

## POTERI PSIONICI DI LANTHIS

### 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 Lanthis

**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.

**Arma Psionica Potenziata:** utilizzando il tuo focus psionico un tuo attacco infligge 4d6 pf addizionali. Se fallisci il tiro per colpire il focus psionico è sprecato.

**Impatto Profondo:** utilizzando il focus psionico puoi risolvere un attacco armato come se fosse un attacco a tocco. Se fallisci il tiro per colpire il focus psionico è sprecato.

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

### Poteri Psionici di Lanthis.

Nell'edizione 3.5 i poteri psionici si utilizzano allo stesso modo degli incantesimi dello stregone (quindi non occorre studiarli preventivamente). Il guerriero psionico ha un certo ammontare giornaliero di punti psion (da ora PP), utilizzare un potere costa un certo ammontare di punti, terminati i quali il guerriero psionico 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**).

Un combattente psionico 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 dà 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.

## Poteri di 1° livello:

### **Espansione** (psicometabolismo)

Manifestazione: olfattiva

Tempo di lancio: azione standard

Raggio: personale

Area di effetto: il guerriero psionico

Durata: 1 minuto/livello (D)

Punti Potere: 1

Tiro Salvezza: nessuno

Questo potere causa un ingrandimento istantaneo, raddoppiando altezza, larghezza e profondità, e moltiplicando per otto il tuo peso. Questo ingrandimento cambia la tua categoria di taglia a quella seguente più grande. Guadagni un bonus di taglia di +2 alla forza e una penalità di 2 alla destrezza, un malus di -1 ai tiri per colpire e un -1 alla classe armatura, dovuti al tuo incremento di dimensioni.

Se la tua nuova taglia è GRANDE o maggiore, occupi uno spazio di almeno 3 metri x 3 e ottieni una portata naturale di 3 metri. Questo potere non altera il tuo movimento. Se la stanza è troppo piccola per l'ingrandimento, cresci fino alle massime dimensioni possibili, poi puoi fare una prova di forza (con il tuo nuovo punteggio) per distruggere i vari impedimenti a questo processo. Se fallisci rimani intrappolato dal materiale che ti circonda; non puoi venire stritolato nel processo. Tutto il tuo equipaggiamento, indossato o trasportato, è similamente ingrandito nel processo. Le armi causano dunque più danno (vedi manuale del master). Le altre capacità psioniche o magiche non vengono influenzate. Ogni oggetto che lascia il tuo possesso (incluso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna istantaneamente alle sue dimensioni normali. Ciò significa che le armi da lancio causano il loro normale danno (i proiettili delle armi da tiro causano danni in base alla taglia dell'arma che li ha scagliati)

**INCREMENTARE:** puoi incrementare questo potere in uno o più dei seguenti modi:

1. Se spendi 6 PP aggiuntivi questo potere incrementa la tua taglia di due categorie al posto di una. Guadagni un bonus di taglia di +4 alla forza e una penalità di 4 alla destrezza, un malus di -2 ai tiri per colpire e un -2 alla classe armatura, dovuti al tuo incremento di dimensioni.
2. Se spendi 6 PP aggiuntivi puoi manifestare questo potere come un'azione gratuita, invece che come un'azione standard.
3. Se spendi 2 PP aggiuntivi, questo potere dura 10 minuti per livello invece che 1 round per livello.

### **Vigore** (psicometabolismo)

Manifestazione: materiale, olfattiva

Tempo di lancio: azione standard

Raggio: personale

Area di effetto: il guerriero psionico  
Tiro Salvezza: nessuno

Durata: 1 minuto/livello

Punti Potere: 1

Infondi te stesso di potere, guadagnando 5 punti ferita temporanei. Utilizzare questo potere mentre gli effetti di un precedente utilizzo non sono ancora svaniti rimpiazza semplicemente i vecchi punti ferita temporanei (se ne rimangono) con i nuovi.

**INCREMENTARE:** per ogni PP aggiuntivo che spendi, il numero di punti ferita temporanei che guadagni aumenta di 5.

### **Tocco Dissipante** (psicotrasporto)

Manifestazione: uditiva, visuale

Tempo di lancio: azione standard

Raggio: tocco

Area di effetto: creatura o oggetto toccato

Durata: istantanea

Punti Potere: 1

Tiro Salvezza: nessuno

Res. Poteri: sì, oggetto

Il tuo semplice tocco può dissipare la materia superficiale di un oggetto o di un nemico, distaccandone una parte. Questo effetto è distruttivo, quindi il tuo attacco a tocco infligge 1d6 punti ferita.

**INCREMENTARE:** per ogni PP aggiuntivo che spendi il danno causato da questo potere aumenta di 1d6 punti ferita.

### **Raggio Energetico** (psicocinesi)

Manifestazione: uditiva

Tempo di lancio: azione standard

Raggio: 7.5m+1.5/liv

Area di effetto: raggio

Durata: istantanea

Punti Potere: 1

Tiro Salvezza: nessuno

Res. Poteri: sì

Prima di manifestare questo potere occorre scegliere fra fuoco, elettricità, freddo e sonico. Si crea un raggio di energia del tipo prescelto che parte dalla punta delle tue dita e colpisce il bersaglio, infliggendo 1d6 punti danno se si riesce nell'appropriato tiro per colpire a contatto a distanza.

**Freddo:** un raggio di questo tipo infligge +1 punto danno per dado.

**Elettricità:** manifestare un raggio di questo tipo fornisce un bonus di +3 al tiro per colpire se il bersaglio sta indossando un'armatura metallica e +2 sul livello di manifestazione allo scopo di superare la resistenza ai poteri.

**Fuoco:** un raggio di questo tipo infligge +1 punto danno per dado.

**Sonico:** un raggio di questo tipo infligge -1 punto danno per dado ed ignora la durezza di un oggetto.

**AUMENTARE:** per ogni PP aggiuntivo il danno inflitto da questo potere aumenta di 1d6.

## **Poteri di 2° livello:**

### **Affinità Animale** (psicometabolismo)

Manifestazione: materiale

Tempo di lancio: azione standard

Raggio: personale

Area di effetto: il guerriero psionico

Durata: 1min/liv

Punti Potere: 3

Tiro Salvezza: nessuno

Stabilisci un'affinità psicometabolica con una forma animale idealizzata, aumentando così il punteggio di una tua caratteristica (a scelta fra forza, destrezza, costituzione, intelligenza, saggezza)

o carisma). Il potere fornisce un bonus di potenziamento di +4 all'abilità scelta, aggiungendo il solito beneficio dovuti ad un alto punteggio di caratteristica. Poiché stai emulando la forma idealizzata di un animale, prendi un aspetto minore dell'animale prescelto. Se scegli di migliorare la caratteristica che usi per manifestare il potere non guadagni ulteriori punti potere bonus, ma la CD del tiro salvezza aumenta di conseguenza per tutta la durata dell'incantesimo.

**INCREMENTARE:** per ogni 5PP addizionali spesi guadagni un +4 di potenziamento ad un'altra caratteristica.

### **Aggiustamento Corporeo** (psicometabolismo)

Manifestazione: materiale

Tempo di lancio: azione standard

Raggio: personale

Area di effetto: il guerriero psionico

Durata: istantanea

Punti Potere: 3

Tiro Salvezza: nessuno

Assumi il controllo del processo di guarigione corporea, curandoti 1d12 punti ferita. Come al solito quando guarisci danni normali, un medesimo ammontare di danno non letale viene guarito.

**AUMENTARE:** ogni 2 PP aggiuntivi spesi questo potere guarisce ulteriori 1d12 punti ferita.

### **Forza del mio nemico** (psicometabolismo)

Manifestazione: vedi testo

Tempo di lancio: azione standard

Raggio: personale

Area di effetto: il guerriero psionico

Durata: 1 round/liv

Punti Potere: 3

Tiro Salvezza: nessuno

Guadagni l'abilità di drenare la forza del tuo nemico a tuo vantaggio. Una delle tue armi naturali o manufatte diventa lo strumento della tua volontà e infligge 1 punto danno alla forza per ogni colpo andato a segno. Guadagni quel punto come bonus di potenziamento al tuo punteggio di forza. La forza drenata da diversi nemici viene conteggiata separatamente - il totale drenato da ogni singolo nemico è considerato un bonus a parte (massimo +8) e guadagni solo il punteggio maggiore.

**AUMENTARE:**

1. Per ogni 3PP addizionali spesi il bonus di potenziamento massimo che aggiungi alla forza aumenta di 2.
2. Se spendi 6PP addizionali puoi manifestare questo potere come azione gratuita.

## **Poteri di 3° livello:**

### **Trasferimento Empatico Ostile** (Telepatia) [influenza mentale]

Manifestazione: uditiva, materiale

Tempo di lancio: azione standard

Raggio: tocco

Area di effetto: creatura toccata

Durata: istantanea

Punti Potere: 5

Tiro Salvezza: volontà dimezza

Resistenza al potere: sì

Trasferisci le tue ferite ad un altro. Quando manifesti questo potere e metti a segno un attacco di contatto, puoi trasferire 50 danni (o meno, a scelta) da te stesso alla creatura toccata. Riguadagni immediatamente i punti ferita equivalenti all'ammontare del danno trasferito. Non puoi utilizzare questo potere per guadagnare punti ferita in eccesso al normale totale. Il danno trasferito è di natura empatica, cosicché i poteri e le abilità che il soggetto potrebbe avere, come la riduzione del danno e la rigenerazione, non diminuiscono né cambiano questo danno. Il danno trasferito da questo potere non ha tipo, quindi anche se un soggetto ha l'immunità al danno che originariamente hai subito, il trasferimento avviene normalmente e infligge punti ferita al soggetto.

### **AUMENTARE:**

1. Per ogni PP addizionale speso puoi trasferire 10 punti ferita addizionali, fino ad un massimo di 90 punti ferita.
2. Se spendi 6 PP addizionali questo potere influenza tutte le creature nel raggio di 6 metri centrato su di te.

### **Fiammata Evasiva** (Psicometabolismo)

Manifestazione: materiale

Tempo di lancio: azione gratuita

Raggio: personale

Area di effetto: il guerriero psionico

Durata: istantanea

Punti Potere: 5

Tiro Salvezza: nessuno

Generi uno scudo ectoplasmatico che ti permette di eludere un effetto dannoso. Quando manifesti questo potere in combinazione ad un tiro salvezza riuscito sui riflessi, contro un attacco che normalmente infliggerebbe metà danno (così come una palla di fuoco), invece non subisci danno.

Puoi manifestare questo potere con un pensiero istantaneo, abbastanza velocemente da salvarti se entri inaspettatamente nel raggio di un effetto dannoso. Manifestare questo potere è un'azione gratuita, come manifestare un potere rapido, ed è conteggiato nel limite normale di un'azione gratuita per round. Puoi quindi manifestare questo potere anche se non è il tuo turno.

**AUMENTARE:** se spendi 4 PP addizionali puoi subire solo metà danno su un tiro salvezza fallito.

### **Estremità Affilata Psionica** (Metacreatività)

Manifestazione: visuale

Tempo di lancio: azione standard

Raggio: 7.5m+1.5/liv

Area di effetto: un'arma o 15 proiettili che devono essere tutti in contatto fra loro al momento del lancio

Durata: 10 min/liv

Punti Potere: 5

Tiro Salvezza: volontà nega

Resistenza al potere: sì

Come descritto sul manuale del giocatore, tranne per quanto qui detto.

## **Poteri di 4° livello:**

### **Barriera Inerziale** (Psicocinesi)

Manifestazione: uditiva e mentale

Tempo di lancio: azione standard

Raggio: personale

Area di effetto: il guerriero psionico

Durata: 10min/liv

Punti Potere: 7

Tiro Salvezza: nessuno

Crei una barriera psicocinetica aderente attorno a te che resiste a colpi, tagli, fendenti ecc. fornendo altresì una protezione parziale dalle cadute. Guadagni una riduzione del danno 5/-. Barriera inerziale assorbe anche metà del danno che subisci a causa di una caduta.