



ETEMENANKI

IL CONCILIO DEI CRONOTECARI

BABILONIA

LIBRO DELLA PSIONICA

AMBIENTAZIONE PER G.R.V.

PROPRIETA' ANTONINO GALIMI E ETEMENANKI

ETEMENANKI - IL CONCILIO DEI CRONOTECARI®

[WWW.ETEMENANKI.IT](http://WWW.ETEMENANKI.IT)

# Indice

LA PSIONICA .....	2
UTILIZZARE LA PSIONICA .....	2
RESISTERE AD UN POTERE PSIONICO .....	2
DISPERDERE UN POTERE PSIONICO .....	2
DISCIPLINE PSIONICHE .....	2
ELENCO DISCIPLINE PSIONICHE.....	3

## LA PSIONICA

Alcuni individui, grazie a filtri segreti o estenuanti addestramenti, sono capaci di proiettare la forza della propria volontà sul mondo circostante, plasmandolo a proprio piacimento. Possono spostare la materia, comandare ai loro corpi di guarire in un solo istante o solidificare in terribili fulmini il loro desiderio di uccidere. Tutte queste abilità sono conosciute con il nome di Psionica, ed alcuni dei suoi più grandi maestri fanno parte del Tempio-Laboratorio dei preti-scienziati del culto della Realtà. Qui attraverso manipolazioni delle sinapsi e trance indotte da farmaci, il cui segreto è gelosamente custodito, coloro che sono nati con questo dono riescono a svilupparlo ed a farlo crescere a vette incontrastate. Di coloro che si sottopongono al trattamento senza possedere veramente il dono non sentirete mai più parlare. Leggende parlano dei Cavalieri delle Sabbie Ardenti come dei primi portatori della Volontà, il metodo di utilizzare i poteri della psiche attraverso disciplina e sacrificio, ma queste sono solo storie per cuccioli di waragh, nulla su cui fare reale affidamento. A volte grazie a mutazioni, maestri erranti o la semplice casualità, può capitare che si possano imparare tali poteri dato che anche alcune tribù del nero deserto dello Shasbet hanno mostrato di possedere tale capacità, ma custodiscono gelosamente i loro segreti al sicuro nelle oasi nascoste.

## UTILIZZARE LA PSIONICA

Utilizzare un Potere Psionico segue le stesse regole del lancio di incantesimi: per lanciare un potere conosciuto si dovrà prepararlo per un determinato lasso di tempo [10 Secondi] (detto in questo caso Tempo di Lancio Psionico, o TLP) durante il quale si dovrà rappresentare la preparazione con gesti e frasi appropriate e puntare le dita della mano del braccio principale alla tempia. Non è necessario che le frasi dette siano a voce alta, dato che sono solo pensieri in fase meditativa. Deve risultare sempre ovvio che si stia preparando un potere psionico (ma non quale potere si stia preparando). Frasi e gesti ritenuti inappropriati comporteranno il fallimento dell'utilizzo del potere ad insindacabile giudizio dei master. Successivamente all'utilizzo di un potere psionico sarà necessario attendere un tempo di recupero (detto Tempo di Recupero Psionico, o TRP) prima di poter nuovamente preparare od utilizzare un altro potere o incantesimi. Come per gli incantesimi è possibile utilizzare un'invocazione per lanciare un potere psionico senza attendere il TRP, ma possono essere utilizzati in questo modo solamente cartellini invocazione del culto della Realtà o della Terra. Nella tabella seguente sono elencati i TLP e TRP in base al Grado di abilità Disciplina Psionica posseduto.

Disciplina Psionica	TLP	TRP
I-II-III-IV-V-VI-VII	10	30

TLP (Tempo Lancio Psionico): Tempo di preparazione per lanciare il potere PSIONICO  
TRP X (Tempo Recupero Psionico Ordine Psionico): Tempo di Recupero PSIONICO

## RESISTERE AD UN POTERE PSIONICO

Quando si utilizza un potere Psionico nella formula si deve sempre specificare il Livello a cui questo viene utilizzato. Il Livello è a scelta del giocatore che utilizza il potere, ma non potrà mai essere superiore al proprio. Chiunque sia bersaglio di un potere Psionico può decidere di resistervi, dichiarando No Effetto! se il proprio Livello è superiore al Livello a cui il potere è utilizzato. Nel caso in cui il potere abbia un Livello uguale o superiore a quello del bersaglio non sarà possibile resistervi e si dovranno subirne gli effetti. Un Potere Psionico può essere disperso solamente utilizzando un cartellino Invocazione come dispersione, e solamente su se stessi. Si può sempre scegliere di non resistere ad un potere Psionico, anche quando si è incoscienti. Un oggetto che subisce un Potere Psionico, resiste con lo stesso livello della creatura che lo porta addosso. se non è addosso vale come se fosse di Livello 0.

## DISCIPLINE PSIONICHE

Di seguito sono elencate le discipline psioniche che un personaggio potrà apprendere nel Tempio-Laboratorio Psionico, però ne possono esistere molte altre che si possono apprendere in altro modo.

### Nome del Potere Psionico

**Formula:** la formula da pronunciare dopo il TLP per utilizzare il Potere.

**Raggio:** il raggio entro il quale il Potere ha effetto. Si divide in:

*X metri – il Potere può colpire un bersaglio entro X metri*

*Area X°, raggio Y metri – il Potere ha effetto sui bersagli designati entro l'area descritta*

*Personale – il Potere ha effetto sullo psionico*

*Tocco – il Potere ha effetto sul bersaglio toccato dallo psionico*

**Durata:** la durata del Potere

**Effetto:** la descrizione degli effetti del Potere

## ELENCO DISCIPLINE PSIONICHE

<b>Balzo Psionico</b>	
Formula:	Psionica 'N' Balzo!
Raggio:	Personale
Durata:	10 secondi
Effetto:	Il soggetto può spostarsi con la mano alzata per 10 secondi, senza però attraversare strutture. Durante questi 10 secondi il soggetto è colpibile solo da armi o effetti a distanza.

<b>Barriera Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' Barriera!
Raggio:	Personale
Durata:	Fino al prossimo colpo.
Tipo:	Fisico
Effetto:	Il soggetto, potrà dichiarare "No Effetto!" ad una singola dichiarazione subita eccetto "ARTEFATTO!", "FATAL!" "MORTAL!" e "OBLIO!". Come la magia barriera dovrà essere rappresentata con una fascia gialla con una lettera "B" e avrà valenza di incantesimo persistente. Non si possono cumulare più Barriere.

<b>Blocca Persona 1 Psionico</b>	
Formula:	Psionica 'N' "PARALISI!" 5 secondi
Raggio:	10 metri
Durata:	5 secondi
Tipo:	Fisico
Effetto:	La vittima di questo potere deve stare immobile per 5 secondi, durante i quali non può compiere nessuna azione, parlare, preparare o lanciare poteri o utilizzare poteri attivi. Lo stesso psionico non può lanciare con successo "Blocca Persona" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

<b>Blocca Persona 2 Psionico</b>	
Formula:	Psionica 'N' "PARALISI!" 5 secondi, "PARALISI!" 5 secondi, "PARALISI!" 5 secondi.
Raggio:	3 bersagli nell'area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri
Durata:	5 secondi
Tipo:	Fisico
Effetto:	Le vittime (massimo 3) di questo potere devono rimanere immobili per 5 secondi, durante i quali non possono compiere nessuna azione, parlare, preparare o lanciare incantesimi o utilizzare poteri attivi. Lo stesso incantatore non può lanciare con successo "Blocca Persona" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

<b>Charme Psionico</b>	
Formula:	Psionica 'N' sei mio amico 30 secondi.
Raggio:	10 metri
Durata:	Fino al completamento dell'ordine o fino al prossimo Fuori Gioco
Effetto:	La vittima del potere sarà amica dello psionico, gli resterà vicino per la durata del potere e dovrà obbedire al comando "difendimi", se necessario usando armi o poteri. Qualunque altro vincolo di amicizia, ideale, convinzione o altro sono annullati per tutta la durata del potere. Il Potere termina se lo psionico viene ucciso. La vittima ricorderà di essere stata sotto l'effetto di un potere al termine della durata.

<b>Confusione Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' Confusione 10 secondi!
Raggio:	10 metri
Durata:	10 secondi
Effetto:	Il personaggio colpito da questo potere non riesce a fare altro che guardarsi intorno con aria ebete, incapace di intraprendere o capire qualsiasi azione; può difendersi se attaccato, ma non può in alcun modo attaccare, preparare o lanciare incantesimi od utilizzare invocazioni. Per lo stesso psionico non è possibile utilizzare con successo "Confusione Psionica" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

<b>Cronoviaggio Psionico</b>	
Formula:	Psionica 'N' domino lo spazio ed il tempo 5 minuti.
Raggio:	Personale
Durata:	5 minuti
Effetto:	La creatura alza il braccio ed entra in "fuori gioco". Per tutta la durata del potere può spostarsi, ma non può combattere, né lanciare incantesimi, ma potrà sentire e vedere quello che accade intorno a lui normalmente. Potrà attraversare le recinzioni (ma non le pareti di altre strutture) come se non fossero presenti. Gli astanti vedranno la sua immagine sfocata e potranno riconoscerlo, colpirlo con incantesimi e poteri ma non colpirlo con nessun tipo di arma. L'usufruttore al ritorno dal Cronoviaggio subisce una chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" della durata di 1 minuto.

<b>Cura Ferite Psionico</b>	
Formula:	Psionica 'N' curo questa ferita!
Raggio:	Tocco
Durata:	Istantanea
Effetto:	Lo psionico tocca per 15 secondi una creatura (anche se stesso purché non sia privo di sensi e sia in condizioni di utilizzare poteri psionici) Il bersaglio recupera immediatamente 1 P.F. se non era già al massimale. Se il bersaglio recupera almeno 1 P.F. subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti.

<b>Cura Ferite ad Area Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' curo le vostre ferite 5 metri in quest'area
Raggio:	Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri
Durata:	Istantanea
Effetto:	Tutte le creature eccetto il lanciatore, nell'area di azione recuperano 1 Punto Ferita dopo 15 secondi (ma eventuali Malattie e Veleni continuano i loro effetti); durante i 15 secondi lo psionico deve rimanere immobile e non può combattere ne preparare o lanciare nessun potere. Se il bersaglio recupera almeno 1 P.F. subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti.

<b>Dardo Psionico</b>	
Formula:	Psionica 'N' "TRIPLO!" al tronco!
Raggio:	10 m
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il personaggio colpito da questo incantesimo subisce l'effetto di un colpo "TRIPLO!" al tronco.

<b>Dardo 2 Psionico</b>	
Formula:	Psionica 'N' "TRIPLO!" "DIRETTO!" al tronco
Raggio:	10 metri
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il personaggio colpito subisce l'effetto di un colpo "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco.

<b>Dardo 3 Psionico</b>	
Formula:	“Psionica ‘N’ “EXO!” “DIRETTO!”
Raggio:	10 metri
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il personaggio colpito subisce l’effetto di un colpo “EXO!””DIRETTO!” al tronco.

<b>Dardo 4 Psionico</b>	
Formula:	“Psionica ‘N’ “TRIPLO!””DIRETTO!”’, ‘N’ “TRIPLO! ””DIRETTO!”’, ‘N’ “TRIPLO! ””DIRETTO!”’.
Raggio:	Area 90° di fronte a sé, tre bersagli, raggio 5 metri
Durata:	Istantanea
Effetto:	I tre bersagli che si trovano all’interno dell’area d’effetto subiscono gli effetti di un colpo “TRIPLO!””DIRETTO!” al tronco

<b>Esorcismo Minore Psionico</b>	
Formula:	Psionica ‘N’ Oggetti Magici Minori Distrutti!
Raggio:	3 metri
Durata:	Istantanea
Effetto:	Funziona su un bersaglio entro 3 metri. Distrugge tutti e solo gli oggetti magici minori (pozioni e elisir, pergamene, cariche di bacchetta) (non i tecnologici) in possesso della vittima. Non ha effetto sugli oggetti divini.

<b>Esorcismo Maggiore Psionico</b>	
Formula:	Psionica ‘N’ Oggetti Magici Maggiori Distrutti!
Raggio:	3 metri
Durata:	Istantanea
Effetto:	Funziona su un bersaglio entro 3 metri. Distrugge tutti gli oggetti magici minori (pozioni e elisir, pergamene, cariche di bacchetta) e maggiori (Oggetti Magici del valore fino a 29 Piastre Reali) (non i tecnologici) in possesso della vittima. Non ha effetto sugli oggetti divini.

<b>Esorcismo Superiore Psionico</b>	
Formula:	Psionica ‘N’ Oggetti Magici Superiori Distrutti!
Raggio:	3 metri
Durata:	Istantanea
Effetto:	Funziona su un bersaglio entro 3 metri. Distrugge tutti gli oggetti magici minori (pozioni e elisir, pergamene, cariche di bacchetta), maggiori e superiori (Oggetti Magici del valore fino a 79 Piastre Reali) (non i tecnologici) in possesso della vittima. Non ha effetto sugli oggetti divini.

<b>Follia Psionica</b>	
Formula:	Psionica ‘N’ Impazzisci 3 minuti!
Raggio:	Tocco
Durata:	3 minuti
Effetto:	La vittima è convinta d’esser circondata dai suoi peggiori nemici. Per tutta la durata dell’incantesimo non può combattere e non è in grado di utilizzare alcuna abilità (scheda bianca) e dovrà recitare la paura e la paranoia. Lo stesso incantatore non può lanciare con successo “Follia” sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno

<b>Goffaggine Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' lascia cadere ciò che hai in mano!
Raggio:	10 metri
Durata:	Istantanea
Effetto:	La vittima di questo incantesimo deve lasciare cadere tutto quello che ha in entrambe le mani. L'oggetto caduto a terra può essere raccolto dalla vittima dopo 5 secondi, da altri non prima di 10 secondi.

<b>Individuazione del Magico Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' vedo ciò che è magico 5 metri in quest'area!
Raggio:	Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri
Durata:	Istantanea / una perquisizione
Effetto:	Il soggetto è in grado di individuare tutti gli oggetti dotati di un'aura magica, ma non è in grado di comprenderne le funzioni. Chi possiede oggetti dotati di almeno un "cartellino oggetto magico" e si trova nell'area deve indicare che li ha senza spiegare quali sono, anche se sono nascosti. Se usato durante una Perquisizione, questa Psionica sostituisce l'abilità Percezione della Magia ma non l'abilità Scoprire Oggetti Nascosti. L'abilità dura per una sola Perquisizione.

<b>Ipnosi Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' ti ipnotizzo! per 5 secondi:...
Raggio:	10 metri
Durata:	5 secondi
Effetto:	Lo psionico può dare alla vittima un ordine, non autolesionista, di una parola che la vittima dovrà eseguire. Lo stesso psionico non potrà lanciare con successo "Ipnosi" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora

<b>Luce Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' luce 5 minuti
Raggio:	Personale
Durata:	5 minuti
Effetto:	Dalle mani scaturisce una luce in grado di illuminare. Può utilizzare una piccola luce adeguatamente camuffata per illuminare con il divieto assoluto di puntare il fascio luminoso negli occhi

<b>Paura Psionica</b>	
Formula:	"Psionica 'N'"PAURA!" fuggi 10 secondi.
Raggio:	5 metri
Durata:	10 secondi
Effetto:	La vittima colpita da questo incantesimo è terrorizzata dalla vista dello psionico e non può avvicinarsi per 10 sec a meno di 10m durante i quali la vittima non è in grado di attaccare o difendersi.

<b>Paura 2 Psionica</b>	
Formula:	"Psionica 'N'"PAURA!" fuggi 10 secondi, 'N'"PAURA!" fuggi 10 secondi, 'N'"PAURA!" fuggi 10 secondi.
Raggio:	Area di 90° di fronte a sé, tre bersagli, raggio 5 metri
Durata:	10 secondi
Effetto:	Le vittime colpite da questo incantesimo è terrorizzata dalla vista dello psionico e non può avvicinarsi per 10 sec a meno di 10m durante i quali la vittima non è in grado di attaccare o difendersi

<b>Purificazione Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' Guarigione! Cura Veleno!
Raggio:	Tocco
Durata:	15 secondi
Effetto:	Lo psionico tocca per 15 secondi la creatura da curare (anche se stesso purché l'incantatore non sia privo di sensi e non sia incapacitato a lanciare incantesimi). Il soggetto toccato recupera tutti i Punti Ferita e vengono rimossi, se presenti, gli effetti del Danno "Veleno!". Se è stato curato almeno 1 P.F. o un Veleno!, Il soggetto subisce un EFFETTO! CONFUSIONE! della durata di 3 minuti.

<b>Pressione Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' "A TERRA!" 5 secondi
Raggio:	10 metri
Durata:	5 secondi
Effetto:	La creatura colpita da questo Potere subisce il potere speciale "A TERRA!": deve inginocchiarsi con entrambe le ginocchia o appoggiare il fondoschiena al suolo per 5 secondi.

<b>Pressione 2 Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' ... "A TERRA!" 5 secondi, "A TERRA!"
Raggio:	Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri
Durata:	5 secondi, "A TERRA!" 5 secondi.
Effetto:	Le creature colpite (massimo 3) da questo potere psionico subiscono l'effetto speciale "A TERRA!": devono inginocchiarsi con entrambe le ginocchia o appoggiare il fondoschiena al suolo per 5 secondi.

<b>Repulsione Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' 5 metri indietro 5 secondi!
Raggio:	5 metri
Durata:	5 secondi
Effetto:	La vittima nell'area di azione si deve allontanare per 5 secondi ad almeno 10 metri.

<b>Repulsione 2 Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' 5 metri indietro 5 secondi 5 metri in quest'area!
Raggio:	Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri
Durata:	5 secondi
Effetto:	Massimo 3 creature indicate dallo psionico, nell'area di azione, si devono allontanare per 5 secondi ad almeno 10 metri.

<b>Riparazione Psionica</b>	
Formula:	Psionica 'N' riparo quest'oggetto.
Raggio:	Tocco
Durata:	1 minuto
Tipo:	Fisico
Effetto:	Deve toccare per 1 minuto un'armatura e ne ripara 1 P.A. oppure uno scudo lo ripara completamente; se il bersaglio è una struttura essa recupera 10 Punti Struttura.

<b>Silenzi Psionico</b>	
Formula:	Psionica 'N' taci 10 secondi!
Raggio:	10 metri
Durata:	10 secondi
Effetto:	La vittima è avvolta da un'aura che gli impedisce di emettere qualsiasi suono, sia con la voce che in altro modo. Lo stesso psionico non potrà lanciare con successo "Silenzi Psionico" o "Silenzi 2 Psionico" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

<b>Silenzi 2 Psionico</b>	
Formula:	Psionica 'N' taci 30 secondi!
Raggio:	10 metri
Durata:	30 secondi
Effetto:	La vittima è avvolta da un'aura che gli impedisce di emettere qualsiasi suono, sia con la voce che in altro modo. Lo stesso psionico non potrà lanciare con successo "Silenzi Psionico" o "Silenzi 2 Psionico" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

<b>Sonno Psionico</b>	
Formula:	Psionica 'N' "SONNO!" 5 secondi.
Raggio:	10 metri
Durata:	5 secondi
Tipo:	Mentale
Effetto:	La vittima cade addormentata per 5 secondi durante i quali non si sveglierà neanche se colpita. Passati 5 secondi si sveglierà automaticamente.

<b>Sonno 2 Psionico</b>	
Formula:	Psionica 'N' "SONNO!" 5 secondi ... "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi.
Raggio:	3 bersagli nell'area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri
Durata:	5 secondi
Tipo:	Mentale
Effetto:	Le vittime (massimo 3 creature) nell'area dell'incantesimo, indicate dall'incantatore, cadranno addormentate per 5 secondi durante i quali non si sveglierà neanche se colpite. Passati 5 secondi si sveglieranno automaticamente.

# AMBIENTAZIONE PER G.R.V.

PROPRIETÀ' ANTONINO GALIMI E ETEMEΠAŦKI

ETEMEΠAŦKI - IL CONSIGLIO DEI CRONOTECARI®  
[WWW.ETEMEΠAŦKI.IT](http://WWW.ETEMEΠAŦKI.IT)