

NOME

Nomi: Adrahasis, Agron, Balasi, Bulludhu, Cinneladus, Dakuri, Gisdhubar, Hanunu, Mitunu, Lidunnamu, Nabonahid, Serakh, Telal, Urhamsi, Zaidu, Anat, Armatu, Bahu, Binkal, Nairu, Ningel, Ninmuk, Nuri, Pihuri, Rubaturi, Shala, Tasmihiti, Zurat

ASPETTO

Bendato, Terzo Occhio, Occhi Lucenti
Calvo con Tatuaggi, Capelli Selvaggi, Cranio Abnorme
Mantello con Cappuccio, Abiti Logori, Abiti Fluenti
Corpo Magro, Corpo Tatuato, Pelle Perfetta

Assegna questi punteggi alle tue capacità : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
■ DEBOLE (-1)	■ MALFERMO (-1)	■ MALATO (-1)	■ STORDITO (-1)	■ CONFUSO (-1)	■ SFREGIATO (-1)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNI  **ARMATURA**  **PF**  **ATTUALI MASSIMI** I TUOI PF MASSIMI SONO 6+COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

- LEGALE**
Preveni un conflitto o un danno non necessario.
- NEUTRALE**
Scopri informazioni importanti o degne di nota.
- CAOTICO**
Rubo conoscenze a qualcuno contro il suo volere.

MOSSE INIZIALI

TELECINESI (INT)

Quando **manipoli mentalmente un oggetto che puoi vedere**, tira:

- +INT.
- +2 se potresti reggerlo in mano.
- +1 se non è più grande di un Halfling.
- -1 se non è più grande di una persona.
- -2 se è più grande di una persona.

*Con un 10+, puoi muovere lentamente l'oggetto finché riesci a vederlo, ma prendi -1 continuato a compiere qualsiasi altra azione. *Con un 7-9, non riesci a muoverti e devi concentrarti esclusivamente sul manipolare l'oggetto: se sei gravemente ferito o subisci un movimento brusco, perdi immediatamente la concentrazione.

SPINTA MENTALE (INT)

Quando **colpisci un bersaglio con la tua energia mentale** entro distanza Lunga, tira +INT. *Con un 10+, infliggi il tuo danno. *Con un 7-9, infliggi il tuo danno e scegli uno:

- Ti senti mentalmente prosciugato - prendi -1 al prossimo utilizzo di un potere psionico.
- Il colpo non era dei migliori - tira il danno due volte e scegli il risultato peggiore.
- Attiri attenzioni indesiderate o ti metti in una posizione scomoda - il GM ti dirà come.

TELEPATIA (INT)

Sei in grado di stabilire una connessione mentale con le creature pensanti intorno a te, permettendoti di comunicare con esse e, se te lo permettono, entrare nella loro mente e leggerne il pensiero. Puoi mantenere una sola connessione alla volta, e allontanarsi troppo interromperà la connessione.

Quando **provi ad entrare nella mente di una creatura contro il suo volere**, tira +INT. *Con un 10+, oltre a sentire ciò che pensa ottieni un'informazione utile o interessante su di lui, o su qualcosa di cui è a conoscenza. *Con un 7-9, in aggiunta scegli uno:

- L'informazione è confusa.
- La creatura attinge a sua volta ad un'informazione dalla tua mente.
- Vieni colpito da un'onda di ritorno - prendi -1 al prossimo utilizzo di un potere psionico.

Quando **usi questa mossa**, la creatura bersaglio è consapevole che qualcuno sta cercando di penetrare nella sua mente con la forza.

PENSIERI IN SUPERFICIE

Quando **Discerni Realtà**, puoi chiedere al GM quali creature pensanti ci siano nei dintorni, e verso quale direzione esse si trovino.

L'OCCHIO DELLA MENTE

Scegli la tua razza e come hai ottenuto i tuoi poteri.

- ESPERIMENTO**
Sei la cavia di un esperimento. Quali cicatrici fisiche e mentali porti con te? Le procedure hanno reso la tua mente più forte: quando **usi Spinta Mentale**, ottiene *Perforante 2*.
- STUDENTE**
Hai affinato i tuoi talenti sotto la guida di qualcun altro. Chi ti ha istruito? Quando **usi Telecinesi**, con un fallimento prendi +1 al prossimo tiro di Telecinesi (contro qualsiasi bersaglio).
- TALENTO**
I tuoi poteri sono innati. Quando hai cominciato a sentire i pensieri intorno a te? Sei pratico nell'insinuarti dentro e fuori le menti di altre creature: cominci con **Mente Sfuggevole**.

LEGAMI

Inserisci il nome di un compagno d'avventura in almeno uno dei seguenti:

Conosco un segreto riguardo a _____ che non vuole nessuno scopra.

_____ in qualche modo è schermato dalla mia mente.

Nel bene e nel male, _____ non si ricorda di me.



Lo Psion

LIVELLO _____
PE _____

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo Carico è 7+FOR. Inizii il gioco con delle razioni da dungeon (5 utilizzi, peso 1).

Scegli la tua arma:

- Un pugnale di cristallo (*corto, vicino, lancio*, peso 1).
- Un bastone composto da uno strano materiale (*medio, a due mani*, peso 1).

Scegli uno:

- 2 Condensatori (1 utilizzo ciascuno, *psichico*, peso 0).
- Un'armatura chitinoso (+1 armatura, peso 1)
- Attrezzatura da Avventuriero (5 utilizzi, peso 1)
- Un pacco di libri (5 utilizzi)

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

UN OGGETTO IN MOVIMENTO...

Quando **usi Telecinesi**, puoi muovere gli oggetti molto più velocemente. Quando **usi Telecinesi per scagliare un oggetto**, consideralo un'arma con le etichette *Vicino* e *Lancio*, e quando **usi Raffica** con esso tira +INT.

SOTTO LA SUPERFICIE

Quando **usi Pensieri in Superficie**, il GM ti dirà cosa stanno pensando le creature nelle vicinanze. Quando **Parlamenti** con un singolo individuo, puoi tirare +INT invece che +CAR.

IMITATORE

Quando **sei telepaticamente collegato a qualcuno**, prendi +1 nell'utilizzare una mossa che ha appena usato.

CONNESSIONE DI RETE

Puoi **usare Telepatia** per comunicare con più creature allo stesso tempo.

MARTELLO PSICHICO

Quando **usi Spinta Mentale**, essa ottiene le etichette *Vicino* e *Possente*.

FORTEZZA DELLA PSICHE

Quando **Sfidi il Pericolo grazie alla forza bruta o agendo rapidamente**, puoi utilizzare i tuoi poteri psionici e tirare +INT invece di +FOR o +DES.

LA MENTE SUPERA LA MATERIA

Quando **usi Telecinesi**, riduci di 1 ogni penalità che ricevi dalla grandezza dell'oggetto che stai manipolando.

MENTE SFUGGEVOLE

Quando **usi Telepatia**, con un 10+ riesci ad insinuarti oltre le difese mentali del bersaglio e ad ottenere un'informazione senza che questi se ne renda conto.

NUVOLA DI PENSIERI

Quando **accumuli intorno a te diversi oggetti di piccole dimensioni**, considera questa mossa come Difendere ma tira +INT. In più puoi spendere 1 Presa per infliggere il tuo danno ad una creatura nelle vicinanze.

THRALL

Quando **imponi la tua volontà su un Mercenario**, per dargli un ordine puoi tirare +INT invece di +Lealtà.

ACULEO MENTALE

Quando **usi Telepatia per entrare nella mente di qualcuno contro la sua volontà**, con un 7+ puoi infliggere il tuo danno o stordirlo per alcuni secondi.

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5.

...RESTA IN MOVIMENTO

Richiede: Un Oggetto in Movimento...

Quando **usi Telecinesi per scagliare un oggetto**, esso guadagna le etichette *Lontano* e *Possente*, e infligge +1d8 danni.

DOMINAZIONE

Richiede: Thrall

Quando **usi Telepatia per imporre la tua volontà su una creatura**, tira +INT. *Con un 10+, prendi 3 Controllo. *Con un 7-9, prendi 2 Controllo. *Con un 6-, prendi 1 Controllo in aggiunta a ciò che ti dice il GM. Spendi Controllo, un'unità alla volta, per obbligare la creatura a compiere un'azione. Se utilizzi un altro potere psionico, perdi tutto il tuo Controllo.

LUNGO RAGGIO

Puoi usare **Telepatia** su qualsiasi creatura tu abbia già usato la mossa in precedenza, indipendentemente dalla sua distanza da te.

LADRO DI RICORDI

Richiede: Aculeo Mentale

Quando **usi Telepatia per scavare tra i pensieri e i ricordi di una creatura**, con un 12+ puoi rubare quei ricordi o pensieri, cancellandoli dalla sua mente.

FALCE PSICHICA

Richiede: Martello Psichico

Quando **usi Spinta Mentale**, essa ottiene l'etichetta *Devastante* e infligge +1d6 danni.

MEMORIA MUSCOLARE

Richiede: Imitatore

Quando **ti Accampi**, puoi scavare nella memoria di un tuo alleato e apprendere una mossa che conosce. Ogni volta che ti Accampi, puoi scambiarla con un'altra mossa.

TRASMETTITORE

Richiede: Connessione di Rete

Quando **stai comunicando mentalmente con più di una creatura**, anch'esse possono comunicare tra di loro.

LA GRANDEZZA NON CONTA

Richiede: La Mente Supera la Materia

Quando **usi Telecinesi**, non ricevi alcuna penalità dalla grandezza dell'oggetto che stai manipolando.

VOLO TELECINETICO

Puoi **usare Telecinesi per sollevarti in aria**. Puoi volare a qualsiasi altezza, e quando **Sfidi il Pericolo agendo rapidamente** puoi tirare +INT. Mentre stai volando, prendi -1 continuato all'utilizzo di altri poteri psionici.

PRIGIONE DELLA PSICHE

Quando **usi Telecinesi per immobilizzare una creatura**, con un 7+ è bloccata sul posto finché rimani immobile e mantieni la concentrazione, e con un 10+ sei in grado di muoverti ma non puoi utilizzare altri poteri psionici finché questa mossa è attiva.