



ESPANDI LA TUA MENTE



Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.



Traduzione non ufficiale di [questo documento](#) a cura di

DUNGEONS & DRAGONS WORLD

Tradotto da:
Xary

Coordinamento, revisione e impaginazione:
jure

LA BATTAGLIA DELLA MENTE

I combattimenti psionici possono prosciugare completamente un personaggio psionico, e quasi sempre alla fine entrambi i partecipanti sono esausti e privi di punti potere. Questo mese in Espandi la tua Mente, noi abbiamo creato tre nuovi talenti ed un oggetto psionico per aiutare il tuo personaggio psionico a vincere le battaglie della mente.

ASSALTO PSICHICO [Psionico]

Lo psionico può aumentare le sue possibilità di successo nei combattimenti Psionici.

Beneficio: Lo psionico può aggiungere fino alla metà del suo livello di psionico come un modificatore alla CD dei tiri salvezza sulla volontà del difensore per il combattimento psionico quando paga il costo dell'attacco +3, più +2 punti potere per modificare di un +1 la CD. Lo psionico deve pagare questo prezzo prima di determinare il fallimento o successo dell'attacco psionico. Per esempio, uno psionico di 13° livello può usare affondo mentale in un combattimento psionico ed aggiungere la metà del suo livello di psionico (+6) alla CD del tiro salvezza alla volontà. Lo psionico deve pagare 15pp per usare questo talento.

MEMORIA PER COMBATTIMENTI PSIONICI [Psionico]

Lo psionico diviene più efficiente nel combattimento psionico

Prerequisiti: Livello minimo 6 o +, qualsiasi altro talento di combattimento psionico*.

Beneficio: Lo psionico ha sviluppato una memoria di punti potere che gli consente di attivare i metodi di attacco e difesa psionica alla metà del costo normale (minimo 1 punto potere). Lo psionico può scegliere di designare al massimo la metà dei suoi punti potere totali per giorno come punti riserva per utilizzarli solo nel combattimento psionico (soggetti alla disponibilità di punti potere – non si può spendere ciò che non si ha). Lo psionico può far ciò in qualsiasi momento, ma caricare la memoria è un'azione di round completo. Se si ricarica la memoria in combattimento, lo psionico è considerato colto alla sprovvista per quel round di combattimento psionico. Lo psionico può utilizzare i punti potere contenuti nella memoria solo per i metodi di attacco e difesa psionica, ed essi durano per un'ora per livello di psionico. Una volta che la durata termina, nessun punto potere può essere piazzato nella memoria per quel giorno. Metà dei punti poteri inutilizzati ritornano al personaggio alla fine della durata; la metà rimanente viene persa. La memoria può essere congelata in qualsiasi momento ed è

considerata come se avesse finito la sua durata.

*Talenti di combattimento psionico che possono essere usati come prerequisito includono Assalto psichico, Avversario Mentale, Trappola Mentale, Bastione psichico, Disarmare Mente, e [Mente Cieca](#).

Amuleto dell'Avversario Mentale

Quando viene indossato, l'*amuleto dell'avversario mentale* garantisce a colui che lo indossa attacchi psionici di forza eccezionale come per il talento Avversario Mentale. Lo psionico infligge al punteggio di caratteristica un punto di danno aggiuntivo ad un attacco psionico riuscito. Questo danno alle caratteristiche non è cumulabile con quello ottenuto dal talento Avversario Mentale.

Livello di psionico: 10th; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Universali, *Avversario Mentale*, *Prezzo di Mercato:* 8,000 mo; *Peso:* --.

MEMORIA PER COMBATTIMENTI PSIONICI MIGLIORATA [Psionico]

Lo psionico diviene ancora più efficiente nel combattimento psionico.

Prerequisito: Memoria per combattimenti psionici.

Beneficio: Lo psionico ha sviluppato una Memoria di punti potere che gli consente di attivare i metodi di attacco e difesa psionica ad un terzo del costo normale. Se lo psionico mantiene almeno una riserva di almeno 3 punti potere nella sua memoria, il costo per attivare alcuni metodi di combattimento ridotto a zero, altrimenti il costo minimo è un punto potere. Lo psionico può scegliere di designare al massimo la metà dei suoi punti potere totali per giorno come punti Memoria per utilizzarli solo nel combattimento psionico (soggetti alla disponibilità di punti potere – non si può spendere ciò che non si ha). Lo psionico può far ciò in qualsiasi momento, ma caricare la Memoria è un'azione di round completo. Se si ricarica la Memoria in combattimento, lo psionico è considerato colto alla sprovvista per quel round di combattimento psionico. Lo psionico può utilizzare i punti potere contenuti nella Memoria solo per i metodi di attacco e difesa psionica, ed essi durano per un'ora per livello di psionico. Una volta che la durata termina, nessun punto potere può essere piazzato nella Memoria per quel giorno. Metà dei punti poteri inutilizzati ritornano al personaggio alla fine della durata; la metà rimanente viene persa. La Memoria può essere congedata in qualsiasi momento ed è considerata come se avesse finito la sua durata.

Variante: Combattimento psionico avanzato

Come opzione per campagne con elevati livelli di psionismo, Il master può consentire a psion e combattenti psichici di ricevere Assalto psichico come talento gratuito al 1° livello. Il master può, se vuole, abbassare il livello minimo richiesto al 3° o + per il talento Memoria per Combattimenti Psichici.

NOTA DEL TRADUTTORE

Ho voluto inserire Mente Cieca in questo file, sebbene il talento provenga da un altro file.

MENTE CIECA [Psionico]

La mente dello psionico diviene parzialmente chiusa al combattimento psionico.

Prerequisito: Bastione Psichico.

Beneficio: Lo psionico ottiene una durezza mentale permanente di +3. Questa durezza mentale è cumulativa con la durezza mentale fornita dal talento Bastione Psichico e dai metodi di difesa psionica. Comunque, la mente parzialmente chiusa inibisce anche l'uso dei metodi di attacco psionico – Tutti i metodi di attacco psionico subiscono una penalità di -3 ai danni inflitti alle caratteristiche (danno minimo inflitto alle caratteristiche è comunque 1).