

POTERI PSIONICI DI A023

Uso speciale dell'abilità Concentrazione

Raggiungere il focus psionico: semplicemente conservare una riserva di punti psion nella propria mente fornisce al personaggio psionico un'energia speciale. Tale personaggio può usufruire di questa energia senza pagare alcun costo in punti potere, basta possedere ancora almeno un punto psion e riuscire in una prova di Concentrazione a CD 20. Meditare è un'azione di round completo che provoca un attacco opportunità. Una volta focalizzati si rimane in questo stato fino a che non si utilizza il potere del focus, si diventa incoscienti, si va a dormire o la propria riserva di PP scende a 0.

Il focus può essere utilizzato per:

1. Utilizzare un talento psionico che necessiti di esso.
2. Trattare un tiro su Concentrazione come se si fosse tirato un 15.

Uso dell'abilità speciale Autoipnosi

Autoipnosi può essere usato per:

1. Ignorare una ferita da tribolo, CD 18.
2. Memorizzare una pagina di testo, CD 15. Un successivo check con la stessa difficoltà è necessario per riportare le informazioni alla memoria.
3. Resistere alla morte: se i punti ferita del personaggio sono portati ad un valore compreso fra -1 e -9, egli può tentare di sfuggire alla morte in modo inconscio. Puoi sostituire un check di Autoipnosi a CD 15 al tiro % per cercare di stabilizzarsi.
4. Se si è fallito il normale tiro salvezza contro la paura, nel round successivo di può eseguire un check di Autoipnosi con una CD pari a quella del precedente tiro salvezza per contrastarne gli effetti.
5. Resistere al veleno: puoi sostituire un check di Autoipnosi al tiro salvezza contro gli effetti secondari di un veleno. Questa abilità non ha effetto sul tiro salvezza principale.
6. Se ridotto a 0 punti ferita, puoi effettuare un check di Autoipnosi a CD 20 per effettuare un'azione senza subire il consueto punto ferita e cadere in stato di incoscienza. Se fallisci puoi scegliere di non compiere l'azione per non svenire.

Talenti Psionici di A023

Meditazione Psionica: puoi diventare psionicamente focalizzato con un'azione equivalente a movimento invece che come un'azione di round completo.

Arma Psionica: utilizzando il tuo focus psionico un tuo attacco infligge 2d6 pf addizionali. Se fallisci il tiro per colpire il focus psionico è sprecato.

Manifestare in combattimento: sei addestrato a manifestare poteri in combattimento. Aggiungi un +4 durante la prova di Concentrazione quando tenti di manifestare un potere sulla difensiva, oppure quando sei trattenuto o in lotta.

Conoscenza espansa: aggiungi alla lista dei tuoi poteri conosciuti un potere al massimo di un livello inferiore a quello più alto attualmente manifestabile. Puoi scegliere qualsiasi potere, inclusi poteri di un'altra disciplina o di un'altra classe psionica.

Potere massimizzato: per utilizzare questo talento devi spendere il tuo focus psionico. Puoi massimizzare un potere. Tutte le variabili numeriche del potere sono massimizzate: viene inflitto il massimo dei danni, curato il massimo delle ferite, colpiti il massimo dei bersagli ecc. I tiri salvezza e le prove opposte non sono influenzate, così come i poteri senza variabili casuali. Usare questo talento aumenta il costo di manifestazione di un potere di 4 PP; il costo di lancio totale del potere non può eccedere il livello dello psionico.

Sovraincanalare: consumi la tua energia vitale per potenziare i tuoi poteri. Quando manifesti un potere puoi incrementare di **uno** il tuo livello di psionico, ma così facendo subisci 1d8 punti ferita. Dall'ottavo livello puoi scegliere di incrementare di **due** il tuo livello di psionico, ma subisci 3d8 punti ferita. L'incremento del tuo livello di psionico influisce sul numero di punti potere incanalabili in un unico potere, così come su tutte le variabili legate al livello (durata, raggio ecc.)

Potere rapido: per utilizzare questo potere devi spendere il tuo focus psionico. Puoi utilizzare un potere come un'azione gratuita. Il personaggio può compiere un'altra azione, persino usare un altro potere, nel round in cui utilizza un potere rapido. Il personaggio può usare un solo potere rapido per round. Un potere il cui tempo di lancio sia superiore ad un'azione di round completo non può essere reso rapido. Utilizzare questo talento aumenta il costo di lancio del potere di 6 PP, il costo di lancio totale del potere non può eccedere il livello dello psionico. Manifestare un potere rapido non causa attacchi opportunità.

Incantesimi A023

Nell'edizione 3.5 i poteri psionici si utilizzano allo stesso modo degli incantesimi dello stregone (quindi non occorre studiarli preventivamente). Lo Psion ha un certo ammontare giornaliero di punti psion (da ora PP), utilizzare un potere costa un certo ammontare di punti, terminati i quali lo Psion non può più utilizzare poteri. Deve quindi riposarsi e meditare per riacquistarne.

Un potere psionico ha un costo base di PP che può aumentare, come da descrizione dell'incantesimo, per potenziarne gli effetti (vedi effetti **INCREMENTARE**).

Uno Psion può convogliare in un unico incantesimo un numero di PP pari al proprio livello.

Utilizzare un potere psionico, salvo diversamente descritto, è un'azione standard che da luogo ad attacco opportunità (come se si stesse lanciando un incantesimo).

Un potere psionico può essere "manifestato sulla difensiva", utilizzando le stesse regole del lancio degli incantesimi in combattimento.

PRIMO LIVELLO

Individua psionici (chiaroscienza)

Manifestazione: auditiva e visiva

Area: cono centrato sullo psion

Tempo di lancio: 1 azione standard

Durata: Concentrazione o fino a 1 round/liv

Raggio: 18 metri

Punti potere: 1

Individua aure psioniche in un cono centrato sullo psion. La quantità di informazioni varia a seconda della durata della concentrazione:

round 1: presenza o assenza di aure

round 2: numero di aure presenti e potenza dell'aura più forte

round 3: forza e localizzazione di ogni singola aura. Se la fonte dell'aura è nella linea visiva, è possibile determinarne la disciplina con una prova di Sapienza psionica .

<i>potere/oggetto psionico</i>	<i>Aura debole</i>	<i>moderata</i>	<i>forte</i>	<i>imponente</i>
--------------------------------	--------------------	-----------------	--------------	------------------

potere manifestato	3° liv o inf.	4°-6° liv.	7°-9°	10°+ (divinità)
--------------------	---------------	------------	-------	-----------------

potere dell'oggetto	5° liv. O inf.	6°-11° liv.	12-20	21°+ (artefatto)
---------------------	----------------	-------------	-------	------------------

Empatia (Telepatia) [Influenza mentale]

Manifestazione: mentale	Area: 6m raggio centrato sullo psion
Tempo di lancio: 1 azione standard	Durata: Concentrazione o fino a 1 minuto/liv
Raggio: 6 metri	Punti potere: 1
Tiro salvezza: nessuno	Resistenza al potere: no

Individua le emozioni superficiali di qualsiasi creatura che sei in grado di vedere entro l'area di effetto del potere. Puoi avvertire i suoi bisogni principali, emozioni e impulso. Fame, sete, paura, fatica, dolore, rabbia, odio, incertezza, curiosità, amicizia e molti altri tipi di sensazioni e stati d'animo possono essere percepiti.

Puoi guadagnare un bonus intrinseco di +2 su qualsiasi prova di Raggirare, Intimidire, Percepire Intenzioni effettuate nel round in cui cessi di concentrarti su questo potere.

Aumentare: puoi aumentare questo potere in due modi differenti:

1. per ogni pp speso in aggiunta, il raggio e l'area d'azione di questo potere aumenta di 1.5 m.
2. se spendi 2 pp aggiuntivi, la durata aumenta a un'ora per livello.

Assalto mentale (Telepatia) [Influenza mentale]

Manifestazione: auditivo	Area: una creatura
Tempo di lancio: 1 azione standard	Durata: Istantanea
Raggio: Vicino (7.5m +1.5 ogni 2 liv).	Punti potere: 1
Tiro salvezza: Volontà nega	Resistenza al potere: si

Puoi istantaneamente aggredire i sentieri mentali di qualsiasi creatura, infliggendole 1d10 danni.

Aumentare: per ogni pp speso, questo potere infligge un ulteriore d10 danni. Per ogni 2d10 danni il tiro salvezza di questo potere aumenta di 1.

Vigore (psicometabolismo)

Manifestazione: materiale e olfattivo	Area: lo psion
Tempo di lancio: 1 azione standard	Durata: 1 minuto/livello
Raggio: personale	Punti potere: 1

Infondi in te il potere, guadagnando 5 pf temporanei. Usando questo potere di nuovo quando il precedente utilizzo non è ancora terminato, rimpiazza i vecchi pf temporanei (se ancora ne sono rimasti) con quelli nuovi.

Aumentare: per ogni pp speso in aggiunta, i pf temporanei incrementano di 5.

Richiamare alla mente (Telepatia) [Influenza mentale]

Manifestazione: mentale	Area: lo psion
Tempo di lancio: 1 minuto	Durata: istantanea
Raggio: personale	Punti potere: 1

Meditando su un soggetto, puoi rievocare ricordi e conoscenze altrimenti inaccessibili.

Su un tiro fallito di Conoscenze, puoi manifestare questo potere per guadagnare un nuovo tentativo con un bonus di competenza +4. Se riesci, istantaneamente richiami alla mente quello che precedentemente era sepolto nel tuo subconscio.

SECONDO LIVELLO

Sensitività ai ricordi psichici

Manifestazione: uditiva e visiva	Area: sfera con un raggio di 7,5m più 5/2 livello, centrato su di te
Raggio: vicino (7,5 metri +1,5/2 livelli)	Durata: concentrazione, fino a 10 min/livello
Tempo di lancio: 1 ora	Punti potere: 3
Tiro Salvezza: no	Resistenza al potere: no

Guadagni visioni storiche nella località scelta. Stanze, strade, tunnel e altre locazioni materiali accumulano impressioni psichiche lasciate da grandi emozioni provate nella stessa area, e queste locazioni ti offrono un'immagine proveniente dal passato. Gli eventi che lasciano più facilmente impressioni sono quelli che hanno ospitato forti emozioni: battaglie e tradimenti, matrimoni e omicidi, nascite e grandi dolori, o qualsiasi altro evento in cui una grande emozione è stata predominante. Eventi quotidiani invece non lasciano residui. La visione dell'evento è simile ad un sogno. Non si può parlare con le persone viste, sebbene si possano leggere grandi scritte, se il linguaggio è comprensibile. Iniziando dall'evento significativo più recente, ed andando indietro nel tempo, è possibile distinguere uno specifico evento per ogni 10 minuti di concentrazione, se tali eventi esistono saranno individuati. La sensitività si estende nel passato sino ad un massimo di 100 anni * il livello di manifestatore.

Nube mentale (Telepatia) [Influenza mentale]

Manifestazione: nessuna	Area: una creatura
Tempo di lancio: 1 minuto	Durata: 1 minuto/livello
Raggio: Vicino (7.5m +1.5 ogni 2 liv).	Punti potere: 3
Tiro salvezza: Volontà nega	Resistenza potere: si

Diventi completamente non individuabile al soggetto cancellandone tutta la consapevolezza della tua presenza dalla sua mente. Questo potere ha i seguenti effetti:

primo, sei invisibile e non udibile alla creatura. Non può nemmeno individuare la tua presenza a causa della vista cieca, cecità, olfatto né percezione tellurica. Non può capire la tua posizione precisa in alcun modo.

Secondo, il soggetto rimane inconsapevole delle tue azioni, fornendoti immunità dai suoi attacchi e dalle sue aree minacciate. Per esempio, puoi scivolare dietro una porta senza che esso ti noti, ma se i tuoi compagni ti seguono potrebbe notare loro. Puoi rubare un oggetto incustodito che si possa tenere con una mano senza essere notato, ma se lo fai con un oggetto più grande l'effetto del potere potrebbe svanire (vedi sotto).

Se attacchi la creatura, l'effetto termina. Se effettui azioni che creino un sostanziale e ovvio cambiamento dell'ambiente circostante alla creatura – per esempio, attaccare un bersaglio accanto alla creatura, o rimuovere un oggetto che essa è in grado di vedere – il soggetto guadagna immediatamente un nuovo tiro salvezza.

Un alleato della creatura che sia in grado di vederti o di percepirti può utilizzare un'azione equivalente a movimento per avvertire la creatura, fornendole un nuovo tiro salvezza.

Insinuazione dell'identità (Telepatia, Compulsione) [Influenza mentale]

Manifestazione: auditiva	Area: una creatura
Tempo di lancio: 1 azione standard	Durata: concentrazione + un round

Raggio: Vicino (7.5m +1.5 ogni 2 liv).
Tiro salvezza: Volontà nega

Punti potere: 3
Resistenza potere: si

Come *confusione* (pagina 212 Manuale del Giocatore) ma con le seguenti eccezioni.

Celeri viticci di pensiero corrompono la mente inconscia di qualsiasi creatura affetta dal potere, minando la sua volontà. Per tutto il tempo che lo psion rimane concentrato pienamente su questo potere, il soggetto è confuso, rendendolo inabile a determinare cosa stia facendo. Tirare sulla seguente tabella per vedere cosa farà la vittima in quel round.

d% comportamento

01-10 attacca lo psion con armi a distanza o da mischia (o si muove verso di lui per attaccarlo quanto prima)

11-20 agisce normalmente

21-50 non fa nulla ma borbotta in maniera incoerente

51-70 fugge dallo psion alla max velocità possibile

71-100 attacca la creatura più vicina (a questo scopo, uno psicocrystallo conta come parte del soggetto stesso)

Affinità animale (Psicometabolismo)

Manifestazione: materiale

Area: lo psion

Tempo di lancio: 1 azione standard

Durata: 1 minuto/livello

Raggio: personale

Punti potere: 3

Crei un'affinità psicometabolica con la forma idealizzata di un animale, aumentando di conseguenza una delle caratteristiche a tua scelta (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza o Carisma). Il potere fornisce un bonus di potenziamento +4 alla caratteristica scelta, aggiungendo il consueto beneficio fornito da un alto punteggio di caratteristica. Siccome stai emulando l'idea di un animale, il suo concetto idealizzato, assumi anche un aspetto minore dell'animale scelto (per esempio, se guadagni un bonus di +4 alla Forza, potresti apparire più taurino, se alla Destrezza sembrerai più felino e così via). Se scegli di incrementare una caratteristica che utilizzi per manifestare il potere, non guadagni punti potere bonus, ma aumenterai la CD dei tiri salvezza per tutta la durata del potere.

Aumentare: per ogni 5 pp spesi in aggiunta, questo potere ti fornisce un +4 a un'altra caratteristica.

Scudo mentale (Telepatia) [Influenza mentale]

Manifestazione: nessuna

Area: lo psion

Tempo di lancio: 1 azione gratuita

Durata: un round

Raggio: personale

Punti potere: 3

Fortifichi la tua mente contro intrusioni, guadagnano una resistenza al potere pari a 13 su tutti gli effetti mentali. Puoi manifestare questo potere istantaneamente, abbastanza veloce da guadagnarne i benefici in qualsiasi emergenza. Manifestare questo potere è un'azione gratuita al fine di computare i normali limiti di quello che un personaggio può fare in un round. Puoi utilizzare questo potere anche se non è il tuo turno in quel round.

Aumentare: per ogni pp speso in aggiunta, la durata di questo potere aumenta di un round, e la resistenza al potere incrementa di 1.

TERZO LIVELLO

Aggiustamento corporeo (psicometabolismo, Guarigione)

Manifestazione: auditiva e materiale
Tempo di lancio: 1 round
Raggio: personale

Area: lo psion
Durata: istantanea
Punti potere: 5

Assumi il controllo del processo di guarigione del tuo corpo, curandoti 1d12 danni. Come al solito, quando il danno normale viene curato, un equivalente ammontare di danni non letali vengono riassorbiti.

Aumentare: per ogni 2 pp spesi in aggiunta, il potere guarisce un addizionale d12 danni.

Ritorsione energetica (Psicocinesi)

Manifestazione: visiva
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio: personale e vicino
Tiro salvezza: Riflessi o Tempra dimezza

Area: lo psion e l'aggressore (creatura o oggetto)
Durata: 1 minuto/livello
Punti potere: 5
Resistenza al potere: sì

Manifestando questo potere, puoi scegliere freddo, elettricità, sonico o fuoco. Sprigioni un campo di energia del tipo scelto attorno al tuo corpo. Il primo attacco riuscito contro di te in ogni round per tutta la durata del potere provoca in risposta un campo energetico senza nessuno sforzo da parte tua. L'attacco può essere fisico, l'effetto di un potere o di un incantesimo (o capacità magica, incluse abilità soprannaturali e straordinarie). Una scarica ectoplasmatica erompe dal campo di energia e infligge 4d6 danni del tipo scelto. Per esserne affetto, un bersaglio deve essere nel raggio di azione, devi avere il campo visivo e la linea d'effetto libera, e devi essere in grado di identificare la fonte dell'aggressione (per esempio, se l'attaccante è nascosto o invisibile potresti non identificarlo; altrimenti non accade nulla). L'esplosione ectoplasmatica è un attacco di contatto a distanza che utilizza il tuo bonus di attacco base più il bonus di caratteristica chiave utilizzata per manifestare poteri.

Freddo: un campo di energia di questo tipo infligge +1 danni per dado. Il tiro salvezza per ridurre il danno è basato sulla Tempra.

Elettricità: manifestare un campo di questo tipo fornisce bonus +2 alla CD sul tiro salvezza Riflessi e un +2 al livello di incantatore allo scopo di superare la resistenza al potere.

Fuoco: un campo di fuoco infligge +1 danni per dado. Tiro salvezza sui Riflessi.

Sonico: un campo di questo tipo infligge -1 danno per dado ma ignora la durezza di un oggetto.

Aumentare: per ogni pp aggiuntivo speso, la durata aumenta di un minuto.

Forza telecinetica (Psicocinesi, Forza)

Manifestazione: visiva
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio: Medio (30m+3m/liv)
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Area: un oggetto alla volta
Durata: concentrazione, fino a 1 round/livello
Punti potere: 5
Resistenza al potere: sì (oggetto)

Sposti un oggetto con la forza della mente dalla sua attuale locazione fino al punto che desideri, creando una forza che lo sostiene. Puoi spostare un oggetto che non pesi più di 7 Kg per 6 metri a round. Una creatura può negare questo effetto su un oggetto che possiede superando un tiro salvezza sulla volontà o con la resistenza ai poteri. Il peso può essere spostato per terra o in aria.

Questo potere termina se l'oggetto viene portato oltre il raggio di azione. Se cessa la concentrazione, l'oggetto cade o si arresta. Puoi lasciar cadere un oggetto e raccoglierlo durante la durata del potere, fin quando non smetti di concentrarti per mantenerlo attivo.

Un oggetto può essere manipolato telecineticamente come lo stessi tenendo in una mano. Per esempio, una leva o una corda possono essere tirate, un oggetto può esser fatto roteare e così via, se la forza richiesta rientra nel limite di peso. Potresti essere persino in grado di legare o sciogliere

nodi semplici, sebbene attività delicate come queste richiedano una prova di Intelligenza alla CD imposta dal DM.

Se passi almeno 5 round a concentrarti su un oggetto incustodito, puoi tentare di romperlo con una prova di Forza, con la sola differenza che anziché il bonus di Forza alla prova va applicato il bonus della caratteristica chiave dello psion.

Aumentare: per ogni pp aggiuntivo, il limite di peso incrementa di 0.7kg.

Dissoluzione psionica (Psicocinesi)

Manifestazione: visiva

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio: Medio (30m+3m/liv)

Tiro salvezza: nessuno

Area: un oggetto, un soggetto o esplosione raggio 6m.

Durata: istantanea o 1d4 round (vedi testo)

Punti potere: 5

Resistenza al potere: no

Puoi usare questo potere per contrastare poteri attivi su una creatura o su un oggetto, per sopprimere temporaneamente l'abilità psionica di un oggetto o per porre fine ad un potere attivo entro l'area. Un potere dissolto termina come se la sua durata fosse finita. Alcuni poteri, come scritto nella loro descrizione, non possono essere dissolti da questo potere, a meno che non sia lanciato ad un livello di manifestatore abbastanza elevato. La dissoluzione pone fine a capacità magiche come fossero poteri normali.

L'effetto di un potere con una durata istantanea non può essere dissolto, in quanto l'effetto è già stato consumato all'atto del lancio. Puoi scegliere di usare la dissoluzione in due maniere:

Dissoluzioni mirate: un oggetto, una creatura o un potere sono il bersaglio della dissoluzione. Devi effettuare una prova di dissoluzione (1d20+il tuo livello psion+10) contro il potere di ciascun effetto attivo sul bersaglio. La CD è pari a 11+il livello del manifestatore. Se riesci nella prova, quel potere viene soppresso; se fallisci, il potere resta attivo.

Se il bersaglio è un oggetto o una creatura con un potere attivo o emanato dallo stesso, puoi tentare la prova per dissolvere l'effetto. Se il bersaglio è un oggetto psionico, puoi tentare una prova di dissoluzione. Se riesce, l'oggetto resta inattivo per 1d4 round, passati i quali riacquista le sue proprietà (gli artefatti sono immuni a questo potere). La dissoluzione è automatica per quei poteri manifestati da te stesso.

Dissoluzione ad area: quando usi il potere in questo modo, la dissoluzione ha effetto su qualsiasi cosa entro un raggio di 6 metri. Per ogni creatura presente nell'area su cui siano attivi uno o più poteri, devi effettuare una prova di dissoluzione contro il più alto livello di manifestatore. Se fallisci, devi effettuare una prova per ogni singolo potere più debole o fin quando non fallisci tutti i tuoi tentativi. Gli oggetti psionici non sono inclusi.

Per ogni oggetto entro l'area che sia bersaglio di uno o più poteri, devi effettuare prove di dissoluzione come per le creature. Oggetti psionici non sono coinvolti.

Aumentare: per ogni pp aggiuntivo, la prova di dissoluzione ottiene un bonus di +2 (fino ad un massimo di +20 per una spesa di 5 pp).

QUARTO LIVELLO

Corrispondere (Telepatia) [Influenza mentale]

Manifestazione: mentale

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio: vedi testo

Tiro salvezza: nessuno

Area: una creatura con INT 3 o superiore

Durata: un round/livello

Punti potere: 7

Resistenza al potere: no

Instauri un legame mentale passivo con una creatura con la quale hai avuto in precedenza un contatto mentale o fisico. Il soggetto non deve essere entro il raggio visivo e neppure addirittura nello stesso piano.

Il soggetto ti riconosce e puoi comunicare mentalmente con lui per tutta la durata, sebbene nulla lo obblighi a risponderti. Puoi scambiare messaggi di 25 parole o meno per round.

Ricevere un messaggio non è un'azione e non provoca attacchi di opportunità; comunque, inviare un messaggio è un'azione standard che provoca AdO.

Manovra telecinetica (Psicocinesi, Forza)

Manifestazione: visiva	Area: una creatura
Tempo di lancio: 1 azione standard	Durata: concentrazione, fino a un round/livello
Raggio: Medio (30m+3m/liv)	Punti potere: 7
Tiro salvezza: nessuno	Resistenza al potere: sì

Puoi influenzare un nemico concentrando la tua mente sul suo status attuale, adattandolo ai tuoi scopi, una volta a round. Puoi effettuare una carica, un disarmare, un afferrare o un atterramento. Risolvere questi tentativi avviene nella forma classica, tranne per il fatto che non provocano attacchi di opportunità, utilizzi il tuo livello di psion al posto dell'attacco base per tentativi di disarmare e afferrare, usi il bonus di Intelligenza al posto di quello di Forza o Destrezza; fallire tali tentativi non implica mosse reattive da parte dell'avversario.

Aumentare: per ogni 2 pp aggiuntivi spesi, questo potere conferisce +1 bonus alle prove suddette.

Vampiro psichico (psicometabolismo)

Manifestazione: mentale	Area: una creatura toccata
Tempo di lancio: 1 azione standard	Durata: istantanea
Raggio: tocco	Punti potere: 7
Tiro salvezza: Tempra nega	Resistenza al potere: sì

Questo potere infonde alla tua mano o a un'arma in tuo possesso un'aura di tenebra che utilizzi per drenare il potere dell'avversario.

Se manifesti questo potere sulla mano, il prossimo attacco di contatto in mischia riuscito drena 2 pp per livello di psion dal tuo avversario (se fallisce il ts), che si dissipano nel nulla. Il tocco viene considerato un attacco armato.

Contro una creatura psionica priva di pp, questo attacco infligge 2 danni all'Intelligenza, Saggezza o Carisma (a tua scelta).

Adattamento energetico (psicometabolismo)

Manifestazione: visivo	Area: lo psion
Tempo di lancio: 1 azione standard	Durata: 10 min/liv
Raggio: personale	Punti potere: 7
Tiro salvezza: Tempra nega	Resistenza al potere: sì

Il tuo corpo assimila alcuni degli attacchi di energia e li converte in luce inoffensiva. Guadagni resistenza 10 contro qualsiasi attacco che infligga danno da freddo, fuoco, elettricità o sonico.

Quando assorbi il danno, puoi scegliere di irradiare una luce visibile che illumina per un raggio di 18 metri per un numero di round pari ai punti danno resistiti, o dissipare l'energia senza effetti visivi. La resistenza energetica fornita dal potere aumenta a 20 punti al nono livello di psion e fino

ad un max di 30 al 13°. La protezione fornita non è cumulativa con nessuna altra fonte di resistenza all'energia.

Aumentare: spendendo 4 pp aggiuntivi puoi lanciare questo potere come azione gratuita.

QUINTO LIVELLO

Resurrezione psionica (psicometabolismo, Guarigione) [Bene]

Manifestazione:	Area: una creatura morta toccata
Tempo di lancio: 1 azione standard	Durata: istantanea
Raggio: tocco	Punti potere: 9
Tiro salvezza: nessuno	Resistenza al potere: sì (innocuo)

Questo potere permette allo psion di resuscitare un cadavere recente, restituendogli la vita. Questo potere deve essere manifestato entro un round dalla morte della vittima. Prima che la psiche abbandoni il corpo completamente, il potere arresta il suo trapasso.

Funziona come rianimare morti (pagina 268 MdG), tranne che la vittima non perde un punto Costituzione, né il livello, né i poteri. La creatura rianimata torna a -1 pf.

Speciale: Il soggetto perde un giorno per round passato dalla morte del bersaglio (per cui anche se lo resuscita immediatamente perde almeno un giorno). Attendere più round può essere deleterio per il personaggio.

Frantumazione psionica

Manifestazione: mentale	Area: una creatura
Tempo di lancio: 1 azione standard	Durata: istantanea
Raggio: vicino 7.5m+1.5/liv	Punti potere: 9
Tiro salvezza: volontà parzialmente	Resistenza al potere: sì

La tua volontà frantuma brutalmente l'essenza mentale di una creatura, debilitando il suo acume. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla volontà con un bonus di +4 o collassare al suolo in stato di incoscienza e morente a -1 punti ferita. Se il bersaglio riesce sul tiro salvezza subisce 3d6 punti danno.

Aumentare: per ogni 2 PP aggiuntivi il danno inflitto da questo potere sale di 1d6.

Adattamento Corporeo

Manifestazione: visiva	Area: lo psion
Tempo di lancio: 1 azione standard	Durata: 1 ora/liv
Raggio: personale	Punti potere: 9

Il tuo corpo si adatta automaticamente ad ambienti ostili. Puoi adattarti ad ambienti estremamente caldi, freddi, acquatici o privi d'aria, potendo sopravvivere come se fossi una creatura nativa di quella zona. Puoi respirare e muoverti (sebbene penalità al movimento e agli attacchi, se ne esistono per quell'ambiente, rimangono) e non subisci danni semplicemente per essere in quell'ambiente. Non devi specificare a che tipo di ambiente ti stai adattando, basta attivare il potere e tutto avverrà automaticamente. Puoi adattarti in qualche modo a condizioni ambientali estreme, come acido, lava, fuoco ed elettricità. Tutte le condizioni che infliggono uno o più dadi di danni per round (come la lava che ne infligge 20d6) te ne infliggono invece solo metà. Una forma di attacco non è considerata come una caratteristica ambientale ostile. Quindi anche se sei adattato ad ambienti estremamente freddi, sei comunque vulnerabile ad attacchi psionici e magici che infliggono danni basati sul freddo.

Resistenza al potere

Manifestazione: materiale, visiva

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio: tocco

Tiro salvezza: volontà nega

Area: una creatura toccata

Durata: 1 min/liv

Punti potere: 9

Resistenza al potere: sì

La creatura guadagna resistenza al potere pari a 12+ il tuo livello di manifestazione (la resistenza si applica anche agli incantesimi)