

Poteri Psionici da Combattente Psionico

LIVELLO 0 (doti)

Potere	Descrizione	Disciplina	Dim	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RP	PP	MAP
Conoscere direzioni	Rivela in che direzioni si trovi il nord	Chisci (Sag)	Me	1 a	Personale	Lo psionico	Instantanea	-	-	1	62
Controllare ombre	Controlla una normale ombra come una marionetta	Psicin (Cos)	Ol	1 a	Medio	L'ombra prodotta da qualsiasi oggetto o creatura con un'area totale fino a 9 m ²	Concentrazione, fino a 1 min / liv	Nessuno	No	1	64
Dardo ectoplasmatico	Crea un quadrello, una freccia o un proiettile dalla breve esistenza	Metcre (Int)	Ma	1 a	0 m	Un quadrello, freccia o proiettile da fionda non magico	2 rnd	Nessuno	No	1	68
Distrazione	La mente del soggetto viene distratta, impartendo una penalità di -1 ad alcune azioni	Telep (Car) [H]	Ud	1 a	Vicino	Una creatura vivente	Concentrazione, fino a 1 min / liv (I)	Vol nega	Sì	1	71
Frastornare	La creatura perde la prossima azione	Telep (Car) [3, H]	Me, Ma	1 a	Vicino	Una persona	1 round	Vol nega	Sì	1	74
Galleggiare	Permette di far galleggiare un soggetto nell'acqua o su altro liquido	Psiport (Des)	Ud	1 a	Vicino	Qualsiasi oggetto o creatura il cui peso totale non sia superiore a 135 kg / liv	Concentrazione	Nessuno	No	1	74
Individuazione delle arti psioniche	Individua la presenza di attività psioniche	Chisci (Sag)	Vi, Ud	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dallo psionico fino agli estremi del raggio di azione	Concentrazione, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	1	77
Pugno distante	Pugno telecinetico che infligge 1 danno	Psicin (Cos)	Vi, Me	1 a	Vicino	Un individuo	Instantanea	Nessuno	Sì	1	89
Salto felino	Permette di recuperare in fretta dalle cadute	Psiport (Des)	Ud	*	Personale	Lo psionico	1 rnd / liv	-	-	1	92
Speroni	Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono +1 danno	Psimet (For)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	1 min	-	-	1	97
Valore	Lo psionico guadagna un bonus di morale di +1 ai propri TS	Psimet (For)	Ud	*	Personale	Lo psionico	-	-	-	1	102
Velocità esplosiva	Aumenta la velocità del soggetto di 3 m per 1 rnd	Psiport (Des)	Ud	*	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd	-	-	1	103
Verve	Conferisce 1 pf temporaneo allo psionico	Psimet (For)	Ma, Ol	1 a	Personale	Lo psionico	1 min (I)	-	-	1	104
Vista elfica	Dona la vista crepuscolare allo psionico	Psimet (For)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	1 min	-	-	1	105

<http://digilander.iol.it/mindbender>
Mindbender

LIVELLO 1

Potere	Descrizione	Disciplina	Dim	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RP	PP	MAP
Arma metafisica minore	L'arma riceve un bonus di +1	Metcre (Int)	Vi (*)	1 a	Vicino	1 arma o 50 proiettili (tutti in contatto l'uno con l'altro al momento della manifestazione)	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	1	54
Ascoltare luce	Lo psionico utilizza l'udito per vedere	Psimet (For)	Ma	1 a	Personale	Lo psionico	10 min / liv (I)	-	-	1	54
Biofeedback	Tramite l'autocontrollo lo psionico trasforma parte del danno subito in danno debilitante	Psimet (For)	Vi, Ma	1 a	Personale	Lo psionico	1 min / liv (I)	-	-	1	57
Compressione	Rimpicciolisce lo psionico del 10% / liv (max 50%)	Psimet (For)	Ol	1 a	Personale	Lo psionico	1 min / liv (I)	-	-	1	61
Creazione minore	Crea un oggetto di tessuto o di legno	Metcre (Int)	Ma	1 minute	0 m	Un oggetto non magico incustodito di materia vegetale inerte, 1 cubo / liv con spigolo di 30 cm	1 ora / liv	Nessuno	No	1	67
Fretta	Lo psionico guadagna un'azione parziale extra	Psimet (For)	Ud	1 a	Personale	Lo psionico	1 azione parziale extra	-	-	1	74
Morso del lupo	L'attacco col morso dello psionico infligge 1d8 danni contundenti	Psimet (For)	Vi, Ma	1 a	Personale	Lo psionico	1 ora / liv	-	-	1	82
Pattinare	Il soggetto pattina (abilmente) lungo il terreno come se fosse sul ghiaccio	Psiport (Des)	Vi, Ma	1 a	Contatto	Lo psionico o una creatura consenziente o un oggetto (peso totale fino a 45 kg / liv)	1 min / liv (I)	Nessuno	No	1	84
Precognizione marziale	Lo psionico guadagna un bonus cognitivo di +1 alla CA	Chisci (Sag)	Vi, Ma	1 a	Personale	Lo psionico	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	1	87
Richiamare arma	Lo psionico non manca mai di un arma	Psiport (Des) [R]	Ud, Ma	1 a	Contatto	1 arma incustodita (*)	1 ora / liv (*) (I)	Nessuno	No	1 (*)	91
Toccare luce	Lo psionico utilizza il tatto per vedere	Psimet (For)	Ma	1 a	Personale	Lo psionico	10 min / liv (I)	-	-	1	99
Toccare suoni	Lo psionico utilizza il tatto per sentire	Psimet (For)	Ma	1 a	Personale	Lo psionico	10 min / liv (I)	-	-	1	99
Vedere suoni	Lo psionico utilizza la vista per ascoltare	Psimet (For)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	10 min / liv (I)	-	-	1	103
Vigore	Lo psionico guadagna 3 pf temporanei	Psimet (For)	Ma, Ol	1 a	Personale	Lo psionico	1 min / liv (I)	-	-	1	104
Vista espansa	Un più ampio campo visivo permette allo psionico di vedere più cose	Chisci (Sag)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	10 min / liv (I)	Nessuno	No	1	105

<http://digilander.iol.it/mindbender>
Mindbender

LIVELLO 2

Potere	Descrizione	Disciplina	Dim	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RP	PP	MAP
Affinità animale	Conferisce un punteggio di caratteristica di un animale prescelto	Psimet (For)	Ma	1 a	Personale	Lo psionico	1 rnd / liv (I)	-	-	3	52
Artigli dell'orso	Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono 1d12 danni	Psimet (For)	Vi, Ma	1 a	Personale	Lo psionico	1 ora / liv	-	-	3	54
Creazione minore immediata	Crea velocemente un oggetto di tessuto o di legno	Metcre (Int)	Ma	1 a	0 m	Un oggetto non magico incustodito di materia vegetale inerte, 1 cubo / liv con spigolo di 30 cm	1 ora / liv	Nessuno	No	3	67
Equilibrio corporeo	Lo psionico può camminare sopra superfici non solide	Psimet (For)	Vi, Ma	1 a	Personale	Lo psionico	1 min / liv (I)	-	-	3	72
Espansione	Lo psionico cresce del 10% / liv (max 100%)	Psimet (For)	Ol	1 a	Personale	Lo psionico	1 min / liv (I)	-	-	3	73
Levitazione	Il soggetto si muove in alto o in basso come desidera il PG	Psiport (Des)	Ol	1 a	Personale o vicino	Lo psionico o una creatura consenziente o un oggetto (peso totale fino a 45 kg / liv)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	3	79
Prescienza marziale	Lo psionico riceve un bonus cognitivo di +2 ai TxC	Chisci (Sag)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	1 min / liv (I)	Nessuno	No	3	87
Scurovisione	Lo psionico può vedere al buio	Chisci (Sag)	Vi	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Nessuno	Si (in)	3	94
Tocco doloroso	Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono 1d6 danni debilitanti	Psimet (For)	Vi, Ma	1 a	Personale	Lo psionico	1 rnd / liv (I)	-	-	3	100
Vigilanza	Lo psionico è in grado di vedere attraverso la nebbia, il fango e l'oscurità	Chisci (Sag)	Me	1 a	Personale	Lo psionico	1 ora / liv	Nessuno	No	3	104

<http://digilander.iol.it/mindbender>**MindbenderR****LIVELLO 3**

Potere	Descrizione	Disciplina	Dim	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RP	PP	MAP
Arma metafisica	L'arma riceve un bonus di +3	Metcre (Int)	Vi (*)	1 a	Vicino	1 arma o 50 proiettili (tutti in contatto l'uno con l'altro al momento della manifestazione)	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	5	54
Artigli del vampiro	Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono 1d8 danni. Lo psionico guarisce dello stesso ammontare	Psimet (For)	Vi, Ma	1 a	Personale	Lo psionico	1 ora / liv	-	-	5	54
Biofeedback migliorato	Lo psionico prende il controllo dei danni del proprio corpo	Psimet (For)	Vi, Ma	1 a	Personale	Lo psionico	1 ora / liv (I)	-	-	5	57
Distorsione	Gli attacchi mancano lo psionico il 50% delle volte	Psimet (For)	Ud	1 a	Personale	Lo psionico	1 rnd / liv (I)	-	-	5	70
Morso della tigre	Il morso dello psionico infligge 2d8 danni	Psimet (For)	Vi, Ma	1 a	Personale	Lo psionico	1 ora / liv	Nessuno	No	5	82
Prodezza	Lo psionico può compiere un attacco di opportunità extra	Chisci (Sag)	Me	*	Personale	Lo psionico	-	-	-	5	87
Senso del pericolo	Conferisce un bonus di +4 contro le trappole	Chisci (Sag)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	5	95
Visione ubiqua	Lo psionico vede tutto ciò che lo circonda	Chisci (Sag)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	2 rnd / liv (I)	Nessuno	No	5	105

<http://digilander.iol.it/mindbender>**MindbenderR****LIVELLO 4**

Potere	Descrizione	Disciplina	Dim	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RP	PP	MAP
Autometamorfofi	Lo psionico assume una nuova forma	Psimet (For)	Ma, Ol	1 a	Personale	Lo psionico	1 ora / liv (I)	-	-	7	55
Barriera di inerzia	Il soggetto riceve una riduzione al danno 10/+5	Psicin (Cos)	Ud, Me	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Si (in)	7	56
Inamovibilità	Lo psionico è quasi impossibile da spostare	Psimet (For)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	1 rnd / liv (I)	-	-	7	75
Percezione acuta	Lo psionico guadagna un bonus di +4 contro le illusioni e un bonus di +2 alle prove di Osservare e Cercare	Chisci (Sag)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	1 ora / liv (I)	-	-	7	85
Porta dimensionale	Teletrasporta lo psionico e fino a 225 kg a breve distanza	Psiport (Des) [R]	Vi	1 a	Lungo	Lo psionico e gli oggetti toccati da lui o un'altra creatura toccata consenziente (*)	Instantanea	-	-	7	86
Psicofeedback	Lo psionico può utilizzare i punti potere per aumentare i modificatori di For, Cos e/o Des	Psimet (For)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	1 min (I)	-	-	7	88
Telecinesi	Sollewa o sposta 11,25 kg / liv a lungo raggio	Psicin (Cos)	Vi	1 a	Lungo	*	Concentrazione, fino a 1 rnd / liv, o Instantanea (*)	Vol nega (og) (*)	Si (og) (*)	7	98
Tocco dissolvente	Il tocco dello psionico infligge 7d6 danni da acido	Psimet (For) [A]	Vi	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato	Finché non viene scaricato	Nessuno	Si (og)	7	100

<http://digilander.iol.it/mindbender>**MindbenderR**

LIVELLO 5

Potere	Descrizione	Disciplina	Dim	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RP	PP	MAP
Adattamento corporeo	Lo psionico adatta il proprio corpo ad un ambiente ostile	Psimet (For)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	1 rnd / liv (I)	-	-	9	51
Arma corporea	Un'arma diventa una parte naturale del corpo dello psionico	Psimet (For)	Ol	1 a	Personale	Lo psionico	Instantanea	-	-	9	53
Armatura ectoplasmica	Il soggetto riceve un bonus di armatura +10	Metcre (Int)	Vi (*)	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in)	9	54
Barriera di energia	Converte gli attacchi di energia in luce innocua	Psimet (For)	Vi (*)	1 a	Personale	Lo psionico	10 min / liv o finché non viene scaricato	-	-	9	56
Catapsi	Produce energia psichica statica che impedisce la manifestazione di poteri	Telep (Car) [H]	Vi, Me	1 a	Medio	Emanazione del raggio di 30 m centrata sullo psionico	1 min / liv	Vol nega (*)	Si	9	59
Stretta adamantina	Lo psionico guadagna un bonus di +10 alle prove di lottare	Psimet (For)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	1 rnd / liv	-	-	9	97
Vampiro psichico	Un attacco di contatto che risucchia 2 punti potere / liv dell'avversario, dandoli allo psionico	Psicin (Cos)	Vi (*), Me	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Tem nega	Si	9	102

<http://digilander.iol.it/mindbender>

Mindbender

LIVELLO 6

Potere	Descrizione	Disciplina	Dim	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RP	PP	MAP
Ablazione	Il soggetto viene protetto da un effetto <i>nega arti psioniche</i>	Psicin (Cos)	Ma, Ol	1 a	Personale o vicino	Lo psionico o una creatura consenziente o un oggetto (peso totale non superiore a 45 kg / liv)	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	11	51
Richiamare gregario	Teletrasporta dallo psionico il suo gregario	Psiport (Des) [R]	Ma, Vi	1 a	Vicino	Il gregario dello psionico, se presente	Instantanea	Nessuno	No	11	91
Scudo di prudenza	Lo psionico guadagna un bonus cognitivo di +6 alla CA	Chisci (Sag)	Vi, Ma	1 a	Personale	Lo psionico	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	11	94
Soffio del drago	Soffio di fuoco che infligge 11d4 danni	Psimet (For) [S]	Vi (*), Ma	1 a	Vicino	Cono	Instantanea	Rif dimez	Si	11	96
Sospendere vita	Le funzioni vitali dello psionico rallentano fino a diventare impercettibili	Psimet (For)	Ol	1 a	Personale	Lo psionico	Instantanea	-	-	11	96
Transizione eterea	Lo psionico diventa etereo per 1 rnd / liv	Psiport (Des)	Vi	1 a	Personale	Lo psionico	1 rnd / liv (I)	-	-	11	100
Vigore migliorato	Lo psionico riceve 13 pf temporanei	Psimet (For)	Ma, Ol	1 a	Personale	Lo psionico	1 min / liv (I)	-	-	11	104

<http://digilander.iol.it/mindbender>

Mindbender

Note:

Generiche:

rnd round
 / liv per livello
 conc concentrazione
 entro [x m l'una dall'altra] che non possono trovarsi a una distanza superiore a [x m l'una dall'altra]
 (I) L'incantatore può interrompere l'incantesimo a piacere.
 * vedi testo

Dimostrazione:

Ud Uditive
 Ma Materiali
 Me Mentali
 Ol Olfattive
 Vi Visive

Tempo:

Agratis Azione gratuita
 1Rcompl 1 round completo

Raggio di azione:

Vicino 7,5 m + 1,5 m per ogni 2 liv
 Medio 30 m + 3 m per liv
 Lungo 120 m + 12 m per liv

TS - RP:

og oggetto
 in innocuo

Disciplina	Sottoclasse in breve	Soprannome
Psimet (For)	Psicometabolismo	Biopotenziamento psionico
Psiport (Des)	Psicotrasporto	Movimento nello spazio-tempo
Psicin (Cos)	Psicocinesi	manipolazione dell'energia
Metcre (Int)	Metacreatività	Creare le cose dal nulla
Chisci (Sag)	Chiaroscienza	Vedere ciò che è nascosto
Telep (Car)	Telepatia	Contatto mentale
		Solitario
		Nomade
		Sapiente
		Modellatore
		Veggente
		Telepate

Descrittori:

A Acido
 3 Compulsione
 D Dipendente dal linguaggio
 F Forza
 H Influenza mentale
 L Luce
 Q Sonoro
 R Teletrasporto
 S Fuoco