**ATTACCHI PSIONICI** :

Ogni giorno Kairos ha a disposizione 30 *punti potere mentale psionico* da utilizzare contro le sue vittime.

I punti psionici vengono detratti a seconda dell’intelligenza della vittima dai 30 disponibili giornalieri.

In base all’intelligenza della vittima Kairos può ottenere gli effetti elencati in tabella.

Il tempo di concentrazione è di 1d4 rounds, durante i quali non può essere disturbato altrimenti perde la possibilità di eseguire il suo attacco.

Il difensore può effettuare un tiro salvezza in base alla tabella, modificato in base alla sua distanza fisica da Kairos. Il tiro ha successo se il difensore realizza un tiro uguale o superiore al valore presente.

*Esempio*: Kairos ha il tempo di usare un suo potere psionico su un Goblin con Intelligenza 6. Kairos si trova ad una distanza Media e spendendo 15 punti può mandare in coma da 1-4 giorni il goblin se questo fallisce un tiro salvezza con difficoltà 16.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Intelligenza Difensore | Tiro salvezza su attacco: | | | Effetto in caso  fallimento tiro Salvezza | Costo |
| Corto  < 3 mt | Medio  Da 3-15 mt | Lungo  Da 16-30 mt |
| 3-4 | 19 | 18 | 17 | Morte | 10 |
| 5-7 | 17 | 16 | 15 | Coma 1-4 giorni | 15 |
| 8-10 | 15 | 14 | 13 | Dorme 20-120 minuti | 10 |
| 11-12 | 13 | 12 | 11 | Stordito 1-4 turni | 10 |
| 13-14 | 11 | 10 | 9 | Confuso 1-6 turni | 10 |
| 15-16 | 9 | 8 | 7 | Infuriare 1-8 turni | 10 |
| 17 | 7 | 6 | 5 | Stupido | 15 |
| 18 | 5 | 4 | 3 | Insanita Permanente | 20 |
| 19 | 3 | 2 | 1 | Insanita 1-4 settimane | 25 |
| 20 & + | 1 | 0 | 0 | Insanita 2-12 giorni | 30 |

Spiegazione di alcuni effetti:

-Coma: Il bersaglio è incapace di fare qualsiasi cosa per il numero di giorni prestabilito è quindi i fin di vita, se non viene aiutato è destinato a morire

-Dorme: Il bersaglio si addormenta di sonno profondo per il numero di minuti indicato, può comunque essere svegliato se colpito violentemente

-Stordito: Il bersaglio è in grado di reagire al 50% delle sue possibilità fisiche per il tempo prestabilito

-Confuso: il bersaglio non è in grado di prendere decisioni che includono l’utilizzo della ragione, ma è in grado di reagire fisicamente

-Infuriare: il bersaglio diventa furioso e rabbioso, violento, come se avesse perso la ragione e non si calmerà se non dopo il tempo prestabilito

-Stupido: il bersaglio diventa come se avesse intelligenza 1

-Insanita: il bersaglio manifesta insanita mentale come schizofrenia, paura, odio, disturbo della personalità, incapacità di intendere e volere; insanita imprevedibile.

Capacità: **Muoversi come un’ombra**

Questa capacità permette a Kairos di diventare invisibile per un certo periodo di tempo (1d10 round), rendendosi difficili da individuare e attaccare da essere viventi che fanno uso della vista come senso principale (gli eventuali rumori non vengono eliminati). Può sfruttare l'invisibilità per avvicinarsi ai nemici senza fari notare o per evitare gli attacchi dei nemici durante la battaglia.

Può essere usata fino a 3 volte al giorno ed impiega 1d4 round per attivarla.