

Psion

Nome	Liv	Scuola	Velocità	Raggio d'azione	Durata	T.S.	Rp	PP	Effetto
Affondo mentale	mcp	Attacco	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Volontà nega	No	1	1d2 danni intelligenza
Frusta dell'ego	mcp	Attacco	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Volontà nega	No	3	1d4 danni destrezza
Intrusione nel sé	mcp	Attacco	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Volontà nega	No	3	1d2 danni forza
Frantumazione psichica	mcp	Attacco	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Volontà nega	No	5	2d4 danni saggezza
Flagello mentale	mcp	Attacco	1azione	Cono di 18metri	Istantanea	Volontà nega	No	9	1d4 danni carisma
Mente vuota	mcp	Difesa	1azione	Personale	Istantanea	Nessuno	No	1	Nascondente mente in spazio pieno concetti vacui usare tab4-1
Scudo di pensieri	mcp	Difesa	1azione	Personale	Istantanea	Nessuno	No	1	Erge scudo di speranza, durezza mentale di 1 usare tab 4-1
Barriera mentale	mcp	Difesa	1azione	Personale	Istantanea	Nessuno	No	3	Costrutto di pensieri protegge la mente, durezza mentale 2
Fortezza intellettuale	mcp	Difesa	1azione	Personale	Istantanea	Nessuno	No	5	Avvolge mente in fortezza di determinazione dur. mentale 3
Torre di ferrea volontà	mcp	Difesa	1azione	1,5metri	Istantanea	Volontà nega	No	5	Crea un bastione di pensieri protegge tutti 1,5m dur. mentale 5
Conoscere direzioni	0	Chisci	1azione	Personale	Istantanea	Nessuno	No	1	Rivela in che direzione si trova il nord
Individuazione delle arti psioniche	0	Chisci	1azione	18metri	Conc/1m x liv	Nessuno	No	1	Individua la presenza di attività psioniche
Presentimento	0	Chisci	Istantanea	0metri	Mod.Sag+1	Nessuno	No	1	50%rivelare azioni che intende compiere vanno bene o male
Dardo ectoplasmico	0	Metcre	1azione	0metri	2raund	Nessuno	No	1	Crea quadrelli,frecce,proiettili dalla breve esistenza
Dito di fuoco	0	Metcre	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Nessuno	Si	1	Infligge 1d3 danni da fuoco a un avversario
Gingiglio	0	Metcre	1round	0metri	1minuto	Nessuno	No	1	Crea un oggetto dalla breve esistenza
Controllare ombre	0	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Conc/1m x liv	Nessuno	No	1	Controlla una normale ombra come una marionetta
Luce personale	0	Psicin	1azione	Personale e 6metri	10minuti x liv	Nessuno	No	1	Gli occhi dello psionico emettono luce di 6metri
Mano distante	0	Psicin	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Concetrazone	Nessuno	No	1	Telecinesi minore max 2,25kg
Pugno distante	0	Psicin	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Nessuno	Si	1	Pugno telecinetico che infligge 1danno
Armatura naturale minore	0	Psimet	1azione	Personale	1minuto	Nessuno	No	1	Conferisce bonus armatura naturale di +1
Speroni	0	Psimet	1azione	Personale	1minuto	Nessuno	No	1	Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono +1 danno
Verve	0	Psimet	1azione	Personale	1minuto	Nessuno	No	1	Conferisce 1Pf temporaneo allo psionico
Vista elfica	0	Psimet	1azione	Personale	1minuto	Nessuno	No	1	Donala vista crepuscolare allo psionico
Galleggiare	0	Psiport	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Concetrazone	Nessuno	No	1	Fa galleggiare un oggetto sull'acqua o su un altro liquido
Salto felino	0	Psiport	Istantanea	Personale	1round x liv	Nessuno	No	1	Permette di recuperare in fretta dalle cadute
Velocità esplosiva	0	Psiport	Istantanea	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1round	Nessuno	No	1	Aumenta la velocità del soggetto di 3m x 1 round
Distrazione	0	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Conc/1m x liv	Volontà nega	Si	1	Mente del soggetto viene distratta con -1 su alcune azioni
Frastornare	0	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1round	Volontà nega	Si	1	La creatura perde la prossima azione
Missiva	0	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Volontà nega	Si	1	Lo psionico spedisce un messaggio telepatico a un soggetto
Proiezione tele-empatica	0	Telep	1azione	30m+3m x liv	1minuto x liv	Volontà nega	Si	1	Modifica le emozioni del soggetto
Conoscere locazioni	1	Chisci	1azione	Personale	Istantanea	Nessuno	No	1	Lo psionico sa, in generale dove si trova
Dissonanza del destino	1	Chisci	1azione	Contatto	Fino a scarico	Nessuno	Si	1	Il tocco infligge 1d8 danni debilitanti
Identificare	1	Chisci	8 ore	Contatto	Istantanea	Nessuno	No	1	Determina una caratteristica di un oggetto psionico
Individuazione del magico	1	Chisci	1azione	18metri	Conc/1m x liv	Nessuno	No	1	Individua incantesimi o oggetti magici
Lettura degli oggetti	1	Chisci	1azione	Contatto	Conc/10m x liv	Nessuno	Si	1	Rivela il passato di un oggetto
Precognizione marziale	1	Chisci	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	1	Lo psionico guadagna un bonus cognitivo di +1CA
Sguardo fisso	1	Chisci	1azione	Personale	10minuti x liv	Nessuno	No	1	Gli attacchi con lo sguardo non spaventano lo psionico
Vista espansa	1	Chisci	1azione	Personale	10minuti x liv	Nessuno	No	1	Ampio campo visivo permette allo psionico di vedere più cose
Arma metafisica minore	1	Metcre	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1ora x liv	Volontà nega	Si	1	L'arma riceve un bonus di +1
Cascata di fuoco	1	Metcre	1azione	6metri	Istantanea	Rif dimezza	Si	1	Esplosioni infuocate infliggono 1d4danni da fuoco raggio di 3m
Costrutto astrale I	1	Metcre	1round	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1round x liv	Nessuno	No	1	Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico
Creazione minore	1	Metcre	1minuto	0metri	1ora x liv	Nessuno	No	1	Crea un oggetto di tessuto o di legno
Psicoluminescenza	1	Metcre	1azione	Contatto	10minuti x liv	Nessuno	No	1	L'oggetto emana una luce argentea
Unto	1	Metcre	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1round x liv	Riflessi nega	No	1	Rende scivoloso un quadrato con lato di 3m o un oggetto
Agitazione della materia	1	Psicin	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Conc/2r x liv	Nessuno	Si	1	Riscalda una creatura o un oggetto
Biocorrente	1	Psicin	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Conc/1m x liv	Tem dimezza	Si	1	Corrente bioelettrica continua infligge 1d4 danni max 2 creature
Controllare luce	1	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Con/1min xliv	Tempra nega	No	1	Modifica il livello di luminosità in aumento o in diminuzione
Controllare oggetti	1	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Con/1min xliv	Nessuno	No	1	Anima telecineticamente un oggetto

Nome	Liv	Scuola	Velocità	Raggio d'azione	Durata	T.S.	Rp	PP	Effetto
Creare suoni	1	Psicin	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1round x liv	Nessuno	No	1	Lo psionico crea il suono che desidera
Piè pesante	1	Psicin	1azione	6metri	Istantanea	Riflessi nega	No	1	Onde d'urto sul terreno stendono prono l'avversario
Urto minore	1	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Tem dimezza	Si	1	Colpisce l'avversario e infligge 1d6 danni
Ascoltare luce	1	Psimet	1azione	Personale	10minuti x liv	Nessuno	No	1	Lo psionico utilizza l'udito per vedere
Biofeedback	1	Psimet	1azione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	1	Tramite l'autocontrollo trasforma parte del danno in debilitante
Compressione	1	Psimet	1azione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	1	Rimpicciolisce lo psionico del 10% per livello (max50%)
Martello	1	Psimet	1azione	Contatto	Fino a scarico	Nessuno	Si	1	Il tocco dello psionico infligge 1d8 danni contundenti
Morso del lupo	1	Psimet	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	1	L'attacco col morso dello psionico infligge 1d8 danni
Riparazione corporea minore	1	Psimet	1round	Personale	Istantanea	Nessuno	No	1	Guarisce 1d8Pf+1TStempra veleni,malattie,1punto caratteristica
Toccare luce	1	Psimet	1azione	Personale	10minuti x liv	Nessuno	No	1	Lo psionico utilizza il tatto per vedere
Toccare suoni	1	Psimet	1azione	Personale	10minuti x liv	Nessuno	No	1	Lo psionico utilizza il tatto per sentire
Trasferimento empatico	1	Psimet	1azione	Contatto	Istantanea	Nessuno	Si	1	Lo psionico assorbe il dolore di un altro individuo
Vedere suoni	1	Psimet	1azione	Personale	10minuti x liv	Nessuno	No	1	Lo psionico utilizza la vista per sentire
Vigore	1	Psimet	1azione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	1	Lo psionico guadagna 3 Pf temporanei
Caduta morbida	1	Psiport	Istantanea	Ogni soggetto in 3m	1round x liv	Volontà nega	Si	1	Oggetti e creature cadono lentamente
Movimenti del ragno	1	Psiport	1azione	Contatto	10minuti x liv	Volontà nega	Si	1	Conferisce la capacità di arrampicarsi su pareti e soffitti
Pattinare	1	Psiport	1azione	Contatto	1minuto x liv	Nessuno	No	1	Soggetto pattina abilmente sul terreno come se fosse ghiaccio
Richiamare arma	1	Psiport	1azione	Contatto	1ora x liv	Nessuno	No	1	Lo psionico non manca mai di un arma
Tocco dissipante	1	Psiport	1azione	Contatto	Fino a scarico	Nessuno	Si	1	Il tocco dello psionico infligge 1d8 danni
Attrazione	1	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1ora x liv	Volontà nega	Si	1	Il soggetto è attratto dallo psionico
Charme	1	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1ora x liv	Volontà nega	Si	1	Rende una persona amichevole
Collegamento mentale minore	1	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	10minuti x liv	Nessuno	No	1	Psionico forgia limitato legame mentale con un'altra creatura
Demoralizzare	1	Telep	1azione	30m+3m x liv	1minuto x liv	Volontà nega	Si	1	Nemici subiscono penalità -1 a tiri per colpire,TS,prove abilità
Empatia	1	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Con/1min xliv	Volontà nega	Si	1	Lo psionico conosce i pensieri superficiali del soggetto
Incapacitare	1	Telep	1azione	30m+3m x liv	1minuto x liv	Volontà nega	Si	1	I soggetti credono di essere incapacitati
Occultare pensiero	1	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1ora x liv	Volontà nega	Si	1	Lo psionico occultata i propri pensieri
Percepire sensi	1	Telep	1azione	30m+3m x liv	1minuto x liv	Volontà nega	Si	1	Psionico percepisce ciò che percepisce soggetto(un solo senso)
Chiarouidienza/Chiaroveggenza	2	Chisci	1azione	Illimitato	1minuto x liv	Nessuno	No	3	Lo psionico vede o sente a distanza
Identificare il magico	2	Chisci	8 ore	Contatto	Istantanea	Nessuno	No	3	Determina le caratteristiche degli oggetti magici
Presagio	2	Chisci	1azione	Contatto	Istantanea	Nessuno	No	3	Suggerisce se un azione è buona o cattiva
Prescienza marziale	2	Chisci	1azione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	3	Lo psionico riceve un bonus cognitivo di+2 ai tiri per colpire
Richiamare dolore	2	Chisci	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Vol dimezza	Si	3	L'avversari subisce 3d6 danni a cause di memorie dolorose
Scurovisione	2	Chisci	1azione	Contatto	1ora x liv	Nessuno	Si	3	Lo psionico può vedere al buio
Sensività alle tracce psichiche	2	Chisci	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Con/10min xliv	Nessuno	No	3	Lo psionico può scoprire informazioni sul passato di un luogo
Vedere invisibilità	2	Chisci	1azione	30m+3m x liv	10minuti x liv	Nessuno	No	3	Rivela creature o oggetti invisibili
Burattino ectoplasmico	2	Metcre	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Con/1min xliv	Nessuno	No	3	Permette di controllare direttamente un costruito astrale
Costrutto astrale II	2	Metcre	1round	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1round x liv	Nessuno	No	3	Crea un costruito astrale che combatte per lo psionico
Creazione minore immediata	2	Metcre	1minuto	0metri	1ora x liv	Nessuno	No	3	Crea velocemente un oggetto di tessuto o di legno
Involucro ectoplasmico	2	Metcre	1azione	30m+3m x liv	1round x liv	Riflessi nega	Si	3	Avvolge l'avversario in un involucro immobilizzandolo
Raggio ardente	2	Metcre	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Nessuno	Si	3	Raggio di fuoco infligge 3d6 danni ad un avversario
Controllare aria	2	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Con/1min xliv	Nessuno	No	3	Velocità del vento aumenta/diminuisce 16km+8km all'ora x liv
Controllare corpi	2	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Con/1min xliv	Tempra nega	Si	3	Psionico ottiene rudimentale controllo degli arti di avversari
Controllare fiamme	2	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Con/1min xliv	Riflessi nega	No	3	Lo psionico controlla il calore e il movimento del fuoco
Invisibilità	2	Psicin	1azione	Personale o contatto	10minuti x liv	Volontà nega	Si	3	Lo psionico è invisibile 10minuti x liv o finché non attacca
Recidere il legame	2	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Vol dimezza	Si	3	Infligge 3d8 danni ai non-morti in un raggio di 3metri
Urto	2	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Tem dimezza	Si	3	Colpisce l'avversario infliggendo 3d6 danni
Affinità animale	2	Psimet	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	3	Conferisce punteggio di caratteristica di un animale prescelto
Artigli dell'orso	2	Psimet	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	3	Gli attacchi senz'armi dello psionico infliggono 1d12 danni
Camaleonte	2	Psimet	1azione	Personale	10minuti x liv	Nessuno	No	3	Lo psionico guadagna un bonus di+10 alle prove di nascondersi
Equilibrio corporeo	2	Psimet	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	3	Lo psionico può camminare sopra superfici non solide
Espansione	2	Psimet	1azione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	3	Lo psionico cresce del 10% per livello (max100%)
Riparazione corporea	2	Psimet	1round	Personale	Istantanea	Nessuno	No	3	Guarisce 3d6 pf+banus di+4+liv.Tempra;o 2 punti caratteristica
Sostentamento	2	Psimet	1azione	Personale	Istantanea	Nessuno	No	3	Lo psionico non ha bisogno di cibo o acqua

Nome	Liv	Scuola	Velocità	Raggio d'azione	Durata	T.S.	Rp	PP	Effetto
Tocco doloroso	2	Psimet	1azione	Personale	1round x liv	Nessuno	No	3	Attacchi senz'armi infliggono 1d6 danni debilitanti extra
Chiavistello psionico	2	Psiport	1azione	Personale	Permanente	Nessuno	No	3	Blocca psionicamente una porta o uno scrigno
Levitazione	2	Psiport	1azione	Per/7,5+1,5ogni 2liv	10minuti x liv	Nessuno	No	3	Soggetto si muove in alto, in basso come desidera personaggio
Percepire psicotrasporto	2	Psiport	1azione	30m+3m x liv	1ora x liv	Nessuno	No	3	Rivela quando altri fanno uso di questa disciplina
Planare	2	Psiport	1azione	Contatto	1minuto x liv	Nessuno	Si	3	IL soggetto plana a una velocità di 6m
Scassinare	2	Psiport	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Nessuno	No	3	Apri le porte chiuse normalmente o psionicamente o magicamente
Avversione	2	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1ora x liv	Volontà nega	Si	3	Il soggetto prova avversione per lo psionico
Chiavistello mentale	2	Telep	1azione	30m+3m x liv	1round x liv	Volontà nega	Si	3	Il soggetto non può muoversi o compiere alcuna azione mentale
Individuazione dei pensieri	2	Telep	1azione	18metri	Con/1min xliv	Volontà nega	No	3	Percepisce i pensieri di superfici del soggetto
Infliggere dolore	2	Telep	1azione	120+12m x liv	Istantanea	Volontà nega	Si	3	L'attacco mentale del personaggio infligge 3d6 danni
Percepire sensi intrusivi	2	Telep	1azione	30m+3m x liv	1minuto x liv	Volontà nega	Si	3	Il soggetto percepisce ciò che percepisce lo psionico
Suggestione	2	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Fino 1ora x liv	Volontà nega	Si	3	Spinge il soggetto a compiere l'azione suggerita
Anti-individuazione	3	Chisci	1azione	Contatto	1ora x liv	Volontà nega	Si	5	Nasconde il soggetto dai poteri di Chiaroveggenza e vedere remoto
Epurare invisibilità	3	Chisci	1azione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	5	Dissolve l'invisibilità nel raggio di 1,5metri per livello
Percepire non-morti	3	Chisci	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	10minuti x liv	Nessuno	No	5	Lo psionico percepisce la presenza dei non-morti
Percepire veleni	3	Chisci	1azione	9metri	10minuti x liv	Nessuno	No	5	Percepisce i veleni in un raggio di 9metri
Senso del pericolo	3	Chisci	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	5	Conferisce un bonus di +4 contro le trappole
Vedere remoto	3	Chisci	1azione	Illimitato	1minuto x liv	Nessuno	No	5	Spia oggetti a distanza
Visione ubiqua	3	Chisci	1azione	Personale	2round x liv	Nessuno	No	5	Lo psionico vede tutto ciò che lo circonda
Arma metafisica	3	Metcre	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1ora x liv	Volontà nega	Si	5	L'arma riceve un bonus di +3
Costrutto astrale III	3	Metcre	1round	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1round x liv	Nessuno	No	5	Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico
Creare cibo e acqua	3	Metcre	10minuti	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1giorno	Nessuno	No	5	Fornisce nutrimento per 3 umani (o un cavallo) per livello
Fuoco bianco	3	Metcre	1azione	120+12m x livello	Istantanea	Rif dimezza	Si	5	Infligge 5d4 danni da fuoco in un raggio di 6metri
Cono di rumore	3	Psicin	1azione	18metri	Istantanea	Rif dimezza	Si	5	L'energia sonora infligge 5d4 danni sonori
Controllare suoni	3	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Con/1min xliv	Nessuno	No	5	Può creare degli specifici suoni prova Raggiare a+5 avversario Percepire inganni
Nega arti psioniche	3	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Nessuno	No	5	Nega poteri ed effetti psionici
Urto superiore	3	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Tem dimezza	Si	5	Colpisce il nemico infliggendo 5d6 danni. Gli attacchi senz'armi
Artigli del vampiro	3	Psimet	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	5	Gli attacchi senz'armi infliggono 1d8 danni. Psionico garantisce dell'ammontare
Biofeedback migliorato	3	Psimet	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	5	Lo psionico prende il controllo dei danni del proprio corpo
Distorsione	3	Psimet	1azione	Personale	1round x liv	Nessuno	No	5	Gli attacchi mancano lo psionico il 50% delle volte
Forma ectoplasmica	3	Psimet	1azione	Personale	2minuto x liv	Nessuno	No	5	La forma priva di sostanza dello psionico è difficile da danneggiare
Mano bidimensionale	3	Psimet	1azione	Personale	10minuti x liv	Nessuno	No	5	Attacchi senz'armi infliggono danni taglienti con critico aumentato
Morso della tigre	3	Psimet	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	5	Il morso dello psionico infligge 2d8 danni
Rinvigorismento	3	Psimet	1azione	Personale	10 ore	Nessuno	No	5	Lo psionico garantisce 1 danno temporaneo di caratteristica all'ora
Balzo temporale	3	Psiport	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Volontà nega	Si	5	Il soggetto salta avanti nel tempo di 3d6 round
Destriero astrale	3	Psiport	10minuti	0metri	1ora x liv	Nessuno	No	5	Un destriero astrale appare per 1ora per livello
Scivolo dimensionale	3	Psiport	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Nessuno	No	5	Permette di spostarsi in qualsiasi posto che si possa vedere a breve distanza
Volare	3	Psiport	1azione	Contatto	10minuti x liv	Nessuno	Si	5	Il soggetto vola a una velocità di 27metri
Charme sui mostri	3	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1giorno x liv	Volontà nega	Si	5	Convince un mostro che lo psionico sia suo alleato
Collegamento mentale	3	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	10minuti x liv	Nessuno	No	5	Lo psionico ha un legame mentale con altri individui
Crisi respiratoria	3	Telep	1azione	30m+3m x liv	2round x liv	Volontà nega	Si	5	Interrompe la respirazione del soggetto
Destini legati	3	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1ora x liv	Volontà nega	Si	5	Lega il destino di due bersagli
Dominio minore	3	Telep	1azione	30m+3m x liv	1giorno x liv	Volontà nega	Si	5	Obbliga il soggetto a seguire la volontà dello psionico
False percezioni sensoriali	3	Telep	1round	120+12m x livello	Con/1min xliv	Volontà nega	Si	5	Inganna uno dei sensi del soggetto
Scisma	3	Telep	1azione	Personale	1round x liv	Nessuno	No	5	Divide la mente dello psionico in due parti indipendenti e funzionanti a sè
Destino del singolo	4	Chisci	Istantanea	Personale	Istantanea	Nessuno	No	7	Permette di ritirare un brutto lancio di dadi
Divinazione	4	Chisci	10minuti	Personale	Istantanea	Nessuno	No	7	Fornisce suggerimenti utili sulle azioni da intraprendere
Individuazione della vista remota	4	Chisci	1azione	36metri	24ore	Nessuno	No	7	Avverte lo psionico di chi lo spia da lontano
Navigazione ancorata	4	Chisci	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	7	Si muove a partire da un punto fisso che è in grado di percepire mentalmente
Visione dell'aura	4	Chisci	1azione	9metri	Con/10min xliv	Nessuno	No	7	Permette di leggere le auree delle altre persone
Congedare ectoplasma	4	Metcre	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Tempra nega	No	7	Dissipa un bersaglio ectoplasmico
Costrutto astrale IV	4	Metcre	1round	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1round x liv	Nessuno	No	7	Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico

Nome	Liv	Scuola	Velocità	Raggio d'azione	Durata	T.S.	Rp	PP	Effetto
Fabbricare	4	Metcre	1r x 90cm	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Nessuno	No	7	Trasforma materiali grezzi in oggetti rifiniti
Muro di ectoplasma	4	Metcre	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1minuto x liv	Nessuno	No	7	Crea una barriera protettiva
Quintessenza	4	Metcre	1round	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Nessuno	No	7	Lo psionico trasforma un frammento di tempo in sostanza fisica
Barriera di inerzia	4	Psicin	1azione	Contatto	10m xliv/scarico	Volontà nega	Si	7	Il soggetto riceve una riduzione del danno di 10/+5
Invisibilità amplificata	4	Psicin	1azione	Personale o contatto	1minuto x liv	Volontà nega	Si	7	Permette di attaccare una volta e rimanere invisibili
Telecinesi	4	Psicin	1azione	120m+12m x liv	Con/1min xliv	Volontà nega	Si	7	Solleva o sposta 11,25kg per livello a lungo raggio
Urto di massa	4	Psicin	1azione	120m+12m x liv	Istantanea	Nessuno	Si	7	I nemici entro un raggio di 6metri subiscono 7d4danni
Armatura naturale	4	Psimet	1azione	Personale	1minuto	Nessuno	No	7	Lo psionico riceve un bonus di armatura naturale +4
Autometamorfosi	4	Psimet	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	7	Lo psionico assume una nuova forma
Inamovibilità	4	Psimet	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	7	Lo psionico è quasi impossibile da spostare
Psicofeedback	4	Psimet	1azione	Personale	1minuto	Nessuno	No	7	Lo psionico può usare i punti potere per aumentare i punti di For_Cos o/e Des
Tocco dissolvente	4	Psimet	1azione	Contatto	Fino a scarico	Nessuno	Si	7	Il tocco dello psionico infligge 7d6 danni da acido
Ancora dimensionale	4	Psiport	1azione	30m+3m x liv	1minuto x liv	Nessuno	Si	7	Impedisce il movimento extradimensionale
Congedo	4	Psiport	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Volontà nega	Si	7	Costringe a una creatura a tornare al suo piano nativo
Libertà di movimento	4	Psiport	1azione	Personale o contatto	10minuti x liv	Nessuno	N/S	7	Permette di muoversi normalmente nonostante gli impedimenti
Porta dimensionale	4	Psiport	1azione	120m+12m x liv	Istantanea	Nessuno	No	7	Teletrasporta lo psionico e fino a 225kg a breve distanza
Attrazione fatale	4	Telep	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Tempra nega	Si	7	Impianta il desiderio di morire nel soggetto
Cancellazione mentale	4	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Tempra nega	Si	7	Cancella le recenti esperienze del soggetto
Collegamento mentale forzato	4	Telep	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	10minuti x liv	Nessuno	No	7	Crea un legame mentale con un soggetto non consenziente
Dominio	4	Telep	1azione	30m+3m x liv	1giorno x liv	Volontà nega	Si	7	Il soggetto obbedisce alla volontà dello psionico
Memoria su misura	4	Telep	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Volontà nega	Si	7	Impianta dei falsi ricordi nel soggetto
Percepire arti psioniche	5	Chisci	1azione	1,6km x liv	1ora x liv	Nessuno	Si	9	Percepisce i poteri e gli effetti psionici
Resistenza ai poteri psionici	5	Chisci	1azione	Contatto	1minuto x liv	Volontà nega	Si	9	Il soggetto ottiene RP12+1 per livello
Richiamare agonia	5	Chisci	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Vol dimezza	Si	9	L'avversario riceve 9d6 danni a causa di ricordi dolorosi
Visione del vero	5	Chisci	1azione	Contatto	1minuto x liv	Volontà nega	Si	9	Permette di vedere le cose per quello che sono realmente
Armatura ectoplasmica	5	Metcre	1azione	Contatto	1ora x liv	Volontà nega	Si	9	Il soggetto riceve un bonus di armatura+10
Costrutto astrale V	5	Metcre	1round	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1round x liv	Nessuno	No	9	Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico
Creazione maggiore	5	Metcre	10minuti	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Vedi testo	Nessuno	No	9	Crea velocemente un oggetto di tessuto,legno,metallo o pietra
Cumulo ectoplasmico	5	Metcre	1round	120m+12m x liv	1minuto x liv	Nessuno	No	9	Predatore composto di vapore infligge 1danno x round a coloro che lo circondano
Incarnare	5	Metcre	2round	Personale o contatto	Permanente	Nessuno	No	9	Lo psionico rende permanenti alcuni effetti psionici pagando anche PE
Chiarotangenza	5	Psicin	1azione	Illimitato	Fino 1m x liv	Nessuno	No	9	Permette di usare <i>mano distante</i> a qualsiasi distanza
Colpo luminoso	5	Psicin	1azione	120m+12m x liv	Istantanea	Rif dimezza	Si	9	Colpo di luce che infligge 9d4 danni in un raggio di 6metri
Nega magia	5	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Nessuno	No	9	Nega incantesimi o effetti magici
Redisposizione della materia	5	Psicin	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Nessuno	No	9	Trasforma un metallo in un altro pagando anche PE
Vampiro psichico	5	Psicin	1azione	Contatto	1round x liv	Tempra nega	Si	9	Attacco a contatto succhia 2punti potere x liv all'avversario dandoli allo psionico
Adattamento corporeo	5	Psimet	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	9	Lo psionico adatta il proprio corpo ad un ambiente ostile
Arma corporea	5	Psimet	1azione	Personale	Istantanea	Nessuno	No	9	Un arma diventa parte naturale del corpo dello psionico
Barriera di energia	5	Psimet	1azione	Personale	10m xliv/scarico	Nessuno	No	9	Converte gli attacchi di energia in luce innocua
Mutare forma	5	Psimet	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	9	Permette allo psionico di prendere la forma di creature o oggetti
Inviare	5	Psiport	10minuti	Illimitato	1round	Nessuno	No	9	Riferisce un breve messaggio ovunque istantaneamente
Teletrasporto	5	Psiport	1azione	Personale o contatto	Istantanea	Nes/Vol nega	N/S	9	Trasporta lo psionico ovunque desidera
Teletrasporto disgregante	5	Psiport	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Vol dimezza	Si	9	Un teletrasporto distruttivo che infligge 9d6 danni
Teletrasporto programmato	5	Psiport	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	9	Un evento determinato attiva il teletrasporto
Catapsi	5	Telep	1azione	30m+3m x liv	1minuto x liv	Volontà nega	Si	9	Produce energia psichica che impedisce la manifestazione di poteri
Dominio superiore	5	Telep	1azione	30m+3m x liv	1giorno x liv	Volontà nega	Si	9	Il soggetto obbedisce alla volontà dello psionico
Metaconcerto	5	Telep	1minuto	3metri	1round x liv	Nessuno	No	9	Un unione mentale di due o più psion aumenta il potere totale dei partecipanti
Sonda mentale	5	Telep	1minuto	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1minuto x liv	Tempra nega	Si	9	Lo psionico può tentare di prendere il controllo del corpo di un creatura
Precognizione	6	Chisci	10minuti	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	11	Fornisce suggerimenti utili sulle azioni da intraprendere
Scudo di prudenza	6	Chisci	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	11	Lo psionico guadagna un bonus cognitivo di+6 alla CA
Trappola contro la vista remota	6	Chisci	1azione	Personale	24ore+1ora x liv	Nessuno	No	11	Coloro che usano <i>vedere remoto</i> contro lo psionico subiscono 4d4danni
Costrutto astrale VI	6	Metcre	1round	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1round x liv	Nessuno	No	11	Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico
Fabbricare migliorato	6	Metcre	1r x 90cm	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Nessuno	No	11	Trasforma materiali grezzi in oggetti molto rifiniti
Sudario di fiamme	6	Metcre	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Riflessi nega	Si	11	Il nemico avvolto da esso subisce 11d6 danni da fuoco

Nome	Liv	Scuola	Velocità	Raggio d'azione	Durata	T.S.	Rp	PP	Effetto
Ablazione	6	Psicin	1azione	Per/7,5+1,5ogni 2liv	1ora x liv	Nessuno	No	11	Il soggetto viene protetto da un effetto di <i>nega arti psioniche</i>
Biocorrente superiore	6	Psicin	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Conc/1m x liv	Tem dimezza	Si	11	Corrente bioelettrica infligge 6d6danni da elettricità x round contro max 4creature
Campo di annullamento psionico	6	Psicin	1azione	3metri	10minuti x liv	Nessuno	N/S	11	Nega le arti psioniche nel raggio di 3metri
Disintegrazione	6	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Tem parziale	Si	11	Fa svanire una creatura o un oggetto
Soffio del drago	6	Psimet	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Rif dimezza	Si	11	Soffio di fuoco che infligge 11d4danni
Sospendere vita	6	Psimet	1azione	Personale	Istantanea	Nessuno	No	11	Le funzioni vitali dello psionico rallentano fino a diventare impercettibili
Vigore migliorato	6	Psimet	1azione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	11	Lo psionico riceve 13Pf temporanei
Esilio	6	Psiport	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Volontà nega	Si	11	Bandisce una creatura extraplanare
Ritrovamento	6	Psiport	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Nessuno	No	11	Teletrasporta nella mano dello psionico un oggetto nel suo campo visivo
Tracciare teletrasporto	6	Psiport	1azione	30m+3m x liv	1ora x liv	Volontà nega	Si	11	Permette di apprendere l'origine o l'obbiettivo del <i>teletrasporto</i> del soggetto
Transizione eterea	6	Psiport	1azione	Personale	1round x liv	Nessuno	No	11	Lo psionico diviene etereo per un round per livello
Volare migliorato	6	Psiport	1azione	Contatto	10minuti x liv	Nessuno	Si	11	Il soggetto vola a una velocità di 54metri
Alterazione dell'aura	6	Telep	1azione	30m+3m x liv	Ist/10m x liv	Volontà nega	Si	11	Il soggetto appare diverso da quello che è
Scambio mentale	6	Telep	1azione	30m+3m x liv	Fino al ritorno	Volontà nega	Si	11	Lo psionico scambia la mente con un altro
Suggestione di massa	6	Telep	1azione	30m+3m x liv	Fino 1ora x liv	Volontà nega	Si	11	Molti bersagli seguono le azioni suggerite
Celare	7	Chisci	1azione	Contatto	1giorno x liv	Volontà nega	Si	13	Il soggetto è invisibile alla vista normale e a <i>vedere remoto</i>
Emulare potere	7	Chisci	1azione	Del potere emulato	Potere emulato	Nessuno	Si	13	Manifesta qualsiasi potere di 6°livello o inferiore pagando anche PE
Navigazione ancorata migliorata	7	Chisci	1azione	Personale	1ora x liv	Nessuno	No	13	Si muove partire da punto fisso in grado di percepire mentalmente anche tra piani
Contingenza	7	Metcre	10m min	Personale	1g x liv/scarico	Nessuno	No	13	Fa scattare le condizioni per l'attivazione di un altro potere
Costrutto astrale VII	7	Metcre	1round	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1round x liv	Nessuno	No	13	Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico
Involucro di massa	7	Metcre	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	2ore x liv	Nessuno	No	13	Avvolge avversari in un involucro immobilizzandoli
Deviare teletrasporto	7	Psicin	1azione	30m+3m x liv	10minuti x liv	Volontà nega	Si	13	Permette disciogliere la destinazione del teletrasporto di un'altra persona
Reddopsi	7	Psicin	1azione	Personale	10m x liv/scarico	Nessuno	No	13	Il potere dell'avversario rimbalza su di lui
Riflettere poteri	7	Psicin	1azione	Personale	10m x liv/scarico	Nessuno	No	13	Ritorce1d4+6di poteri contro lo psionico originale
Telecinesi migliorata	7	Psicin	1azione	120m+12m x liv	Con/10min xliv	Volontà nega	Si	13	Solleva o sposta45kg per livello a lunga distanza
Urto assoluto	7	Psicin	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Tem dimezza	Si	13	Colpisce l'avversario infliggendogli 13d6danni
Conversione di energia	7	Psimet	1azione	Personale	10m x liv/scarico	Nessuno	No	13	Converte gli attacchi a energia in un raggio di energia scagliato dallo psionico
Corpo di quercia	7	Psimet	1azione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	13	Il corpo dello psionico diventa di legno vivo
Fissione	7	Psimet	1azione	Personale	1round x liv	Nessuno	No	13	Crea per un breve tempo un duplicato dello psionico
Deviare teletrasporto	7	Psiport	1azione	30m+3m x liv	10minuti x liv	Volontà nega	Si	13	Permette disciogliere la destinazione del teletrasporto di un'altra persona
Forma eterea	7	Psiport	1azione	Contatto	1minuto x liv	Nessuno	Si	13	Permette di viaggiare nel Piano Etereo insieme a dei compagni
Porta in fase	7	Psiport	1azione	Contatto	1uso x ogni 2liv	Nessuno	No	13	Un personaggio invisibile attraversa il legno o la pietra
Spostamento planare	7	Psiport	1azione	Contatto	Istantanea	Volontà nega	Si	13	Fino a otto soggetti viaggiano verso un altro piano
Teletrasporto senza errore	7	Psiport	1azione	Personale o contatto	Istantanea	Nes/Vol nega	N/S	13	Teletrasporta lo psionico ovunque desidera
Colpo esplosivo	7	Telep	1round	30m+3m x liv	Istantanea	Vol dimezza	Si	13	L'urlo mentale dello psionico infligge 13d4danni a tutti nel raggio di 4,5metri
Demenza	7	Telep	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Volontà nega	Si	13	Il soggetto è permanentemente confuso
Dominio di massa	7	Telep	1azione	1creatura x liv in 9m	1giorno x liv	Volontà nega	Si	13	Molti bersagli sono soggetti alla volontà dello psionico
Ipercognizione	8	Chisci	1azione	Personale	Istantanea	Nessuno	No	15	Lo psionico è in grado di dedurre quasi ogni cosa
Previsione	8	Chisci	1azione	Personale o contatto	10minuti x liv	Nes/Vol nega	N/S	15	I sensi psionici dello psionico lo avvertono di pericoli imminenti
Resistenza agli incantesimi	8	Chisci	1azione	Contatto	1minuto x liv	Volontà nega	Si	15	Il soggetto ottiene RI12+1 per livello
Richiamare morte	8	Chisci	1azione	30m+3m x liv	Istantanea	Vol parziale	Si	15	Il nemico richiama vividamente alla mente la sua futura morte e muore
Costrutto astrale VIII	8	Metcre	1round	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1round x liv	Nessuno	No	15	Crea un costrutto astrale che combatte per lo psionico
Creazione autentica	8	Metcre	10minuti	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Nessuno	No	15	Crea un oggetto di tessuto o legno permanentemente pagando anche PE
Deposito mentale	8	Metcre	10minuti	Contatto	Istantanea	Nessuno	No	15	Mette al sicuro la personalità dello psionico in caso di future necessità
Chiarotangenza migliorata	8	Psicin	1azione	Illimitato	Fino 1m x liv	Nessuno	No	15	Permette di usare la <i>telecinesi</i> a qualsiasi distanza
Manipolazione della materia	8	Psicin	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	Istantanea	Nessuno	Si	15	Incrementa o diminuisce la durezza base di un oggetto pagando anche PE
Sfera telecinetica	8	Psicin	1azione	7,5+1,5m x ogni 2 liv	1minuto x liv	Riflessi nega	Si	15	Un globo di forza mobile protegge un soggetto
Corpo d'ombra	8	Psimet	1azione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	15	Lo psionico diventa un'ombra vivente(non la creatura)
Corpo di ferro	8	Psimet	1azione	Personale	1minuto x liv	Nessuno	No	15	Il corpo dello psionico diventa ferro vivente
Ipercognizione	8	Psimet	1azione	Personale	Istantanea	Nessuno	No	15	Lo psionico è in grado di dedurre quasi ogni cosa
Accelerazione temporale	8	Psiport	1azione	Personale	2round	Nessuno	No	15	Lo scorrimento del tempo per il personaggio accelera per 2round
Cerchio di teletrasporto	8	Psiport	10minuti	Contatto	10minuti x liv	Nessuno	Si	15	Un cerchio che teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto stabilito
Forma eterea migliorata	8	Psiport	1azione	Contatto	10minuti x liv	Nessuno	Si	15	Permette di stare in forma eterea più a lungo

