

Perchè pubblichiamo le regole

Chi ha già partecipato ai nostri tornei è a conoscenza del fatto che, ai fini della valutazione, non teniamo conto di quanto un giocatore conosca o non conosca il regolamento utilizzato durante il torneo. Invece quello che ci interessa è porre i giocatori di fronte a sfide nuove e sempre più emozionanti che implicano, a volte, l'introduzione di nuove caratteristiche all'interno del sistema di gioco. Ma nell'ottica di non favorire chi conosce già l'utilizzo dei poteri psionici pubblichiamo prima, alla rinfusa, tutti i talenti e poteri psionici che saranno a disposizione dei PG nel corso dell'avventura. Non sono divisi per "personaggio" a cui apparterranno ma sono mischiati tutti assieme.

Alcuni personaggi avranno a disposizione particolari talenti e poteri non presenti nel manuale base del giocatore. Tutte le descrizioni di questi talenti ed incantesimi verranno riportate nella scheda dei personaggi e, durante l'apprendimento di schede e background, il tempo per comprendere i nuovi talenti e poteri sarà decisamente abbondante.

Cos'è la Psionia

Breve vademecum per l'utilizzo di classi con poteri psionici

Con il termine di poteri psionici si intendono dei poteri mentali innati con effetti che potrebbero essere assimilati a quelli ottenuti con la "magia". Il potere di uno psionico è basato sulla particolare configurazione di corpo e mente. L'intera energia dell'effetto viene prodotta dalla mente dello psionico. Il controllo misurato e cosciente dell'energia prodotta manifesta gli effetti desiderati dal personaggio.

I poteri si manifestano con effetti olfattivi (cattivi odori, profumi,..), uditivi (cigolii, scricchiolii,..) visivi (giochi di luce, flash,..). Il senso coinvolto nella percezione della manifestazione (ex: vista, udito..) è riportato nella descrizione di ogni potere

Punti potere

Ogni personaggio può avere un certo quantitativo di punti potere (PP). I punti potere sono una caratteristica di ogni personaggio, ai pari della CA e dei PF. Un personaggio non dotato del dono della psionia avrà 0 punti potere. Eventuali PP si recuperano completamente riposando per 8 ore

I Poteri psionici

Ogni potere, per essere lanciato, occorre di un certo numero di PP; quando un potere viene manifestato, un personaggio psionico paga immediatamente il suo costo in PP. Ogni potere ha uno specifico effetto nel gioco, come indicato nella sua descrizione. Un potere conosciuto da uno psionico può essere utilizzato fino a che questi dispone di punti potere per pagarne il costo.

È possibile maggiorare l'effetto di un potere spendendo più PP di quanti ne sarebbero necessari. Le modalità in cui ogni potere può essere aumentato è descritto nella descrizione di ogni potere. Non è mai comunque possibile spendere, in un singolo lancio, un numero di PP maggiore del lanciatore (ex: uno Psion di 8° livello può spendere al massimo 8 PP per manifestare un singolo potere).

Il focus psionico

Il focus psionico è un particolare stato mentale dello psionico, tale per cui il suo stato di concentrazione è più profondo. Un qualsiasi personaggio, in ogni momento della partita, può possedere o meno il focus psionico. Una volta che lo si guadagna, il focus psionico viene mantenuto senza che il personaggio debba sforzarsi o concentrarsi in maniera particolare. Un personaggio perde il focus solo perchè è incosciente, ha speso tutti i poteri, dorme o lo "spende" per compiere qualche particolare azione come indicato sotto.

Per guadagnare il focus psionico è necessario possedere 1 o più punti potere, e, dopo aver passato pochi secondi a meditare, superare una prova di Concentrazione con CD 20 (in termini di gioco meditare per guadagnare il focus è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità)

Il focus psionico può essere speso al posto di una normale prova di concentrazione: in questo caso un personaggio che spenda il focus può considerare la prova se avesse ottenuto 15 con il tiro di dado.

Inoltre, possedere il focus psionico può essere necessario per poter attivare talenti o abilità particolari che lo richiedano, mentre altri talenti richiedono addirittura che il focus venga "speso".

Tipiche classi psioniche

Diversi tipi di classi utilizzano poteri psionici. Riportiamo di seguito le più importanti:

Psion: fa affidamento unicamente sui poteri della mente, che ha imparato ad usare tramite una rigida disciplina ed istruzione. Non ha alcuna capacità in combattimento "corpo a corpo".

Innato: fa affidamento unicamente ai poteri della mente, ma li può sfruttare tramite il controllo delle emozioni. Tendenzialmente conosce meno poteri di uno Psion di pari livello, ma possiede più PP. Non ha alcuna capacità in combattimento "corpo a corpo".

L'abilità caratteristica dell'Innato è l'"Impeto selvaggio": quando manifesti un potere, puoi permettere alle tue passioni ed emozioni di emergere in superficie. Quando lo fai, guadagni un bonus di +1 o +2 al livello da manifestatore (a tua scelta). Questa scelta è però pericolosa. Dopo ogni utilizzo di questa abilità puoi venire travolto dalla tensione dello sforzo. Per ogni punto di bonus aggiunto al livello da manifestatore hai un 5% di probabilità di venire travolto dal tuo stesso impeto; in questo caso sei stordito fino alla fine del tuo prossimo turno e perdi 5 punti potere.

Guerriero psichico: un abile combattente in grado di lanciare anche qualche potere psionico.

Talenti Psionici che compariranno nei "Deserti della memoria"

ARMA PSIONICA [PSIONICO]

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

Prerequisiti: For 13.

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

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

CARICA PSIONICA [PSIONICO]

Il personaggio può caricare senza seguire una linea retta.

Prerequisiti: Sag 13, Velocità del Pensiero.

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

turno, il personaggio deve avere linea di visuale sull'avversario caricato.

DONO PSIONICO [PSIONICO]

Il personaggio può donare alle sue manifestazioni una maggiore attenzione.

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

NOTE PSIONICA [PSIONICO]

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

Prerequisito: Avere una riserva di punti potere.

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

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

TIRO PSIONICO [PSIONICO]

Il personaggio può caricare la sua arma a distanza con maggiore potenziale di danno.

Prerequisiti: Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Per utilizzare questo talento, il personaggio deve spendere il suo focus psionico (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione). L'attacco a distanza del personaggio infligge 2d6 danni extra.

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

VELOCITA' DEL PENSIERO [PSIONICO]

L'energia della mente del personaggio dà vigore ai movimenti del suo corpo.

Prerequisito: Sag 13.

Beneficio: Finché il personaggio è psionicamente focalizzato e non indossa un'armatura pesante, ottiene un bonus cognitivo alla velocità di 3 metri.

Poteri Psionici

Livello 1

Affondo mentale

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico scatena istantaneamente un assalto massiccio sui percorsi mentali di una creatura, infliggendole 1d10 danni.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni inflitto da questo potere incrementano di 1d10. Per ogni 2d10 danni extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Camaleonte

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1, solitario 2

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 10 minuti per livello (1)

Punti potere: 1

La pelle e l'equipaggiamento dello psionico prendono il colore e la composizione degli oggetti vicini, pareti e pavimenti compresi. Lo psionico riceve un bonus di +10 alle prove di Nascondersi.

Collegamento mentale

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Rabbdom 3

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli); vedi testo

Bersaglio: Lo psionico e un'altra creatura nel raggio di azione che abbia un punteggio di Intelligenza di 3 o superiore

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No (innocuo)

Punti potere: 5

Lo psionico forgia un legame telepatico con il suo bersaglio. Può comunicare telepaticamente tramite questo legame anche se non possiede un linguaggio in comune con il soggetto. Come risultato del legame non si stabilisce alcun potere o influenza particolare. Una volta formato il legame, questo funziona a qualsiasi distanza (ma non da un piano all'altro).

Controllare oggetti

Psicocinesi

Livello: Cineta 1

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Un oggetto incustodito, del peso massimo di 50 kg

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Lo psionico porta telecineticamente "in vita" un oggetto inanimato. Sebbene non sia realmente vivo, l'oggetto si muove sotto il controllo dello psionico. La vegetazione vivente non può essere controllata in questo modo, né lo possono gli oggetti animati o i non morti. Gli oggetti controllati si muovono come marionette, con movimenti goffi e scoordinati, a una velocità di 6 metri. Se la forma dell'oggetto è rigida, produce cigolii, lamenti e raschi durante il controllo.

Un oggetto controllato può attaccare un avversario se gli viene indicato. Ha un attacco con lo schianto, con un bonus di attacco base pari al bonus di attacco base dello psionico più il modificatore di intelligenza di quest'ultimo. Se l'attacco colpisce, infligge danni pari a 1d6 più il modificatore di intelligenza dello psionico. Un oggetto controllato ha la solita durezza e punti ferita.

È possibile utilizzare questo potere su di una serratura non magica, facendola muovere in modo che si provi a scassinare da sola. Se un altro personaggio effettua una prova di Scassinare Serrature su di una serratura su cui lo psionico sta esercitando il controllo, quel personaggio riceve un bonus di +4 alla prova.

Distrazione

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Mentale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Lo psionico fa divagare la mente della vittima, distraendola. I soggetti sotto l'effetto di distrazione effettuano tutte le prove di Ascoltare, Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni con una penalità di -4.

Ectoplasma intralciante

Metacreatività (Creazione)

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Materiale e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2

livelli)

Bersaglio: Una creatura di taglia Media o inferiore

Durata: 5 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 1

Lo psionico estrae una sfera di melma ectoplasmica dal Piano Astrale e la scaglia immediatamente con un attacco di contatto a distanza contro una qualsiasi creatura nel raggio di azione. Con un colpo andato a segno, il soggetto viene coperto di melma e diventa intralciato. La melma evapora al termine della durata del potere.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, questo potere può agire su una creatura di una categoria di taglia più grande.

Espansione

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1

Dimostrazione: Olfattiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello (1)

Punti potere: 1

Questo potere produce una crescita istantanea dello psionico, raddoppiandone altezza, lunghezza e larghezza e moltiplicando il suo peso per 8. Questo incremento aumenta di uno la sua categoria di taglia. Lo psionico ottiene un bonus di taglia +2 alla Forza, una penalità di taglia -2 alla Destrezza (fino a una Destrezza minima effettiva di 1), una penalità di taglia -1 al tiro per colpire, e una penalità di taglia -1 alla Classe Armatura per il suo incremento di taglia.

Se la nuova taglia dello psionico è Grande o superiore, egli ha ora uno spazio di 3 metri e una portata di almeno 3 metri (vedi Tabella 7-1, pagina 314 del *Manuale dei Mostri*). Questo potere non cambia la velocità dello psionico.

Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, lo psionico raggiunge la massima taglia possibile e può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per rompere qualsiasi forma di contenimento nel processo. Se fallisce, rimane compresso senza alcun danno dai materiali che lo contengono: non può schiacciarsi da solo aumentando la taglia.

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato dallo psionico viene allo stesso modo ingrandito dal potere. Le armi da mischia e da tiro infliggono più danni (vedi Tabella 2-2, pagina 28 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Altre proprietà psioniche o magiche non vengono influenzate da questo potere. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso dello psionico (incluso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna istantaneamente alla sua taglia normale. Questo significa che le armi da lancio infliggono i loro danni normali (i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li ha tirati). Molteplici effetti che aumentano la taglia non sono cumulativi, che significa (tra le altre cose) che non è possibile utilizzare una seconda manifestazione di questo potere per aumentare ulteriormente la propria taglia.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o più dei modi seguenti.

1. Se lo psionico spende 6 punti potere addizionali, questo potere incrementa la sua categoria di taglia di due categorie invece che di una. Lo psionico ottiene un bonus di taglia +4 alla Forza, una penalità di taglia -4 alla Destrezza (fino a un minimo effettivo di Destrezza 1), una penalità di taglia -2 al tiro per colpire, e una penalità di taglia -2 alla Classe Armatura per il suo incremento di taglia.

2. Se si spendono 6 punti potere addizionali, è possibile manifestare questo potere come azione veloce invece che come azione standard.

3. Se si spendono 2 punti potere addizionali, la durata di questo potere è 10 minuti per livello anziché 1 round per livello.

Raggio di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Innato/psion 1

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5m per ogni 2 livelli)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 1

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico produce un raggio di energia del tipo scelto che parte dalla punta delle sue dita e colpisce un

bersaglio nel raggio di azione, infliggendo 1d6 danni se lo psionico effettua con successo un attacco di contatto a distanza.

Elettricità: Manifestare un raggio di questo tipo di energia fornisce un bonus di +3 al tiro per colpire se l'avversario sta indossando un'armatura metallica e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un raggio di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Fuoco: Un raggio di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un raggio di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6).

Schermo di forza

Psicocinesi [Forza]

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello

Punti potere: 1

Lo psionico crea un disco di forza invisibile che fluttua davanti a sé. Questo schermo di forza fornisce un bonus di scudo +4 alla Classe Armatura (che si applica anche contro gli attacchi di contatto incorporei, dato che lo schermo di forza è un effetto di forza). Dal momento che fluttua di fronte allo psionico, l'effetto non ha alcuna penalità di armatura alla prova ad esso associata.

Aumento: Per ogni 4 punti potere addizionali spesi, il bonus di scudo alla Classe Armatura migliora di 1.

Livello II

Arma dissolvente

Psicometabolismo [Acido]

Livello: Combattente psichico 2

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Un'arma impugnata; vedi testo

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 3

L'arma impugnata dallo psionico diventa corrosiva, e una melma vaporosa e sibilante fuoriesce visibilmente dalla sua arma. L'arma infligge 4d6 danni da acido a qualsiasi creatura o oggetto tocchi con un attacco di contatto in mischia effettuato con successo.

L'acido secreto dall'arma si denatura 1 round dopo l'uso, perdendo tutta l'efficacia e la capacità di infliggere danni. Lo psionico è immune all'acido della propria arma.

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, i danni di questo potere incrementano di 2d6.

Collegamento sensoriale forzato

Telepatia [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Lo psionico percepisce quello che percepisce il soggetto utilizzando la sua vista, udito, gusto o olfatto. Solo un senso è collegato, e non è possibile cambiare senso con la stessa manifestazione. Ad esempio, lo psionico potrebbe vedere quello che vede il soggetto, o ascoltare quello che ascolta, o gustare quello che assaggia, e così via. Lo psionico effettua qualsiasi prova di abilità che riguardi i sensi, come *Ascoltare* o *Osservare*, come il soggetto, e solo all'interno del campo percettivo del soggetto. Lo psionico perde il suo bonus di *Destrezza* alla CA quando percepisce direttamente quello che avverte il soggetto.

La maggior parte degli psionici sceglie di collegarsi alla vista, gusto o udito del bersaglio. Una volta manifestato *collegamento sensoriale forzato*, il collegamento permane anche se il soggetto fuoriesce dal raggio di azione della manifestazione originale (tuttavia il collegamento non funziona attraverso i piani). Lo psionico non controlla il soggetto, né può comunicare con lui in alcun modo tramite questo potere.

La forza del senso collegato del soggetto può essere potenziata da altri poteri o oggetti, permettendo allo

psionico di ottenere lo stesso senso potenziato. Lo psionico subisce qualsiasi attacco con lo sguardo che colpisce il soggetto (se è collegato tramite vista). Se lo psionico è accecato o assordato, la creatura collegata funziona come organo sensoriale indipendente, e fornisce allo psionico il beneficio del senso collegato tramite la sua prospettiva per tutta la durata del potere.

Dardo di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Cineta 2

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersagli: Fino a cinque creature o oggetti; nessun bersaglio può trovarsi a più di 4,5 m di distanza da un altro

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico rilascia un potente dardo di energia del tipo scelto verso un avversario. Il dardo infligge 3d6 danni a ciascuna creatura o oggetto contro cui lo si dirige, fino a un massimo di cinque bersagli. Non è possibile colpire lo stesso bersaglio più volte con la stessa manifestazione di questo potere.

Elettricità: Manifestare un dardo di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un dardo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da una dardo di freddo è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un dardo di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un dardo di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti. Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6) e la CD del tiro salvezza incrementa di 1.

Insinuazione nel sé

Telepatia (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Concentrazione + 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

Funziona come *confusione* (pagina 216 del *Manuale del Giocatore*), eccetto come qui indicato.

Rapidi tentacoli di pensiero distruggono la mente inconscia di qualsiasi creatura, privandola di forza. Finché lo psionico continua a concentrarsi totalmente su questo potere, il soggetto resta confuso, incapace di determinare autonomamente quello che vuole fare. Tirare sulla tabella seguente all'inizio di ciascuno dei turni del soggetto per vedere cosa farà il soggetto in quel round.

d% Comportamento

- | | |
|--------|---|
| 01-10 | Attacca lo psionico con armi da mischia o a distanza (o gli si avvicina se non è possibile attaccare). |
| 11-20 | Agisce normalmente. |
| 21-50 | Non fa altro che mormorare in modo incoerente. |
| 51-70 | Fugge lontano dallo psionico al massimo della velocità possibile. |
| 71-100 | Attacca la creatura più vicina (a questo scopo, uno psicocristallo conta come parte del soggetto stesso). |

Aumento: Per ogni 2 punti potere addizionali spesi, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1, e il potere può agire su di un ulteriore bersaglio. Qualsiasi bersaglio addizionale non può trovarsi a più di 4,5 metri dagli altri bersagli del potere.

Richiamare agonia

Chiaroscienza [Influenza mentale]

Livello: Innato/psion 2

Dimostrazione: Materiale

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 3

La fabbrica del tempo si sfalda sotto il volere dello psionico, rivelando le ferite che i suoi avversari hanno sofferto in passato (o che devono ancora subire). Quell'avversario subisce 2d6 danni mentre il passato (o il futuro) si inframmette brevemente nel presente.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di 1d6. Per ogni 2d6 danni extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Livello III

Cono di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Cineta 3

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Propagazione a forma di cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico produce un cono di energia del tipo scelto che si estende dalla sua mano e infligge 5d6 danni a ogni creatura o oggetto all'interno dell'area.

Elettricità: Manifestare un cono di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un cono di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da un cono di freddo è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un cono di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un cono di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6).

Per ogni due dadi di danno extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Esplosione di energia

Psicocinesi [vedi testo]

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 12 m

Area: Esplosione con raggio di 12 m centrata sullo psionico

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza o Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Dopo aver manifestato questo potere, lo psionico sceglie tra elettricità, freddo, fuoco o sonoro. Lo psionico produce un'esplosione di energia ectoplasmica instabile del tipo scelto che infligge 5d6 danni a ogni creatura o oggetto all'interno dell'area.

L'esplosione non crea praticamente alcuna pressione. Dal momento che il potere si estende intorno allo psionico, egli non subisce alcun danno.

Elettricità: Manifestare un'esplosione di questo tipo di energia fornisce un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza e un bonus di +2 al livello di manifestazione ai fini di superare la resistenza ai poteri.

Freddo: Un'esplosione di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno da un'esplosione di freddo è basato sulla Tempra anziché sui Riflessi.

Fuoco: Un'esplosione di questo tipo di energia infligge +1 danno per dado.

Sonoro: Un'esplosione di questo tipo di energia infligge -1 danno per dado e ignora la durezza degli oggetti.

Il sottotipo di questo potere è lo stesso del tipo di energia manifestata.

Aumento: Per ogni punto potere addizionale speso, i danni di questo potere incrementano di un dado (d6). Per ogni due dadi di danno extra, la CD del tiro salvezza di questo potere incrementa di 1.

Fonte: open source SRD D20 (<http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/article/srd35>)