETRA

Minore	Medio	Maggiore	Livello del potere	Prezzo di mercato*
01-25	-	-	0	25 mo
26-50	-	-	1°	25 mo
51-95	01-05	-	2°	150 mo
96-100	06-65	-	3°	375 mo
-	66-95	01-05	4°	700 mo
-	96-100	06-50	5°	1.125 mo
-	-	51-70	6°	1.650 mo
-	-	71-85	7°	2.275 mo
-	-	86-95	8°	3.000 mo
-	-	96-100	9°	3.825 mo

* Qualsiasi pietra del potere che contenga un potere psionico con un costo in PE comporta anche un costo proporzionato in aggiunta a quello sopra indicato. Vedi la Tabella 8-40 nel Capitolo 8 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

TATUAGGI PSIONICI

I tatuaggi psionici sono disegni incisi sulla pelle che manifestano poteri su chi li porta. Costui non può prendere nessuna decisione riguardo all'effetto del tatuaggio: tutto è stato stabilito da colui che lo ha inciso. Per esempio, un tatuaggio di *riparazione corporea* è disegnato in modo da guarire chi lo indossa. I tatuaggi sono a volte indicati come "circuiti psionici" o "sigilli psionici".

I tatuaggi psionici possono variare di dimensioni, ma una creatura può indossare al massimo diciassette tatuaggi: aggiungerne un altro fa sì che tutti i tatuaggi incisi si "spengano" simultaneamente. Un tatuaggio psionico svanisce dopo l'uso.

Descrizione: Un tipico tatuaggio psionico è una traccia colorata composta di centinaia di piccole linee che si intrecciano a formare un disegno più grande. Potrebbe trattarsi di qualcosa di semplice come un cerchio o una stella, o di qualcosa di complesso quanto l'opera di un'artista. Una volta inciso, il disegno del tatuaggio psionico non cambia. Un tatuaggio psionico di solito copre un'area di pelle non più grande di 12,5 centimetri di diametro (se ne possono disegnare di più grandi, ma non si possono così ottenere effetti aggiuntivi).

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 dal livello 0 al 3°.

Un tatuaggio psionico inciso su di un personaggio è potenzialmente più mobile di un tatuaggio normale. Con un'azione standard, il personaggio può spostare il tatuaggio in una parte

differente del suo corpo o sulla pelle di qualsiasi creatura vivente che lo desideri (o priva di sensi) che tocchi. Se colui che indossa un tatuaggio psionico viene privato dei sensi o ucciso, un'altra creatura senziente può toccare il tatuaggio e desiderare che lasci il precedente proprietario e si applichi su di sé, con un'azione standard. I tatuaggi psionici non si possono sovrapporre.

Identificazione dei tatuaggi psionici: Oltre ai metodi standard di identificazione, colui che porta un tatuaggio può concentrarsi su di esso e tentare di ottenere qualche percezione di come si sentirebbe se il tatuaggio venisse attivato. Una prova riuscita di Intelligenza (CD 13) fornisce indizi sugli effetti del tatuaggio. Per esempio, un tatuaggio di riparazione corporea potrebbe dare al personaggio una breve sensazione di benessere e salute.

Attivazione: Un tatuaggio psionico produce i suoi effetti quando viene toccato da chi lo porta e attivato (viene chiamato "pigiare"). Pigiare un tatuaggio è un'azione standard. Un tatuaggio psionico svanisce dopo l'uso.

Le regole che descrivono l'uso dei tatuaggi psionici sono le seguenti:

- Una creatura deve possedere un'appropriata superficie fisica in cui incidere la trama (quindi le creature incorporee non possono utilizzare i tatuaggi psionici).
- Pigiare un tatuaggio psionico provoca attacchi di opportunità. Un attacco effettuato con successo (compresi gli attacchi di lotta) contro il personaggio lo costringe ad una prova di Concentrazione. Se il personaggio fallisce questa prova, non riesce a concentrarsi a sufficienza per utilizzare il tatuaggio. Il tatuaggio rimane inutilizzato, e il personaggio può compiere un altro tentativo.
- Un personaggio può attivare gli effetti dei tatuaggi psionici di un altro individuo se questi è privo di sensi. Trovare, toccare e concentrarsi sul tatuaggio della creatura priva di sensi è un'azione di round completo.

Generazione casuale: Per generare tatuaggi psionici casualmente, utilizzare la Tabella 7-11: "Tatuaggi psionici", e quindi scegliere lo specifico potere del livello indicato fra quelli descritti nel Capitolo 5: "Poteri". Si può scegliere il potere oppure determinarlo casualmente.

TABELLA 7-11: TATUAGGI PSIONICI

Minore	Medio	Maggiore	Livello del potere	Prezzo di mercato
01-25	-	-	0	25 mo
26-47	01-08	-	1°	50 mo
48-98	09-75	01-50	2°	300 mo
99-100	76-100	51-100	3°	750 mo

OGGETTI UNIVERSALI

Questa categoria comprende tutti gli oggetti che non fanno parte degli altri gruppi. Chiunque è in grado di usare un oggetto universale (a meno che non sia specificato diversamente nella descrizione).

Descrizione: Variabile.

Attivazione: Solitamente sono attivati con un pensiero di comando, ma i dettagli cambiano da oggetto ad oggetto.

Generazione casuale: Per generare casualmente oggetti universali, tirare sulla Tabella 7-12: "Oggetti psionici universali".

Qualità speciali: Tirare un d%: un risultato di 01 indica che l'oggetto è intelligente, 02-31 indica che il pensiero di comando (se presente) è inserito psionicamente nell'oggetto e viene comunicato mentalmente all'utilizzatore al momento della sua acquisizione, 32-100 indica che l'oggetto non possiede qualità speciali.

Gli oggetti intelligenti possiedono capacità aggiuntive e a volte anche poteri straordinari e scopi speciali. Utilizzare le regole nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER per defini-

re gli oggetti intelligenti, sostituendo "manifestazione psionica" a "lancio di incantesimi" in modo appropriato.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI UNIVERSALI

Amuleto della catapsi: Questo amuleto di rame aiuta chi lo indossa a proteggersi dagli altri psionici. Tre volte al giorno, il personaggio può attivare il potere *catapsi*, che copre un raggio di 30 metri con rumori telepatici per 10 minuti. Ogni volta che altri psionici all'interno del raggio di azione tentino di manifestare un potere psionico, devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o pagare il doppio del normale costo in punti potere.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *catapsi*; **Prezzo di mercato:** 12.000 mo; **Peso:** -.

Amuleto del Bastione Psichico: Quando indossato, questo amuleto protegge il personaggio come il talento Bastione Psichico. Il personaggio guadagna una durezza mentale +1 contro gli attacchi psionici effettuati con successo dai nemici. Questo bonus non è cumulativo con quello garantito dal talento Bastione Psichico, ma entrambi i bonus, da soli, sono cumulativi con i bonus di durezza mentale derivanti dalle difese psioniche.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, Bastione Psichico; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** -.

Ancora cristallina: Un'ancora cristallina è un'asta di cristallo trasparente lunga tra i 120 e i 150 centimetri che termina con una testa a forma di punta di lancia. Essa intrappola le menti di coloro che manifestano certi poteri psionici entro il suo raggio di azione. Un'ancora cristallina può essere configurata per proteggere dai poteri di 6° livello o inferiori. Il potere di attivazione viene specificato al momento della sua creazione.

L'utilizzatore attiva un'ancora cristallina conficcando la sua testa affilata nel terreno e liberando la presa sull'asta, che proietta un campo invisibile del raggio di 9 metri. Se il potere specificato viene manifestato all'interno di questo raggio di azione, lo psionico che lo manifesta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14 + livello del potere) per non subire gli effetti di un *chiavistello mentale* per 10 round. Una persona al di fuori dell'area protetta può venire comunque intrappolata se manifesta quello specifico potere al suo interno. Un'ancora cristallina può tentare di intrappolare solo cinque vittime al giorno. Un'ancora cristallina può intrappolare più avversari allo stesso momento, e più ancore cristalline possono creare dei campi che si sovrappongono senza problemi.

Quando un'ancora cristallina riesce a intrappolare un bersaglio, un esile filamento di ectoplasma privo di sostanza unisce lo psionico all'asta, anche se si trova fuori dell'area, fino ad una distanza di 90 metri. (Oltre questa distanza non compare nessun filamento, ma l'ancora brilla per indicare che sta funzionando). Non c'è nessun effetto di dimostrazione visivo: tranciare il filamento non provoca la dissoluzione dell'effetto.

Un'ancora cristallina ha CA 7, 15 punti ferita, durezza 8, CD 20 per rompersi.

Livello del potere indicato	Prezzo di mercato
0	5.000 mo
1°	10.000 mo
2°	10.400 mo
3°	11.300 mo
4°	12.600 mo
5°	14.300 mo
6°	16.400 mo

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *chiavistello mentale*, *contingenza*, il potere indicato; **Peso:** 1,35 kg.

Esempio di ancora cristallina

Ancora fantasma: Questa ancora cristallina intrappola coloro

TABELLA 7-12: OGGETTI PSIONICI UNIVERSALI

Minore	Medio	Maggiore	Oggetto	Prezzo di mercato
01-02	-	-	Frammento (+1)	20 mo
03-04	-	-	Frammento (+2)	30 mo
05-07	-	-	Frammento (+3)	40 mo
08-09	-	-	Tatuaggio strisciante (livello 0)	50 mo
10-11	-	-	Frammento (+4)	60 mo
12-14	-	-	Tatuaggio strisciante (1° livello)	100 mo
15-16	-	-	Frammento (+5)	100 mo
17-18	-	-	Frammento (+6)	140 mo
19-21	-	-	Frammento (+7)	200 mo
22-23	-	-	Frammento (+8)	250 mo
24-25	-	-	Frammento (+9)	320 mo
26-28	-	-	Frammento (+10)	400 mo
29-30	-	-	Maschera di cristallo della conoscenza	500 mo
31-32	-	-	Maschera di cristallo delle lingue	500 mo
33-35	-	-	Tatuaggio strisciante (2° livello)	600 mo
36-37	-	-	Perla del chiavistello mentale	1.000 mo
38-39	-	-	Limitatori psionici, inferiori	1.000 mo
40-42	-	-	Perla risucchia potere	1.000 mo
43-44	-	-	Stivali pié pesante	1.200 mo
45-46	-	-	Tatuaggio strisciante (3° livello)	1.400 mo
47-49	-	-	Stivali del pattinaggio	2.000 mo
50-51	-	-	Guanti della lettura degli oggetti	2.000 mo
52-53	-	-	Matrice psionica di Chiaroscienza	2.000 mo
54-55	-	-	Matrice psionica di Metacreatività	2.000 mo
56-58	-	-	Matrice psionica dell'attacco psionico	2.000 mo
59-60	-	-	Matrice psionica della difesa psionica	2.000 mo
61-62	-	-	Matrice psionica di Psicocinesi	2.000 mo
63-65	-	-	Matrice psionica di Psicometabolismo	2.000 mo
66-67	-	-	Matrice psionica di Psicotrasporto	2.000 mo
68-69	-	-	Matrice psionica di Telepatia	2.000 mo
70-72	-	-	Anello di stabilizzazione	2.000 mo
73-74	-	-	Anello dell'autosufficienza	2.000 mo
75-76	-	-	Pelle della scioltezza	2.000 mo
77-78	-	-	Terzo occhio, percezione	2.000 mo
79-81	-	-	Terzo occhio, concentrazione	2.000 mo
82-83	-	-	Amuleto del Bastione Psichico	2.000 mo
84-85	-	-	Maschera di cristallo dell'armatura mentale	4.000 mo
86-88	-	-	Terzo occhio, consapevolezza	4.000 mo

che utilizzano vedere remoto o poteri simili per vedere chi si trova all'interno della sua area di effetto.

Livello di manifestazione: 10°; Prerequisiti: Creare Oggetti Universali, chiavistello mentale, contigenza, vedere remoto; Prezzo di mercato: 11.300 mo; Peso: 1,35 kg.

Minore	Medio	Maggiore	Oggetto	Prezzo di mercato
89-90	-	-	Terzo occhio, inarrestabilità	4.000 mo
91-92	-	-	Pelle del camaleonte	4.500 mo
93-95	-	-	Ancora cristallina (livello 0)	5.000 mo
96-97	-	-	Limitatori psionici, medi	6.000 mo
98-100	-	-	Lenti risucchia potere	7.200 mo
-	01-05	-	Ancora cristallina (1° livello)	10.000 mo
-	06-10	-	Collare della potenza psionica	10.000 mo
-	11-15	-	Ancora cristallina (2° livello)	10.400 mo
-	16-20	-	Terzo occhio, assimilazione	11.200 mo
-	21-25	-	Ancora cristallina (3° livello)	11.300 mo
-	26-30	-	Amuleto della catapsi	12.000 mo
-	31-35	-	Maschera di cristallo dell'individuazione	12.000 mo
-	36-40	-	Limitatori psionici, superiore	12.000 mo
-	41-45	-	Specchio della suggestione	12.000 mo
-	46-50	-	Terzo occhio, rivelazione	12.000 mo
-	51-55	-	Terzo occhio, aperto	12.000 mo
-	56-60	-	Collare del libero arbitrio	12.000 mo
-	61-65	-	Collare del potere	12.000 mo
-	66-70	-	Ancora cristallina (4° livello)	12.600 mo
-	71-75	-	Ancora cristallina (5° livello)	14.300 mo
-	76-80	-	Pelle artigliata	16.000 mo
-	81-85	-	Ancora cristallina (6° livello)	16.400 mo
-	86-90	-	Pelle del ragno	20.000 mo
-	91-95	-	Limitatori psionici, totali	24.000 mo
-	96-100	-	Pelle del colpire	24.000 mo
-	-	01-08	Pelle del difensore	32.000 mo
-	-	09-15	Terzo occhio, vista	42.000 mo
-	-	16-24	Terzo occhio, negazione	44.600 mo
-	-	25-32	Maschera di cristallo della paura	56.000 mo
-	-	33-41	Lenti risucchia potere vampiriche	61.000 mo
-	-	42-50	Pelle dello psion	66.000 mo
-	-	51-58	Pelle dell'eroe	68.000 mo
-	-	59-66	Terzo occhio, occultamento	90.000 mo
-	-	67-75	Pelle di Proteus	90.000 mo
-	-	76-83	Pelle del troll	90.000 mo
-	-	84-92	Terzo occhio, dominio	96.000 mo
-	-	93-98	Contentore inverso	182.000 mo
-	-	99-100	Pelle di ferro	240.000 mo

Anello di stabilizzazione: Questo anello di cristallo conferisce costantemente a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Stabilizzarsi.

Livello di manifestazione: 5°; Prerequisiti: Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere almeno 5 gradi nell'abilità Stabilizzarsi; Prezzo di mercato: 2.000 mo; Peso: -.

Anello dell'autosufficienza: Questo anello di cristallo conferisce costantemente a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Autoipnosi.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere almeno 5 gradi nell'abilità Autoipnosi; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** -.

Collare del libero arbitrio: Si tratta di un collare decorato con metalli preziosi, indossato attorno al collo o alla parte superiore del braccio. Colui che lo indossa non subisce gli effetti del potere *chiavistello mentale* o degli oggetti che riproducono gli effetti di *chiavistello mentale* (come le *ancore cristalline*).

Livello di manifestazione: 6°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *nega arti psioniche*; **Prezzo di mercato:** 12.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Collare del potere: Si tratta di un collare decorato con metalli preziosi, indossato intorno al collo o alla parte superiore del braccio. Colui che lo indossa non subisce gli effetti *risucchia potere*, come quelli prodotti dalle *perle risucchia potere* o dalle *lenti risucchia potere/risucchia potere vampiriche*.

Livello di manifestazione: 6°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *nega arti psioniche*; **Prezzo di mercato:** 12.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Collare della potenza psionica: Si tratta di un collare decorato con metalli preziosi, indossato intorno al collo o alla parte superiore del braccio. Colui che lo indossa manifesta tutti i poteri pagando un numero di punti potere uguale al costo normale -1 (minimo 1). Questo collare non cambia il costo dei poteri di livello 0 e 1. Quindi, manifestare un potere di 3° livello costerà 4 punti potere, e un potere di 2° livello costerà 2 punti potere, mentre un potere di 1° livello continuerà a costare 1. Le creature psioniche che manifestano gratuitamente i loro poteri e le creature non psioniche non ottengono benefici dal collare della potenza psionica.

Livello di manifestazione: 14°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *emulare potere*; **Prezzo di mercato:** 10.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Contenitore inverso: Un *contenitore inverso* non immagazzina punti potere: li *risucchia*, per la sorpresa e la rabbia di un personaggio psionico attratto dalla sua somiglianza ad un *cristallo contenitore*. I poteri che identificano gli oggetti psionici identificano erroneamente un *contenitore inverso* come un *cristallo contenitore* il 50% delle volte.

Un personaggio psionico che cerchi di utilizzare i punti potere che ritiene si trovino in un *contenitore inverso* deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20), altrimenti perde 3d6 punti potere. Se così il personaggio psionico perde più punti potere di quanti ne possiede, subisce il danno restante come danno temporaneo di Carisma in rapporto di 1 danno ogni 1 punto. Se questo danno di Carisma è maggiore del suo punteggio di Carisma, egli subisce il danno restante come danno temporaneo di Costituzione.

Livello di manifestazione: 16°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *Disarmare Mente*, *contingenza*; **Prezzo di mercato:** 182.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Frammenti: Sono minuscoli frammenti di cristalli di scarto che contengono piccole porzioni di poteri psionici. L'utilizzo di un *frammento* richiede che venga impugnato e formulato un pensiero di comando con un'azione standard (la maggior parte dei frammenti comunicano telepaticamente la loro parola di comando nella mente delle creature viventi che li impugnano). Un *frammento* è in grado di conferire un bonus di competenza che varia da +1 a +10 all'uso di una specifica abilità. Questo bonus dura fino a quando l'abilità non sarà stata utilizzata, o non saranno passati 10 round, quale dei due eventi si verifichi prima. Ad esempio, un *frammento del Saltare+8* conferisce un bonus di +8 alla prossima prova di Saltare del personaggio se compiuta nei prossimi 10 round. Una volta attivato, il *frammento* si disintegra anche se il suo bonus non viene utilizzato.

Bonus di competenza	Prezzo di mercato
+1	20 mo
+2	30 mo
+3	40 mo
+4	60 mo
+5	100 mo
+6	140 mo
+7	200 mo
+8	250 mo
+9	320 mo
+10	400 mo

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere almeno un numero di gradi pari alla metà del bonus conferito nell'abilità specificata (minimo 1 grado); **Peso:** -.

Guanti della lettura degli oggetti: Quando indossa questi guanti, l'utilizzatore può apprendere i dettagli dei precedenti proprietari di un oggetto inanimato, come se stesse manifestando il potere *lettura degli oggetti*.

Livello di manifestazione: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *lettura degli oggetti*; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** -.

Lenti risucchia potere: Queste lenti di cristallo si adattano agli occhi dell'utilizzatore. Il personaggio è in grado di *risucchiare* punti potere dagli altri psionici semplicemente incrociandone lo sguardo (al ritmo di un bersaglio per round). Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) o perdere 2d10 punti potere. Le *lenti risucchia potere* non hanno effetto sui bersagli non psionici o sulle creature psioniche che hanno già esaurito i propri punti potere (o che manifestano i loro poteri gratuitamente). Se chi le indossa ha solo una lente a disposizione, la CD del tiro salvezza è ridotta a 10. Il personaggio può tentare un attacco *risucchia potere* fino a tre volte al giorno.

Livello di manifestazione: 11°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *nega arti psioniche*; **Prezzo di mercato:** 7.200 mo; **Peso:** -.

Lenti risucchia potere vampiriche: Queste lenti di cristallo si adattano agli occhi dell'utilizzatore permettendogli di *risucchiare* punti potere dagli altri psionici semplicemente incrociandone lo sguardo (al ritmo di un bersaglio per round). Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 18) o perdere 2d10 punti potere, che chi le indossa somma immediatamente alla propria riserva di punti potere, anche se ciò la porterebbe al di sopra del suo normale massimo. Le *lenti risucchia potere vampiriche* non hanno effetto sui bersagli non psionici o sulle creature psioniche che hanno già esaurito i propri punti potere (o che manifestano i loro poteri gratuitamente). Se chi le indossa ha solo una lente a disposizione, la CD del tiro salvezza è ridotta a 10. Il personaggio può tentare un attacco *risucchia potere vampirico* fino a tre volte al giorno.

Livello di manifestazione: 11°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *nega arti psioniche*, *vampiro psichico*; **Prezzo di mercato:** 61.000 mo; **Peso:** -.

Limitatori psionici: Ognuno dei vari *limitatori psionici* consiste in un paio di manette di ferro che si chiudono intorno ai polsi (CD 27 per le prove di Scassinare Serrature). Le manette limitano il numero totale di punti potere che un personaggio che le indossa può usare in un round (quale che sia la sua riserva di punti potere), o annulla completamente la capacità di utilizzare le arti psioniche. I *limitatori psionici totali* inibiscono anche le manifestazioni gratuite; hanno così effetto anche sulle creature psioniche, che non subiscono gli effetti degli altri tipi di limitatori.

Tipo di limitatore	Punti potere permessi per round	Prezzo di mercato
Inferiore	5 o meno	1.000 mo
Medio	3 o meno	6.000 mo
Superiore	1 o meno	12.000 mo
Totale	0	24.000 mo

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *nega arti psioniche*; **Peso:** 0,45 kg.

Maschere di cristallo: Ognuno dei vari tipi di *maschera di cristallo* si adatta al viso di qualsiasi creatura umanoide di taglia Media o Piccola, con fori per occhi e per le narici. La maschera è trasparente, ma distorce i lineamenti di chi la indossa: piccoli fori laterali permettono l'aggiunta di lacci di cuoio per legare la maschera al volto di chi la indossa.

Le maschere di cristallo conferiscono capacità speciali o miglioramenti delle abilità del personaggio.

Maschera di cristallo dell'armatura mentale: Una *maschera di cristallo dell'armatura mentale* conferisce a chi la indossa un bonus di potenziamento +4 ai tiri salvezza contro tutti gli effetti di compulsione.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *occultare pensiero*; **Prezzo di mercato:** 4.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Maschera di cristallo della conoscenza: Ognuno dei vari tipi di *maschera di cristallo della conoscenza* conferisce a colui che la indossa un bonus di competenza +5 su di una specifica prova di Conoscenze. Per esempio, una maschera potrebbe sommare questo bonus alle prove di Conoscenze (arcane), mentre un'altra lo potrebbe sommare ad una prova di Conoscenze (draghi).

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere almeno 5 gradi in un'abilità di Conoscenze del tipo appropriato; **Prezzo di mercato:** 500 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Maschera di cristallo dell'individuazione: Colui che indossa una *maschera di cristallo dell'individuazione* può compiere le prove di Cercare per individuare le trappole alla stessa maniera di un ladro. La maschera non conferisce nessun bonus particolare alla prova di Cercare di chi la indossa.

Livello di manifestazione: 14°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere 1 livello da ladro; **Prezzo di mercato:** 12.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Maschera di cristallo delle lingue: Ognuno dei vari tipi di *maschera di cristallo delle lingue* conferisce a chi la indossa la capacità di parlare e scrivere uno specifico linguaggio. Per esempio, una maschera potrebbe conferire la capacità di parlare il Draconico, mentre un'altra potrebbe permettere a chi la indossa di parlare la lingua umana dei barbari del ghiaccio.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere almeno l'abilità Parlare Linguaggi del tipo appropriato; **Prezzo di mercato:** 500 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Maschera di cristallo della paura: Colui che indossa una *maschera di cristallo della paura* può terrorizzare le altre creature. Il personaggio necessita solo di incrociare lo sguardo di una creatura con un'azione standard. Un bersaglio che fallisca un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) è preda del panico, ha una possibilità del 50% di farsi cadere di mano qualsiasi cosa stia impugnando e fugge dal personaggio per 10 round (vedi "In preda al panico" nel Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER per una descrizione completa). Questo è un effetto di paura con influenza sulla mente.

Livello di manifestazione: 14°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *emulare potere*; **Prezzo di mercato:** 56.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Matrici psioniche: Ognuno di questi cristalli dalle molteplici facce viene indossato come un amuleto. Qualsiasi *matrice psionica* aggiunge un bonus di potenziamento al tiro di chi le indossa per determinare la CD dei tiri salvezza quando fa uso di poteri psionici, attacchi psionici o difese psioniche, in aggiunta ai suoi normali modificatori.

Matrice psionica dell'attacco psionico: Luci bianche brillano al centro di questo cristallo. Una *matrice psionica dell'attacco psionico* aggiunge un bonus di potenziamento +1 al tiro del personaggio quando fa uso di uno specifico attacco psionico. Per esempio, una *matrice psionica di affondo mentale* conferisce un bonus di +1 al tiro dell'attaccante quando fa uso di *affondo mentale*, oltre ai suoi normali modificatori.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, qualsiasi attacco psionico; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** -.

Matrice psionica della difesa psionica: Luci bianche brillano al centro di questo cristallo ogni volta che il personaggio è soggetto ad un attacco psionico. Una *matrice psionica della difesa psionica* aggiunge un bonus di potenziamento +1 al tiro salvezza sulla Volontà del personaggio quando fa uso di una specifica difesa psionica. Per esempio, una *matrice psionica di mente vuota* conferisce un bonus di +1 al tiro del difensore quando fa uso di *mente vuota*, oltre ai suoi normali modificatori.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, qualsiasi difesa psionica; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** -.

Matrice psionica di Chiaroscienza: Luci blu brillano al centro di questo cristallo. Una *matrice psionica di Chiaroscienza* aggiunge un bonus di potenziamento +1 al tiro del personaggio quando fa uso di poteri di Chiaroscienza.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve essere un veggente; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** -.

Matrice psionica di Metacreatività: Luci verdi brillano al centro di questo cristallo. Una *matrice psionica di Metacreatività* aggiunge un bonus di potenziamento +1 al tiro del personaggio quando fa uso di poteri di Metacreatività.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve essere un modellatore; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** -.

Matrice psionica di Psicometabolismo: Luci violette brillano al centro di questo cristallo. Una *matrice psionica di Psicometabolismo* aggiunge un bonus di potenziamento +1 al tiro del personaggio quando fa uso di poteri di Psicometabolismo.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve essere un solitario; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** -.

Matrice psionica di Psicotrasporto: Luci giallo-rosse brillano al centro di questo cristallo. Una *matrice psionica di Psicotrasporto* aggiunge un bonus di potenziamento +1 al tiro del personaggio quando fa uso di poteri di Psicotrasporto.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve essere un nomade; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** -.

Matrice psionica di Psicocinesi: Luci rosse brillano al centro di questo cristallo. Una *matrice psionica di Psicocinesi* aggiunge un bonus di potenziamento +1 al tiro del personaggio quando fa uso di poteri di Psicocinesi.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve essere un sapiente; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** -.

Matrice psionica di Telepatia: Luci gialle brillano al centro di questo cristallo. Una *matrice psionica di Telepatia* aggiunge un bonus di potenziamento +1 al tiro del personaggio quando fa uso di poteri di Telepatia.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve essere un telepate; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** -.

Pelli psicoattive: Le pelli psicoattive (dette anche "ectoguscio") sono sfere delle dimensioni di un pugno caricate psionicamente di ectoplasma. Con un'azione standard, una pelle si espande e ricopre totalmente una creatura di taglia Media o più piccola che proietti il giusto pensiero di comando; lo stesso pensiero di comando fa sì che la pelle si restringa e torni alla sua forma originaria. Ognuno dei vari tipi di pelli psicoattive è caricato di una serie particolare di poteri che hanno efficacia costante su chi la indossa.

Una pelle aperta copre completamente chi la indossa (ma non l'equipaggiamento ingombrante, come le armature, gli zaini o altri grossi oggetti) come una seconda pelle, permettendo al personaggio di vedere, udire e respirare normalmente. Scopre le varie parti del corpo a seconda delle necessità, come quando il personaggio ha bisogno di mangiare. Possono essere indossate fino a tre pelli contemporaneamente, anche se solo quella più esterna è attiva in un dato round (le pelli nascoste non possono

manifestare i loro poteri). Gli strati di pelle possono essere cambiati attraverso un pensiero di comando con un'azione standard, facendo sì che la pelle attuale si "ritragga" e riveli lo strato di pelle inferiore.

Pelle artigliata: Questa pelle psicoattiva produce grossi artigli a forma di falce a partire dalla punta delle dita del personaggio. Con gli artigli estesi, gli attacchi senz'armi del personaggio infliggono un danno base di 1d12 (e non provocano attacchi di opportunità).

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, artigli dell'orso; **Prezzo di mercato:** 16.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Pelle del camaleonte: Questa pelle psicoattiva si adatta alla colorazione naturale circostante, conferendo costantemente al personaggio un bonus di circostanza +15 alle prove di Nascondersi (assunto che rimuova armature pesanti e altri oggetti ingombranti).

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, camaleonte; **Prezzo di mercato:** 4.500 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Pelle del colpire: Questa pelle psicoattiva risponde al primo attacco portato in ogni round contro chi la indossa manifestando automaticamente un'esplosione ectoplasmica contro l'attaccante. Il colpo viene proiettato dalla pelle al turno del personaggio, compiendo un attacco di contatto a distanza e utilizzando il bonus di attacco a distanza del personaggio (incremento di gittata 3). Se il bersaglio viene colpito, subisce 3d4 danni da fuoco, l'esplosione ectoplasmica divampa e si consuma in pochi attimi. Questo attacco non provoca alcun fastidio per colui che indossa la pelle, non conta per il numero totale di azioni che può compiere in un round, né provoca attacchi di opportunità.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, raggio ardente, fretta; **Prezzo di mercato:** 24.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Pelle del difensore: Questa pelle psicoattiva conferisce costantemente un bonus di armatura naturale +4 a chi la indossa.

Livello di manifestazione: 18°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, armatura naturale; **Prezzo di mercato:** 32.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Pelle dell'eroe: Questa pelle psicoattiva conferisce costantemente a chi la indossa un bonus di fortuna +3 alla CA, un bonus di fortuna +3 a tutti i tiri salvezza e un bonus di fortuna +3 ai tiri per colpire.

Livello di manifestazione: 18°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, destino del singolo; **Prezzo di mercato:** 68.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Pelle di ferro: Questa pelle psicoattiva ha costantemente effetto su chi la indossa come il potere corpo di ferro.

Livello di manifestazione: 18°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, corpo di ferro; **Prezzo di mercato:** 240.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Pelle di Proteus: Questa pelle psicoattiva ha effetto costante su chi la indossa come il potere trasformazione. Quando si trova in una forma che non sia la sua naturale, il personaggio non sembra avere indosso la pelle.

Livello di manifestazione: 18°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, trasformazione; **Prezzo di mercato:** 90.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Pelle dello psion: Questa pelle psicoattiva conferisce a chi la indossa 7 punti potere al giorno e una resistenza ai poteri psionici di 18.

Livello di manifestazione: 16°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, chirurgia psichica; **Prezzo di mercato:** 66.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Pelle del ragno: Questa pelle psicoattiva conferisce costantemente a chi la indossa un bonus di competenza +20 alle prove

di Scalare e ha effetto costante sul personaggio come il potere equilibrio corporeo.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere almeno 5 gradi nell'abilità Scalare, equilibrio corporeo; **Prezzo di mercato:** 20.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Pelle della scioltezza: Questa pelle psicoattiva conferisce costantemente un bonus di competenza di +10 alle prove di Acrobazia a chi la indossa.

Livello di manifestazione: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere almeno 5 gradi nell'abilità Acrobazia; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Pelle del troll: Questa pelle psicoattiva permette ad una creatura vivente che la indossa di guarire da 1 danno per livello ogni ora piuttosto che ogni giorno. (Questa capacità non può essere migliorata dall'abilità Guarire). I danni debilitanti guariscono al ritmo di 1 punto per livello ogni 5 minuti. Se il personaggio perde un arto, un organo o qualsiasi altra parte del corpo mentre indossa questa pelle, la pelle la rigenera. In ogni caso, solo il danno subito quando questa pelle è attiva (cioè è lo strato superiore) viene rigenerato.

Livello di manifestazione: 18°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, metabolismo autentico; **Prezzo di Mercato:** 90.000 mo; **Peso:** 0,9 kg.

Pelle psicoattive

Perla del chiavistello mentale: Quando scagliata contro un bersaglio, questa minuscola perla sferica esplode in una pioggia di luci gialle. Questo viene considerato come un attacco di contatto a distanza. Un bersaglio colpito resta frastornato come se fosse vittima del potere chiavistello mentale per 4 round. Le perle del chiavistello mentale sono armi deflagranti (vedi Capitolo 7 del Manuale del Giocatore e Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER), quindi un colpo mancato può potenzialmente infliggere danno da spargimento contro tutte le creature entro 1,5 metri, affliggendole per 1 round. L'esplosione distrugge l'oggetto.

Livello di manifestazione: 4°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, chiavistello mentale; **Prezzo di mercato:** 1.000 mo; **Peso:** -.

Perla risucchia potere: Quando viene scagliata contro un personaggio psionico, questa minuscola perla sferica esplode in una pioggia di spruzzi arcobaleno. Questo viene considerato come un attacco di contatto a distanza. Un bersaglio colpito perde 2d4 punti potere (le creature psioniche che manifestano poteri gratuitamente non sono soggette a questo effetto). Le perle risucchia potere sono armi deflagranti (vedi Capitolo 7 del Manuale del Giocatore e Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER), quindi un colpo mancato può potenzialmente infliggere danno da spargimento contro tutte le creature entro 1,5 metri, risucchiando 1 punto potere. L'esplosione distrugge l'oggetto.

Livello di manifestazione: 6°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, nega arti psioniche; **Prezzo di mercato:** 1.000 mo; **Peso:** -.

Specchio della suggestione: Questo piccolo specchio portatile manifesta i suoi poteri contro coloro che si vedono riflessi 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 guardare da un'altra parte come se stessero subendo un normale attacco con lo sguardo (vedi "Attacchi con lo sguardo" nel Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER). Una creatura che incrocia il proprio sguardo nello specchio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13)

o essere soggetta ad una *suggestione* scelta dal proprietario dello specchio. Siccome lo specchio è piccolo, solo una creatura per round vi può incrociare il proprio sguardo. Il possessore dello specchio non ne subisce gli effetti qualora vi veda la sua immagine riflessa.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *suggestione*; **Prezzo di mercato:** 12.000 mo; **Peso:** 0,22 kg.

Stivali del pattinaggio: Questi stivali permettono a chi li indossa di scivolare sul terreno a volontà come se stesse usando il potere *pattinare*. Questo beneficio viene considerato un bonus di potenziamento.

Livello di manifestazione: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *pattinare*; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Stivali più pesante: Questi stivali permettono a chi li indossa di utilizzare il potere *più pesante* fino a tre volte al giorno (tiro salvezza sui Riflessi CD 12).

Livello di manifestazione: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *più pesante*; **Prezzo di mercato:** 1.200 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Tatuaggi striscianti: Questi oggetti assomigliano a dei

normali tatuaggi psionici, ma i loro effetti sono spesso offensivi piuttosto che benefici. Come un tatuaggio psionico, un tatuaggio strisciante può essere inciso solo con poteri dal livello 0 al 3° diretti su di una o più creature. Le eccezioni sono i poteri di *riparazione corporea*, che possono essere incisi nonostante il loro effetto sia personale, e i poteri di *compulsione*, che non possono essere affatto incisi. I poteri che normalmente hanno un'area, come *fuoco bianco*, colpiscono solo un bersaglio se incisi in un tatuaggio strisciante. Per il resto, i tatuaggi striscianti vengono trattati in tutto e per tutto come tatuaggi psionici (vedi "Tatuaggi psionici" sopra) fino a quando non vengono attivati da chi li indossa.

Il personaggio che porta un tatuaggio psionico può pigiare il tatuaggio con un'azione standard che provoca attacchi di opportunità, specificando mentalmente un bersaglio (verso il quale il personaggio deve avere una linea visuale non ostruita). Il bersaglio designato può anche essere un oggetto. Invece di attivare il potere contenuto, questo anima il tatuaggio, che cade a terra e si muove verso il bersaglio. Il portatore originario del tatuaggio non ha più bisogno di concentrarsi una volta che il tatuaggio è stato animato.

Il tatuaggio animato comincia a muoversi verso il bersaglio indicato all'inizio del round successivo del suo portatore originario. Viene considerato un costrutto Piccolissimo che ha CA 18, 10 punti ferita, durezza 5, velocità 9, e un bonus di attacco +5. I tatuaggi striscianti, a differenza dei veri costrutti, sono soggetti alle illusioni, all'oscurità, alla nebbia e a effetti simili. Nel caso in cui il bersaglio venisse ucciso, si teletrasportasse via, o si renda irreperibile prima che avvenga il contatto, il proprietario può richiamare a sé il tatuaggio. Se viene distrutto, un tatuaggio strisciante si frantuma e poi evapora.

Un tatuaggio strisciante deve entrare nella casella del bersaglio per attaccarlo e di conseguenza provoca attacchi di opportunità mentre passa attraverso le aree di minaccia del bersaglio. Il tatuaggio continua a compiere attacchi di contatto in mischia fino a quando non colpisce il suo bersaglio o non viene distrutto. Con un tiro per colpire riuscito, il potere inciso nel tatuaggio strisciante colpisce automaticamente il bersaglio, anche se normalmente gli verrebbe concesso un tiro salvezza. I tatuaggi striscianti possono trasportare anche poteri

benefici, e il bersaglio può permettere all'attacco di contatto di avere successo, se lo desidera.

Livello del potere immagazzinato	Prezzo di mercato
0	50 mo
1°	100 mo
2°	600 mo
3°	1.400 mo

Livello di manifestazione: 6°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, potere del tipo e livello appropriato; **Peso:** -.

Esempio di tatuaggio strisciante

Tatuaggio di urto: Questo tatuaggio strisciante produce un effetto di urto, infliggendo 3d6 danni contro una creatura colpita dal suo attacco di contatto.

Livello di manifestazione: 6°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *urto*; **Prezzo di mercato:** 6.000 mo; **Peso:** -.

Terzi occhi: Sembrano dei piccoli cristalli, i quali dispongono sempre di un'ampia faccia piana e contengono numerosi poteri. Con l'apposito pensiero di comando, il cristallo aderisce al centro della fronte del personaggio (lo stesso pensiero di comando permette la rimozione del terzo occhio). Si può indossare solo un terzo occhio alla volta.

Aperto: Colui che indossa questo terzo occhio può manifestare gratuitamente *chiaroudienza/chiaroveggenza* a comando.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *chiaroudienza/chiaroveggenza*; **Prezzo di mercato:** 12.000 mo; **Peso:** -.

Assimilazione: Quando è indossato, un terzo occhio dell'assimilazione permette al personaggio di prendere in prestito per un giorno un potere dal repertorio di uno psionico bersaglio. Si tratta di un attacco di contatto a distanza compiuto con un raggio di plasma argentato proiettato dal terzo occhio (raggio di azione 30 metri): il personaggio può compiere tanti attacchi al giorno quanti sono necessari per colpire il bersaglio. Non appena l'attacco riesce, il personaggio riceve la conoscenza del repertorio dei poteri psionici della vittima, sceglie un potere tra di questi e lo guadagna immediatamente, mentre la vittima lo perde. Una volta che il potere è stato assimilato, il personaggio può manifestarlo normalmente se è di livello sufficientemente alto per utilizzarlo. Se il personaggio assimila un potere da una creatura in grado di manifestarlo gratuitamente, egli deve comunque pagare l'appropriato numero di punti potere per manifestarlo. Il personaggio conserva il potere per 24 ore, dopodiché perderà la conoscenza del potere e il suo precedente proprietario la riacquisterà, quale che sia la distanza tra i due. Se il proprietario originario del potere nel frattempo è morto, il personaggio perderà comunque il potere assimilato.

Livello di manifestazione: 12°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *collegamento mentale forzato*; **Prezzo di mercato:** 11.200 mo; **Peso:** -.

Concentrazione: Questo terzo occhio conferisce a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Concentrazione.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Univer-



Tatuaggio strisciante

sali, il creatore deve avere almeno 5 gradi nell'abilità Concentrazione; Prezzo di mercato: 2.000 mo; Peso: -.

Consapevolezza: Questo terzo occhio conferisce costantemente a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Osservare e Cercare.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere almeno 5 gradi nelle abilità Osservare e Cercare; Prezzo di mercato: 4.000 mo; Peso: -.

Dominio: Colui che indossa questo terzo occhio può proiettare la propria vista a qualsiasi distanza e addirittura in altri piani dell'esistenza, come il potere *vedere remoto*, e può spedire e ricevere silenziosi messaggi mentali dalle persone che sta osservando. Una volta al giorno il personaggio può tentare di utilizzare *dominio minore* sulla persona osservata (tiro salvezza sulla Volontà CD 15).

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *dominio minore*, *vedere remoto*; Prezzo di mercato: 96.000 mo; Peso: -.

Inarrestabilità: Quando indossato, questo terzo occhio conferisce al personaggio un bonus di +2 alle prove di livello psionico per superare la resistenza ai poteri psionici di una creatura. Questo bonus è cumulabile con altri bonus simili.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *Potere Inarrestabile*; Prezzo di mercato: 4.000 mo; Peso: -.

Negazione: Quando viene indossato, questo terzo occhio permette al personaggio di sopprimere i poteri degli oggetti psionici fino a tre volte al giorno. Si tratta di un attacco di contatto a distanza composto da un raggio blastro che viene proiettato dal terzo occhio (raggio di azione 30 metri). Se l'attacco riesce, il raggio sopprime qualsiasi funzione attualmente attiva dell'oggetto colpito e ha una possibilità del 75% di sopprimere qualsiasi altro potere di quell'oggetto, quale che sia il suo livello o quello



Terzo occhio

del potere, per 2d4 round. Per negare gli effetti istantanei, il personaggio ha bisogno di un'azione preparata. L'oggetto colpito non ha diritto a tiri salvezza né può resistere a questo effetto. Il terzo occhio della negazione non ha effetto sugli artefatti (neppure quelli minori).

Livello di manifestazione: 16°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *emulare potere*, *nega arti psioniche*; Prezzo di mercato: 44.600 mo; Peso: -.

Occultamento: Quando viene indossato, il terzo occhio dell'occultamento nasconde il personaggio da tutti i poteri che tentano di visualizzarlo, localizzarlo, o individuarlo in qualche altro modo, ad eccezione del potere di Chiaroscienza *metafacoltà*. Ma anche il potere di *metafacoltà* rivela soltanto il nome del luogo: né un'immagine, né nessun'altra informazione sul personaggio.

Livello di manifestazione: 12°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *celare*; Prezzo di mercato: 90.000 mo; Peso: -.

Percezione: Questo terzo occhio conferisce costantemente un bonus di competenza +10 alle prove di Percepire Inganni.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, il creatore deve avere almeno 5 gradi nell'abilità Percepire Inganni; Prezzo di mercato: 2.000 mo; Peso: -.

Rivelazione: Colui che indossa questo terzo occhio è sempre in

grado di percepire quando qualcuno gli mente.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *Inquisitore Psichico*; Prezzo di mercato: 12.000 mo; Peso: -.

Vista: Colui che indossa questo terzo occhio può proiettare la propria vista a qualsiasi distanza e addirittura in altri piani dell'esistenza, come il potere *vedere remoto*.

Livello di manifestazione: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Universali, *vedere remoto*; Prezzo di mercato: 42.000 mo; Peso: -.

OGGETTI MALEDETTI

Gli oggetti psionici maledetti sono un segreto che un personaggio psionico non vorrebbe mai sperimentare dal vivo. Come le loro controparti magiche, comprendono sia oggetti intenzionalmente malefici che oggetti mal funzionanti che danneggiano direttamente o indirettamente l'utilizzatore.

Se si desidera includere degli oggetti maledetti casuali nelle partite, è meglio assegnargli solo una piccola possibilità di comparire. Determinare i tesori come al solito, ma ogni volta che viene indicato un oggetto psionico, fare un secondo tiro di d% in segreto. Con un risultato di 01-05, l'oggetto è in qualche modo maledetto. Consultare la Tabella 8-38 nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER. Il potenziale impatto negativo di un oggetto psionico maledetto è esattamente lo stesso di un oggetto magico maledetto. Con un tiro di 91-100, invece di scegliere l'equivalente psionico di un oggetto magico maledetto, si può introdurre



un oggetto psionico mal funzionante. I seguenti sono alcuni esempi di maledizioni psioniche;

che i DM si sentano liberi di inventarne di originali o di adattare queste alle proprie campagne.

Affaticante: L'oggetto sembra un normale oggetto psionico dotato di attivazione gratuita, ma in verità risucchia i punti potere dell'utilizzatore ogni volta che viene attivata una delle sue capacità. Per esempio, un *collare affaticante* sembrerà un *collare del libero arbitrio* fino a quando un *chiavistello mentale* non colpirà colui che lo indossa, che perderà 1 punto potere. Questi oggetti non sono necessariamente una scoperta negativa. L'esempio precedente è meno utile di un vero *collare del libero arbitrio* ma impedisce comunque a chi lo indossa di restare frastornato.

Contraccolpo: L'effetto psionico colpisce l'utilizzatore al posto del suo bersaglio. Per esempio, un *tatuaggio strisciante di biocorrente*, quando viene pigiato, non si rimuove dalla pelle e attacca l'avversario ma al contrario salta sul volto di chi lo indossa e lo attacca.

Sovversivo: L'oggetto sembra identico ad uno che normalmente concederebbe durezza mentale, come un *Amuleto del Bastione Psichico*, ma quando viene utilizzato rende in verità il personaggio più vulnerabile agli attacchi psionici. (La durezza mentale non può essere ridotta sotto lo 0).

Alcuni oggetti psionici maledetti potrebbero richiedere una

spesa di punti potere per venir rimossi, o per essere resi inattivi da manipolazione della materia.

ARTEFATTI PSIONICI

Gli artefatti psionici sono oggetti estremamente potenti che annoverano una storia più lunga della maggior parte delle civiltà umane. Come gli artefatti magici, si tratta di reliquie leggendarie sulle quali si possono basare intere campagne. È sconsigliato introdurre casualmente o senza attente riflessioni un artefatto maggiore in una campagna. Queste creazioni sono capaci di alterare completamente l'equilibrio del gioco.

ARTEFATTI MINORI

Gli artefatti minori non sono necessariamente oggetti unici. Si tratta piuttosto di oggetti psionici che non si costruiscono più, almeno non con i mezzi dei comuni mortali. Le *spade d'argento* dei githyanki (vedi la voce githyanki nel Capitolo 8: "Mostri") sono degli artefatti minori abbastanza noti.

Sutra del Pensiero Calmo: Questo tomo monastico descrive antiche tecniche di concentrazione mentale ed è molto considerato tra i praticanti le arti psioniche. Lo studio del manoscritto richiede una settimana di solitaria contemplazione, ma al suo termine, il personaggio psionico riceve 17 punti potere addizionali e punti esperienza sufficienti per porsi a metà strada verso il suo prossimo livello di esperienza. Le creature non psioniche possiedono delle menti troppo annebbiate per beneficiare dei suoi segreti; coloro che usano i loro poteri per il male (come i *mind flayer*) vengono puniti per la loro impertinenza, perdendo 5d6x1.000 PE per aver osato toccare il libro. Inoltre, corrono anche il rischio di impazzire: il lettore deve superare immediatamente un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o subire una *demenza* come per il potere omonimo. Solo la *chirurgia psichica* o simili misure estreme possono ristorare la sanità mentale di un simile individuo.

Per coloro privi di attitudine psionica, le pagine del libro non sembrano contenere altro che disegni elaborati e illustrazioni di creature misteriose. Una volta letto, il libro svanisce nel Piano Astrale verso una destinazione sconosciuta. Anche se venisse di nuovo trovato, lo stesso personaggio non potrebbe beneficiare due volte dal suo utilizzo.

ARTEFATTI MAGGIORI

Gli artefatti maggiori sono oggetti unici: ne esiste sempre solo uno di ogni tipo. Sono difficili da reperire e pericolosi da maneggiare e una volta trovati sono spesso ancora più difficili da distruggere. Ciascuno dovrebbe avere un singolo, specifico metodo di distruzione, determinato dal DM a priori.

Gli artefatti presentati sono solo esempi. Un artefatto dovrebbe essere creato su misura per adattarsi ad una campagna specifica e alla sua storia: la scoperta di un artefatto maggiore dovrebbe essere l'evento che definisce la campagna. Il DM è libero di cambiare i poteri qui assegnati per adattare gli artefatti alla propria campagna.

Bastone dell'Antica Penumbra: Questo bastone dotato psionicamente è un artefatto proveniente dall'antichità: si suppone sia stato forgiato nella leggendaria Penumbra, la mitica capitale dell'impero degli illithid, da lungo tempo scomparso. I racconti delle sue vicende nel corso dei secoli dai tempi della sua creazione riempirebbero interi volumi. Il *Bastone dell'Antica Penumbra* è intelligente (Int 16, Sag 14, Car 18, Ego 18) ma rimane inattivo fino a quando non viene utilizzato. Il suo allineamento è legale malvagio.

Il bastone misura circa 1,5 metri in lunghezza per 5 centimetri di diametro ed è fatto di un materiale quasi indistruttibile chiamato "substare". Questa sostanza potrebbe addirittura essere più dura dell'adamantio, ma il segreto della sua lavorazione è andato ormai perduto. La sommità del bastone raffigura la testa stilizzata di un illithid, con un'alta fronte e profonde cavità dove do-

vrebbero trovarsi gli occhi (se un tempo qui si trovavano delle gemme, queste ormai sono andate da lungo tempo perdute). I tentacoli della testa da illithid si fondono perfettamente con l'asta, essa stessa decorata con una moltitudine di girini che si contorcono l'uno sull'altro e che forniscono la superficie perfetta per impugnare saldamente il bastone. Un'attenta analisi dei girini rivela code dotate di quattro punte: si tratta in realtà di cuccioli di illithid.

È il bastone a decidere chi lo possa impugnare: colui che desideri farlo deve superare una prova di Diplomazia (CD 18). Un fallimento fa sì che il bastone reagisca malamente al tentativo di contatto mentale e produca un colpo pirocinetico difensivo che infligge 5d6 danni da fuoco a quel personaggio, ogni round. Questo attacco fa sì che il personaggio prenda fuoco; la vittima può tentare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) ogni round dopo il primo per estinguere le fiamme (i poteri come *controllare fiamme* conferiscono un bonus di +4 al tiro salvezza). Il fuoco continua a bruciare ogni round dal fallimento del tiro salvezza, ma si spegne del tutto con un tiro salvezza riuscito.

Chiunque venga ucciso dal fuoco, viene completamente divorato da esso, lasciando solo ceneri. Un potenziale nuovo possessore che sopravviva a questo fuoco può compiere un'altra prova di Diplomazia, ma la CD della prova aumenta di +2 ad ogni tentativo successivo.

Poteri: Se il *Bastone dell'Antica Penumbra* accetta il suo potenziale possessore, gli rivela telepaticamente tutti i suoi poteri: lo scopo speciale dell'artefatto è quello di diffondere il dominio degli illithid. Un possessore 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 (CD 18) per mantenere il controllo quando si verifica un conflitto di personalità: sta al DM decidere quando ciò accade. Con un fallimento, il bastone acquista il controllo (vedi Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER per informazioni; gli oggetti psionici intelligenti seguono le stesse regole di quelli magici). Se è il bastone a dominare, comincia a scagliare colpi pirocinetici contro il suo possessore o i compagni del suo possessore entro 4,5 metri. Solo facendo sì che il bastone venga consegnato al più vicino *mind flayer* farà sì che si quieti.

In combattimento, l'artefatto è un *bastone ferrato*+5. Se ottiene un colpo critico, il bastone produce uno dei suoi colpi pirocinetici. Il possessore può anche dirigere il colpo contro un bersaglio entro 4,5 metri, con un'azione standard. Chiunque venga colpito prende immediatamente fuoco come descritto sopra. Usare il bastone contro un illithid (a meno che il possessore non sia anch'egli un illithid) è un modo sicuro per scatenare un conflitto di personalità.

Tre volte al giorno, il possessore del bastone può compiere un ulteriore tiro salvezza contro un incantesimo o potere psionico, se fallisce il primo contro quel potere.

In ogni momento, il *Bastone dell'Antica Penumbra* può manifestare *riparazione corporea* sul possessore con un'azione di round completo. Stranamente il bastone è in grado di guarire un possessore non morto alla stessa maniera, utilizzando una scarica di energia negativa.

Il possessore è sempre in grado di vedere fino a 9 metri di distanza attraverso le tenebre, la nebbia, il fumo o altre condizioni che riducono la visibilità. Con un'azione standard, può utilizzare il bastone per vedere fino a 15 centimetri attraverso gli oggetti solidi, come il metallo (compreso il piombo), la pietra, il legno, e addirittura la carne, per una durata di 3 round.

Potere dello scopo speciale: Il possessore del bastone può manifestare *visione del vero* una volta al giorno, se l'artefatto ritiene che così facendo raggiungerà il suo scopo.

Distruzione: Il bastone deve essere scagliato nella stella al centro di Penumbra.

Annulus: Si tratta del nullificatore psionico definitivo. Forgiato da illithid da lungo tempo scomparsi per tenere a bada i vasti poteri psionici dei loro nemici (probabilmente altri illithid), l'*Annulus* è un artefatto che qualsiasi psionico dovrebbe temere.

Oggi giorno è stato dimenticato sia dagli illithid che da coloro che non sono membri di questa razza e il suo ritrovamento susciterebbe un grande interesse per tutti gli abitanti dei piani.

L'Annulus è un anello di materiale argentato di 30 centimetri di diametro. Piccole caselle, antenne, sfere e altre intricate estensioni ne decorano il bordo esterno; due sezioni lisce dell'anello forniscono una presa adeguata sull'oggetto.

Poteri: L'Annulus ha numerosi poteri, i quali richiedono che il possessore stringa saldamente l'anello in una mano. Quando viene impugnato per la prima volta, la conoscenza dei poteri dell'artefatto fluisce direttamente nella mente di chi lo ha afferrato.

L'Annulus genera un effetto continuo di *catapsi* con un raggio di 30 metri da chi lo impugna (che non viene colpito). Il possessore riceve un bonus di potenziamento +4 alla propria durezza mentale.

Una volta al giorno, il possessore può attivare un colpo esplosivo con un'azione standard.

Tre volte al giorno, con un'azione standard, il possessore può attivare un effetto simile ad *ancora dimensionale* che ha effetto su tutte le creature in un raggio di 15 metri.

Il potere primario dell'Annulus, però, è quello di annullare le arti psioniche. Una volta all'anno, il possessore può attivare quest'effetto con un'azione particolare che richiede 10 round per essere completata. Il possessore indica un bersaglio (o più bersagli) in un raggio di 30 metri, che possono essere uno specifico individuo od oggetto psionico o un gruppo di creature psioniche che condividono un simile modo di pensare (come un avamposto illithid). L'effetto di annullamento si manifesta dopo 10 round di concentrazione sul bersaglio e viene accompagnato da esplosioni di luce, calore e suoni prodotte dall'Annulus. Le creature e gli oggetti non psionici non vengono influenzati, così come le creature che non sono il bersaglio del potere, ma la vittima (quali che siano le protezioni di cui dispone) viene disintegrata in una terribile esplosione: non rimane nient'altro che polvere.

È relativamente facile nullificare un singolo bersaglio o un piccolo gruppo di bersagli, ma una creatura potente (come un semidio o un'entità maggiore) o un altro artefatto maggiore spingerà l'Annulus ai suoi limiti. Se viene utilizzato per nullificare un bersaglio del genere, l'artefatto riuscirà nella sua impresa ma verrà distrutto nel processo e non potrà essere recuperato in alcun modo.

Distribuzione: L'Annulus deve essere utilizzato per nullificare un semidio o una creatura più potente, o un altro artefatto maggiore, come descritto sopra.

CREARE OGGETTI PSIONICI

Diversi talenti descritti nel Capitolo 4: "Talent" conferiscono agli psionici la capacità di creare oggetti psionici. Essi dispongono di tutto ciò che è necessario per creare qualsiasi oggetto descritto qui. Ma cosa accadrebbe se il personaggio desiderasse creare un oggetto completamente nuovo? Non c'è nulla ad impedirglielo e quindi che vada avanti! Ci sarà però bisogno di valutare il nuovo oggetto in maniera adeguata, comparandolo con gli oggetti che abbiano più o meno lo stesso livello di potere.

Per calcolare i costi della creazione di un oggetto psionico, si faccia riferimento a "Creare oggetti magici" nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER e in particolare alla Tabella 8-40 di quel libro. Sebbene quelle informazioni trattino specificamente di oggetti magici, le formule per i prezzi li presentate sono identiche a quelle usate per gli oggetti psionici (infatti, gli oggetti psionici qui descritti ne fanno uso). Sebbene il livello di psionico richiesto al personaggio possa essere superiore del livello del-

l'incantatore che sarebbe necessario per manifestare un potere equivalente (come *porta dimensionale*), chiunque abbia realmente intenzione di realizzare oggetti psionici probabilmente avrà acquisito il talento Metacreativo. Ciò fa sì che un oggetto psionico medio di un dato livello di potere abbia all'incirca lo stesso prezzo di mercato di un oggetto magico dello stesso livello di potere.

MATERIALI SPECIALI

Oltre gli oggetti psionici imbevuti di poteri, alcune sostanze hanno delle innate proprietà speciali. Qui viene presentato uno di questi materiali come esempio, ma il DM potrà includerne altri di propria invenzione nella sua campagna.

Ferroplasma: Estratto in locazioni segrete sul Piano Astrale, questo metallo malleabile mantiene la propria forma solo nelle mani di una creatura psionica. Quando un



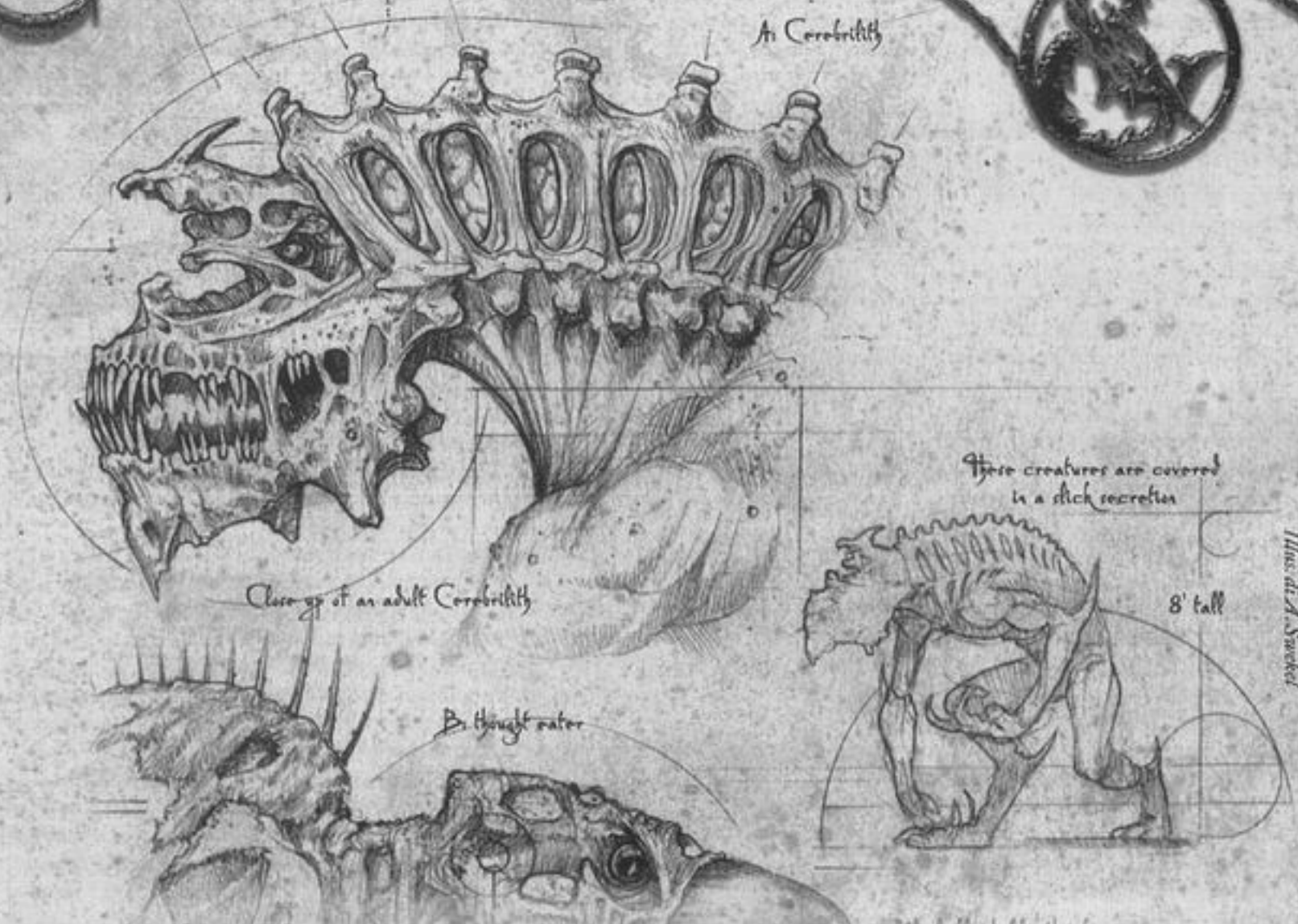
Annulus

oggetto forgiato col ferroplasma viene lasciato incustodito o viene tenuto da una creatura non psionica, si scioglie e perde temporaneamente tutti i suoi poteri speciali. Però, quando viene impugnato da una creatura psionica, un oggetto del genere ritorna immediatamente alla sua forma originaria e recupera tutte le sue proprietà. Nella sua vera forma, un oggetto fatto di ferroplasma risplende di una luce violetta (che illumina un raggio di 3 metri), a meno che il suo possessore non lo spenga mentalmente. In un'area dove i poteri psionici non funzionano, esso si fonde come se fosse in contatto con una creatura non psionica.

Il ferroplasma migliora la qualità di un'arma o di un'armatura a seconda della quantità di materiale impiegato. Così, una corazza completa in ferroplasma offre un incremento maggiore della protezione (e un costo più alto) che una cotta di maglia in ferroplasma, e uno spadone in ferroplasma offre un aumento maggiore di capacità offensiva di un bastone ferrato in ferroplasma. Le armi in ferroplasma hanno un bonus naturale di potenziamento agli attacchi e ai danni. Un'armatura in ferroplasma ha un bonus naturale di potenziamento alla CA. Questi bonus non si sommano con altri bonus di potenziamento. Le armi e le armature fatte di ferroplasma vanno trattate come oggetti perfetti per quanto riguarda i tempi di creazione, ma la qualità perfetta non influenza il bonus di potenziamento dell'arma o la penalità di armatura alla prova dell'armatura.

Il ferroplasma ha durezza 20 e 40 punti ferita per 2,5 centimetri di spessore quando è nella sua vera forma, e ha durezza 5 e 10 punti ferita per 2,5 centimetri di spessore quando è morbido.

Oggetto	Bonus di potenziamento	Modificatore al prezzo di mercato
Armatura leggera	+1	+1.500 mo
Armatura media	+2	+4.000 mo
Armatura pesante	+3	+8.000 mo
Scudo	+1	+1.500 mo
Arma con 1d4 o 1d6 danni	+1	+2.500 mo
Arma con 1d8, 1d10 o 1d12 danni	+2	+7.500 mo



Questo capitolo non introduce soltanto mostri psionici ma anche costrutti astrali e altre creature che sebbene non siano esse stesse psioniche, sono di particolare interesse per i personaggi psionici. Spiegazioni dettagliate sugli attacchi speciali e le qualità speciali si trovano nell'Introduzione del Manuale dei Mostri.

CREATURE PSIONICHE

Le creature psioniche non sembrano differenti dalle creature non psioniche dello stesso tipo, ma nascondono dentro di sé una grande potenza mentale. Esse vengono create aggiungendo un "archetipo psionico" ad una creatura esistente. Una creatura non psionica potrebbe prendere la classe dello psion o del combattente psichico, ma una creatura del genere non sarebbe intrinsecamente psionica e non cadrebbe sotto questa definizione. D'altra parte, invece, nulla impedisce ad una vera creatura psionica (una con l'archetipo psionico) di scegliere la classe dello psion o del combattente psichico.

Il Manuale dei Mostri presenta alcune creature psioniche (come il mind flayer) che hanno "poteri psionici" come attacchi speciali o qualità speciali. Si considera che questi mostri abbiano già l'archetipo psionico; si veda il testo della Tabella 8-1: "Archetipo psionico" per maggiori informazioni. Infine, esistono alcune creature psioniche che hanno delle capacità uniche che non si trovano nel Capitolo 5: "Poteri".

CREARE UNA CREATURA PSIONICA

Quello di "psionico" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi creatura che non possieda già un archetipo psionico (a cui d'ora in avanti ci si riferirà con il termine "creatura base").

Una creatura psionica fa riferimento a tutte le statistiche e le capacità speciali relative alla creatura base, tranne per quanto qui di seguito indicato.

Attacchi speciali: Una creatura psionica mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base guadagnando inoltre quelli indicati qui di seguito, in base ai Dadi Vita della creatura base.

Poteri psionici (Mag): Una creatura psionica possiede il numero indicato di poteri psionici, scelti tra quelli descritti nel Capitolo 5: "Poteri", che può manifestare a volontà. Il livello del potere non può essere maggiore del numero dei Dadi Vita della creatura +2 (così, una creatura psionica da 1 DV può possedere il potere di 3° livello *volare* ma non il potere di 4° livello *tocco dissolvente*). Le creature psioniche manifestano gratuitamente i loro poteri e non hanno bisogno di un punteggio minimo nella caratteristica chiave di una data disciplina. Per il resto, seguono le normali regole relative alla manifestazione di poteri (quindi una creatura con una bassa caratteristica chiave potrebbe manifestare un potere con una CD sorprendentemente bassa).

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): Una creatura psionica possiede il numero indicato di attacchi psionici e difese psioniche scelti tra i cinque disponibili di ogni tipo, con l'eccezione di *flagello mentale* come indicato nella Tabella 8-1: "Archetipo psionico". La creatura non paga punti potere per attivare un attacco psionico o una difesa psionica ma lo manifesta gratuitamente. A parte ciò, le creature psioniche seguono tutte le regole per il combattimento psionico (vedi Capitolo 4: "Arti psioniche").

Resistenza ai poteri psionici (Str): Una crea-

tura psionica può avere una resistenza ai poteri psionici (RP) come indicato dai suoi DV. La resistenza ai poteri psionici e la resistenza agli incantesimi sono ugualmente efficaci contro la magia e le arti psioniche (a meno che non venga utilizzata l'opzione "Le arti psioniche sono differenti").

Variante: Le creature psioniche possono manifestare liberamente ciascuno dei poteri che conoscono e i metodi di attacco psionico 3 volte al giorno. Possono inoltre cambiare i metodi di combattimento psionico tra quelli che conoscono. Si usi sempre questa variante per i personaggi che giocano dei mostri psionici.

Qualità speciali: Una creatura psionica mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e guadagna la telepatia.

Telepatia (Sop): La creatura può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che possieda un linguaggio.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base.

Abilità: Le stesse della creatura base.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Gli stessi della creatura base.

Organizzazione: La stessa della creatura base.

Grado di Sfida: Fino al 3° livello, come creatura base +1.

4-7 DV, come creatura base +2.

8-15 DV, come creatura base +3.

16+ DV, come creatura base +4.

Tesoro: Lo stesso della creatura base.

Allineamento: Lo stesso della creatura base.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Nota speciale: Le creature con più di una testa, come un'idra, di solito possiedono solo i poteri psionici di una creatura, non di molteplici. Per esempio, utilizzare un attacco psionico contro un'idra psionica colpisce tutta la creatura. Allo stesso modo, un'idra psionica può utilizzare solo un attacco psionico per round. Naturalmente sono possibili le eccezioni (vedi "Udoradice" per un esempio).

Creature psioniche non morte

Una creatura psionica non morta, sebbene rara, è una forza da temere. Può utilizzare gli attacchi psionici (e i non morti psionici amano attaccare i viventi in questo modo) ma dovranno apprendere le difese psioniche, in quanto i non morti subiscono danni di caratteristica come conseguenza degli attacchi psionici.

Le creature non morte non hanno un punteggio di Costituzione. Esse utilizzano il Carisma come caratteristica chiave per i poteri di Psicocinesi e non possono utilizzare la disciplina dello Psicometabolismo perché non hanno esse stesse un metabolismo.

Siccome i non morti sono immuni agli effetti di influenza mentale, risultano particolarmente pericolosi per le altre creature e personaggi psioniche (in particolar modo per il telepate). Le creature psioniche non morte possono però utilizzare i loro poteri di influenza mentale sui viventi.

TABELLA 8-1: ARCHETIPO PSIONICO

Dadi Vita	Poteri psionici*	Attacchi psionici**	Difese psioniche**	Resistenza ai poteri††
1-3	1	1†	1	-
4-7	3	2†	2	-
8-12	6	3†	3	-
13-15	9	4†	Tutte	15
16+	13	Tutti	Tutte	25

* Le creature psioniche uniche (come quelle descritte nel *Manuale dei Mostri*) possiedono il numero di poteri indicato nella loro voce quando questo è diverso da questo valore (per esempio, un couatl ha sette poteri invece dei sei indicati da questa tabella). Le creature psioniche uniche possono anche ignorare la normale restrizione per

il livello dei poteri conosciuti (vedi testo).

** Le creature psioniche nel *Manuale dei Mostri* ricevono attacchi psionici e difese psioniche come indicato qui, anche se non è menzionato nella loro descrizione.

† Le creature con meno di 15 DV non possono avere accesso a *flagello mentale* a meno che non siano una qualche sottospecie di illithid.

†† Le creature psioniche del *Manuale dei Mostri* hanno una resistenza ai poteri psionici (RP) uguale alla loro resistenza agli incantesimi (RI), se presente. Quelle prive di resistenza agli incantesimi non otterranno mai una resistenza ai poteri psionici anche se hanno 13 o più Dadi Vita.

AMMAZZA-PSION

Costrutto Grande

Dadi Vita: 15d10 (82 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (non può correre)

CA: 27 (-1 taglia, +18 naturale)

Attacchi: 2 schianti +20 mischia

Danni: Schianto 2d10+10

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Nega arti psioniche

Qualità speciali: Costrutto, immunità alle arti psioniche, riduzione del danno 30/+2

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +5

Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1



Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o banda (2-4)
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 16-21 DV (Grande); 22-42 (Enorme)

Un ammazza-psion (chiamato anche golem di cristallo) è alto 2,85 metri e pesa all'incirca 1.125 kg. Il suo corpo è composto da cristalli dalle sfaccettature molto affilate.

Questi golem vengono creati per essere la maledizione di tutte le creature e i personaggi psionici, nonostante il loro nome. I loro corpi di cristallo possono essere incisi con simboli che promettono morte per le creature psioniche o che raffigurano tatuaggi psionici utili al golem.

COMBATTIMENTO

Gli ammazza-psion non fanno altro che seguire gli espliciti ordini dei loro creatori. Seguono le istruzioni alla lettera e sono incapaci di qualsiasi strategia o tattica. Non utilizzano le armi, neppure quando gli viene ordinato e colpiscono sempre prima con i pugni.

Il creatore di un ammazza-psion può comandare la creatura se il golem si trova entro 18 metri da lui e può vedere e udire il creatore. Se viene lasciato senza istruzioni, l'ammazza-psion di solito segue il suo ultimo ordine al meglio delle proprie capacità, ma, se attaccato, risponde agli attacchi. Il creatore può dare al golem un semplice programma che ne governi le azioni in sua assenza, come "Rimani in quest'area e attacca tutte le creature psioniche che vi entrano".

Costrutto: Immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, alle malattie e effetti simili. Non soggetto ai colpi critici, al danno debilitante, al danno di caratteristica, al risucchio di energia o alla morte per danno massiccio.

Immunità alle arti psioniche (Str): Gli ammazza-psion sono totalmente resistenti agli effetti psionici, compresi gli attacchi psionici.

Nega arti psioniche (Sop): Un ammazza-psion può utilizzare *nega arti psioniche* con un'azione gratuita una volta al round. L'effetto forma un'area di negazione in un'esplosione del raggio di 9 metri.

BLU

Umanoide Piccolo (Goblinoid)

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m

CA: 15 (+1 taglia, +4 Armatura di Inerzia)

Attacchi: Mezza lancia +0 mischia; o giavellotto +1 a distanza

Danni: Mezza lancia 1d6-1; o giavellotto 1d6-1

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, arti psioniche

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +2, Vol +2

Caratteristiche: For 8, Des 11, Cos 11, Int 12, Sag 14, Car 8

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +6, Osservare +4

Talenti: Armatura di Inerzia

Clima/Terreno: Terre calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitario, pattuglia (1-2 blu e 4-8 goblin),



squadra speciale (2-4 blue psion di 4° livello e 4-8 goblin combattenti di 3° livello), o come parte di un'organizzazione di goblin (1 blu psion di 4° livello per 20 goblin adulti)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio (solitamente psion)

I blu (goblin psionici) nascono diversi dagli altri goblin. La loro pelle bluastra li rende immediatamente estranei alla società, cosa che è spesso sufficiente per assicurarne la distruzione. Le comunità di goblin illuminate tentano di preservare i blu, in quanto la loro sopravvivenza fino alla maggiore età potenzia la tribù.

Un blu è spesso più piccolo di un goblin medio, con la pelle di un evidente colorito bluastrò, con una fronte piatta e occhi meno ottusi del solito. Per il resto sono identici al resto della loro razza. Di solito si vestono con corte vesti di cuoio, tinte di nero.

I blu parlano il Goblin e il Comune.

COMBATTIMENTO

I blu operano da supporto agli altri goblin in combattimento e spesso vengono chiamati a guidare una banda di goblin (dalle retrovie) in battaglia. Ciò si verifica particolarmente quando il blu ha guadagnato qualche livello come psion.

Arti psioniche (Mag): A volontà: *charme*, *dito di fuoco* e *mano distante*. Queste capacità funzionano come i poteri manifestati da uno psion di 8° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: *affondo mentale*, *frusta dell'ego* / *barriera mentale*, *mente vuota*.

Abilità: I blu ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di *Muoversi Silenziosamente*.

SOCIETÀ DEI BLU

I blu sono spesso male integrati in una tribù goblin. I goblin normali parlano contro di loro (ma non in loro presenza) e i capi non si fidano di loro: non è cosa rara che un blu venga ucciso dai suoi simili per semplice paura. Di conseguenza, i blu sono spesso estremamente paranoici: coloro che sopravvivono lo fanno perché sono diventati crudeli, astuti e pericolosi. I blu vivono da solitari nelle proprie caverne, ma visto che dipendono dal resto della tribù per la propria protezione, tendono a non vivere troppo lontani da essa.

In una tribù che contenga più di un blu, si potrebbe formare segretamente un "Consiglio Blu" che ottenga il controllo e quindi manipoli da dietro le scene i capi. Queste tribù sono molto più pericolose di quelle che uccidono i blu da piccoli.

PERSONAGGI BLU

La classe preferita dai blu è quella dello psion.

BURATTINAIO

Parassita Piccolissimo

Dadi Vita: 1/16 d8 (1 pf)

Iniziativa: +4 (Des)

Velocità: 1,5 m

CA: 22 (+8 taglia, +4 Des)

Attacchi: Morso +3 mischia

Danni: Morso 1d2-5

Faccia/Portata: 15 cm per 15 cm/0 cm

Attacchi speciali: Arti psioniche, schiavitù

Qualità speciali: Vista cieca, arti psioniche, protezione dell'ospite

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +3

Caratteristiche:

For 1, Des 19,

Cos 11, Int

18, Sag 16,

Car 14

Abilità: Ascoltare

+7, Nascondersi +24, Osservare +7

Talenti: Bastione Psicico

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o branco (2-8)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: -

I burattinai sono parassiti psionici che sperimentano le vite delle loro vittime prendendo il controllo delle loro menti.

Un burattinaio assomiglia ad una sanguisuga marrone scuro lunga 10 centimetri, priva di un'anatomia o di organi sensori definibili. Una volta che ha stabilito il controllo su di una vittima (adesso chiamata ospite), si attacca alla pelle dell'ospite in un posto nascosto dalla pelliccia, dai capelli o dagli abiti. Estrae il nutrimento dal sangue dell'ospite, ma siccome è tanto piccolo, i suoi requisiti sono minimi. Solo quando venti o più burattinai si impossessano di un singolo ospite (un avvenimento raro) c'è un qualche rischio diretto per la salute dell'ospite.

I burattinai cercano di infettare segretamente la società delle altre creature e prenderne il controllo in modo da ave-

re una continua fornitura di corpi. Essi non parlano tranne quando costringono un ospite a farlo.

COMBATTIMENTO

I burattinai utilizzano i loro poteri psionici per dominare i potenziali ospiti. Una volta che ne ha assunto il controllo, un burattinaio fa affidamento quasi esclusivamente sulle capacità mentali e fisiche dell'ospite, sebbene possa utilizzare i propri poteri psionici per aumentarne l'efficacia in situazioni particolarmente pericolose. I burattinai vengono comunemente incontrati quando sono segretamente in possesso di un ospite, cosicché la loro presenza non è immediatamente palese ai loro avversari.

Arti psioniche (Mag): A volontà: *chiavistello mentale*, *dominio minore* e *planare*. Queste capacità vengono manifestate come poteri di uno psion di 16° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: *frusta dell'ego/barriera mentale*.

Schiavitù (Mag): Se un burattinaio riesce a dominare con successo una vittima sette volte, l'effetto finale è permanente, legando l'ospite al burattinaio come una schiavitù manifestata da uno psion di 18° livello.

Vista cieca (Str): Un burattinaio può percepire le creature tramite sensi che non siano la vista fino a 18 metri di distanza.

Protezione dell'ospite (Str): Un burattinaio attaccato ad un ospite utilizza i bonus ai tiri salvezza base del suo ospite se sono migliori dei propri. Inoltre, solo i poteri psionici, gli incantesimi e gli effetti che colpiscono specificamente il tipo dell'ospite possono colpire il burattinaio; così, gli effetti che colpiscono i parassiti sono inefficaci contro un burattinaio che stia possedendo un umanoide.

Talenti: I burattinai guadagnano il talento Bastione Psicico come talento bonus.

CEREBRILITH

Demone (Tananar'ri)

Esterno Grande (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 9d8+36 (76 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 9 m

CA: 27 (-1 taglia, +1 Des, +17 naturale)

Attacchi: Morso +12 mischia, 2 artigli +7 mischia

Danni: Morso 1d8+4, artigli 1d6+2

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Arti psioniche, capacità magiche, evoca tananar'ri

Qualità speciali: Riduzione del danno 20/+2, RP 23, immunità al veleno e all'elettricità, resistenza al freddo, fuoco e acido 20, telepatia, danno dimezzato

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +7, Vol +10

Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 19, Int 15, Sag 18, Car 14

Abilità: Ascoltare +24, Cercare +14, Concentrazione +16,



Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +9, Osservare +24, Percepire Inganni +10, Sapienza Psionica +14
Talenti: Bastione Psicico, Poteri Rapidi, Trappola Mentale

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o banda (2-4)
Grado di Sfida: 14
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 10-13 DV (Grande); 14-27 DV (Enorme)

I cerebrilith sono demoni, nativi dell'Abisso i cui già terribili poteri vengono aumentati dalle arti psioniche.

I cerebrilith sono specialisti che si uniscono alle armate demoniache solo quando sono necessari a fronteggiare una specifica minaccia (come creature e personaggi psionici) per sconfiggerla. Quando non sono occupati da queste attività, essi sviluppano e addestrano le loro già notevoli capacità mentali, da soli o in piccoli gruppi, di solito dando la caccia ai mortali.

I cerebrilith sembrano imponenti umanoidi alti circa 2,4 metri, con un cervello incredibilmente esteso. Il loro enor-

me e lungo teschio si estende all'indietro fondendosi con la loro schiena ingobbita. Le loro mascelle zannute si protrudono da sotto i loro volti quasi fossero un'appendice separata. Il resto del corpo è affusolato ma liscio, come se fosse ricoperto costantemente dal sudore. Il demone cammina su tutti e quattro gli arti ma combatte sempre in piedi.

I cerebrilith parlano l'Abissale, il Celestiale e il Comune.

COMBATTIMENTO

I cerebrilith non si fermano davanti a nulla per uccidere un avversario intelligente. Amano esaminare la mente della vittima, libera dalle sue normali costrizioni, nella speranza di ottenere nuove cognizioni sulle arti mentali.

Arti psioniche (Mag): A volontà: chiavistello mentale, controllare fiamme, dominio di massa, fuoco bianco, individuazione delle arti psioniche, pre-cognizione marziale, sonda mentale, e teletrasporto senza errore (se stesso più 22,5 kg di oggetti); 3 volte al giorno: forma ectoplasmica. Queste capacità funzionano come poteri manifestati da uno psion di 13° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: tutti/tutte.

Capacità magiche: A volontà: blasfemia, cerchio magico contro il bene, dissacrare, dissolvi il bene, evoca sciame, individuazione del bene, influenza sacrilega e oscurità profonda. Queste capacità funzionano come incantesimi lanciati da uno stregone di 13° livello (CD del tiro salvezza 12 + livello dell'incantesimo).

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno un cerebrilith può tentare di evocare 3d10 dretch (vedi "Demone" nel Manuale dei Mostri) o un altro cerebrilith con una probabilità successo del 35%. Se il tiro fallisce, nessuna creatura risponde all'evocazione. I tanar'ri evocati ritornano automaticamente da dove sono venuti dopo 1 ora. Un tanar'ri che è stato appena evocato non può utilizzare la propria capacità di evocazione per 1 ora.

Telepatia (Sop): I cerebrilith possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che possieda un linguaggio.

Danno dimezzato (Str): Qualsiasi attacco non magico contro un cerebrilith, compresi gli attacchi da parte di armi psioniche, infligge solo metà danno. Questo effetto non è cumulativo con la riduzione del danno della creatura; si applichi la riduzione del danno o il danno dimezzato, quale dei due risulti nel minore ammontare di danno inflitto.

Abilità: I cerebrilith ricevono un bonus razziale +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

COSTRUTTO AISTRALE

I costrutti astrali vengono creati tramite specifici poteri di Metacreatività (costrutto astrale I-IX). Essi vengono plasmati dall'ectoplasma puro (una porzione della sostanza astrale attirata nel Piano Materiale). I Dadi Vita di un costrutto astra-

le vengono determinati dal livello del potere utilizzato per crearlo. I costrutti astrali di un dato numero di DV possono però in qualche modo variare gli uni dagli altri in base alla volontà dei loro creatori.

CREARE UN COSTRUTTO ASTRALE

Quando manifesta il potere *costrutto astrale*, lo psionico assembla la creatura desiderata tra un menu di opzioni, come indicato nella tabella delle statistiche della creatura. Lo

	Costrutto astrale di 1° livello Costrutto Piccolo	Costrutto astrale di 2° livello Costrutto Medio	Costrutto astrale di 3° livello Costrutto Medio
Dadi Vita:	1d10 (5 pf)	2d10 (11 pf)	2d10 (11 pf)
Iniziativa:	+2 (Des)	+2 (Des)	+2 (Des)
Velocità:	12 m	12 m	12 m
CA:	14 (+1 taglia, +2 Des, +1 naturale)	14 (+2 Des, +2 naturale)	16 (+2 Des, +4 naturale)
Attacchi:	Schianto +2 mischia	Schianto +2 mischia	Schianto +4 mischia
Danni:	Schianto 1d4+1	Schianto 1d6+1	Schianto 1d6+4
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	1 capacità dal Menu A	2 capacità dal Menu A	3 capacità dal Menu A
Tiri salvezza:	Temp +0, Rifl +2, Vol +1	Temp +0, Rifl +2, Vol +1	Temp +0, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche:	For 13, Des 15, Cos -, Int -, Sag 12, Car 6	For 13, Des 15, Cos -, Int -, Sag 12, Car 6	For 17, Des 15, Cos -, Int -, Sag 15, Car 6
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	1/3	1	2
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	-	-	-
	Costrutto astrale di 4° livello Costrutto Grande	Costrutto astrale di 5° livello Costrutto Grande	Costrutto astrale di 6° livello Costrutto Grande
Dadi Vita:	5d10 (27 pf)	7d10 (38 pf)	10d10 (55 pf)
Iniziativa:	+2 (Des)	+2 (Des)	+2 (Des)
Velocità:	15 m	15 m	15 m
CA:	16 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale)	17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale)	18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale)
Attacchi:	Schianto +9 mischia	Schianto +13 mischia	Schianto +15/+10 mischia
Danni:	Schianto 1d8+10	Schianto 1d8+13	Schianto 1d8+13
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	1 capacità dal Menu B	2 capacità dal Menu B	3 capacità dal Menu B
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/+1	Riduzione del danno 5/+1	Riduzione del danno 5/+2
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +3, Vol +3	Temp +2, Rifl +4, Vol +4	Temp +3, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche:	For 25, Des 15, Cos -, Int -, Sag 15, Car 6	For 29, Des 15, Cos -, Int -, Sag 15, Car 6	For 29, Des 15, Cos -, Int -, Sag 15, Car 6
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	4	5	7
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	-	-	-
	Costrutto astrale di 7° livello Costrutto Grande	Costrutto astrale di 8° livello Costrutto Grande	Costrutto astrale di 9° livello Costrutto Enorme
Dadi Vita:	13d10 (71 pf)	16d10 (88 pf)	19d10 (104 pf)
Iniziativa:	+2 (Des)	+2 (Des)	+2 (Des)
Velocità:	15 m	15 m	15 m
CA:	19 (-1 taglia, +2 Des, +8 naturale)	20 (-1 taglia, +2 Des, +9 naturale)	20 (-2 taglia, +2 Des, +10 naturale)
Attacchi:	Schianto +18/+13 mischia	Schianto +23/+18/+13 mischia	Schianto +25/+20/+15 mischia
Danni:	Schianto 1d8+15	Schianto 1d8+18	Schianto 1d8+19
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/3 m	3 m per 3 m/4,5 m
Attacchi speciali:	1 capacità dal Menu C	2 capacità dal Menu C	3 capacità dal Menu C
Qualità speciali:	Riduzione del danno 10/+3	Riduzione del danno 10/+3	Riduzione del danno 10/+3
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +6, Vol +6	Temp +5, Rifl +7, Vol +7	Temp +6, Rifl +8, Vol +8
Caratteristiche:	For 31, Des 15, Cos -, Int -, Sag 15, Car 6	For 35, Des 15, Cos -, Int -, Sag 15, Car 6	For 37, Des 15, Cos -, Int -, Sag 15, Car 6
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	8	9	10
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	-	-	-



psionico può sempre sostituire due capacità di un menu inferiore ad una capacità dal menu di livello immediatamente superiore (per esempio, due capacità dal Menu A invece di una dal Menu B). In generale, i costrutti astrali appaiono come insiemi animati di ectoplasma con una forma vagamente umanoide, ma lo psionico li può modellare a seconda dei suoi desideri entro i limiti imposti dalla taglia della creatura. La qualità di questa "scultura del costrutto" viene determinata da una prova di Artigianato (sculpture) con una CD determinata dal Dungeon Master.

Costrutto: I costrutti sono generalmente privi di un punteggio di Intelligenza e non dispongono mai di punteggio di Costituzione. Un costrutto è immune agli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), ai veleni, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti mortali e quelli necromantici.

I costrutti non guariscono dal danno per conto proprio a meno che non vengano curati. I costrutti possono essere riparati allo stesso modo di un oggetto.

Un costrutto non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni di caratteristica, ai risucchi di caratteristica o a quelli di energia. È immune a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra (a meno che l'effetto non operi anche sugli oggetti). Un costrutto non corre il ri-

schio di morire a causa del danno massiccio (vedi Capitolo 8 del Manuale del Giocatore), ma quando viene ridotto a 0 punti ferita o meno è immediatamente distrutto. Siccome non è mai stato veramente vivo, un costrutto non può essere rianimato o resuscitato. I costrutti non hanno bisogno di aria da respirare.

Costrutto astrale Menu A

Armatura (Str): bonus di deviazione +1 alla CA.

Attacco addizionale: Un attacco extra con il bonus di attacco più alto; entrambi gli attacchi hanno -2 al tiro per colpire.

Nuotare: Il costrutto assume una forma affusolata e simile ad uno squalo. Velocità 18 metri. **Resistenza (Str):** Scegliere una tra: resistenza al fuoco, freddo, acido, elettricità o suono 5. La stessa resistenza può essere scelta più volte in maniera cumulabile. Per esempio, prendere resistenza al fuoco tre volte darebbe una resistenza totale di 15.

Sbilanciare (Str): Se il costrutto colpisce con un attacco di schianto può tentare di sbilanciare l'avversario con un'azione gratuita (vedi Capitolo 8 del Manuale del Giocatore) senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire alla manovra sbilanciare del costrutto astrale.

Sprintare (Str): Una volta all'ora, il costrutto può compiere un'azione di carica per muoversi a velocità 10 volte quella normale.

Travolgere (Str): Con un'azione standard, in ogni round durante il proprio turno, il costrutto può letteralmente passare sopra un avversario di almeno una taglia più piccola di lui. Egli deve semplicemente muoversi sopra il proprio avversario per infliggergli del danno contundente uguale a 1d4 + il modificatore di Forza (vedi "Travolgere" nell'Introduzione del Manuale dei Mostri).

Volare (Str): Il costrutto possiede delle ali fisiche (apertura alare di 1,8 metri). Velocità 18 m (media).

Costrutto astrale Menu B

(Si può rimpiazzare qualsiasi opzione di questo menu con due opzioni del Menu A).

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, il costrutto deve colpire con un attacco di schianto. Se riesce a trattenere l'avversario, può stritolare (deve possedere la capacità stritolare; vedi sotto).

Armatura pesante (Str): Bonus di deviazione +4 alla CA.

Caricare (Str): Se il costrutto carica un avversario durante il primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già compiuto un'azione di movimento. Se possiede la capacità stritolare, può utilizzarla insieme alla carica (vedi sotto).

Impatto violento (Sop): Una volta al giorno, il costrutto può compiere un normale attacco in modo che infligga danno addizionale pari ai suoi DV.

Respingente (Str): Il costrutto guadagna 3d10 punti ferita temporanei (selezioni multiple non sono cumulabili).

Stritolare (Str): Un costrutto che riesce a trattenere un avversario può compiere un attacco di stritolamento (+9 mischia) per infliggere 2d4 + il modificatore di Forza danni. Se carica un avversario durante il primo round di combattimento, lo può anche stritolare (deve possedere la capacità caricare, vedi sopra).

Costrutto astrale Menu C

(Si può rimpiazzare qualsiasi opzione di questo menu con due opzioni del Menu B).

Armatura super pesante (Str): Bonus di deviazione +7 alla CA.

Cono di rumore (Mag): Può manifestare cono di rumore con un'azione standard.

Incornata (Str): Il costrutto ha corni e riceve un attacco addizionale da incornata con un bonus di attacco uguale al suo bonus di attacco da schianto +15 e che infligge 1d8 + il modificatore di Forza danni.

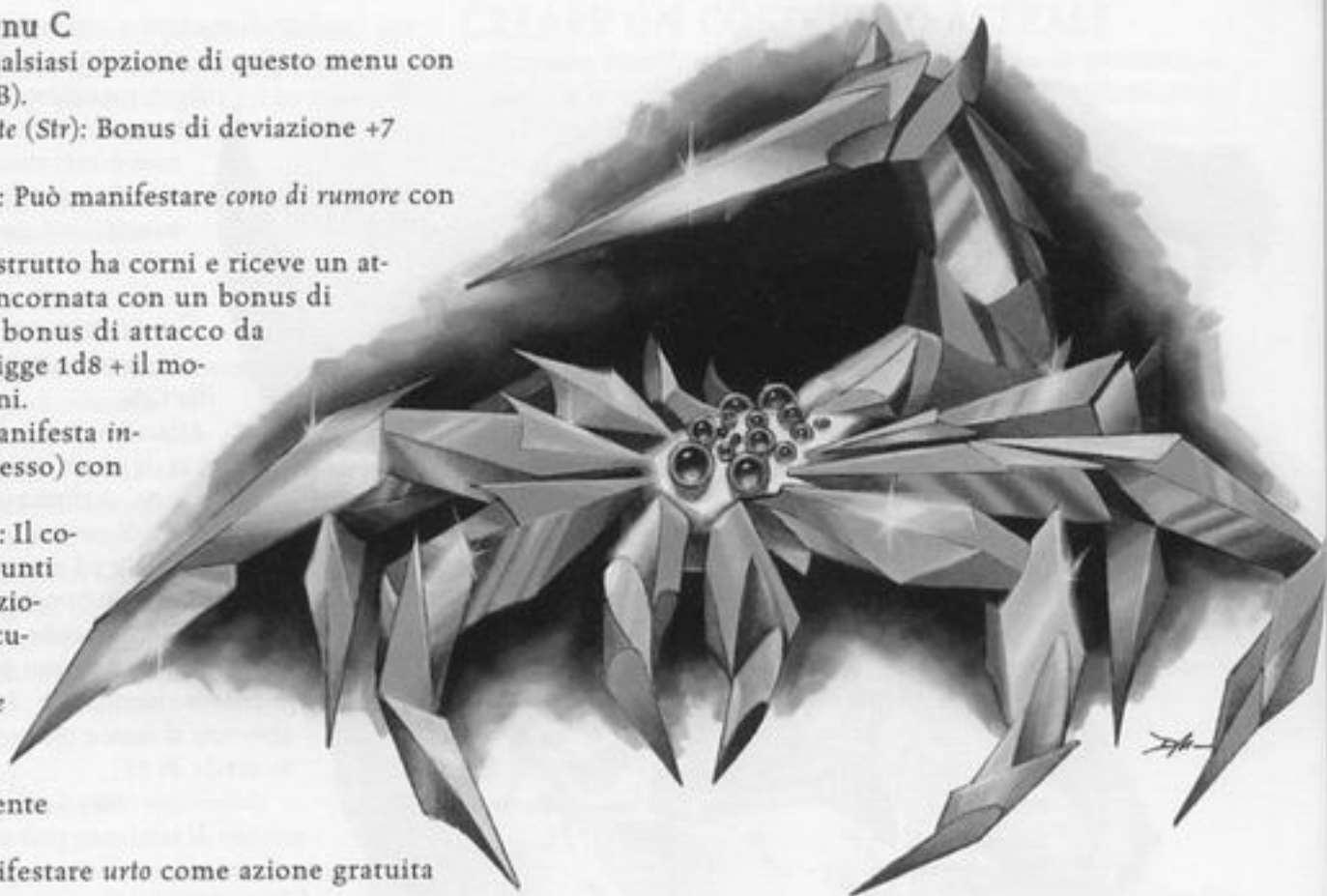
Invisibilità (Mag): Manifesta invisibilità (solo su se stesso) con un'azione standard.

Respingente extra (Str): Il costrutto riceve 10d10 punti ferita temporanei (selezioni multiple non sono cumulabili).

Scivolo dimensionale (Mag): Può manifestare scivolo dimensionale con un'azione equivalente al movimento.

Urto (Mag): Può manifestare urto come azione gratuita (una volta per round).

Vedere invisibilità (Sop): Ha vedere invisibilità (come per il potere omonimo) sempre attivo.



CRYSMAL

Elementale Piccolo (Terra)

Dadi Vita: 6d8+6 (33 pf)

Iniziativa: +2 (Des)

Velocità: 6 m

CA: 21 (+1 taglia, +2 Des, +8 naturale)

Attacchi: Pungiglione +7 mischia

Danni: Pungiglione 1d3+3

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Qualità speciali: Riduzione del danno 15/+1, elementale, arti psioniche, resistenza all'elettricità 15, immunità al fuoco e al freddo.

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +2

Caratteristiche: For 15, Des 14, Cos 12, Int 6, Sag 10, Car 10

Abilità: Osservare +6, Saltare +11, Scalare +11, Valutare +8

Talenti: Abilità Focalizzata (Valutare), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario o sfaccettatura (2-5)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Doppi beni (solo gemme)

Allineamento: Qualsiasi legale

Avanzamento: 7-9 DV (Media); 10-13 DV (Grande)

Conglomerato di pietra e cristallo, il crysmal cerca innanzitutto di perpetuare la propria specie.

La sagoma a forma di scorpione di un crysmal è composta completamente di minerali. Da sei a otto frammenti cristallini forniscono il mezzo di locomozione, mentre un cristallo appuntito forma un perfetto pungiglione.

I crysmal trasformano i normali minerali in piccoli crysmal. Le gemme sono il mezzo perfetto per questo ciclo riproduttivo: da otto a dieci di loro, ognuna del valore di 25 mo. Una volta che un crysmal ha raccolto materiale grezzo sufficiente nella propria tana sotterranea, trascorre una settimana a trasformare le gemme in 1d4 versioni Minuscole di se stesso (creature da 3 DV).

I crysmal comprendono il Terran ma non lo parlano.

COMBATTIMENTO

I crysmal preferiscono riprodursi con tranquillità, ma a volte devono dare la caccia ai cristalli per portare avanti il loro ciclo riproduttivo. Non hanno paura di attaccare le creature bipedi, le quali, hanno appreso, spesso portano con sé delle gemme.

Elementale: Immunità al veleno, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Non sono soggetti ai colpi critici.

Arti psioniche (Mag): A volontà: controllare oggetti, controllare suoni, creare suoni, individuazione delle arti psioniche e porta in fase. Queste capacità funzionano come se manifestate da uno psion di 18° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: affondo mentale, frusta dell'ego/mente vuota.

Abilità: I crysmal ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Valutare quando esaminano le gemme.

Talenti: I crysmal ottengono Abilità Focalizzata (Valutare) come talento bonus.

DIVORACERVELLI

Aberrazione Piccola

Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)

Iniziativa: +4 (Des)

Velocità: 12 m

CA: 17 (+1 taglia, +4 Des, +2 naturale)

Attacchi: 4 artigli +6 mischia

Danni: Artiglio 1d3+1

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Qualità speciali: Riduzione del danno 20/+3, resistenza all'elettricità 15, immunità al fuoco, arti psioniche, ladro di corpi, vulnerabilità alla protezione dal male

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +6

Caratteristiche: For 13, Des 19, Cos 15, Int 12, Sag 12, Car 10

Abilità: Ascoltare +8, Intrattenere (recitare) +8*, Osservare +9, Saltare +9, Scalare +10

Talenti: Abilità Focalizzata (Intrattenere), Sensi Acuti

Clima/Terreno: Colline, montagne calde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Solitario o stormo (2-4)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: 1/2 monete; doppio dei beni; oggetti standard
Allineamento: Spesso caotico malvagio
Avanzamento: 7-8 DV (Media); 9-12 DV (Grande)

"Un grosso cervello su quattro gambe" è una perfetta descrizione del divoracervelli. La creatura caccia le prede viventi, a volte agli ordini dei loro potenti padroni, e si impossessa dei loro corpi dopo averne divorato il cervello.

Uno sguardo ravvicinato rivela che il cervello di 60 centimetri di diametro del divoracervelli è ricoperto da una resistente crosta trasparente e le sue gambe terminano in micidiali artigli. Il divoracervelli utilizza la sua capacità *ladro di corpi* per mascherarsi come la sua ultima vittima, permettendogli di entrare in zone ricche di prede o per agire da spia per il proprio padrone (di solito un mind flayer).

I divoracervelli capiscono il Comune ma devono possedere un corpo per parlarlo. Un divoracervelli all'interno di un corpo conosce anche i linguaggi conosciuti dalla sua vittima più recente.

COMBATTIMENTO

Il divoracervelli carica in mischia dopo aver prima manifestato *scisma*, che gli permette di compiere un'azione parziale gratuita ogni round in aggiunta al suo normale round di azione. Esso deve utilizzare quest'azione parziale per manifestare un potere psionico o un attacco psionico.

Arti psioniche (Mag): A volontà: *compressione*, *dominio*, *invisibilità*, *riparazione corporea minore*, *scisma* e *tocco doloroso*. Queste capacità funzionano come poteri manifestati da uno psion di 16° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: *frusta dell'ego*, *intrusione nel Sé*/forza intellettuale, *mente vuota*, *scudo di pensieri*.

Ladro di corpi (Mag): Quando un divoracervelli ha la meglio su di una vittima solitaria, ne consuma il cervello ed entra nel suo cranio (riducendosi, se necessario, con *compressione*). Una volta al suo interno, esso anima organicamente il corpo come se fosse il cervello originario e può utilizzare tutti i propri poteri psionici sul corpo posseduto come se fosse il proprio (come utilizzare *riparazione corporea minore* per guarire una grave ferita alla testa). Il corpo è un po' rigido, ma fino a quando la vittima non è completamente morta (punti ferita ridotti a -10), il divoracervelli la controlla completamente. Il furto del corpo dura un massimo di sette giorni, dopo di che il divoracervelli deve uscire e procurarsi altro nutrimento.

I punteggi delle caratteristiche di un corpo posseduto diventano quelli del divoracervelli che lo controlla, anche se la sua CA non cambia. Esso ha un numero di punti ferita massimo di 6 (anche se completamente guarito) e un bonus di attacco base di +4. Il divoracervelli non può utilizzare nessuna delle capacità speciali della sua vittima, qualora questa ne possieda.

Vulnerabilità a protezione dal male (Str): Un divoracervelli viene trattato come una creatura evocata ai fini dell'incantesimo *protezione dal male*.

Abilità: *Quando consuma un cervello, il divoracervelli assorbe parte delle memorie della vittima, guadagnando un bonus di competenza +5 alle prove di Intrattenere (recitare) quando cerca di far passare il corpo posseduto per l'originale.

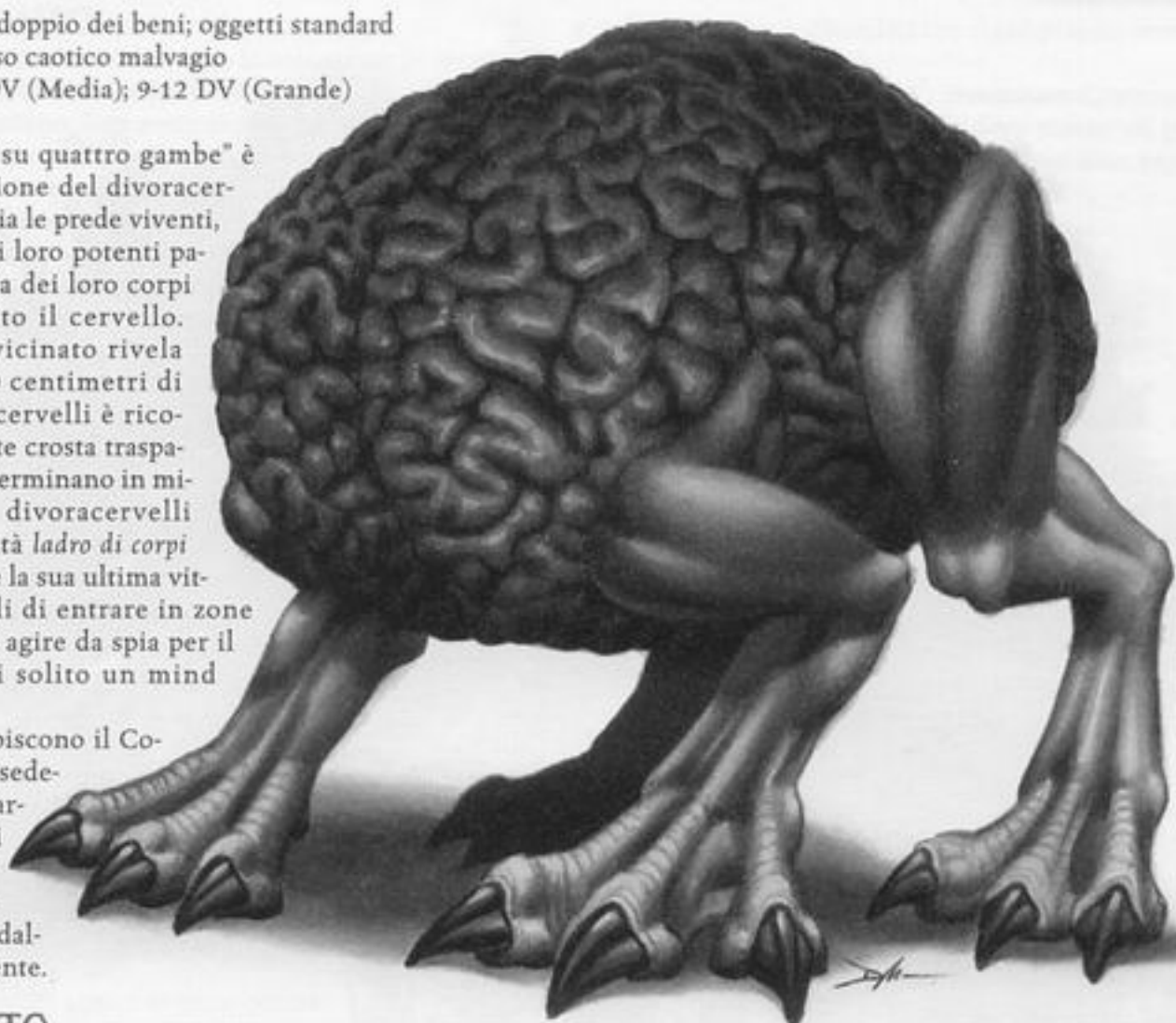


Illustrazione di D. Martin

FOLUGUB

Aberrazione Media

Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 12 m

CA: 18 (+3 Des, +5 naturale)

Attacchi: Lingua +3 mischia, morso -2 mischia

Danni: Lingua liquefare, morso 2d4

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Liquefare

Qualità speciali: Olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +5

Caratteristiche: For 10, Des 17, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 8

Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8

Talenti: Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 3

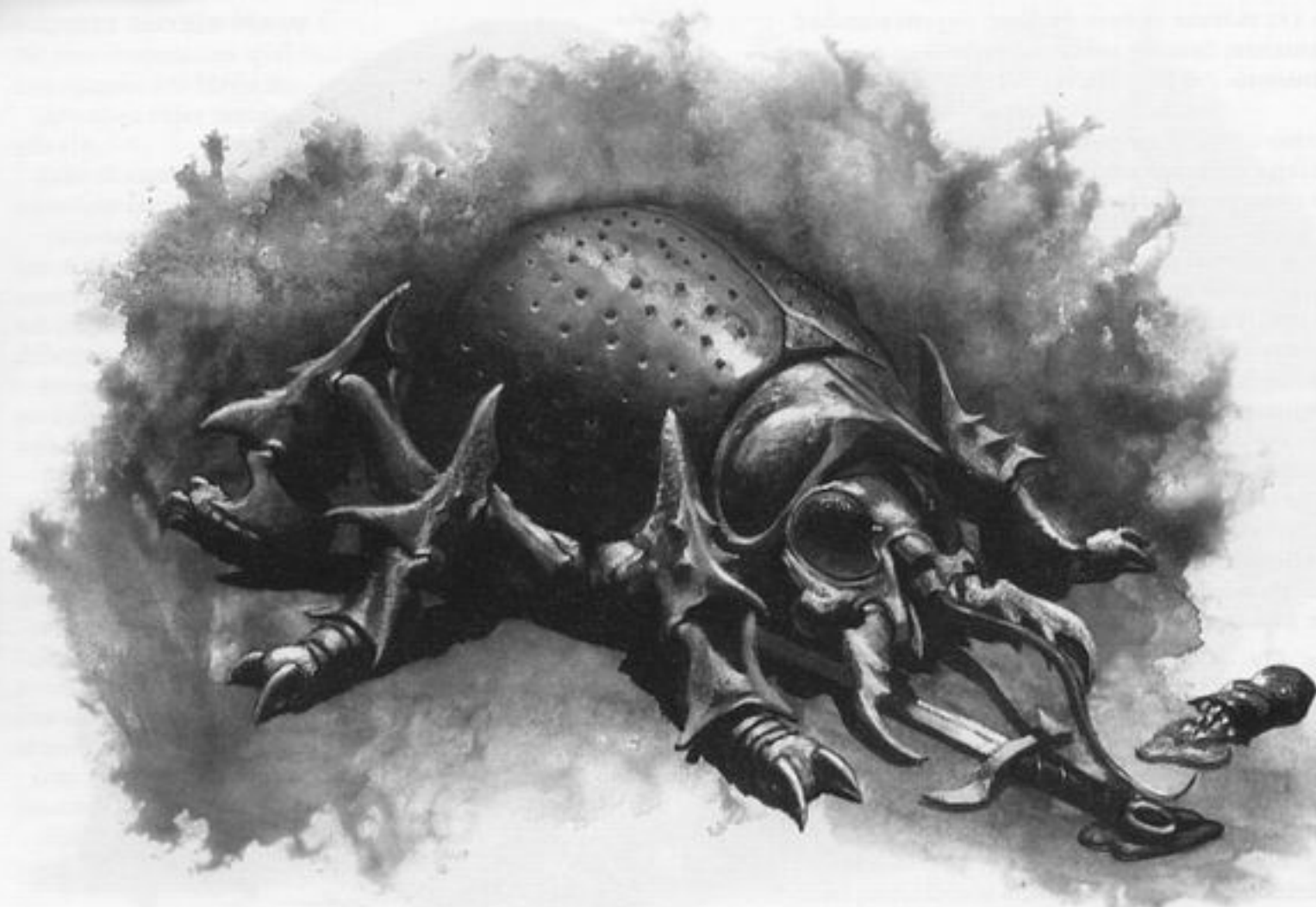
Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 5-6 DV (Media); 7-14 DV (Grande)

Sebbene non siano creature psioniche, i folugub dissolvono e divorano gli oggetti di cristallo. Essi sono una dannazione per tutti i gruppi equipaggiati con oggetti psionici, in quanto molti oggetti psionici contengono o sono composti completamente di cristallo.

Un folugub è una creatura simile ad uno scarafaggio lunga 1,8 metri e alta 90 centimetri, del peso all'incirca di 81 kg. Il suo carapace protettivo brilla e riflette la luce con un bagliore cristallino. Un organo simile ad una lingua schiocca tra le sue mandibole ogni pochi secondi, e raggiunge una lunghezza di 90 centimetri. La lingua liquefa gli oggetti di cristallo (comprese le gemme) che tocca, che vengono poi ingoiate dal folugub.



COMBATTIMENTO

Un folugub può annusare un oggetto di cristallo fino a 27 metri di distanza, e una volta che l'ha odorato, c'è ben poco che possa tenerlo lontano dal suo obiettivo. Di solito smette di attaccare per fermarsi a divorare un oggetto appena liquefatto. La creatura mira sempre all'oggetto di cristallo più grande disponibile.

Liquefare (Str): Un folugub che effettua con successo un attacco di contatto con la sua lingua fa sì che l'oggetto di cristallo mirato cambi stato, passando da solido a liquido e diventando immediatamente privo di valore. La taglia dell'oggetto è priva di importanza: una statua di cristallo si liquefa tanto velocemente quanto un diamante incastonato in un anello. Le armature e le armi psioniche fatte di cristallo e altri oggetti psionici composti di cristallo, devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) o venire liquefatti. Gli attacchi contro oggetti in possesso di altri individui provocano attacchi di opportunità.

Anche un'arma cristallina che infligga danno ad un folugub si liquefa immediatamente.

Talenti: I folugub guadagnano Sensi Acuti come talento bonus.

GITHYANKI

Esterno Medio (Malvagio)

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 9 m

CA: 16 (+1 Des, +5 corazza di piastre)

Attacchi: Spadone perfetto +3 mischia; o arco lungo composito +2 distanza

Danni: Spadone perfetto 2d6; o arco lungo composito 1d8

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Arti psioniche

Qualità speciali: Arti psioniche, RP variabile (vedi testo)

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +1

Caratteristiche: For 10, Des 12, Cos 13, Int 11, Sag 8, Car 10

Abilità: Artigianato (costruire armature) +2, Artigianato

(costruire armi) +2, Cercare +4

Talenti: Arma Focalizzata (spadone)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Compagnia (2-4 guerrieri di 3° livello o combattenti psichici), squadra (11-20 guerrieri di 3° livello o combattenti psichici, più 2 sergenti di 7° livello, 1 capitano di 9° livello e 1 giovane drago rosso), o reggimento (30-100 guerrieri di 3° livello o combattenti psichici, più 1 sergente di 7° livello per ogni 10 membri, 5 sottotenenti di 7° livello, 3 capitani di 9° livello, 1 capo supremo di 16° livello, 1 drago rosso adulto per ogni 30 membri)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi)

Avanzamento: Per classe del personaggio

I githyanki sono un'antica stirpe di creature simili agli uomini che risiedono nel Piano Astrale, allestendo le proprie armerie per il prossimo scontro, saccheggio o guerra.

Sono magri, alti all'incirca 1,87 metri e pesano intorno ai 76,5 kg. Hanno una pelle ruvida e gialla, capelli neri che vengono spesso raccolti in una o più code. I loro occhi hanno riflessi scuri e le loro orecchie sono a punta e rivolte all'indietro. Preferiscono i vestiti e le armature elaborate. Infatti, venerano le proprie armi e armature e non è raro che un githyanki mostri maggior preoccupazione per i propri armamenti che per un compagno.

I githyanki parlano la propria lingua segreta, ma la maggior parte di loro conosce anche il Comune e il Draconico. Come i nani, i githyanki sono maestri artigiani, anche se si concentrano quasi esclusivamente nell'arte della guerra. I loro oggetti sono peculiari, e i non githyanki che ne entrano in possesso rischiano un'immediata vendetta dovessero incontrare un githyanki. La maggior parte dei githyanki incontrati lontano da casa sono guerrieri o combattenti psichici; si possono però incontrare anche psion, maghi (chiamati "fattucchieri") e githyanki multiclasse (chiamati gish).

COMBATTIMENTO

I githyanki sono esperti combattenti, familiari con le tecniche dell'imboscata, della copertura e degli attacchi psionici da cecchini, da lontano. Essi preferiscono però affrontare i nemici corpo a corpo in modo da utilizzare le loro devastanti armi da mischia. Le armi githyanki sono di solito spadoni, spade bastarde, o altre armi dalla grande lama di squisita manifattura githyanki, tutte perfette e ognuna decorata e battezzata in maniera distintiva. Gli psion e i maghi githyanki dirigono i loro poteri con estrema accuratezza per sostenere i loro compagni in battaglia.

Arti psioniche (Mag): A volontà: *chiarovisione/chiaroveggenza*, *scivolo dimensionale* e *telecinesi*. Dopo aver raggiunto l'8° livello di personaggio, un githyanki può utilizzare *spostamento planare* una volta al giorno. Queste capacità funzionano come poteri manifestati da uno psion di 16° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: *affondo mentale/vuoto mentale*.

Resistenza ai poteri psionici (Str): Un githyanki possiede una resistenza ai poteri psionici uguali a $5 + 1$ per livello di personaggio.

Spade d'argento

Queste impressionanti armi vengono portate in battaglia dai githyanki di 7° livello o superiore. Di fattura githyanki, una *spada d'argento* funziona come uno *spadone+3* e sembra molto simile ad una normale arma githyanki. Quando viene sfoderata in battaglia, la lama si trasforma in un colonna di liquido argenteo, alterando l'equilibrio dell'arma di round in round mentre la lama scorre e splende. Nelle mani di qualcuno senza l'appropriato talento di Competenza nelle Armi Esotiche, l'arma è ingombrante (penalità di -4 ai tiri per colpire) e possiede solo il suo bonus di potenziamento. Un utilizzatore competente che si trovi sul Piano Astrale, però, è in grado di attaccare la corda d'argento che unisce molti viaggiatori astrali alle loro forme fisiche; la corda, normalmente priva di sostanza, viene trattata come un oggetto tangibile con la CA del proprietario, durezza 10, e 20 punti ferita (vedi "Attaccare un oggetto" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Una corda d'argento si estende visibilmente 1,5 metri dietro il viaggiatore astrale prima di svanire nel mezzo astrale. Attaccarla provoca un attacco di opportunità da parte del viaggiatore astrale.

Quando la corda viene danneggiata, il viaggiatore astrale deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o è costretto a tornare immediatamente nel suo corpo: cosa che potrebbe essere ad ogni modo positiva se il viaggiatore non è preparato a combattere i githyanki nel loro piano natale. Se la corda d'argento viene completamente recisa, il corpo materiale della creatura (e il suo duplicato astrale) muore all'istante. Le corde dei viaggiatori con il potere *vuoto mentale* attivo sono immuni alle *spade d'argento*.

Esistono anche *spade d'argento* con un bonus di potenziamento +5 e caratteristiche vorpal, ma si tratta di artefatti minori, molto rari e in possesso solo degli eroi della razza. Se una *spada d'argento* dovesse cadere nelle mani di un'altra creatura, i githyanki, se possono, uccideranno il possessore, rubandola se ne hanno l'occasione, nego-

ziando se devono, o alleandosi con il più potente avversario del ladro, come ultima risorsa.

Livello di manifestazione: 11°; **Prerequisiti:** Costruire Armi e Armature Psioniche, il creatore deve essere un githyanki; **Prezzo di mercato:** 98.350 mo; **Costo di creazione:** 49.000 mo + 3.920 PE.



Illustrazione di S. Wood

SOCIETÀ GITHYANKI

I mind flayer schiavizzarono intere razze compresi gli antenati dei githyanki. Secoli di schiavitù alimentarono l'odio, nutirono la risolutezza e infine produssero poteri psionici. Dotati di proprie armi mentali e un potente capo dietro cui radunarsi (il leggendario Gith), gli schiavi diedero inizio ad una guerra attraverso i piani che, alla fine, portò alla caduta dell'impero illithid, portando la libertà agli schiavi sopravvissuti. Poco dopo, però, questi si divisero in due gruppi razziali distinti: i githyanki e i loro mortali nemici, i githzerai (vedi "Githzerai", sotto). Ognuno dei due gruppi cercava costantemente l'estinzione dell'altro. Questa animosità è divampata nel corso dei secoli, mutando i githyanki nelle malvagie e militaristiche creature che sono oggi. L'odio di entrambe le razze per i mind flayer non conosce confini, però, e interromperebbero le loro ostilità per annientare degli illithid se se ne presentasse l'opportunità.

I githyanki vivono in enormi fortezze che vagano nel Piano Astrale. Qui commerciano, costruiscono oggetti, coltivano il cibo, e conducono le proprie vite. Non esistono dimore familiari e la maggior parte dei githyanki preferisce la propria casa; i githyanki vengono però spesso incontrati in gruppi, intenti a migliorare le proprie abilità di combattenti. Una fortezza contiene un numero di non combattenti (la maggior parte bambini) pari al 20% della popolazione combattente. I githyanki maschi e femmine possono rivestire praticamente ogni ruolo o classe.

I githyanki non hanno divinità ma rendono omaggio alla loro regina lich. Sovrano geloso e paranoico, la regina divora l'essenza di qualsiasi githyanki che salga ad un livello di personaggio superiore al 16°. Oltre ad eliminare i potenziali rivali, la regina lich aumenta il proprio potere con l'essenza vitale rubata.

Patto con i draghi rossi: I githyanki hanno stretto un patto razziale con i draghi rossi, che a volte servono i githyanki come destrieri. Da soli, i githyanki ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Diplomazia quando hanno a che fare con dei draghi rossi. In grossi gruppi, possono stringere delle temporanee alleanze con i draghi rossi a discrezione del DM (vedi "Organizzazione", sopra).

PERSONAGGI GITHYANKI

Un githyanki può scegliere il guerriero o il combattente psichico come sua classe preferita. I githyanki non sono mai chierici, a meno che non tradiscano la temuta regina lich (scelta pericolosa e in ultimo letale).

GITHZERAI

Esterno Medio

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 9 m

CA: 17 (+3 Des, +4 Armatura di Inerzia)

Attacchi: Pugnale +1 mischia; o arco lungo composito +4 distanza

Danni: Pugnale 1d4; o arco lungo composito 1d8

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Qualità speciali: Arti psioniche, RP variabile (vedi testo)

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +3

Caratteristiche: For 10, Des 16, Cos 10, Int 8, Sag 12, Car 11

Abilità: Concentrazione +4, Cercare +2

Talenti: Armatura di Inerzia

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Fratellanza (3-12 studenti di 3° livello), setta (12-24 studenti di 3° livello, più 2 insegnanti di 7° livello e 1 mentore di 9° livello), o ordine (30-100 studenti di 3° livello, più 1 insegnante di 7° livello per 10 adulti, 5 mentori di 9° livello, 2 maestri di 13° livello e 1 sensei di 16° livello)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Qualsiasi neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

I githzerai sono una popolazione simile agli umani ma dal cuore duro che vive nel piano del Limbo, al sicuro nella protezione offerta dai loro monasteri.

Sono più magri e più alti degli umani, con lineamenti

affilati, visi allungati e occhi grigi o gialli. Serii e compassati, i githzerai tendono verso la sobrietà sia nel modo di vestirsi che nella personalità.

Di regola, sono individui silenziosi, che se ne stanno sulle loro, e si fidano di pochi che non siano

della loro stessa specie. I githzerai parlano il proprio linguaggio

(abbastanza simile alla lingua dei githyanki da far sì che si possano capire gli uni con gli altri se decidessero di parlare invece di combatter-

si), ma molti parlano anche il Comune.

Molti githzerai sono monaci; combattenti psichici, psion, stregoni, ladri, o multiclasse (chiamati *zerth*) sono però anch'essi indispensabili ad un monastero.

COMBATTIMENTO

I githzerai non hanno paura di venir colti disarmati, perché i loro stessi corpi sono le loro armi. I monaci githzerai sono



combattenti letali, anche senz'armi e senza armatura, e brama di condurre la "giusta battaglia" contro i loro nemici, i githyanki e i mind flayer. In mischia, gli psion e gli stregoni githzerai utilizzano spesso i loro poteri per potenziare i monaci, i combattenti psichici e i ladri.

Arti psioniche (Mag): A volontà: caduta morbida, prescienza marziale e pugno distante. Raggiunto l'11° livello di personaggio, un githzerai può utilizzare spostamento planare una volta al giorno. Queste capacità funzionano come poteri manifestati da uno psion di 16° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: frusta dell'ego/barriera mentale.

Resistenza ai poteri psionici (Str): Un githzerai ha una resistenza ai poteri psionici di 5 + 1 per livello di personaggio.

SOCIETÀ GITHZERAI

Gli antenati dei githzerai si unirono sotto il comando del ribelle Gith (vedi "Githyanki", sopra) e abbatterono l'antico impero planare dei mind flayer. Una volta liberi, gli ex schiavi si divisero prima ideologicamente e poi in razze distinte, divenendo i githzerai e i loro nemici, i githyanki. La storia della prigionia dei githzerai fu il fondamento per il loro stile di vita monastico, nel quale tutti i githzerai apprendono fin dall'infanzia come eliminare i potenziali oppressori e i nemici della specie (ossia chiunque non sia un githzerai).

I githzerai vivono all'interno di monasteri simili a fortezze autosufficienti, nelle profondità del caos errante del Limbo. Sebbene all'esterno sia il disordine a regnare, all'interno di questi edifici domina la stabilità. Ogni monastero è sotto il totale controllo di un sensei, un monaco di almeno 16° livello, e segue una rigida programmazione di litanie, pranzi, addestramenti nelle arti marziali e preghiere, a seconda della particolare filosofia monastica del sensei. Un monastero contiene una popolazione di non combattenti (perlopiù bambini) pari al 15% della popolazione combattente. I githzerai maschi

e femmine possono ricoprire qualsiasi ruolo o classe.

Rakkma: Come segno di particolare devozione, i githzerai a volte organizzano gruppi di caccia ai mind flayer chiamati *rakkma*. Un *rakkma* consiste in 4-5 githzerai di 8° livello e 1-2 di 11° livello, perlopiù monaci, ma che comprende perlomeno uno psion e possibilmente un ladro. Un *rakkma* non farà ritorno a casa fino a quando non avrà ucciso un numero di illithid pari almeno al numero dei suoi membri.

PERSONAGGI GITHZERAI

La classe preferita dai githzerai è il monaco (questi personaggi sono di allineamento legale neutrale).

MANGIAPENSIERI

Aberrazione Piccola

Dadi Vita: 3d8 (13 pf)

Iniziativa: +8 (+4 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m

CA: 17 (+1 taglia, +4 Des, +2 naturale)

Attacchi: Tocco +4 mischia

Danni: Tocco mangia pensieri (vedi testo)

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Mangiare pensieri

Qualità speciali: Transizione eterea, arti psioniche

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 12, Des 18, Cos 11, Int 7, Sag 12, Car 10

Abilità: Ascoltare +7, Nascondersi +14, Osservare +7

Talenti: Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o gruppo (1-3)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 4-6 DV (Piccolo)



I mangiapensieri sono creature bizzarre che si nutrono dell'energia mentale delle creature materiali. La loro capacità di spostarsi rapidamente tra il Piano Etereo e il Piano Materiale li rende letali.

Un mangiapensieri è una creatura lunga 90 centimetri con la carne composta da protomateria eterea filamentosa, attraverso la quale si può vedere chiaramente il suo scheletro. Ha i lineamenti di un felino predatore con il teschio e gli artigli di un crudele rapace.

I mangiapensieri non parlano.

COMBATTIMENTO

Un mangiapensieri si nasconde nel Piano Etereo in attesa di creature intelligenti, o meglio ancora, di creature psioniche di passaggio. Dopo averne individuata una, si sposta sul Piano Materiale, cercando di prendere alla sprovvista la sua vittima. Dopo un attacco riuscito, il mangiapensieri si ritira rapidamente sul Piano Etereo per digerire il proprio pasto.

Un mangiapensieri può trascorrere un massimo di 10 round continuati sul Piano Materiale prima che la sua carne filamentosa si dissipi e cada morta. Se viene ferito gravemente, fugge nel Piano Etereo piuttosto che continuare lo scontro.

Mangiare pensieri (Sop): Un mangiapensieri può risucchiare punti potere con un attacco di contatto. Questa capacità assomiglia al potere *vampiro psichico* ma risucchia 6 punti potere dalla vittima. Contro una creatura non psionica, questo attacco di contatto infligge 1 danno temporaneo di Intelligenza, che fornisce un nutrimento equivalente a 6 punti potere.

Un mangiapensieri ha bisogno di 10 punti potere al giorno per sopravvivere ma si abbufferà delle prede più deboli.

Transizione eterea (Sop): Un mangiapensieri è in grado di trasferirsi dal Piano Etereo a quello Materiale come parte di una qualsiasi azione di movimento e tornare indietro come azione gratuita. Questa capacità è per il resto identica a *transizione eterea* manifestata da uno psion di 15° livello.

Arti psioniche (Mag): A volontà: *conoscere direzioni*, *distrazione*, *individuazione delle arti psioniche* e *sensazione*. Queste capacità funzionano come poteri manifestati da uno psion di 15° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: *nessuno/scudo di pensieri*.

Talenti: I mangiapensieri ricevono *Iniziativa Migliorata* come talento bonus.

NEOTHELID

Aberrazione Mastodontica

Dadi Vita: 25d8+200 (312 pf)

Iniziativa: +2 (-2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 6 m

CA: 19 (-4 taglia, -2 Des, +15 naturale)

Attacchi: 4 tentacoli +24 mischia

Danni: Tentacolo 2d6+10

Faccia/Portata: 9 m per 9 m (arrotondato)/7,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, afferrare migliorato, ingoiare, arti psioniche

Qualità speciali: Arti psioniche, vista cieca, riduzione del danno 15/+2, resistenza ai poteri psionici 25

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +6, Vol +16

Caratteristiche: For 30, Des 7, Cos 27, Int 16, Sag 15, Car 9

Abilità: Ascoltare +20, Conoscenze (arti psioniche) +21, Scalare +26,

Talenti: Attacco Poderoso, Bastione Psichico, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario



Grado di Sfida: 15

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 26-45 DV (Colossale)

Un neothelid è un verme tentacolato coperto di melma delle proporzioni di un drago. Leggermente peggio di venire dissolto dal soffio acido della creatura c'è solo essere risucchiato all'interno delle sue fauci spalancate.

Un neothelid adulto è di 3 metri di diametro e 30 metri di lunghezza, del peso di

24.750 kg. Quattro tentacoli lunghi 7,5 metri si estendono dalla sua testa priva di occhi, agitandosi intorno ad una bocca simile a quella di una lampreda e cresciuta fino a dimensioni da incubo. Una disgustosa scia segna il tragitto di questo orrore.

I neothelid sono un raro risultato del ciclo di riproduzione dei mind flayer andato orribilmente male. La loro stessa esistenza è un argomento tabù tra gli illithid. Da parte loro, i neothelid si nascondono tra le tenebre, mentre le loro menti ribolliscono di desideri troppo folli da riportare. Sebbene capiscano il Sottocomune, raramente comunicano in maniera da farsi comprendere.

COMBATTIMENTO

In battaglia, un neothelid si raccoglie in una forma lunga 9 metri. La sua tattica favorita è quella di liquefare i suoi avversari a distanza con il proprio soffio. Contro gli avversari più distanti impiega le sue arti psioniche, mentre elimina in fretta quelli vicini con i suoi tentacoli.

Arma a soffio (Sop): Cono di acido di 15 metri di lunghezza, una volta ogni 1d4 round; 14d10 danni, tiro salvezza sui Riflessi CD 30 per dimezzare.

Arti psioniche (Mag): A volontà: *charme sui mostri*, *chiarovisione/chiaroveggenza*, *equilibrio corporeo*, *individuazione dei pensieri*, *levitazione*, *suggestione*, *telecinesi pura* e *teletrasporto*. Queste capacità funzionano come poteri manifestati da uno psion di 18° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: tutti/tutte.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, il neothelid deve colpire una creatura con due tentacoli durante lo stesso attacco. Se riesce a trattenerla, infligge automaticamente il danno del tentacolo e può tentare di ingoiarla.

Ingoiare (Str): Un neothelid può tentare di ingoiare una creatura afferrata di taglia Grande o inferiore compiendo una prova di lottare. Una volta al suo interno, l'avversario subisce 2d8+12 danni da stritolamento più 1d8 danni da acido per round dalle secrezioni che consumano la carne del neothelid. Una creatura ingoiata può arrampicarsi fuori superando una prova di lottare. Se ci riesce, si posiziona all'interno della bocca tentacolata del neothelid, ma qui deve effettuare un'altra prova di lottare per liberarsi. Una creatura ingoiata può sempre aprirsi una strada di fuga utilizzando gli artigli o un'arma tagliente Piccola o Minuscola che infligga 25 danni allo stomaco (CA 20). Una volta che la vittima si è liberata, un riflesso muscolare del neothelid richiude il foro; un'altra creatura ingoiata deve aprirsi da sola la strada di fuga.

Un neothelid può contenere al suo interno un avversario di taglia Grande, due Medi, quattro Piccoli, otto Minuscoli, sedici Minuti o trentadue Piccolissimi.

Vista cieca (Str): Il neothelid può individuare le creature tramite sensi diversi dalla vista entro 150 metri. Oltre questa

portata, considerano tutte le creature come se godessero di un occultamento totale (vedi "Occultamento" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

PHTHISIC

Umanoide Mostruoso Grande

Dadi Vita: 6d8+30 (57 pf)

Iniziativa: +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 9 m

CA: 18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale)

Attacchi: 2 artigli +11 mischia, morso +6 mischia

Danni: Artiglio 1d6+6, morso 1d6+3 e nutrimento mentale (vedi testo)

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Nutrimento mentale

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/+1, resistenza al freddo 20, arti psioniche, rigenerazione 5, olfatto acuto, scurovisione 27 m

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol +8

Caratteristiche: For 23, Des 12, Cos 21, Int 10, Sag 16, Car 6

Abilità: Ascoltare +14, Cercare +8, Muoversi Silenziosamente +3, Osservare +14

Talenti: Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o banda (2-4)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Uno phthisic è una neurosi repressa estratta dalla mente subconscia per camminare nel mondo come creatura vivente fatta di carne. Gli phthisic si nutrono dell'energia mentale delle altre creature, lasciandole permanentemente danneggiate.

Lo phthisic è alto 3 metri e pesa 256,5 kg. Assomiglia vagamente alla persona dalla cui mente il phthisic è fuggito, ma mostruosamente distorta: i suoi artigli e denti simili a sciabole e la sua pelliccia, che sembra congelata, che ricopre la creatura, rendono l'identificazione della persona difficile.

Uno phthisic viene estratto da una mente disturbata tramite un sconosciuto potere psionico, probabilmente una versione distorta di *chirurgia psichica*. Una volta libera, è una creatura indipendente e può addirittura attaccare il suo stesso progenitore.

Gli phthisic parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Nato da una mente malata, uno phthisic brama costantemente il dolce nettare della sanità per spegnere il proprio tormento mentale, anche se solo per breve tempo. Mentre esso si nutre dell'Intelligenza di una creatura vivente, la sua vittima prova una sensazione di freddo mortale.

Nutrimento mentale (Str): Uno phthisic che colpisca con il suo morso infligge 1d4 danni temporanei di Intelligenza. Se ciò riduce il punteggio di Intelligenza dell'avversario a 0, il danno diventa permanente.

Rigenerazione (Str): Il fuoco e l'acido infliggono



danno normale allo phthisic.

Arti psioniche (Mag): A volontà: *chiavistello mentale*, *pattinare e sci-volo dimensionale*. Queste capacità funzionano come poteri manifestati da uno psion di 15° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: *frusta dell'ego*, *intrusione nel Sé/barriera mentale*, *scudo di pensieri*

SACCHEGGIATORE TEMPORALE

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 8d8+16 (52 pf)

Iniziativa: +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m

CA: 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale)

Attacchi: 4 artigli +6 mischia, morso +1 mischia

Danni: Artiglio 1d6+1, morso 2d6

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Qualità speciali: Arti psioniche, saccheggio temporale

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +7

Caratteristiche: For 13, Des 17, Cos 14, Int 7, Sag 12, Car 10

Abilità: Acrobazia +10, Ascoltare +10, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +10

Talenti: Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente malvagio (qualsiasi)

Avanzamento: 9-15 (Grande)

I saccheggiatori temporali sono cacciatori che utilizzano le loro capacità psioniche per "far saltare" la loro preda avanti nel tempo, disorientandola e impedendo ai compagni della creatura, se presenti, di aiutarla.

Il saccheggiatore temporale è una variante del saccheggiatore eterico, sebbene sia più aggressivo e più grande. Un saccheggiatore temporale è alto 1,8 metri con un corpo a forma di borsa dal quale si estende un corno, un grosso collo e una testa bulbosa. Ha quattro lunghe braccia che terminano in mani artigliate e una singola gamba che termina con un piede prensile. È giallastro con striature grigie e blu.

I saccheggiatori temporali non parlano.

COMBATTIMENTO

Il saccheggiatore temporale giace nascosto (utilizzando il suo potere *camaleonte*) in attesa di una preda. Preferisce tendere imboscate a creature attaccando il retro di un gruppo e cercando di guadagnare se possibile un'azione parziale per afferrare una vittima, poi si ritira nell'immediato futuro, dove può portare avanti il suo attacco con tranquillità.

Quando viene gravemente ferito, il saccheggiatore fugge utilizzando la sua capacità *saccheggio temporale* (solo su di sé), o *porta dimensionale*.

Arti psioniche (Mag): A volontà: *camaleonte*, *distrazione* e *porta dimensionale*. Queste capacità sono manifestate come poteri di uno psion di 15° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: *intrusione nel Sé/barriera mentale*, *fortezza intellettuale*.

Saccheggio temporale (Sop): Se un saccheggiatore tem-

porale colpisce una creatura Grande o di taglia più piccola con due o più dei suoi attacchi con gli artigli, abbraccia il corpo dell'avversario e si sposta avanti nel tempo di 7 minuti con un'azione gratuita. Agli osservatori, il saccheggiatore e la sua preda svaniscono in una sfavillio di colori, e riappaiono 7 minuti dopo nell'esatta condizione e orientamento in cui erano scomparsi. Per il saccheggiatore e la preda non è trascorso neppure un attimo. Se le condizioni della locazione sono cambiate nel frattempo (per esempio, se i compagni della preda sono andati via), la vittima deve superare una prova di Saggezza (CD 15) o perdere un round di azione a causa del disorientamento. La capacità è altrimenti identica a *balzo temporale* manifestato da uno psion di 15° livello.

Talenti: I saccheggiatori temporali ricevono Iniziativa Migliorata come talento bonus.

TALPA CEREBRALE

Animale Minuto

Dadi Vita: 1/4 (1 pf)

Iniziativa: +2 (Des)

Velocità: 3 m

CA: 16 (+4 taglia, +2 Des)

Attacchi: Morso +0 mischia

Danni: Morso 1d2+4

Faccia/Portata: 30 cm per 30 cm/0 cm

Attacchi speciali: Arti psioniche

Qualità speciali: Arti psioniche

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +2



Caratteristiche: For 3, Des 15, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 4
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +15*, Osservare +6

Clima/Terreno: Deserti, foreste, colline, pianure calde e temperate, sotterranei
Organizzazione: Nido (3-6)
Grado di Sfida: 1/3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -

Le talpe cerebrali sono animali da tana che utilizzano i poteri psionici per sopraffare grosse prede psioniche.

Piccole, pelose e quasi cieche, le talpe cerebrali sono quasi indistinguibili dai loro cugini normali.

COMBATTIMENTO

Le talpe cerebrali tendono imboscate in gruppi di almeno tre individui appostati all'apertura di una tana, nascosti il meglio possibile. Quando una potenziale preda arriva alla loro portata (entro 15 metri), scagliano attacchi psionici simultanei nel tentativo di cogliere l'avversario alla sprovvista. Le talpe cerebrali mantengono il loro assalto fino a quando non verranno minacciate fisicamente o avranno subito un danno di caratteristica significativo a causa degli attacchi psionici: allora cercheranno di fuggire rientrando nei loro tunnel. Se un avversario è visibilmente ferito e sta tentando di fuggire, esse potrebbero avventurarsi fuori dalla propria tana per inseguire il loro pranzo in fuga. Le talpe cerebrali di solito non attaccano le creature non psioniche.

Arti psioniche (Mag): A volontà: distrazione, individuazione delle arti psioniche e velocità esplosiva. Queste capacità funzionano come se fossero poteri manifestati da uno psion di

10° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: affondo mentale/mente vuota.

Malattia (Str): Influenza a cascata: morso; tiro salvezza sulla Tempra (CD 13), periodo di incubazione 1 giorno, danno cascata psionica. Ogni volta che un personaggio ammalato manifesta un potere, deve compiere una prova di Concentrazione (CD 16). Se fallisce la prova, viene attivata una cascata psionica (vedi "Malattie psioniche" nel Capitolo 4: "Arti psioniche").

Abilità: *Una talpa cerebrale riceve un bonus di copertura +10 alle prove di Nascondersi quando si trova nella sua tana.

UDORADICE

Vegetale Enorme

Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 0 m

CA: 14 (-2 taglia, +6 naturale)

Attacchi: -

Danni: -

Faccia/Portata: Vedi testo

Attacchi speciali: Arti psioniche

Qualità speciali: Immunità all'elettricità, resistenza al freddo e al fuoco 20, vista cieca, arti psioniche

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +2, Vol +3

Caratteristiche: For 3, Des 10, Cos 16, Int -, Sag 13, Car 9

Clima/Terreno: Foreste calde e temperate, sotterranei

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); 17-20 DV (Mastodontica)

Le udoradici sono piante carnivore all'apparenza innocue che utilizzano i poteri psionici per sopraffare le altre creature e utilizzarle come fertilizzante.

La parte decisamente più grande di una udoradice è il suo massiccio e bulboso sistema di radici, la cui estremità inferiore può raggiungere i 9 metri sotto terra. Una udoradice estende sei propaggini verso la superficie, che assomigliano a grossi girasoli con semi rossi, petali bianchi e un gambo particolarmente duro e legnoso. Questa corolla cresce in uno schema vagamente circolare. I semi sono duri ma nutrienti e possono essere piantati nel terreno.

Una versione sotterranea della udoradice cresce "al contrario" vicino i confini delle comunità del Sottosuolo.

COMBATTIMENTO

La corolla delle udoradici cresce in uno schema circolare, creando un cerchio del diametro di circa 6 metri. Ogni corolla agisce come una creatura separata ai fini del combattimento, permettendo alla pianta di attaccare psionicamente fino a sei volte in un round. Una delle sue tecniche favorite è quella di creare un costrutto astrale che combatta per lei. Una volta che una vittima viene sconfitta, l'udoradice trasporta telecineticamente il corpo all'interno del cerchio (se non c'è già) per nutrire il corpo principale della pianta che si trova al di sotto.

Un'udoradice può venir distrutta solo se le sue radici vengono portate all'aperto, poi bruciate, tagliate o in qualche altro modo totalmente distrutte. Recidere o disabilitare psionicamente tutte e sei le corolle mette fuori gioco la pianta, permettendo l'estrazione delle sue radici. Per recidere una corolla, un avversario deve penetrare la corteccia legnosa del gambo (durezza 5) e infliggere 7 o più danni. Una corolla recisa muore e non può più essere impiegata per attacca-



re, ma la uodoradice non subisce altre penalità. Fino a quando il sistema di radici rimane intatto, la corolla ricresce in un mese. È possibile anche sopraffare una corolla con il combattimento psionico, riducendo un qualsiasi punteggio di caratteristica a 0; questo non danneggia la radice principale né alcun'altra corolla, che deve essere attaccata separatamente.

Vista cieca (Str): Le uodoradici possono individuare tutti i nemici che si trovino entro 9 metri tramite sensi diversi dalla vista.

Arti psioniche (Mag): A volontà: biocorrente, costruito astrale II, false percezioni sensoriali, riparazione corporea minore e telecinesi. Queste capacità vengono manifestate come poteri di uno psion di 15° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: affondo mentale, intrusione nel Sè/barriera mentale, scudo di pensieri.

VOCE DALLE TENEBRE

Non Morto Grande (Incorporeo)

Dadi Vita: 11d12 (71 pf)

Iniziativa: +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 9 m, volare 18 m (buona)

CA: 14 (-1 taglia, +3 Des, +2 deviazione)

Attacchi: 4 tocchi incorporei +7 mischia

Danni: Tocco incorporeo 2d6

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Rubare essenza, arti psioniche

Qualità speciali: Non morto, incorporeo, resistenza allo scacciare +2, arti psioniche, aura innaturale, debolezza alla luce diurna.

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +9

Caratteristiche: For -, Des 16, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 15

Abilità: Ascoltare +12, Cercare +12, Intimidire +12, Nascondersi +13, Orientamento +6, Osservare +12, Percepire Inganni +8

Talenti: Avversario Mentale, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 12-18 DV (Enorme); 19-26 DV (Mastodontico)

Una voce dalle tenebre è una creatura incorporea composta dalle menti di dozzine di vittime che sono morte insieme a causa della paura. Essa cerca di attirare altre creature nella sua infernale esistenza sconvolta dalla paura.

Da lontano, una voce sembra un banco, una colonna o un vortice di vapore, ma da 9 metri di distanza, dozzine di silenziosi volti umanoidi che sembrano urlare divengono visibili all'interno della sua forma.

Le voci dalle tenebre non parlano.

COMBATTIMENTO

Tutte le creature temono di venire incorporate nella nebbia non morta chiamata voce dalle tenebre. Coloro che perdono la vita a causa di questo orrore sono condannati a condividere il suo eterno tormento.

Rubare essenza (Sop): Qualsiasi creatura intelligente uccisa da una voce dalle tenebre viene assorbita mentalmente nella coscienza della creatura entro 1d4 round (il corpo fisico della vittima rimane intatto). Una voce può tentare di assorbire anche l'essenza di una creatura il cui punteggio



di caratteristica in un qualsiasi attributo mentale (Int, Sag o Car) sia stato ridotto a 0 tramite il combattimento psionico; non ha bisogno di ridurre prima a 0 la Costituzione della creatura per farlo. Rubando l'essenza di una creatura, la voce guadagna 12 punti ferita temporanei e un nuovo volto appare in maniera permanente all'interno della sua nube.

Arti psioniche (Mag): A volontà: *attrazione fatale*, *chiarovisione/chiaroveggenza*, *individuazione delle arti psioniche*, *suggestione* e *urto di massa*. Queste capacità funzionano come i poteri manifestati da uno psion di 18° livello.

Attacchi psionici/difese psioniche (Mag): A volontà: tutti/tutte.

Non morto: Immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni di caratteristica (eccetto che tramite il combattimento psionico), risucchio di energia o morte per danno massiccio.

Incorporeo: Può essere colpito solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori, o dalla magia, con una probabilità del 50% di ignorare ogni danno di origine corporea. Può passare attraverso gli oggetti solidi a piacimento e i suoi attacchi attraversano le armature. Si muove sempre silenziosamente.

Aura innaturale (Sop): Gli animali sia selvatici che domestici possono percepire la presenza innaturale di una voce dalle tenebre ad una distanza di 9 metri. Non si avvicineranno di loro volontà a più di questa distanza e cadranno preda del panico se obbligati a farlo; il panico perdurerà fintanto che rimarranno entro questo raggio.

Debolezza alla luce diurna (Str): Le voci dalle tenebre sono completamente prive di potere nella luce solare naturale (non è sufficiente un incantesimo *luce diurna*) e rifuggono da essa. Una voce dalle tenebre intrappolata nella luce solare non può attaccare e può compiere solo azioni parziali.

MOSTRI ORDINATI SECONDO IL GRADO DI SFIDA

Costrutto astrale, 1° livello	1/3
Talpa cerebrale	1/3
Blu	1/2
Costrutto astrale, 2° livello	1
Githyanki	1
Githzerai	1
Burattinaio	1
Costrutto astrale, 3° livello	2
Mangiapensieri	2
Crysmal	3
Folugub	3
Saccheggiatore temporale	3
Costrutto astrale, 4° livello	4
Costrutto astrale, 5° livello	5
Udoradice	5
Divoracervelli	6
Phthisic	6
Costrutto astrale, 6° livello	7
Costrutto astrale, 7° livello	8
Costrutto astrale, 8° livello	9
Voce dalle tenebre	9
Costrutto astrale, 9° livello	10
Ammazza-psion	12
Cerebrilith	14
Neothelid	15

MOSTRI PER TIPO (E SOTTOTIPO)

Aberrazione: divoracervelli, folugub, mangiapensieri, neothelid, saccheggiatore temporale.

Animale: talpa cerebrale.

Costrutto: ammazza-psion, costrutto astrale.

Elementale (Terra): crysmal.

(Goblinoid): blu.

Umanoide: blu.

(Incorporeo): voce dalle tenebre.

Umanoide mostruoso: phthisic.

Esterno: githzerai.

Esterno (Caotico): cerebrilith.

Esterno (Malvagio): cerebrilith, githyanki.

Vegetale: udoradice.

Non morto: voce dalle tenebre.

Parassita: burattinaio.

Indice analitico

abilità	17-18	Concentrazione	19, 35	emartazione (area del potere)	33
abilità di classe	6	e biocorrente	57	esplosione (area del potere)	33
per combattente psichico	14	e cascata psionica	36, 153	estrarre velocemente	
per psion	9	e controllare corpi	63	(spadaccino spirituale)	111
adamantio	67	e false percezioni sensoriali	73	fallimento dei poteri	35
adattamento al fuoco (pirocinetà)	109	e tatuaggi psionici	133	feedback mentale (uccisore)	112
affondo mentale	42	e terzo occhio della concentrazione	133	ferroplasma	136
Alchimia	108	cono (area del potere)	33	filtro di lucidità (uccisore)	112
Alimentazione Corporea	23	Conoscenza delle Terre Selvagge	110	flagello mentale	43
allineamento	5	Conoscenze (arti psioniche)	19	folugub (creatura)	145
per combattente psichico	13	e metamente	108	fortezza intellettuale	43
per pirocineta	108	e pensiero di comando	120	Forza Interiore	26
per psion	7	e pirocineta	108	(metamente)	108
ammazza-psion (creatura)	138	e spadaccino spirituale	110	frantumazione psichica	43
apoteosi (metamente)	108	e uccisore	111	frusta dell'ego	43
archetipo (creature psioniche)	137	Conoscenze (illithid)	111	githyanki (creatura)	146
area (di un potere)	32	Corpo Psionico	24	githzerai (creatura)	147
arma infuocata (pirocinetà)	109	Corsa sulle Pareti	24	golem di cristallo (creatura)	138
Arma Psionica	24	cortocircuito mentale	20, 127	illithid	8, 14, 16, 111, 112, 135, 138, 147
Armatura di Inerzia	24	costo di creazione	121	Impatto Profondo	26
armature e scudi, psionici	121-123	costo in PE (di un potere)	34	impavido al fuoco (pirocinetà)	109
armi, psioniche	123-126	costrutto astrale (creatura)	141-144	Incidere Tatuaggi	26
artefatti psionici	135-136	Creare Armi e Armature Psioniche	25	influenza a cascata	36, 153
arti psioniche e magia	35, 120	Creare Cristallo Contenitore	25	Inquisitore Psichico	26
Arti psioniche sono differenti (variante)	38	Creare Dorje	25	intrusione nel Sé	43
attacchi psionici, sferrare	40	creare oggetti psionici	136	lama mentale (spadaccino spirituale)	110
contro creature non psioniche	41	Creare Oggetti Universali	25	lanciare lama mentale	
danni alle caratteristiche	42	creatura psionica (archetipo)	137	(spadaccino spirituale)	111
attacco con arma secondaria		cristallo contenitore	25, 119, 126	Limbo	148
(Psicometabolismo)	38	attivazione	126	livello (di un potere)	50
attacco furtivo (spadaccino spirituale)	111	crystal (creatura)	144	livello del potere	32
Attacco Poderoso	24	Dado Vita	5	livello di manifestazione	35, 37, 121
attivare oggetti psionici	119, 120, 124	per combattente psichico	14	magia e arti psioniche	35, 120
attivazione ad uso	120	per metamente	107	magia e arti psioniche sono	
aurea infuocata (pirocinetà)	109	per pirocineta	108	differenti (variante)	38
Autoipnosi	18-19	per psion	8	malattie psioniche	36
Avversario Mentale	24	per spadaccino spirituale	110	mangiapensieri (creatura)	149
barriera mentale	43	per uccisore	111	manifestare poteri	31
Bastione Psichico	24	danneggiare oggetti psionici	120	e combattente psichico	15
benefici derivanti dal livello	6	danno di caratteristica	42	e psion	9
bersaglio (di un potere)	32	dando di fuoco (pirocinetà)	109	livello 0	37
blu (creatura)	139	descrittori (dei poteri)	35, 51	sulla difensiva	35
burattinaio (creatura)	140	difesa psionica, innalzare	41	Manifestazione in Combattimento	26
cammino di fuoco (pirocinetà)	109	contro attacchi multipli	41	mano infuocata (pirocinetà)	109
capacità psioniche simili ad incantesimi	39	dimostrazione (di un potere)	34, 51	Mantenere la Posizione	29
capacità speciali	39	Disarmare Mente	25	mente vuota	44
Carica Psionica	24	disciplina	8	Metabolismo Psionico	27
cascata psionica	36, 153	dei poteri	39	Metabolismo Rapido	27
cecità cerebrale (uccisore)	112	disciplina, Chiaroscienza	8	Metacreativo	27
cerebrilith (creatura)	140	poteri	39	metamente	107-108
cilindro (area del potere)	32	disciplina, Metacreatività	8	metodi di attacco psionico	40
classi di prestigio	107-112	poteri	39	metodi di difesa psionica	40
classi psioniche	5	disciplina, Psicocinesi	8	miglioramento	
Colpo Inevitabile	24	poteri	39	(spadaccino spirituale)	111
combattente psichico	13-16	disciplina, Psicometabolismo	8	mind flayer (illithid)	8, 14, 16, 111, 112, 135, 138, 147
modello iniziale	16	poteri	39	mithral	67
PNG	117	disciplina, Psicotrasporto	8	modellatore	8, 12
combattimento psionico	10, 15, 40-44	poteri	39	PNG	115-116
contro creature non psioniche	41	disciplina, Telepatia	8	modello iniziale	6
e combattente psichico	15	poteri	39	per combattente psichico	15-16
e psion	9	divoracervelli (creatura)	144	per psion	12-13
esempio	41	dorje	25, 27, 119, 126-127	morte calda (pirocinetà)	110
in breve	40	attivazione	126	Muoversi Silenziosamente	110
modificatori alla CD	42	Dotato Psionicamente	26	nausea cerebrale (uccisore)	112
compulsione, descrittore	35, 51	doti	9, 15, 37, 45, 49, 52	nemico prescelto (illithid)	
		durata (di un potere)	34	(uccisore)	112
		effetti cumulativi	36	neothelid (creatura)	150
		effetti multipli (dei poteri)	36	nomade	8, 12
		effetto (di un potere)	32	PNG	114-115
		effetti multipli	36		

oggetti psionici.....	121-136	privilegi di classe.....	6	signore del fuoco (pirocineta).....	110
armature e scudi.....	121-123	propagazione (area o		soffio del drago (pirocineta).....	109
armi.....	123-125	effetto di un potere).....	32, 33	solitario.....	8, 12
artefatti.....	135-136	prova di livello dell'incantatore.....	33	PNG.....	113-114
attivati ad uso.....	120	Psicoanalista.....	28	Spaccare l'Arma Migliorato.....	29
creare.....	136	psicocristallo.....	10, 29	Spaccare l'Arma Potenziato.....	29
danneggiare.....	120	capacità speciali.....	10-11	spada nell'anima	
maledetti.....	134	e metamente.....	108	(spadaccino spirituale).....	111
utilizzare.....	119-120	personalità.....	10	spade d'argento (githyanki).....	147
oggetti psionici maledetti.....	134	Psicocristallo Migliorato.....	29	Specializzazione in un'Arma	
oggetti universali.....	119, 128-134	psion.....	6-10	(combattente psichico).....	15
Padronanza dei Dorje.....	27	psionici, PNG.....	112-118	Stabilizzarsi.....	20
parassita cerebrale.....	36	psionico, archetipo.....	137	talenti.....	21-23
penetrare resistenza ai poteri		Pugno Psionico.....	29	acquistare.....	21
psionici (uccisore).....	112	punti potere.....	31	di creazione oggetto.....	23
pensiero di comando.....	120	acquisire.....	37	e combattimento psionico.....	40
percepire illithid (uccisore).....	112	costo per livello del potere.....	32, 51	generalì.....	21
persónaggi multiclasse.....	16	e combattente psichico.....	15	metapsionici.....	22
phthisic (creatura).....	150	e metamente.....	108	psionici.....	21-23
Piano Astrale.....	34, 75, 88, 104, 146-148	e pirocineta.....	109	talento bonus (psion).....	12
Piano dell'Energia Negativa.....	90	e psion.....	9	(combattente psichico).....	14-16
Piano Etereo.....	75, 78, 100, 105, 149	e spadaccino spirituale.....	110	(uccisore).....	112
Piano Materiale.....	69, 88, 100	e uccisore.....	112	talpa cerebrale (creatura).....	152
pietre del potere ..	19, 20, 28, 119, 120, 127	immagazzinati.....	37	tatuaggi psionici.....	26, 119, 127-128
attivazione.....	127	ricaricare.....	37	attivazione.....	128
pirocineta.....	108-110	utilizzare.....	37	telepate.....	8, 13
PNG psionici.....	112-118	racchiudere attacco psionico		PNG.....	117
Potere Automatico.....	27	(spadaccino spirituale).....	111	tempo di manifestazione.....	32
(metamente).....	108	racchiudere potere		tipi di bonus.....	35
Potere Focalizzato.....	27	(spadaccino spirituale).....	111	Tiro Perforante.....	29
Potere Focalizzato Potenziato.....	27	raggio (effetto di un potere).....	32	Tiro Psionico.....	29
Potere Inarrestabile.....	27	raggio di azione (di un potere).....	32	Tiro Ravvicinato.....	29
poteri.....	31, 32, 37	recidere vita (spadaccino spirituale).....	111	Tiro Respinto.....	30
aggiungere.....	37	resistenza agli ammalamenti 36		tiro salvezza.....	33
e combattente psichico.....	15	resistenza agli incantesimi.....	33	contro poteri psionici.....	33
e psion.....	9	resistenza ai poteri psionici.....	33	per oggetti psionici.....	120
poteri di livello 0.....	9, 15, 37, 45, 49	dello psicocristallo.....	10-11	tocco incendiario (pirocineta).....	109
Poteri Estesi.....	27	saccheggiatore temporale (creatura).....	151	Tocco Poderoso.....	30
Poteri Massimizzati.....	28	Salto Mentale.....	29	torre di ferrea volontà.....	44
Poteri Nascosti.....	28	sapiente.....	8, 12	Trappola Mentale.....	30
Poteri Persistenti.....	28	PNG.....	115	uccisore.....	111
Poteri Prolungati.....	28	Sapienza Psionica.....	19, 34, 36	udoradice (creatura).....	153
poteri psionici.....	31, 32, 37	e individuazione delle arti psioniche.....	77	Utilizzare Oggetti Psionici.....	20
e combattente psichico.....	14, 37	e metamente.....	107	vampiro psichico (metamente).....	108
e psion.....	9, 37	e pietre del potere.....	127	veggente.....	8, 13
Poteri Raddoppiati.....	28	Schivare.....	29	PNG.....	116-117
Poteri Rapidi.....	28	Schivare Psionico.....	29	Velocità del Pensiero.....	30
Poteri Ritardati.....	28	scudi, psionici.....	121-123	Vista Remota.....	20
Preparare Pietre.....	28	scudo di pensieri.....	44	e individuazione della vista remota.....	77
prerequisiti per talenti.....	21	Seguire Tracce.....	111	e trappola contro la vista remota.....	103
per la creazione di oggetti psionici.....	121	serie di poteri.....	45	e vedere remoto.....	100
prezzo di mercato.....	121	sferza di fuoco (pirocineta).....	109	voce dalle tenebre (creatura).....	154

SPINGERE O TRASCINARE
5 x CARICO MASSIMO

punti esperienza

OGGETTO

OGGETTO

DENARO

LINGUAGGI

SALVEZZA POTERI 1d20+

MODIFICATORE
CARATTERISTICA CHIAVE

LIVELLO 0

PUNTI POTERE

Combattimento psionico:

1d20 + Modificatore CD + Modificatore caratteristica chiave

	FRUSTA DELL'EGO	INTRUSIONE NEL SÉ	FLAGELLO MENTALE	AFFONDO MENTALE	FRANTUMAZ PSICHICA
MENTE VUOTA	+1	-2	+3	-3	-5
FORTEZZA INTELLETTUALE	-2	+1	+0	+6	+4
BARRIERA MENTALE	-1	+4	-3	+1	+3
SCUDO DI PENSIERI	-4	-1	-2	+4	+2
TORRE DI FERREA VOLONTÀ	+3	+0	-1	+5	-3
FILTRO ANTI-PSIONICO	-8	-9	+4	-8	-8
COLTO ALLA SPROVVISTA O FINITI I PUNTI POTERE	+8	+7	+8	+8	+8

POTERI

METODI DI DIFESA

NUMERO DI POTERI CONOSCIUTI

INCANTESIMI

SALVEZZA INCANTESIMI

MOD
CD

NUMERO DI INCANTESIMI CONOSCIUTI (SOLO BARDI&STREGONI)

0 _____ 1° _____ 2° _____ 3° _____ 4° _____
5° _____ 6° _____ 7° _____ 8° _____ 9° _____

CD	SALVEZZA	LIVELLO	INC. AL GIORNO	INC. BONUS
1	100	1	100	100
2	100	2	100	100
3	100	3	100	100
4	100	4	100	100
5	100	5	100	100
6	100	6	100	100
7	100	7	100	100
8	100	8	100	100
9	100	9	100	100
10	100	10	100	100
11	100	11	100	100
12	100	12	100	100
13	100	13	100	100
14	100	14	100	100
15	100	15	100	100
16	100	16	100	100
17	100	17	100	100
18	100	18	100	100
19	100	19	100	100
20	100	20	100	100
21	100	21	100	100
22	100	22	100	100
23	100	23	100	100
24	100	24	100	100
25	100	25	100	100
26	100	26	100	100
27	100	27	100	100
28	100	28	100	100
29	100	29	100	100
30	100	30	100	100
31	100	31	100	100
32	100	32	100	100
33	100	33	100	100
34	100	34	100	100
35	100	35	100	100
36	100	36	100	100
37	100	37	100	100
38	100	38	100	100
39	100	39	100	100
40	100	40	100	100
41	100	41	100	100
42	100	42	100	100
43	100	43	100	100
44	100	44	100	100
45	100	45	100	100
46	100	46	100	100
47	100	47	100	100
48	100	48	100	100
49	100	49	100	100
50	100	50	100	100
51	100	51	100	100
52	100	52	100	100
53	100	53	100	100
54	100	54	100	100
55	100	55	100	100
56	100	56	100	100
57	100	57	100	100
58	100	58	100	100
59	100	59	100	100
60	100	60	100	100
61	100	61	100	100
62	100	62	100	100
63	100	63	100	100
64	100	64	100	100
65	100	65	100	100
66	100	66	100	100
67	100	67	100	100
68	100	68	100	100
69	100	69	100	100
70	100	70	100	100
71	100	71	100	100
72	100	72	100	100
73	100	73	100	100
74	100	74	100	100
75	100	75	100	100
76	100	76	100	100
77	100	77	100	100
78	100	78	100	100
79	100	79	100	100
80	100	80	100	100
81	100	81	100	100

	0		0
	1°		
	2°		
	3°		
	4°		
	5°		
	6°		
	7°		
	8°		
	9°		

INCANTESIMI

Ulteriori Mostri Psionici

Web Enhancement del *MANUALE DELLE ARTI PSIONICHE*
di Bruce R. Cordell

Additional Credits

Traduttore:
Xary Darkwind di Loon

Grafica a cura di:
Leabhar Gabhála



Questi mostri psionici sono presentati in accordo con le regole presentate nel *MANUALE DELLE ARTI PSIONICHE*. Senza il *MANUALE DELLE ARTI PSIONICHE*, alcuni dei termini e dei poteri appartenenti alle creature qui descritte, possono apparire oscuri e difficili da utilizzare. I mostri psionici inclusi in quest'articolo sono i Draghi gemmati (Draghi d'Ametista, Draghi di Cristallo, Draghi di Smeraldo, Draghi di Topazio, Draghi di Zaffiro), Su-monster, e Thri-kreen.

Note: Mi sono permesso di aggiungere note personali nel testo di Bruce R. Cordell. Queste note sono scritte in **rosso** per distinguerle dal testo originale. Es.: **Xary Darkwind**. In **viola** verranno invece segnalate notizie prese dal Manuale dei Mostri 2.

Siti di riferimento:

www.gdritalia.org ; www.wizards.com ; www.montecook.com ;
www.brucecordell.com ; www.25edition.it

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E. Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

Drago

Per facilitare la consultazione di questo testo ho ricopiato qui sotto le Tabelle relative ai draghi in generale (pag. 58/59 MANUALE DEI MOSTRI). Per ulteriori informazioni si veda da pagina 57 a pagina 59.

Categorie di Età dei Draghi			Faccia e portata del Drago		
	Categoria	Età (Anni)	Taglia	Faccia	Portata
1	Cucciolo	0-5	Minuscola	75 cm. per 75 cm.	1,5 m.*
2	Molto giovane	6-15	Piccola	1,5 m. per 1,5 m.	1,5 m.
3	Giovane	16-25	Media	1,5 m. per 1,5 m.	1,5 m.
4	Adolescente	26-50	Grande	1,5 m. per 3 m.	3 m.*
5	Adulto giovane	51-100	Enorme	3 m. per 6 m.	3 m.
6	Adulto	101-200	Mastodontica	6 m. per 12 m.	4,5 m.
7	Adulto maturo	201-400	Colossale	12 m. per 24 m.	4,5 m.
8	Vecchio	401-600	* = Portata maggiore rispetto ad una creatura di questa taglia		
9	Molto Vecchio	601-800			
10	Antico	801-1000			
11	Dragone	1000-1200			
12	Grande drago	1201-o più			

Attacchi e Armi a Soffio dei Draghi								
Taglia	1 Morso	2 Artigli	2 Ali	1 Botta di coda	1 Schiacciata	1 Spazzata di coda	Soffio Lineare* (Lunghezza)	Soffio a Cono** (Lunghezza)
Minuscola	1d4	1d3	-	-	-	-	9 m.	4,5 m.
Piccola	1d6	1d4	-	-	-	-	12 m.	6 m.
Media	1d8	1d6	1d4	-	-	-	18 m.	9 m.
Grande	2d6	1d8	1d6	1d8	-	-	24 m.	12 m.
Enorme	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	-	30 m.	15 m.
Mastodontica	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6	36 m.	18 m.
Colossale	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8	42 m.	21 m.
Bonus di Attacco	Pieno	-5	-5	-5	TS sui Riflessi	TS sui Riflessi		
Bonus al Danno	x 1	x 0,5	x 0,5	x 0,5	x 0,5	x 0,5		

*= Il soffio lineare è sempre alto e largo 1,5 m

**= Il cono è alto e largo quanto la sua lunghezza

I draghi hanno vista cieca entro 9 m. x categoria di età del drago, scurovisione (18 m.) e visione crepuscolare, il talento sensi acuti, presenza terrificante, immunità al sonno ed effetti di paralisi.

Draghi Gemmati

I draghi gemmati sono draghi che dispongono di innate abilità psioniche al posto delle abilità da stregone. Essi sono altezzosi e solitari di norma, e sono sempre molto attenti alle loro necessità. Eccetto quanto segnalato di seguito, i draghi gemmati utilizzano tutte le regole sui draghi indicate nel MANUALE DEI MOSTRI.

Poteri Psionici: Un drago gemmato conosce e manifesta poteri psionici come uno psion della disciplina e del livello indicato nella descrizione della sua varietà, ottenendo punti potere bonus per l'alto punteggio nella caratteristica chiave della disciplina. Se viene indicato per un drago un particolare potere che non appare nel MANUALE DELLE ARTI PSIONICHE come un potere psionico (mentre appare nel MANUALE DEL GIOCATORE) il potere è da considerare che sia manifestato psionicamente.

Arti Psioniche (Mag): Le Arti psioniche dei draghi gemmati possono essere manifestate gratuitamente a seconda dell'età e della varietà del drago in esame. Ottiene tutte le abilità elencate per la

sua età, più tutte quelle precedenti, sfruttando la sua categoria d'età o il suo livello di manifestazione di psion, qualunque sia il più alto, come livello di manifestazione. La CD del tiro salvezza è 10 + il modificatore dell'abilità chiave del drago + il livello del potere. Tutte le Arti psioniche possono essere utilizzate per un certo numero di volte al giorno, come segnato nella varietà del drago.

I metodi vengono appresi fin dall'età di cucciolo, o così pare.

Viaggio Planare (Sop): I draghi gemmati vivono principalmente nei Piani Interni, di conseguenza hanno sviluppato fin da cuccioli la capacità innata di passare istantaneamente dal Piano Materiale ai Piani Interni e viceversa.

Resistenza (Str): I draghi gemmati hanno resistenza al fuoco 30, a meno che non sia indicato altrimenti.

Drago d'Ametista

Drago (Terra)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescente, adulto giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, anziano, dragone o grande dragone: solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 14; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 23; grande dragone 25.

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre Neutrale

Avanzamento: Cucciolo 7-8 DV (Piccolo); molto giovane 10-11 DV (Medio); giovane 13-14 DV (Medio); adolescente 16-17 DV (Grande); adulto giovane 19-20 DV (Grande); adulto 22-23 DV (Enorme); adulto maturo 25-26 DV (Enorme); vecchio 28-29 DV (Enorme); molto vecchio 31-32 DV (Enorme); antico 34-35 DV (Mastodontico); dragone 37-38 DV (Mastodontico); grande dragone 40 o più DV (Mastodontico).

I draghi d'ametista sono saggi e regali. Essi a volte fanno da intermediari tra draghi in guerra e perfino tra civiltà umanoidi.

Un drago d'ametista ha la pelle colore lavanda con piccole scaglie di un porpora luminoso e traslucido, quando è appena uscito dall'uovo. Invecchiando, le sue scaglie si scuriscono gradualmente, e prendono un aspetto cristallino. Le scaglie sono di forma simile a quella dei cristalli minerali che si formano per natura nella terra.

I draghi d'ametista vivono nelle cime di montagne isolate, in profonde caverne. La caverna abitata dal drago risplende per natura di cristalli minerali di tutti i colori.

I draghi d'ametista di livello sufficiente a manifestare poteri psionici hanno come disciplina primaria la Psicocinesi; la Costituzione è la caratteristica chiave della Psicocinesi.

Combattimento

I giovani draghi d'ametista fuggono dal combattimento volando via qualora sia possibile. Gli anziani draghi usano le loro abilità speciali, come l'invisibilità, per aumentare le possibilità di sorprendere l'avversario. Anche gli adulti fuggono dal combattimento se comprendono dopo i primi, pochi round di combattimento che non possono superare la forza dei loro avversari.

Arma a Soffio (Sop): Un drago d'ametista ha un solo tipo di arma a soffio: un linea di forza d'urto. La forza d'urto danneggia coloro che colpisce come con una forza telecinetica. Il drago d'ametista può scegliere di infliggere un quantitativo equivalente di danni debilitanti invece che danni normali.

Resistenza alla Forza (Str): Il drago d'ametista ottiene un +4 ai tiri salvezza contro effetti, poteri e incantesimi di forza.

Gemma esplosiva (Mag): Una volta al giorno il drago gemmato può espellere un rombo (o una losanga) cristallino e color violetto, sputato fino ad una distanza di 22,5 metri, con accurata precisione. La gemma esplode immediatamente, infliggendo danni da impatto a tutte le creature in un raggio di 6m. i bersagli che riescono in un tiro salvezza sui riflessi (CD 17 + livello di manifestazione del drago) subiscono solo metà dei danni. I danni sono indicati di fianco alla capacità sulla tabella soprastante.

Telecinesi dell'Ametista (Mag): Una volta al giorno il drago gemmato può utilizzare Telecinesi Assoluta; comunque, il drago d'ametista può sollevare fino a 900.000 kg o scagliare una creatura contro un oggetto per 20d6 danni. I draghi d'ametista usano questo potere come se fosse manifestato al 20° livello di psion.

Arti psioniche (Mag): 3 volte al giorno - *piè pesante*; 1 volta al giorno - *invisibilità, equilibrio corporeo, e suggestione* -- **Metodi di Attacco/Difesa Psionica (Mag):** A volontà: *frusta dell'ego/ barriera mentale*. Qualora dei draghi d'ametista acquisiscano livelli da psion, essi guadagnerebbero ulteriori attacchi e difese psioniche, in accordo con le regole dello psion.



Drago d'Ametista

Drago di Cristallo

Drago (Aria)

Clima/Terreno: Temperato e Montagne fredde

Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescente, adulto giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, anziano, dragone o grande dragone: solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 3; giovane 4; adolescente 7; adulto giovane 10; adulto 12; adulto maturo 15; vecchio 17; molto vecchio 18; antico 20; dragone 21; grande dragone 23.

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre Caotico Neutrale

Avanzamento: Cucciolo 6-7 DV (Piccolo); molto giovane 9-10 DV (Medio); giovane 12-13 DV (Medio); adolescente 15-16 DV (Grande); adulto giovane 18-19 DV (Grande); adulto 21-22 DV (Enorme); adulto maturo 24-25 DV (Enorme); vecchio 27-28 DV (Enorme); molto vecchio 30-31 DV (Enorme); antico 33-34 DV (Mastodontico); dragone 36-37 DV (Mastodontico); grande dragone 39 o più DV (Mastodontico).

I draghi di cristallo sono i più amichevoli di draghi gemmati, sempre curiosi nei confronti del mondo. Essi conversano con entusiasmo con i visitatori volenterosi.

Un cucciolo di drago di cristallo ha scaglie che sono di un bianco lucente. Con l'invecchiare del drago, le scaglie diventano traslucide. La luce della luna e delle stelle si riflette sulle scaglie, rendendole luminescenti, mentre la luce solare le fa brillare in modo accecante.

I draghi di cristallo preferiscono vivere in aree aperte e fredde, con cieli limpidi (scrutare le stelle è uno dei passatempi preferiti del drago di cristallo). Spesso, un drago di cristallo co-

struisce una residenza di ghiaccio e neve compatta, passandovi dentro molti anni della sua lunga, lunga vita. Il palazzo di ghiaccio è meraviglioso a vedersi. A volte i draghi bianchi e i draghi di cristallo entrano in conflitto. I draghi di cristallo hanno imparato a rubare le uova dei draghi bianchi, possibilmente per allevare i cuccioli di drago bianco e renderli più amichevoli di molti altri draghi bianchi.

Combattimento

I draghi di cristallo raramente istigano alla lotta senza alcun motivo. Se il bersaglio sembra intrigante o appare amichevole, il drago cerca di avviare una conversazione. Se il bersaglio appare per nulla interessante, il drago cerca di evitare l'incontro. Comunque, se i visitatori danno prova di essere scortesii, il drago non esiterà a rispondere in maniera adeguata.

Arma a soffio (Sop): Un drago di cristallo ha un solo tipo di soffio: un cono di luce brillante. I bersagli che falliscono il tiro salvezza sui riflessi contro il danno sono anche accecati per 1d4 round.

Immunità al freddo (Str): I draghi di cristallo sono immuni a poteri, incantesimi o effetti di freddo.

Capacità magiche (Mag): 3 volte al giorno - *spruzzo di colore*. Il livello di manifestatore cambia con l'età. La CD dei tiri salvezza è 10 + modificatore al carisma + il livello di incantesimo.

Arti Psioniche (Mag): 3 volte al giorno - *charme persone*; 1 volta al giorno - *dominazione e controllare aria*. -- **Metodi di Attacco/Difesa Psionica (Mag):** A volontà: *insinuazione nel sé/scudo di pensieri*. Qualora dei draghi di cristallo acquisiscano livelli da psion, essi guadagnerebbero ulteriori attacchi e difese psioniche, in accordo con le regole dello psion.

Drago di Cristallo



Drago di Smeraldo

Drago (Sonico)

Clima/Terreno: Qualsiasi Caldo e Sotterraneo

Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescente, adulto giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, anziano, dragone o grande dragone: solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 14; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 22; grande dragone 24.

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre Legale Neutrale

Avanzamento: Cucciolo 7-8 DV (Piccolo); molto giovane 10-11 DV (Medio); giovane 13-14 DV (Medio); adolescente 16-17 DV (Grande); adulto giovane 19-20 DV (Grande); adulto 22-23 DV (Enorme); adul-

to maturo 25-26 DV (Enorme); vecchio 28-29 DV (Enorme); molto vecchio 31-32 DV (Enorme); antico 34-35 DV (Mastodontico); dragone 37-38 DV (Mastodontico); grande dragone 40 o più DV (Mastodontico).

I draghi di smeraldo sono curiosi, in particolare riguardo alle storie ed ai costumi locali. Spesso le conoscenze di un drago di smeraldo per quanto concerne un'area, sono superiori a quelle del miglior saggio, ma l'innata paranoia dei draghi rende difficile per gli altri ottenere queste conoscenze.

I draghi di smeraldo hanno scaglie di un verde traslucido alla nascita. Invecchiando, le scaglie si induriscono e sfumano in numerose tonalità di verde, scintillanti alla luce, scintillando anche con la più debole luce.

Le pupille scompaiono con l'età, fino ad assomigliare dei globi verdi luccicanti.

I draghi di smeraldo generalmente vivono nelle vicinanze di zone colonizzate da una civiltà (di qualsiasi tipo), ma non così vicino da permettere che la sua presenza sia a conoscenza di tutti. Se possibile, il drago crea la sua tana nel cono dei vulcani spenti (o anche attivi). I draghi di smeraldo proteggono i loro cuccioli; di conseguenza quasi ogni tana di adulti giovani o più anziani ha almeno un cucciolo.

Combattimento

I draghi di smeraldo diffidano dei visitatori, e le loro tane è irte di trappole nascoste ed allarmi. I draghi di smeraldo inizialmente si nascondono (con *Invisibilità migliorata*) dai visitatori che non sono stati scoraggiati dalle trappole, ma si rivela qualora il tesoro o i cuccioli vengano scoperti. Essi fanno uso di *Individuazione dei pensieri* per conoscere le intenzioni delle creature intelligenti. Quando attaccano, essi oscurano la vista dei loro avversari con *Foschia occultante* e caricano, o se sta volando, li afferra velocemente.

Contro avversari che stanno navigando, essi evocano una tempesta, o usano la loro coda per colpire lo scafo della nave. Se il drago è indulgente, la nave può essere meramente calmata, bloccata nella nebbia o ritrovarsi con l'albero spezzato.

Arma a soffio (Sop): I draghi di smeraldo soffiano un cono di energia sonora acuta e penetrante. Oltre a dover effettuare un tiro salvezza sui *Riflessi* contro il danno sonico, la creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (contro la stessa CD del tiro salvezza) o rimanere assordato per 1d4 round, più 1 round per categoria di età.

Immunità ad effetti sonici (Str): Il drago di smeraldo è immune a poteri psionici, incantesimi ed effetti sonici.

Capacità magiche (Mag): 3 volte al giorno - *nube di nebbia*. Il livello di manifestatore cambia con l'età. La CD dei tiri salvezza è 10 + modificatore al carisma + il livello di incantesimo.

Arti Psioniche (Mag): A volontà - *Lettura degli oggetti*; 3 volte al giorno - *Invisibilità amplificata*, *Anti-individuazione*, *Chiaroveggenza/Chiaroudienza*, *Controllare Suoni*; 1 volta al giorno - *Scudo di prudenza*. **Metodi di Attacco/Difesa Psionica (Mag):** A volontà: *insinuazione nel sé* - *frantumazione psichica/scudo di pensieri*. Qualora dei draghi di smeraldo acquisiscano livelli da psion, essi guadagnerebbero ulteriori attacchi e difese psioniche, in accordo con le regole dello psion.

Drago di Smeraldo



Drago di Topazio

Drago (Acqua)

Clima/Terreno: Qualsiasi Acquatico (costa)

Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescente, adulto giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, anziano, dragone o grande dragone: solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 14; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 23; grande dragone 25.

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre Caotico Neutrale

Avanzamento: Cucciolo 8-9 DV (Piccolo); molto giovane 11-12 DV (Medio); giovane 14-15 DV (Medio); adolescente 17-18 DV (Grande); adulto giovane 20-21 DV (Grande); adulto 23-24 DV (Enorme); adulto maturo 26-27 DV (Enorme); vecchio 29-30 DV (Enorme); molto vecchio 32-33 DV (Enorme); antico 35-36 DV (Mastodontico); dragone 38-39 DV (Mastodontico); grande dragone 41 o più DV (Colossale).

I draghi di topazio sono egoisti e poco socievoli. Sebbene non siano malvolenti la loro natura imprevedibile rende ogni incontro con un drago di topazio spiacevole, e probabilmente pericoloso. Le scaglie di un cucciolo di topazio sono gialle smorte con riflessi arancioni. Divenendo adulto, i colori lentamente si illuminano fino a che le singole scaglie sono difficilmente distinguibili. Da distante, questi draghi appaiono come scolpiti nel puro topazio. Col divenire anziano, le pupille si scoloriscono fino a che gli occhi più anziani assomigliano a globi di fuoco.

I draghi di topazio preferiscono le tane sulla costa marina in spiagge appartate o in caverne sottomarine. Essi mantengono la tana completamente asciutta, anche quando sono dotate di un'entrata sommersa. Essi passano molto tempo fuori dalla tana su affioramenti rocciosi, traendo piacere dal vento e dagli spruzzi del mare. Di certo, questa posizione permette anche di osservare prede di passaggio, come squali o grandi seppie.

A causa del fatto che costruiscono la tana in territori simili, i draghi di topazio e bronzo sovente entrano in conflitto. I duelli tra le due razze sono furiosi e mortali.

Combattimento

I draghi di topazio non amano gli intrusi, ma preferiscono iniziare ogni potenziale confronto con la conversazione. Intrusi ostili sono velocemente attaccati, ma è così anche per quei visitatori che si rivelano alla fine noiosi.

Arma a soffio (Sop): I draghi di topazio soffiano un cono disidratante (acqua). Se diretto contro liquidi acquosi, un cubo di 1,5m di acqua per punto ferita di danno inflitto evapora

Respirare sott'acqua (Str): I draghi di topazio possono respirare l'acqua come se fosse aria.

Immunità al freddo (Str): I draghi di topazio sono immuni al freddo.

Capacità magiche (Mag): 3 volte al giorno: *nube di nebbia*; 1 volta al giorno: *controllare tempo atmosferico*. Il livello da manifestatore cambia con l'età. La CD dei tiri salvezza è 10 + modificatore al carisma + il livello di incantesimo.

Arti Psioniche (Mag): A volontà: *controllare aria*; 3 volte al giorno: *caduta morbida*; 1 volta al giorno: *metamorfosi*. Le capacità autometamorfosi e metamorfosi di un drago di topazio funzionano similmente ai poteri psionici, eccetto che ogni uso consente solo una mutazione, che dura fino a quando il drago assume un'altra forma o torna alla sua forma originale (che non conta per l'uso di questa abilità). **Metodi di Attacco/Difesa Psionica (Mag):** A volontà: *frusta dell'ego - affondo mentale / scudo di pensieri*. Qualora dei draghi di topazio acquisiscano livelli da psion, essi guadagnerebbero ulteriori attacchi e difese psioniche, in accordo con le regole dello psion.

Abilità: I draghi di topazio possiedono gratuitamente l'abilità Nuotare a 1grado per Dado Vita.



Drago di Topazio

Drago di Zaffiro

Drago (Terra)

Clima/Terreno: Qualsiasi Sottterraneo

Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescente, adulto giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, anziano, dragone o grande dragone: solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 14; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 22; grande dragone 24.

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre Legale Neutrale

Avanzamento: Cucciolo 6-7 DV (Minuscolo); molto giovane 9-10 DV (Piccolo); giovane 12-13 DV (Medio); adolescente 15-16 DV (Medio); adulto giovane 18-19 DV (Grande); adulto 21-22 DV (Grande); adulto maturo 24-25 DV (Enorme); vecchio 27-28 DV (Enorme); molto vecchio 30-31 DV (Enorme); antico 33-34 DV (Enorme); dragone 36-37 DV (Mastodontico); grande dragone 39 o più DV (Mastodontico).

I draghi di zaffiro sono territoriali e di natura sospettosi verso gli altri. La loro tendenza territoriale è molto più evidente con gli altri draghi. Essi sono potenti scavatori.

Le scaglie dei draghi di zaffiro non mutano con l'invecchiare del drago; la gamma delle tinte delle scaglie va da un blu chiaro ad uno scuro, e scintillano con qualunque luce, proiettando una cascata di luccichii spettrali sulle pareti della caverna. Le pupille di un drago di zaffiro sbiadiscono con l'età, e l'occhio dei grandi dragoni ricorda degli splendidi globi di zaffiro.

I draghi di zaffiro gradiscono le caverne sotterranee rocciose e asciutte come tane. Essi nascondono le entrate della loro tana con l'uso di muovere il terreno e scolpire pietra. Dentro la tana, il loro tesoro è sparso in diverse camere, sistemato in una qualche maniera decorativa. Ragni giganti sotterranei inoltre vagano per la tana del drago di zaffiro, ma solo come fonte di cibo. I draghi di zaffiro trattano le razze maligne del sottosuolo solo come nemici; trofei di drow, illithid, e aboleth a volte sono mostrati in maniera notevole nella tana di un drago di zaffiro.

Combattimento

I Draghi di zaffiro non sono particolari oratori, eccetto che la discussione non sia incentrata attorno a strategie militari, dove amano mostrare la loro abilità. Difatti, essi possono scordarsi della presenza dei visitatori se è impegnato in un gioco di strategia. Di certo, essi odiano perdere.

Arma a soffio (Sop): I draghi di zaffiro emettono un cono di energia sonora molto intensa. Oltre a dover effettuare un tiro salvezza sui **Riflessi** contro il danno sonico, la creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (contro la stessa CD del tiro salvezza) o rimanere assordato per 1d4 round.

Movimenti da ragno (Str): I draghi di topazio possono scalare superfici di pietra come se usassero l'incantesimo movimenti da ragno

Capacità magiche (Mag): 2 volte al giorno: **scolpire pietra**; 1 volta al giorno: **muro di pietra e muovere il terreno**. Il livello di manifestatore cambia con l'età. La CD dei tiri salvezza è 10 + modificatore al carisma + il livello di incantesimo.

Arti Psioniche (Mag): A volontà - **percepire psicoportazione**; 2 volte al giorno: **pattinare**; 1 volta al giorno: **teletrasporto**.

Attacco/Difesa Psionica (Mag): A volontà: **intrusione nel sé - frusta dell'ego/scudo di pensieri**. Qualora dei draghi di zaffiro acquisiscano livelli da psion, essi guadagnerebbero ulteriori attacchi e difese psioniche, in accordo con le regole dello psion.

Abilità: I draghi di zaffiro possiedono gratuitamente l'abilità scalare a 1 grado per Dado Vita.



Drago di Zaffiro

Draghi d'Ametista per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	CA	BAB	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Arma a Soffio (CD)	CD Pau-ra	RP
Cucciolo	P	6d12+6 (45)	17(+1 taglia; +5 naturale; +1 Des)	+8	+6	+5	+5	2d8 (14)	-	-
Molto giovane	Me	9d12+18 (76)	19(+8 naturale; +1 Des)	+11	+8	+6	+6	4d8 (16)	-	-
Giovane	Me	12d12+24 (102)	22(+11 naturale; +1 Des)	+15	+10	+8	+9	6d8 (18)	-	-
Adolescente	G	15d12+45(142)	24(-1 taglia; +14 naturale; +1 Des)	+18	+12	+9	+11	8d8 (20)	-	-
Adulto giovane	G	18d12+72 (189)	27(-1 taglia; +17 naturale; +1 Des)	+23	+15	+11	+13	10d8(23)	21	19
Adulto	E	21d12+105 (241)	29(-2 taglia; +20 naturale; +1 Des)	+27	+17	+12	+15	12d8(25)	23	21
Adulto maturo	E	24d12+120 (276)	32(-2 taglia; +23 naturale; +1 Des)	+31	+19	+14	+17	14d8(27)	25	22
Vecchio	E	27d12+162 (337)	35(-2 taglia; +26 naturale; +1 Des)	+35	+21	+15	+19	16d8(29)	27	24
Molto vecchio	E	30d12+180 (375)	38(-2 taglia; +29 naturale; +1 Des)	+39	+23	+17	+21	18d8(31)	29	25
Antico	Ma	33d12+231 (445)	39(-4 taglia; +32 naturale; +1 Des)	+41	+25	+18	+23	20d8(33)	31	27
Dragone	Ma	36d12+288 (522)	42(-4 taglia; +35 naturale; +1 Des)	+45	+28	+19	+25	22d8(36)	33	29
Grande Dragone	Ma	39d12+312 (565)	45(-4 taglia; +38 naturale; +1 Des)	+49	+30	+22	+28	24d8(37)	35	31

Capacità dei Draghi d'Ametista per età

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello di manifestazione*
Cucciolo	12 m., volare 30 m. (normale), scavare 6 m.	13	12	13	10	11	10	Immunità al veleno; Resistenza alla Forza	-
Molto giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 6 m.	15	12	15	10	11	10		-
Giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 6 m.	17	12	15	12	13	12		-
Adolescente	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 6 m.	19	12	17	14	15	14	<i>Piè Pesante</i>	1°
Adulto giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 6 m.	23	12	19	14	15	14	Riduzione al danno 5/+1	3°
Adulto	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 6 m.	27	12	21	16	17	16	Gemma esplosiva 5d6 di danno, <i>Invisibilità</i>	5°
Adulto maturo	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 6 m.	29	12	21	16	17	16	Riduzione al danno 10/+1	7°
Vecchio	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 6 m.	31	12	23	18	19	18	Gemma esplosiva 9d6 di danno, <i>Equilibrio Corporeo</i>	9°
Molto vecchio	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 6 m.	33	12	23	18	19	18	Riduzione al danno 15/+2	11°
Antico	12 m., volare 60 m. (maldestra), scavare 6 m.	35	12	25	20	21	20	Gemma esplosiva 13d6 di danno, <i>Suggestione</i>	13°
Dragone	12 m., volare 60 m. (maldestra), scavare 6 m.	37	12	27	20	21	20	Riduzione al danno 20/+3	15°
Grande Dragone	12 m., volare 60 m. (maldestra), scavare 6 m.	39	12	27	22	23	22	Telecinesi dell'Ametista	17°

* I Draghi d'Ametista manifestano poteri come uno psion con Psicocinesi per disciplina primaria

Draghi di Cristallo per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	CA	BAB	TS Tem	TS Rif	TS Vol	Arma a Soffio (CD)	CD Paura	RP
Cucciolo	P	5d12+5 (37)	15(+1 taglia; +4 naturale)	+7	+7	+4	+4	2d6 (13)	-	-
Molto giovane	Me	8d12+16 (68)	17(+7 naturale)	+10	+8	+6	+6	4d6 (16)	-	-
Giovane	Me	11d12+23 (93)	20(+10 naturale)	+14	+9	+7	+8	6d6 (17)	-	-
Adolescente	G	14d12+42 (133)	22(-1 taglia; +13 naturale)	+17	+12	+9	+11	8d6 (20)	-	-
Adulto giovane	G	17d12+68 (178)	25(-1 taglia; +16 naturale)	+22	+14	+10	+12	10d6(22)	20	19
Adulto	E	20d12+100 (230)	27(-2 taglia; +19 naturale)	+26	+17	+12	+15	12d6(25)	23	21
Adulto maturo	E	23d12+115 (264)	30(-2 taglia; +22 naturale)	+30	+18	+13	+16	14d6(26)	24	22
Vecchio	E	26d12+156 (325)	34(-2 taglia; +25 naturale)	+34	+21	+15	+19	16d6(29)	27	24
Molto vecchio	E	29d12+174 (362)	36(-2 taglia; +28 naturale)	+38	+22	+16	+20	18d6(30)	28	25
Antico	Ma	32d12+224 (432)	37(-4 taglia; +31 naturale)	+40	+25	+18	+23	20d6(33)	31	27
Dragone	Ma	35d12+280 (507)	40(-4 taglia; +33 naturale)	+44	+27	+19	+24	22d6(35)	33	28
Grande Dragone	Ma	38d12+304 (551)	43(-4 taglia; +37 naturale)	+48	+29	+21	+27	24d6(37)	35	30

Capacità dei Draghi di Cristallo per età

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello di manifestazione*
Cucciolo	12 m., volare 30 m. (normale), nuotare 12 m.	13	10	13	10	11	11	Immunità al freddo	-
Molto giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 12 m.	15	10	15	10	11	11		-
Giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 12 m.	17	10	15	12	13	13		-
Adolescente	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 12 m.	19	10	17	14	15	15		1°
Adulto giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 12 m.	23	10	19	14	15	15	Riduzione al danno 5/+1	3°
Adulto	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 12 m.	27	10	21	16	17	17	Charmare persone	5°
Adulto maturo	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 12 m.	29	10	21	16	17	17	Riduzione al danno 10/+1	7°
Vecchio	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 12 m.	31	10	23	18	19	19	Spruzzo di colore	9°
Molto vecchio	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 12 m.	33	10	23	18	19	19	Riduzione al danno 15/+2	11°
Antico	12m, volare 60 m. (maldestra), nuotare 12 m.	35	10	25	20	21	21	Dominazione	13°
Dragone	12 m., volare 60 m. (maldestra), nuotare 12 m.	37	10	27	20	21	21	Riduzione al danno 20/+2	15°
Grande Dragone	12 m., volare 60 m. (maldestra), nuotare 12 m.	39	10	27	22	23	21	Controllare Aria	17°

* I Draghi di Cristallo manifestano poteri come uno psion con Telepatia per disciplina primaria

Draghi di Smeraldo per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	CA	BAB	TS Tem	TS Rif	TS Vol	Arma a Soffio (CD)	CD Paura	RP
Cucciolo	P	6d12+6 (45)	16(+1 taglia; +5 naturale)	+8	+6	+5	+5	2d6 (14)	-	-
Molto giovane	Me	9d12+18 (76)	18(+8 naturale)	+11	+8	+6	+6	4d6 (16)	-	-
Giovane	Me	12d12+24 (102)	21(+11 naturale)	+15	+10	+8	+9	6d6 (18)	-	-
Adolescente	G	15d12+45(142)	23(-1 taglia;+14 naturale)	+18	+12	+9	+11	8d6 (20)	-	-
Adulto giovane	G	18d12+72 (189)	26(-1 taglia;+17 naturale)	+23	+15	+11	+13	10d6(23)	21	20
Adulto	E	21d12+105 (241)	28(-2 taglia;+20 naturale)	+27	+17	+12	+15	12d6(25)	23	21
Adulto maturo	E	24d12+120 (276)	31(-2 taglia;+23 naturale)	+31	+19	+14	+17	14d6(27)	25	23
Vecchio	E	27d12+162 (337)	34(-2 taglia;+26 naturale)	+35	+21	+15	+19	16d6(29)	27	25
Molto vecchio	E	30d12+180 (375)	37(-2 taglia;+29 naturale)	+39	+23	+17	+21	18d6(31)	29	26
Antico	Ma	33d12+231 (445)	38(-4 taglia;+32 naturale)	+41	+25	+18	+23	20d6(33)	31	28
Dragone	Ma	36d12+288 (522)	41(-4 taglia;+35 naturale)	+45	+28	+19	+25	22d6(36)	33	29
Grande Dragone	Ma	39d12+312 (565)	44(-4 taglia;+38 naturale)	+49	+30	+22	+28	24d6(37)	35	31

Capacità dei Draghi di Smeraldo per età

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello di manifestazione*
Cucciolo	12 m., volare 30 m. (normale)	13	10	13	14	15	14	Immunità ad effetti sonici; Lettura degli oggetti	-
Molto giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	15	10	15	14	15	14		-
Giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	17	10	15	16	17	16	Invisibilità amplificata	1°
Adolescente	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	19	10	17	18	19	18	Nube di nebbia	3°
Adulto giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	23	10	19	18	19	18	Riduzione al danno 5/+1	5°
Adulto	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	27	10	21	20	21	20	Sensitività alle tracce psichiche	7°
Adulto maturo	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	29	10	21	20	21	20	Riduzione al danno 10/+1	9°
Vecchio	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	31	10	23	22	23	22	Anti-individuazione; Chiaro-veggenza/Chiaroudienza	11°
Molto vecchio	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	33	10	23	22	23	22	Riduzione al danno 15/+2	13°
Antico	12 m., volare 60 m. (maldestra), nuotare 18 m.	35	10	25	24	25	24	Controllare Suoni	15°
Dragone	12 m., volare 60 m. (maldestra), nuotare 18 m.	37	10	27	26	27	26	Riduzione al danno 20/+3	17°
Grande Dragone	12 m., volare 60 m. (maldestra), nuotare 18 m.	39	10	27	26	27	26	Scudo di prudenza	19°

* I Draghi di Smeraldo manifestano poteri come uno psion con Chiaroscienza per disciplina primaria

Draghi di Topazio per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	CA	BAB	TS Tem	TS Rif	TS Vol	Arma a Soffio (CD)	CD Paura	RP
Cucciolo	P	7d12+7 (52)	17(+1 taglia; +6 naturale)	+9	+6	+5	+7	2d8 (14)	-	-
Molto giovane	Me	10d12+28 (85)	19(+9 naturale)	+12	+9	+6	+9	4d8 (17)	-	-
Giovane	Me	13d12+26 (110)	22(+11 naturale)	+16	+10	+8	+11	6d8 (18)	-	-
Adolescente	G	16d12+48(152)	24(-1 taglia;+15 naturale)	+19	+13	+9	+14	8d8 (21)	-	-
Adulto giovane	G	19d12+76 (199)	27(-1 taglia;+18 naturale)	+24	+15	+11	+15	10d8(23)	23	20
Adulto	E	22d12+110 (253)	29(-2 taglia;+21 naturale)	+28	+18	+12	+18	12d8(26)	26	22
Adulto maturo	E	25d12+125 (287)	32(-2 taglia;+24 naturale)	+32	+19	+14	+19	14d8(27)	27	24
Vecchio	E	28d12+168 (350)	35(-2 taglia;+27 naturale)	+36	+22	+15	+22	16d8(30)	30	26
Molto vecchio	E	31d12+186 (387)	38(-2 taglia;+30 naturale)	+40	+23	+17	+24	18d8(31)	32	27
Antico	Ma	34d12+238 (459)	39(-4 taglia;+33 naturale)	+42	+26	+18	+27	20d8(34)	35	29
Dragone	Ma	37d12+333 (573)	42(-4 taglia;+36 naturale)	+47	+30	+19	+30	22d8(36)	37	20
Grande Dragone	C	40d12+400 (660)	41(-4 taglia;+39 naturale)	+48	+32	+22	+32	24d8(39)	40	32

Capacità dei Draghi di Topazio per età

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello di manifestazione*
Cucciolo	12 m., volare 30 m. (normale)	13	10	13	14	15	14	Immunità al freddo, Respirare sott'acqua	-
Molto giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	15	10	15	14	15	14		-
Giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	17	10	15	16	17	16		1°
Adolescente	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	19	10	17	18	19	18	Caduta morbida	3°
Adulto giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	23	10	19	18	19	18	Riduzione al danno 5/+1	5°
Adulto	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	27	10	21	20	21	20	Nube di nebbia	7°
Adulto maturo	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	29	10	21	20	21	20	Riduzione al danno 10/+1	9°
Vecchio	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	31	10	23	22	23	22	Controllare aria	11°
Molto vecchio	12 m., volare 45 m. (scarsa), nuotare 18 m.	33	10	23	24	25	24	Riduzione al danno 15/+2	13°
Antico	12 m., volare 60 m. (maldestra), nuotare 18 m.	35	10	25	26	27	26	Controllare tempo atmosferico	15°
Dragone	12 m., volare 60 m. (maldestra), nuotare 18 m.	39	10	29	28	29	28	Riduzione al danno 20/+3	17°
Grande Dragone	12 m., volare 60 m. (maldestra), nuotare 18 m.	43	10	31	30	31	30	Metamorfosi	19°

* I Draghi di Topazio manifestano poteri come uno psion con Psicometabolismo per disciplina primaria

Draghi di Zaffiro per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	CA	BAB	TS Tem	TS Rif	TS Vol	Arma a Soffio (CD)	CD Paura	RP
Cucciolo	Mi	5d12+5 (37)	16(+1 taglia; +4 naturale)	+7	+5	+5	+5	2d4 (13)	-	-
Molto giovane	P	8d12+16 (68)	18(+7 naturale)	+10	+7	+7	+7	4d4 (16)	-	-
Giovane	Me	11d12+23 (93)	21(+10 naturale)	+13	+9	+9	+9	6d4 (17)	-	-
Adolescente	Me	14d12+42 (133)	24(-1 taglia; +13 naturale)	+17	+11	+11	+11	8d4 (20)	-	-
Adulto giovane	G	17d12+68 (178)	27(-1 taglia; +16 naturale)	+20	+14	+13	+13	10d4(22)	21	19
Adulto	G	20d12+100 (230)	30(-2 taglia; +19 naturale)	+25	+16	+15	+15	12d4(25)	23	21
Adulto maturo	E	23d12+115 (264)	32(-2 taglia; +22 naturale)	+29	+18	+17	+17	14d4(26)	25	23
Vecchio	E	26d12+156 (325)	35(-2 taglia; +25 naturale)	+33	+20	+19	+19	16d4(29)	27	25
Molto vecchio	E	29d12+174 (362)	39(-2 taglia; +28 naturale)	+37	+22	+21	+21	18d4(30)	29	26
Antico	E	32d12+224 (432)	42(-4 taglia; +31 naturale)	+41	+24	+23	+23	20d4(33)	31	28
Dragone	Ma	35d12+280 (507)	44(-4 taglia; +32 naturale)	+43	+26	+25	+25	22d4(35)	33	29
Grande Dragone	Ma	38d12+304 (551)	47(-4 taglia; +35 naturale)	+47	+29	+27	+27	24d4(37)	35	31

Capacità dei Draghi di Zaffiro per età

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello di manifestazione*
Cucciolo	12 m., volare 30 m. (normale), scavare 4,5 m.	13	12	13	12	13	12	Immunità all'elettricità, Movimenti del ragno	-
Molto giovane	12 m., volare 30 m. (scarsa), scavare 4,5 m.	15	12	13	12	13	12		-
Giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa) scavare 3 m.	17	14	15	14	15	14		1°
Adolescente	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 3 m.	19	14	15	14	15	14	Percepire Psicotrasporto	3°
Adulto giovane	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 1,5 m.	23	16	17	16	17	16	Riduzione al danno 5/+1	5°
Adulto	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 1,5 m.	27	16	19	16	17	16	Pattinare, Scolpire Pietra	7°
Adulto maturo	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 1,5 m.	29	18	21	18	19	18	Riduzione al danno 10/+1	9°
Vecchio	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 1,5 m.	31	18	21	18	19	18	Teletrasporto	11°
Molto vecchio	12 m., volare 45 m. (scarsa), scavare 1,5 m.	33	20	23	10	21	10	Riduzione al danno 15/+2	13°
Antico	12 m., volare 45 m. (maldestra), scavare 1,5 m.	35	20	23	20	21	20	Muro di pietra	15°
Dragone	12 m., volare 60 m. (maldestra), scavare 1,5 m.	37	22	25	22	23	22	Riduzione al danno 20/+3	17°
Grande Dragone	12 m., volare 60 m. (maldestra), scavare 1,5 m.	39	22	27	22	23	22	Muovere il terreno	19°

* I Draghi di Zaffiro manifestano poteri come uno psion con Psicoportazione per disciplina primaria

Su-Monster

Animale Grande

DV: 5d8+10 (32 pf)

Iniziativa: +3 (Des); Cordell diceva +2(Des) ma come si vede dalle caratteristiche il bonus corretto di destrezza è +3

Velocità: 9 m., 9 m. scalare

CA: 16(-1taglia, +3Des, +4naturale)

Attacchi: 2 artigli +7 in mischia; morso +2 in mischia

Danni: Artiglio 1d6+5; morso 1d8+2

Faccia/Portata: 1,5 m. per 1,5 m./3 m.

Attacchi speciali: Arti psioniche, Lacerare 2d6+10

Qualità speciali: -

Tiri salvezza: Temp +6; Rif +7; Vol+5

Caratteristiche: For 20; Des 16; Con 14; Int 2; Sag 12; Car 7

Abilità: Scalare +13, Muoversi silenziosamente +11; Osservare +9

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno o sotterraneo

Organizzazione: Solitario, famiglia (2-4), compagnia (6-11) o clan (11-22)

Grado di sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 6-15 Dadi vita (Grande)

I su-monster sono primati psionici, ma nonostante il loro potere mentale, continuano a vivere come animali.

I su-monster appaiono come grossi scimmie o gorilla. Una corta pelliccia grigia copre gran parte del corpo, mentre la faccia e le mani sono ricoperte di pelo nero, eccetto per i palmi che sono completamente glabri. Artigli per nulla scimmieschi si estendono dalle mani, e denti affilati spuntano dalla loro bocca. (letteralmente sarebbe stato "line their maws" ovvero "sono in linea sugli abissi (o gozzi o rumini)" ma credo sia un modo di dire americano, intraducibile in italiano. Se mi fossi sbagliato fatemelo sapere tramite e-mail; il mio indirizzo lo potete leggere tra i membri dello staff del sito www.gdritalia.org. Grazie).

Nonostante le loro dimensioni, essi appaiono denutriti, specialmente per via delle loro grosse costole e della loro colonna vertebrale che appare sporgente, come pure dalla struttura del teschio e dall'anatomia scheletrica. I su-monster possiedono un'anomala, lunga coda prensile, capace di sostenere facilmente il loro peso quando essi necessitano di usare le mani.

Molte famiglie di su-monster vivono insieme sulle cime degli alberi o in altri posti difficili da raggiungere. Codesti clan sono molto territoriali. I su-monster sono inoltre protettivi verso gli altri membri della loro famiglia o del loro clan, sebbene i su-monster che appartengano ad altri clan possono essere visti come rivali.

Combattimento

Oltre al fatto che cacciano in gruppo e che sono territoriali, i su-monster nutrono un odio particolare per le altre creature psioniche, ma specialmente per i personaggi psionici. Se un personaggio psionico è avvistato o percepito, su-monster solitari avverterebbero il resto del gruppo in maniera quanto più silenziosa possibile, per poi attaccare gli intrusi.

I su-monster usano il loro potere *Scisma* prima di ogni combattimento. Essi poi entrano in corpo a corpo, cercando di falciare i loro nemici, e spendendo la loro azione parziale extra, per usare una attacco portato con gli artigli o per l'uso di riparazione corporea minore.

Lacerare (Str): Un su-monster che colpisca con entrambi i suoi artigli si attacca al corpo dell'avversario e ne lacerla la carne. Questo infligge automaticamente 2d6+10 danni addizionali.

Arti Psioniche (Mag): A volontà: *Percepire arti psioniche, scisma e riparazione corporea minore*. Questi poteri sono come manifestati da uno psion di decimo livello. **Attacco/Difesa Psionica (Mag):** A volontà: *affondo mentale, frusta dell'ego, frantumazione psichica/ scudo di pensieri, barriera mentale*.

Thri-kreen

Umanoide mostruoso di taglia Media

DV: 2d8+5 (9 pf)

Iniziativa: +2 (Des)

Velocità: 12 m.

CA: 15(+2 Des, +5 naturale)

Attacchi: 4 artigli +3 in mischia; morso -2 in mischia; o gythka +4 in mischia e morso-2 in mischia; o chatkcha +4 a distanza

Danni: Artiglio 1d4+1; morso 1d4+ veleno, gythka 2d6+1, chatkcha 1d6+1

Faccia/Portata: 1,5 m. per 1,5 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Arti psioniche, afferrare migliorato

Qualità speciali: Scurovisione 18m, immunità al sonno, salto

Tiri salvezza: Temp +0; Rif +5; Vol+4

Caratteristiche: For 12; Des 15; Con 11; Int 8; Sag 12; Car 7

Abilità: Equilibrio +4, Scalare +3, Nascondersi +4**, Saltare +35, Ascoltare +6, Osservare +4

Talenti: *Deviare frecce**, *Competenza con le armi esotiche (gythka)**, *Competenza con le armi esotiche (chatkcha)**, *arma focalizzata (gythka)*

Clima/Terreno: Temperato o deserto caldo

Organizzazione: Solitario o compagnia (5-10)

Grado di sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente Caotico Neutrale

Avanzamento: Per livello di classe

***Nota:** questi talenti sono talenti bonus che il Thri-kreen riceve gratuitamente.

I Thri-kreen sono insetti intelligenti di dimensioni medie chiamati anche "mantidi guerrieri." Essi preferiscono il deserto e la savana, dove essi vagano in uno stile di vita simile a quello dei cacciatori nomadi.

Un Thri-kreen appare come una mantide di dimensioni umane. Delle sei braccia che si protendono dalla loro sezione centrale, due sono usate per camminare; le altre quattro terminano con delle mani a quattro dita. Un esoscheletro giallo- sabbia copre i Thri-kreen adulti.



Un thri-kreen che impugna due chatkcha ed un gythka

Due occhi compositi, due antenne, ed una bocca dalla struttura complicata conferiscono alla loro testa un aspetto sorprendente.

I Thri-kreen sovente indossano bardature, cinture e cinghie oltre ad altro equipaggiamento, ma alcuni utilizzano altri vestiti o armature.

I Thri-kreen sono a casa nei paesaggi aperti ed aridi dove essi possono facilmente fondersi con le dune spazzate dal vento e le pietre spoglie. I Thri-kreen sono organizzati in gruppi: esistono poche o nessuna comunità di Thri-kreen. Invece, i gruppi vagano molto nei loro territori, raccogliendo foraggio e cacciando per la quotidiana sussistenza del gruppo. 2 o più gruppi possono unirsi contro una minaccia comune, come dei visitatori ostili.

I Thri-kreen parlano un linguaggio composto da una serie di schiocchi e colpi secchi delle loro mandibole, ma molti Thri-kreen facenti parte di gruppi che operano vicino alle altre civiltà umanoidi possono parlare anche il comune.

Combattimento

Giacché cacciatori, i Thri-kreen utilizzano il loro potere psionico *camaleonte* per colpire di sorpresa le loro potenziali prede. I Thri-kreen combattono nel corpo a corpo (e fuggono) più velocemente di quanto molti dei loro avversari possano fare grazie alla loro capacità di muoversi a 12 m. per round e alla loro abilità speciale *Salto*. Durante un conflitto essi usano sempre *Distorsione*. I Thri-kreen sono per natura maestri nell'uso del *gythka* e del *chatkcha*. Il *gythka* è un'arma doppia. Nonostante la loro abilità nelle armi esotiche, essi preferiscono l'uso di tecniche che permettano l'uso dei loro quattro artigli, in combinazione con la loro capacità di afferrare migliorato e il loro morso velenoso.

Immunità al sonno (Str): I Thri-kreen **non dormono** e sono immuni agli effetti, poteri ed incantesimi basati sul sonno. **Un incantatore thri-kreen ha bisogno di 8 ore di sonno per preparare gli incantesimi.**

Veleno (Str): Il veleno (TS sulla Tempra con CD 11) viene trasmesso tramite il morso. Il danno iniziale e secondario è il medesimo (paralisi per 2d6minuti).

Salto (Str): I thri-kreen sono saltatori per natura. Essi guadagnano un bonus di competenza di +30 alle prove di salto, e non sono limitati dalla loro altezza per determinare la distanza massima.

Arti psioniche (Mag): A volontà - *camaleonte* e *conoscere direzioni*; 1 volta al giorno: *distorsione*, *arma metafisica minore*. questi poteri sono manifestati come da uno psion di 10 livello.

Attacco/Difesa Psionica (Mag): A volontà: *affondo mentale*, *frusta dell'ego*, *scudo di pensieri*, *mente vuota*.

Abilità: **L'esoscheletro di un thri-kreen si confonde facilmente con il terreno deserto garantendo un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi in terreni sabbiosi o aridi.

Personaggi Thri-kreen

La classe favorita dei Thri-kreen è il ranger. Un personaggio thri-kreen incomincia con 2d8 dadi vita, che gli garantiscono un +2 agli attacchi, un TS base alla Tempra di +0, e di +3 ai Riflessi ed alla Volontà, ed i seguenti talenti: *Devviare Freccie*, *Competenza nelle armi esotiche (gythka)*, *Competenza nelle armi esotiche (chatkcha)*, più un talento a scelta. Ottengono anche punti abilità pari al doppio del punteggio di intelligenza, e le abilità di classe sono *Equilibrio*, *Scalare*, *Nascondersi*, *Saltare*, *Ascoltare*, *Osservare*. Possono inoltre acquisire i talenti *Multiattacco*, *Multidestrezza* e *Combattere con più armi*.

Il livello effettivo di personaggio (LEP) è pari al suo livello +5. Quindi, un thri-kreen psionico ranger di 1° livello ha un LEP di 6 ed è equivalente ad un personaggio di 6° livello.

Armi esotiche da mischia

Grande

Gythka*	60 mo	2d6/2d6	x2
Tagliente		11,25kg	

Armi esotiche a distanza

Media

Chatkcha	1 mo	1d6	x2
	6 m.	Perforante	1,35kg

Gythka: Un gythka è un'arma doppia. È un'asta con delle alme alle estremità. Si può combattere con essa come se si combattesse con due armi, ma in questo modo si incorre in tutte le normali penalità all'attacco associato al combattimento con due armi, come se si usassero un'arma ad una mano ed un'arma leggera (si veda la tabella a pagina 125 del manuale del giocatore "Penalità al combattere con due armi"). Una creatura che usa un'arma doppia in una sola mano, come un ogre che utilizzi una gythka, non la può usare come un'arma doppia.

I thri-kreen non soffrono alcuna penalità quando utilizzano un gythka come arma doppia.

Chatkcha: Un chatkcha è un'arma da lancio in cristallo con punte acuminate. Le punte sono abbastanza pesanti, e poco maneggevoli per chi non è competente nell'arma.

Note sull'autore

Bruce R. Cordell ha sintetizzato il DNA per vivere fino a quando la TSR gli offrì un salario. Egli abbandonò la scienza per un posto da game designer nell'ottobre del 1995. Da allora ha prodotto qualcosa come 20 moduli, che includono **(poiché non so quale e quanto di quei materiali fu tradotto in italiano li lascerò col titolo originale eccetto gli ultimi due che sono stati tradotti in quanto materiale della Terza Edizione, dalla 25Edition):** Return to the Tomb of Horror, Gate of Firststorm Peak, College of Wizardry, Gahmagin Trilogy, The Illithiad, The Illithiad Trilogy, Dungeon Builder's Guidebook, Guide to the ethereal plane, Tangents, The Shattered Circle, Bastion of Faith, Return to White Plume Mountain, Killing Jar, Manuale delle Arti Psioniche, la Cittadella senza Sole.

Bruce vive a Seattle con sua moglie Dee e quattro gatti. Ama leggere hard sci-fi **(se qualcuno sa come venga tradotto in Italia questo genere letterario di cui ignoravo persino l'esistenza mi contatti sul forum del sito della 25edition o di gdritalia. Grazie)** e riviste di informazione scientifica ed e-zine (riviste in rete, penso), tanto quanto le principali correnti letterarie e romanzi di fantasy selezionati. Visita il suo sito web a: www.brucecordell.com.

Le immagini del thri-kreen e dei draghi gemmati sono prese dal sito della Wizards of the Coast.