

PSIONICS UNLEASHED

SOULKNIFE

Livello da Soulknife

Livello psionico

POTENZIAMENTO LAMA MENTALE

ENHANCEMENT POOL			BONUS MIGLIORAMENTO		
+			+		
Livello da Soulknife			Maximum +5		
			Costo Punto		
5	<input type="checkbox"/>	Defending	1		
5	<input type="checkbox"/>	Distanza	1		
5	<input type="checkbox"/>	Infuocata	1		
5	<input type="checkbox"/>	Gelida	1		
5	<input type="checkbox"/>	Ghost touch	1		
5	<input type="checkbox"/>	Affilata	1		
5	<input type="checkbox"/>	Fortunato	1		
5	<input type="checkbox"/>	Merciful	1		
5	<input type="checkbox"/>	Mighty cleaving	1		
5	<input type="checkbox"/>	Psicocinetico	1		
5	<input type="checkbox"/>	Folgorante	1		
5	<input type="checkbox"/>	Scissione	1		
5	<input type="checkbox"/>	Scorretto	1		
7	<input type="checkbox"/>	Anarchic	2		
7	<input type="checkbox"/>	Axiomatic	2		
7	<input type="checkbox"/>	Collisione	2		
7	<input type="checkbox"/>	Espl. fiamme	2		
7	<input type="checkbox"/>	Holy	2		
7	<input type="checkbox"/>	E. ghiaccio	2		
7	<input type="checkbox"/>	Mindcrusher	2		
7	<input type="checkbox"/>	Esplosione psicocinetica	2		
7	<input type="checkbox"/>	Espl. folgor.	2		
7	<input type="checkbox"/>	Soppressione	2		
7	<input type="checkbox"/>	Unholy	2		
7	<input type="checkbox"/>	Wounding	2		
9	<input type="checkbox"/>	Bodyfeeder	3		
9	<input type="checkbox"/>	Mindfeeder	3		
9	<input type="checkbox"/>	Soulbreaker	3		
12	<input type="checkbox"/>	Brilliant energy	4		
15	<input type="checkbox"/>	Coup de grace	5		
	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>				
	<input type="checkbox"/>				

COLPO PSICHICO

COLPO PSICHICO CAPACITÀ

Livello da Soulknife

d8 = (+ 1) ÷ 4 (per difetto)

Livello 3

Infondere un'arma con un colpo psichico richiede una azione di movimento, o un'azione veloce se si perde concentrazione psionica. Il colpo psichico viene consumato con qualunque attacco si decida, sia che abbia successo o fallisca.

ESTRAZIONE RAPIDA

Livello 5

Manifesta la lama mentale come azione gratuita, una volta per round. (Di più se si usa l'abilità Tiro Multiplo)

PADRONANZA LAMA MENTALE

Livello 20

Non serve una prova sulla volontà per mantenere la lama mentale in un campo anti psionici. La lama perde comunque il bonus di potenziamento. Cambia la configurazione della lama con un'azione completa, resettando ogni penalità da Forma Fluida.

LAMA MENTALE

Forma Lama	Danno:			Multiplic. Forza	Portata Lancio
	Piccola	Medio	Grande		
<input type="checkbox"/> Arma leggera	<input type="checkbox"/> Arma leggera doppia	1d4	1d6	1d8	20 m 4 q
<input type="checkbox"/> Arma a una mano		1d6	1d8	2d6	15 m 3 q
<input type="checkbox"/> Arma a due mani		1d10	2d6	3d6	11/2 10 m 2 q *

Damage type:

☐ Penetrante

☐ Tagliente

☐ Bludgeoning

* Richiede abilità Lancio a Due Mani

DANNO

Dadi

Multiplic. Forza

Bonus Miglioramento

Psychic Strike

Varie

d + (FOR ×) + + d8 +

Cambiare forma o tipo di danno alla lama richiede un'azione completa.

ATTACCO BONUS

Attacco Base Bonus

Bonus Miglioramento

Varie

BAB + FOR + +

Critico predefinito 19-20, ×2

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

d +

×

LANCIARE LAMA MENTALE

ATTACCO BONUS

Attacco Base Bonus

Bonus Miglioramento

Varie

BAB + DES + +

Danno predefinito Tagliente

Gittata

Tipo

Bonus di attacco

Danno

Critico

m q

d +

×

BLADE SKILLS

Livello 2

Livello 4

Livello 6

Livello 8

Livello 10

Livello 12

Livello 14

Livello 16

Livello 18

Livello 20