

# HELLETRISTAS



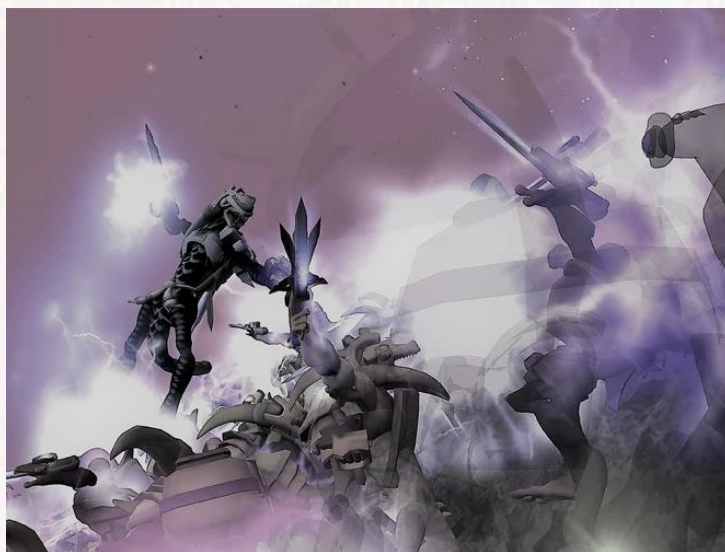
**HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS**

**Sistema  
Daemon**



# ÍNDICE

<b>CONTO INTRODUTÓRIO</b>	3	<b>IRMANDADES HELLETRISTAS</b>	17
<b>PODERES PSÍQUICOS</b>	4	ΩΒ, Materiocinético	17
A α (Alfa) Anemocinese	4	ΦΜΝ ou Fi-Mi-Ni, Tecnopata	18
B β (Beta) Biocinese Sensorial	4	ΩΝΚ ou Ômega-Ni-Kai, Fotoumbracinético	18
Γ γ (Gama) Gravitocinese	4	ΦΒΣ ou Fi-Beta-Sigma, Clarissenciente	19
Δ δ 1 (Delta 2) Hidrocinese	4	ΛΕΧ ou Lambda-Epsilon-Chi, Vitacinético	19
Δ δ 2 (Delta 2) Criocinese	6	ΦΖΘ ou Fi-Zeta-Theta, Psicoportador	20
E ε (Epsilon) Vitacinese Regenerativa	6	ΗΚΥ ou Eta-Kappa-Upsilon, Biocinético	20
Z ζ (Zeta) Projeção de Consciência	6	ΨΖΙ ou Psi-Zeta-Iota, Animacinético	21
H η (Eta) Biocinese Metabólica	6	ΣΠΜ ou Stigma-Pi-San, Psicomarcial	21
Θ θ (Theta) Teleporte	6	ΣΠΓ ou Sigma-Pi-Gama, Psico-Ergocinético	23
I ι (Iota) Mediunidade	8	ΗΛΘ ou Eta-Lambda-Koppa, Neurocinético	23
K κ (Kappa) Biocinese Adaptativa	8	ΨΘΩ ou Psi-Theta-Ômega, Psi-Lorde	24
Λ λ (Lambda) Alteração Mental	8	ΩΒΓ ou Ômega-Beta-Gama, Quantacinético	24
M μ (Mi) Eletrocinese	8	ΞΩΦ ou Ksi-Gama-Fi, Cronocinético	25
N ν (Ni) Fotocinese	10	<b>IDEIAS DE AVENTURAS</b>	26
Ξ ξ (Ksi) Cronoportação	10		
Π π (Pi) Rajada Telepática	10		
P ρ (Ro) Geocinese	10		
Σ σ/ς (Sigma) Sensitividade	10		
T τ (Tau) Pirocinese	12		
Υ υ (Upsilon) Biocinese Metamórfica	12		
Φ φ (Fi) Percepção Extrassensorial	12		
Χ χ (Chi) Vitacinese Degenerativa	12		
Ψ ψ (Psi) Telepatia	12		
Ω ω (Ômega) Telecinese	14		
Σ ζ (Stigma) Defesa Psiônica	14		
Μ μ (San) Ataque Psiônico	14		
Κ κ (Kai) Umbracinese	14		
Κ ρ (Koppa Arcaico) Telecomando	16		



**Nota do autor: Este netbook se inspira no alfabeto grego por sua utilização nos campos da Astronomia, Física, Matemática e Química. Grupos baseados em misoginia, machismo e delírio coletivo não fazem parte da inspiração para o uso das letras gregas de forma alguma.**



Relator: Agente Andrew Brand

Assunto: Resumo do Relatório Alfa-Beta

Este relatório tem por objetivo apresentar de forma resumida minha descoberta sobre a comunidade psiônica que vive nas sombras da sociedade. Os arquivos do nosso Bureau já são repletos de análises sobre os poderes psiônicos já catalogados entre diversos indivíduos, e foram a base para minhas investigações mais aprofundadas.

Estamos acompanhando há certo tempo o uso de letras gregas utilizadas como uma forma de cifra entre os psiônicos, porém sem sucesso para decifrar sua utilização. Há certo tempo eu estava investigando o paradeiro e atos de um indivíduo chamado Kike de los Santos, apelidado de Murciélagos (espanhol para “morcego”). Um contrabandista de diversos recursos para uso das gangues da região, certo dia encontrei um pedaço de papel em um dos locais de tráfico controlados por ele – no papel, um número de pager e “HKY”, as letras gregas Eta-Kappa-Upsilon.

Inicialmente pensei ser um código que pudesse significar ser o próprio Murciélagos, então enviei mensagem fingindo ser um comprador potencial de armas, estipulando um local que refletisse segurança a ele para aparecer, à meia-noite. No entanto, vi de longe aparecer um enxame de marimbondos prateados que se fundiram em uma moça de longos cabelos negros, que identifiquei como famosa ladra francesa de informações confidenciais internacionais Gigi le Quadre, codinome Selenite. Entendi então a cifra como não um indivíduo, mas uma possível gangue que tinha como integrantes Murciélagos e Selenite.

Meu próximo passo foi sabotar ao vivo uma das transações conduzidas por Murciélagos e causar uma cena de combate entre ele e o comprador, me dando assim a chance de capturá-lo desatento. Foi bem-sucedido e o levei à Base 42 para interrogatório – esta era a única base militar cedida ao nosso Bureau com recursos que considerei suficientes para extrair de Murciélagos as informações que buscava.

Este psiônico resistiu de forma inacreditável a todas as abordagens físicas e mentais que empreendi, sempre modificando seu corpo para resistir e ignorar a abordagem. Após dezenas de estratégias levadas à exaustão e um punhado de vezes o próprio Murciélagos quase levando a base ao colapso, finalmente fui capaz de acessar sua psiquê e extrair a verdade sobre o alfabeto grego.

Cada letra grega está diretamente relacionada a um poder psiônico específico que o indivíduo apresenta. Um telepata, por exemplo, está conectado à letra  $\Psi$ , ou Psi. Favor verificar o anexo para a listagem completa das letras gregas e seu significado em forma de poder psiônico. No entanto, esta informação ainda não explicava por que a combinação HKY tornava a comunicação comum entre Murciélagos e Selenite. Foi então que o criminoso explicou sobre as Irmandades Helletristas.

Existe entre os psiônicos alguma conexão muito forte com o número três, e isso se reflete no nível de poder daqueles que nascem ou desenvolvem três poderes psiônicos diferentes. Seu valor na comunidade psiônica é tal que eles formam grupos que eles chamam de Irmandades, e passam a ser chamados de Helletristas – esta palavra sendo uma derivação de “Helas” (Grécia) e “letristas” (usuários de letras).

Sendo assim, tanto Murciélagos como Selenite são Helletristas da Irmandade dos Biocinéticos, marcados pelo desenvolvimento dos poderes H (Eta, o controle do próprio metabolismo), K (Kappa, a adaptação do corpo a condições ambientais adversas) e Y (Upsilon, a habilidade transmórfica).

Ele ainda confessou possuir uma agenda eletrônica com os contatos das outras Irmandades Helletristas, que eu imediatamente ativei um esquadrão para tomar posse de tal item. Murciélagos infelizmente não resistiu aos métodos empregados para extrair tais informações, mas não antes de emitir suas últimas palavras: “Os Fi-Beta-Sigma não estão felizes com você”.

Veja a seguir as 13 Irmandades Helletristas com as quais Murciélagos mantinha contato, incluindo sua própria, incluindo anotações do próprio descrevendo cada uma. É possível que haja muitas outras Irmandades formadas por outras combinações de poderes psiônicos, talvez até Irmandades formadas por uma quantidade maior ou menor que três poderes. Cabe ao Bureau expandir as investigações em posse deste relatório como guia.



ΑΙΟΙΩΤΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΣΟΦΙΑ ΔΕΙΧΝΕΙΣ ΤΗΝ ΑΝΕΠΙΣΤΕΥΤΗΝ



# PODERES PSÍQUICOS

## Aprimoramento: Poderes Psíquicos

Seu Personagem tem Poderes Mentais – habilidades paranormais que estão adormecidas na maioria das pessoas.

**1 ponto:** possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de PSI.

**2 pontos:** um psiônico iniciante. Possui 3 pontos de Focus e 2 pontos de PSI.

**3 pontos:** um psiônico com poderes desenvolvidos. Possui 4 pontos de Focus e 3 pontos de PSI.

**4 pontos:** um psiônico experiente. Possui 5 pontos de Focus e 4 pontos de PSI.

**5 pontos:** um poderoso psiônico. Possui 7 pontos de Focus e 6 pontos de PSI.

**6 pontos:** mestre psiônico. Possui 9 pontos de Focus e 8 pontos de PSI.

**7 pontos:** épico psiônico. Possui 11 pontos de Focus e 10 pontos de PSI.

## A $\alpha$ (Alfa) Anemocinese

**Focus 1:** Manipula pequenas correntes de ar, capazes de gerar brisas leves o suficiente para mover papéis ou apagar velas.

**Focus 2:** Controla rajadas de vento fortes o suficiente para derrubar árvores pequenas ou mover objetos leves (como cadeiras ou bicicletas).

**Focus 3:** Manipula ventos fortes o suficiente para derrubar árvores pequenas ou lançar objetos pesados (como grandes móveis ou pedras) a uma distância considerável.

**Focus 4:** Controla ventos de força ciclônica, capazes de derrubar edificações pequenas ou lançar pequenos automóveis a dezenas de metros de distância.

**Focus 5:** Manipula furacões de intensidade devastadora, levantando veículos pesados no ar e os lançando com força suficiente para destruí-los.

## B $\beta$ (Beta) Biocinese Sensorial

**Focus 1:** Amplia ligeiramente um sentido existente, como melhorar a visão noturna ou ouvir sons que estão além do alcance humano normal.

**Focus 2:** Aumenta os sentidos a níveis avançados, permitindo enxergar no escuro, ouvir frequências acima do normal, ou sentir vibrações de objetos próximos.

**Focus 3:** Amplia os sentidos de forma significativa, permitindo ao usuário adquirir infravisão, ouvir sons a quilômetros de distância com frequências abaixo do normal ou sentir vibrações no solo como um radar biológico.

**Focus 4:** Amplia os sentidos a um nível altíssimo, permitindo enxergar espectros de luz invisíveis, ouvir batimentos cardíacos a quilômetros e perceber odores ou vibrações com precisão extrema.

**Focus 5:** Amplia os sentidos de forma extraordinária, permitindo ao usuário ver, ouvir e sentir através de paredes em um raio de quilômetros.

## $\Gamma$ $\gamma$ (Gama) Gravitocinese

**Focus 1:** Altera a gravidade de pequenos objetos, como fazer uma moeda parecer mais leve ou mais pesada do que o normal.

**Focus 2:** Controla a gravidade em uma área limitada (cerca de 5 metros), permitindo levitar pequenos objetos pesados ou aumentar a gravidade o suficiente para imobilizar uma pessoa.

**Focus 3:** Controla a gravidade ao ponto de anular ou aumentar a gravidade em uma área de até 10 metros, tornando pessoas e objetos muito mais leves ou pesados.

**Focus 4:** Manipula a gravidade em uma área grande (cerca de 30 metros), permitindo levitar objetos pesados como caminhões ou aumentar o peso ao ponto de esmagar metal.

**Focus 5:** Aumenta ou diminui a gravidade ao ponto de esmagar um automóvel no solo ou fazê-lo flutuar e se desintegrar pela pressão gravitacional.

## $\Delta$ $\delta$ 1 (Delta 2) Hidrocinese

**Focus 1:** Manipula pequenas quantidades de água, como controlar a direção de um copo d'água ou mover lentamente gotas de chuva.

**Focus 2:** Manipula pequenos volumes de água com precisão, como formar correntes para desviar líquidos ou criar jatos de água capazes de derrubar uma pessoa.

**Focus 3:** Manipula grandes volumes de água, como controlar o fluxo de um córrego, mover uma quantidade significativa de água para formar uma barreira ou criar esferas de água que envolvem alvos.







# PODERES PSÍQUICOS

**Focus 4:** Manipula grandes volumes de água, como controlar todo o fluxo de um rio, criar paredes de água resistentes a impactos ou formar ondas poderosas.

**Focus 5:** Controla massas de água com força suficiente para criar uma torrente poderosa capaz de desmantelar um grande veículo em questão de segundos.

## $\Delta \delta 2$ (Delta 2) Criocinese

**Focus 1:** Reduz a temperatura de um pequeno volume de água, criando gelo fino ou resfriando objetos menores como uma bebida.

**Focus 2:** Consegue congelar líquidos rapidamente, formando gelo sólido em pequenas áreas ou criando barreiras de gelo de tamanho médio.

**Focus 3:** Congela uma área do tamanho de uma piscina, criando esculturas de gelo duras como aço ou formando um escudo de gelo resistente ao redor de si ou de outros.

**Focus 4:** Congela instantaneamente grandes áreas, como um campo de futebol, criando geadas profundas, estruturas de gelo impenetráveis ou estalagmites afiadas como lâminas.

**Focus 5:** Gera temperaturas abaixo de  $-200^{\circ}\text{C}$ , congelando a maior parte das substâncias instantaneamente, tornando-as quebradiças e prontas para serem destruídas com facilidade.

## $E \epsilon$ (Epsilon) Vitacinese Regenerativa

**Focus 1:** Acelera levemente a cura de feridas menores, como cortes superficiais, que se fecham um pouco mais rápido do que o normal.

**Focus 2:** Acelera a cicatrização de feridas moderadas, como cortes profundos ou fraturas, em questão de horas em vez de dias.

**Focus 3:** Acelera a cura de feridas graves, como fraturas ósseas ou cortes profundos, em poucas horas, além de regenerar parcialmente tecidos danificados.

**Focus 4:** Regenera ferimentos críticos, como membros perdidos ou órgãos internos, em questão de minutos, restaurando a saúde de um ser vivo à sua condição plena.

**Focus 5:** Regenera qualquer dano corporal instantaneamente, curando ferimentos fatais e regenerando órgãos e membros em segundos, permitindo sobrevivência em situações extremas.

## Z ζ (Zeta) Projeção de Consciência

**Focus 1:** Projeta a consciência por curtas distâncias, permitindo ao usuário observar áreas adjacentes ao seu corpo físico por alguns minutos.

**Focus 2:** Projeta a consciência a distâncias moderadas (alguns quilômetros), permitindo observação de locais distantes por curtos períodos.

**Focus 3:** Projeta a consciência a longas distâncias (até várias cidades de distância), mantendo a percepção por horas, e pode interagir ligeiramente com o ambiente espiritual.

**Focus 4:** Projeta a consciência em qualquer lugar do continente, permitindo interações prolongadas com o plano astral e uma compreensão detalhada do ambiente.

**Focus 5:** Projeta a consciência a qualquer lugar do planeta, permitindo ao usuário possuir seres vivos.

## H η (Eta) Biocinese Metabólica

**Focus 1:** Regula ligeiramente o metabolismo, aumentando ou diminuindo o consumo de energia corporal para resistir à fadiga ou à fome por breves períodos.

**Focus 2:** Controla o metabolismo de uma pessoa, acelerando o processo de cura natural ou aumentando temporariamente a força e resistência física.

**Focus 3:** Modifica o metabolismo de um ser vivo ao ponto de acelerar ou retardar processos biológicos complexos, como digestão rápida de venenos ou hibernação de emergência.

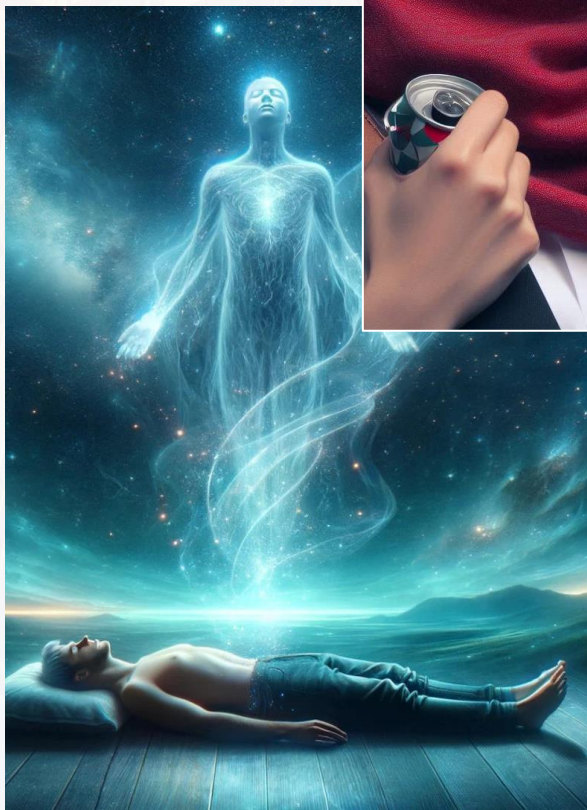
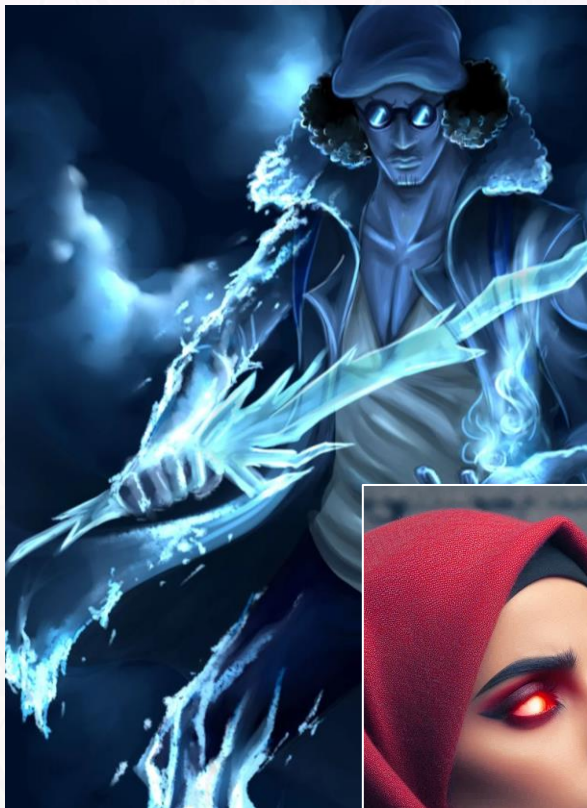
**Focus 4:** Controla as funções metabólicas de múltiplas pessoas ao mesmo tempo, acelerando curas naturais, induzindo superforça temporária ou desacelerando processos biológicos como envelhecimento.

**Focus 5:** Acelera ou desacelera o metabolismo de forma extrema, fazendo com que qualquer ser vivo resista a ferimentos fatais ou induzindo uma hibernação total no organismo.

## Θ θ (Theta) Teleporte

**Focus 1:** Teleporta-se por curtas distâncias (cerca de um metro), permitindo movimentos rápidos e precisos em situações próximas.







# PODERES PSÍQUICOS

**Focus 2:** Teleporta-se para qualquer lugar visível dentro de 200 metros, levando apenas objetos leves consigo.

**Focus 3:** Teleporta-se até 1 quilômetro instantaneamente, com a capacidade de levar pequenos objetos ou uma pessoa junto.

**Focus 4:** Teleporta-se para qualquer lugar visível dentro de 10 quilômetros, podendo levar várias pessoas ou objetos pesados consigo sem falhas.

**Focus 5:** Teleporta instantaneamente o usuário e outros objetos (até o tamanho de um veículo pesado) para qualquer lugar no planeta com precisão cirúrgica.

## I ι (Iota) Mediunidade

**Focus 1:** Sente vagamente a presença de entidades espirituais próximas, podendo detectar energias sobrenaturais em uma área pequena.

**Focus 2:** Comunica-se com espíritos de forma limitada, percebendo mensagens vagas ou visões fragmentadas vindas de entidades do plano espiritual.

**Focus 3:** Interage com entidades espirituais ao ponto de vê-las e ouvi-las claramente, podendo pedir favores ou canalizar parcialmente seus poderes.

**Focus 4:** Comunica-se e interage com entidades espirituais poderosas, canalizando seus poderes por longos períodos ou invocando-as temporariamente ao plano físico.

**Focus 5:** Consegue interagir e manipular entidades espirituais poderosas para interferir diretamente no mundo físico.

## K κ (Kappa) Biocinese Adaptativa

**Focus 1:** Induz mudanças mínimas no corpo para suportar pequenas variações ambientais, como resistir ao frio ou ao calor por um curto período.

**Focus 2:** Estimula adaptações corporais menores, como o desenvolvimento de resistência ao frio intenso ou ao baixo oxigênio em ambientes hostis.

**Focus 3:** Induz adaptações corporais complexas, como criar pele resistente a fogo ou pulmões que permitem respirar debaixo d'água por um longo período.

**Focus 4:** Induz transformações adaptativas complexas, como criar órgãos de respiração subaquática, blindagem natural contra balas ou a capacidade de sobreviver em ambientes extremos.

**Focus 5:** Transforma o corpo do usuário em uma forma que pode resistir e sobreviver a qualquer ambiente, incluindo condições como o interior de um vulcão, pressão intensa do fundo do oceano, ausência de oxigênio ou mesmo queda orbital.

## Λ λ (Lambda) Alteração Mental

**Focus 1:** Faz pequenas modificações na mente de uma pessoa, como induzir breves momentos de confusão ou alterar ligeiramente a percepção de tempo.

**Focus 2:** Altera memórias pequenas ou específicas, como fazer alguém esquecer uma conversa ou mudar a percepção de eventos menores.

**Focus 3:** Altera significativamente a mente de uma pessoa, induzindo amnésia temporária, mudanças de personalidade leves ou confusão duradoura.

**Focus 4:** Realiza mudanças mentais significativas, como apagar memórias importantes, reprogramar a personalidade de uma pessoa ou induzir ilusões mentais persistentes.

**Focus 5:** Reescreve permanentemente a mente de grandes grupos, alterando memórias, personalidades e habilidades cognitivas de multidões, tornando-as inofensivas.

## M μ (Mi) Eletrocinese

**Focus 1:** Gera pequenas faíscas ou manipula eletricidade fraca o suficiente para ligar ou desligar dispositivos eletrônicos simples, como uma lâmpada.

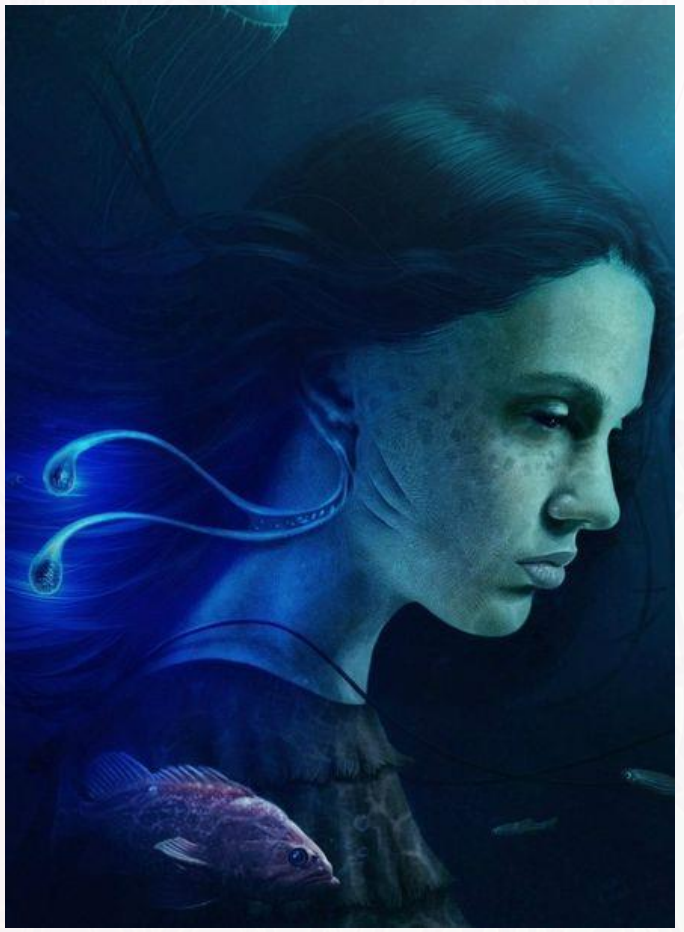
**Focus 2:** Controla correntes elétricas moderadas que interferem em dispositivos eletrônicos próximos ou geram descargas elétricas suficientes para incapacitar uma pessoa.

**Focus 3:** Controla descargas elétricas intensas, como gerar um raio capaz de danificar eletrônicos ou derrubar temporariamente o sistema elétrico de um prédio.

**Focus 4:** Controla campos eletromagnéticos a ponto de causar blecautes em bairros inteiros, gerar arcs elétricos destrutivos ou manipular dispositivos eletrônicos à distância com precisão.

**Focus 5:** Canaliza uma tempestade eletromagnética capaz de fritar eletrônicos de longo alcance, desativando todos os sistemas eletrônicos em uma cidade.







# PODERES PSÍQUICOS

## **N v (Ni) Fococinese**

**Focus 1:** Manipula luz de forma leve, criando pequenos reflexos ou intensificando a luz ambiente de uma sala escura.

**Focus 2:** Manipula a luz em uma área limitada, criando flashes cegantes, áreas de sombra intensa ou distorcendo a visibilidade em torno de si.

**Focus 3:** Manipula luz ao ponto de criar rajadas cegantes, moldar luz para disfarçar ou camuflar-se e refletir ataques luminosos, como lasers.

**Focus 4:** Manipula a luz em escalas muito altas, como criar feixes de luz tão intensos quanto lasers que atravessam metal ou dispersar a luz para causar invisibilidade por longos períodos.

**Focus 5:** Manipula luz de forma tão poderosa que pode gerar lasers de alta intensidade que cortam metal.

## **Ξ ξ (Ksi) Cronoportação**

**Focus 1:** Movimenta o próprio corpo ou um pequeno objeto por frações de segundo no tempo, o que se manifesta como uma sensação de déjà vu para os outros.

**Focus 2:** Viaja no tempo por alguns minutos, permitindo visitar eventos recentes ou prever momentos imediatos do futuro sem alterar o fluxo do tempo.

**Focus 3:** Viaja até 1 hora no futuro ou no passado, podendo levar objetos pequenos ou pessoas e alterar eventos próximos com limitações significativas.

**Focus 4:** Viaja no tempo por até 1 dia, com maior controle sobre os efeitos da viagem, podendo modificar eventos ou observar o futuro sem causar paradoxos imediatos.

**Focus 5:** Viaja no tempo com controle preciso para até 1 ano no passado ou futuro.

## **Π π (Pi) Rajada Telepática**

**Focus 1:** Lança uma leve onda telepática, causando desconforto mental temporário ou uma leve dor de cabeça em um indivíduo.

**Focus 2:** Causa danos mentais em alvos individuais, como dores de cabeça intensas ou desorientação, o suficiente para incapacitar temporariamente uma pessoa.

**Focus 3:** Causa uma dor de cabeça intensa em um grupo de inimigos, incapacitando-os por vários minutos ou induzindo desorientação mental grave.

**Focus 4:** Causa danos mentais severos em múltiplos alvos, incapacitando grupos inteiros ou destruindo mentalmente inimigos mais fracos, causando coma temporário.

**Focus 5:** Dispara uma onda mental de força suficiente para “fritar” instantaneamente as mentes de uma multidão inteira.

## **P ρ (Ro) Geocinese**

**Focus 1:** Movimenta pequenas quantidades de terra ou cascalho, como criar pequenas ondulações no solo ou mover uma pedra de mão para outra.

**Focus 2:** Manipula o solo e pedras de tamanho moderado, como abrir pequenas fissuras, criar paredes de rocha ou mover pedras grandes com esforço.

**Focus 3:** Movimenta grandes massas de terra e pedras, criando elevações ou fossos, manipulando blocos de rocha ou movimentando uma área de até 5 metros quadrados.

**Focus 4:** Manipula a terra e pedras em larga escala, como criar terremotos localizados, erguendo colinas ou desmoronando edifícios, e controlar rochas como armas arremessáveis.

**Focus 5:** Movimenta placas tectônicas ou levanta o solo ao ponto de engolir um grande veículo em uma fenda gigantesca ou arremessá-lo no ar com pedras massivas.

## **Σ σ/ς (Sigma) Sensitividade**

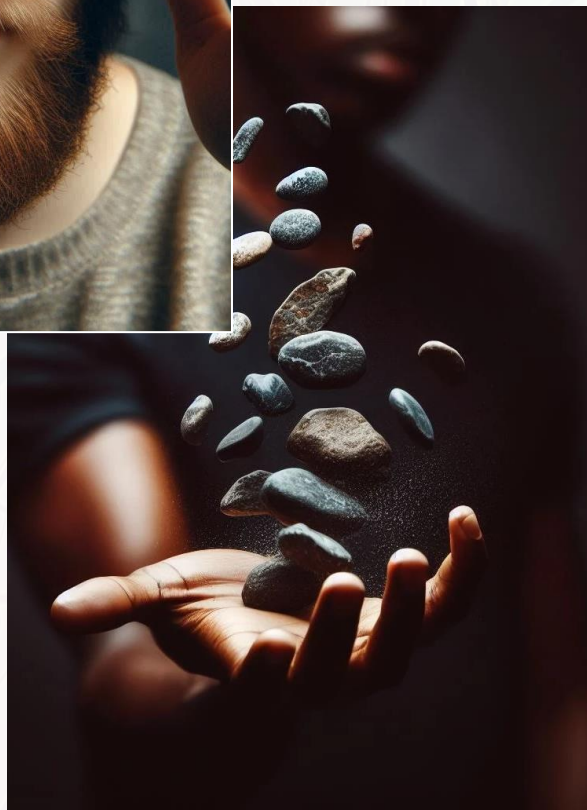
**Focus 1:** Sente vagamente o perigo iminente ou intuições básicas sobre uma decisão, o que ajuda a evitar riscos menores.

**Focus 2:** Percebe eventos próximos de forma mais clara, prevenindo perigos iminentes com segundos ou minutos de antecedência com mais precisão.

**Focus 3:** Previne perigos graves com uma sensação clara e detalhada de ameaças iminentes, permitindo reagir a eventos poucos minutos antes de acontecerem.

**Focus 4:** Tem percepções detalhadas de eventos futuros em escalas de horas ou dias, permitindo antecipar desastres, ataques ou manipulações com clareza e precisão.







# PODERES PSÍQUICOS

**Focus 5:** Percebe ameaças com tanta precisão que o usuário pode prever movimentos inimigos antes de acontecerem, evitando completamente potenciais guerras.

## T τ (Tau) Pirocinese

**Focus 1:** Aumenta a temperatura ao redor de objetos pequenos o suficiente para aquecer ou esquentar levemente uma superfície, como um isqueiro.

**Focus 2:** Controla chamas pequenas a moderadas, como intensificar incêndios locais, criar bolas de fogo que podem causar queimaduras ou desviar calor intenso.

**Focus 3:** Cria chamas intensas o suficiente para incinerar áreas pequenas como um carro ou uma sala inteira, e controlar a direção e intensidade do fogo com precisão.

**Focus 4:** Controla chamas em larga escala, como criar incêndios intensos o suficiente para derreter metal ou formar construtos de fogo duráveis para ataques contínuos.

**Focus 5:** Gera chamas tão intensas que podem derreter o metal de um tanque de guerra e vaporizá-lo com uma explosão de calor extremo.

## Y u (Upsilon) Biocinese Metamórfica

**Focus 1:** Altera levemente partes do corpo, como mudar temporariamente a cor dos olhos ou crescer cabelos de forma acelerada.

**Focus 2:** Transforma partes do corpo de maneira parcial, como endurecer a pele em escamas resistentes ou desenvolver garras ou asas pequenas.

**Focus 3:** Transforma-se parcialmente em uma criatura inumana, como tendo braços com garras, pele espessa, se estruturar como quadrúpede ou mudar de tamanho de forma perceptível.

**Focus 4:** Transforma completamente seu corpo ou o de outro ser em uma criatura de grande porte ou complexidade, como um ser alado, ou com garras, cegueira natural etc.

**Focus 5:** Transforma a si mesmo ou outros em criaturas massivas e poderosas, capazes de destruir um automóvel com força física pura.

## Φ φ (Fi) Percepção Extrassensorial

**Focus 1:** Projeta os sentidos ligeiramente além do corpo, percebendo sons ou movimentos em uma sala adjacente ou fora da visão direta.

**Focus 2:** Projeta os próprios sentidos para locais próximos, permitindo observar eventos em um raio de até 5 quilômetros com detalhes moderados.

**Focus 3:** Projeta os próprios sentidos por uma cidade inteira, podendo ver, ouvir ou cheirar eventos que estão a quilômetros de distância.

**Focus 4:** Projeta os próprios sentidos para qualquer lugar dentro de um conjunto de cidades, percebendo eventos à distância com total clareza, até mesmo através de barreiras físicas.

**Focus 5:** Projeta os sentidos para qualquer local do continente.

## X χ (Chi) Vitacinese Degenerativa

**Focus 1:** Induz um pequeno cansaço ou desconforto físico em um ser vivo, como fazer uma pessoa sentir fadiga ou fraqueza por alguns minutos.

**Focus 2:** Acelera o declínio físico de uma pessoa, causando exaustão significativa, perda de energia ou agravação de pequenas feridas.

**Focus 3:** Enfraquece drasticamente a saúde de um alvo, causando fraqueza severa, febres, dores intensas ou acelerando doenças preexistentes.

**Focus 4:** Causa degeneração intensa em seres vivos, levando-os a um estado de exaustão grave, perda de saúde rápida ou acelerar doenças fatais até sua fase terminal.

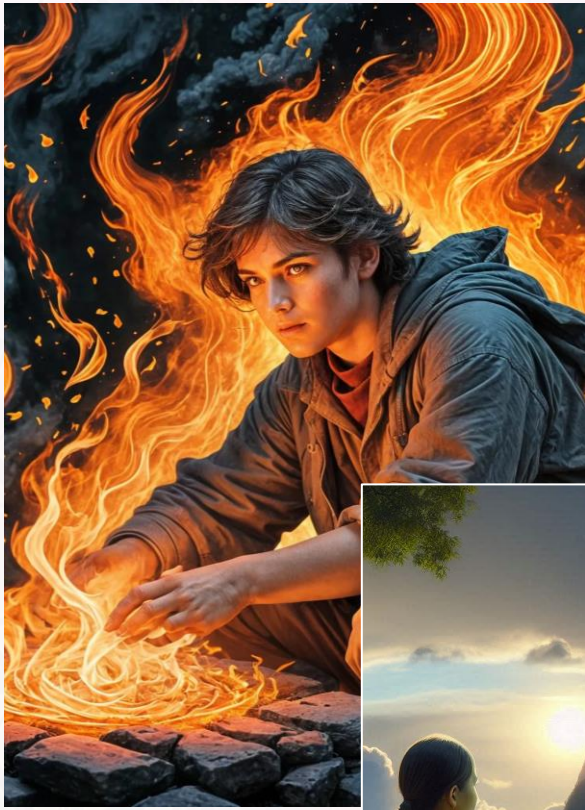
**Focus 5:** Induz degeneração instantânea em seres vivos, incapacitando pequenas multidões ao colapsar suas funções biológicas ou causar necroses múltiplas em minutos.

## Ψ ψ (Psi) Telepatia

**Focus 1:** Lê ou envia pensamentos simples e superficiais, como perceber o estado emocional de alguém ou transmitir uma palavra ou ideia clara.

**Focus 2:** Lê pensamentos e transmite mensagens a pequenas distâncias (cerca de 1 quilômetro), podendo extrair informações básicas sem que o alvo perceba.







# PODERES PSÍQUICOS

**Focus 3:** Lê pensamentos detalhados de várias pessoas ao mesmo tempo ou envia mensagens claras para múltiplas mentes a distâncias consideráveis.

**Focus 4:** Lê e transmite pensamentos de múltiplas pessoas a grandes distâncias, influenciando suas ações ou extraindo informações confidenciais sem resistência significativa.

**Focus 5:** Conecta-se telepaticamente com centenas de mentes, podendo coordenar grupos inteiros e manipular seus pensamentos.

## Ω ω (Ômega) Telecinese

**Focus 1:** Move objetos muito pequenos, como uma caneta ou uma folha de papel, sem tocar neles.

**Focus 2:** Move objetos de até 100 kg com facilidade ou manipula vários objetos menores simultaneamente com precisão.

**Focus 3:** Move objetos grandes com algumas toneladas de material, levantando ou arremessando com força moderada.

**Focus 4:** Movimenta objetos imensos, como veículos pesados e grandes massas de detritos, com extrema precisão e força, podendo arremessá-los ou moldá-los ao seu redor.

**Focus 5:** Levanta um veículo pesado ou edificação pequena com a mente e o esmaga ou arremessa com força devastadora a centenas de metros de distância.

## Ç ç (Stigma) Defesa Psiônica

**Focus 1:** Cria uma barreira psiônica fraca em torno de si, suficiente para proteger contra impactos leves ou desviar objetos menores, como uma pedra.

**Focus 2:** Cria barreiras psiônicas fortes o suficiente para bloquear projéteis de pequeno porte, como balas ou armas corpo a corpo, ao redor de uma única pessoa.

**Focus 3:** Cria uma barreira psiônica poderosa o suficiente para proteger contra explosões ou ataques energéticos, cobrindo um grupo de pessoas ou uma grande área.

**Focus 4:** Cria uma barreira psiônica impenetrável em torno de si ou de um grupo, capaz de resistir a ataques balísticos pesados, explosões ou forças energéticas extremas.

**Focus 5:** Cria uma barreira psiônica impenetrável ao redor do usuário ou aliados, capaz de desviar mísseis, balas de canhão ou qualquer ataque físico de uma armada.

## M μ (San) Ataque Psiônico

**Focus 1:** Canaliza energia psíquica para aumentar a força de um golpe físico ligeiramente, como quebrar um objeto pequeno com um toque.

**Focus 2:** Amplifica armas ou ataques físicos ao ponto de atravessar superfícies resistentes, como portas reforçadas, ou causar ferimentos graves em inimigos.

**Focus 3:** Amplifica a força física ou as armas de forma significativa, permitindo a destruição de objetos robustos como paredes de concreto, portas de aço ou veículos pequenos.

**Focus 4:** Amplifica armas ou ataques físicos a ponto de perfurar estruturas blindadas, imbuindo as armas brancas, munição ou armas naturais com energia psiônica pura.

**Focus 5:** Usa energia psiônica para envolver armas brancas, munição ou armas naturais capazes de penetrar a estrutura de um bunker.

## Κ κ (Kai) Umbracinese

**Focus 1:** Manipula sombras levemente, podendo mover ou distorcer a sombra de objetos próximos para criar um efeito de ofuscação mínima.

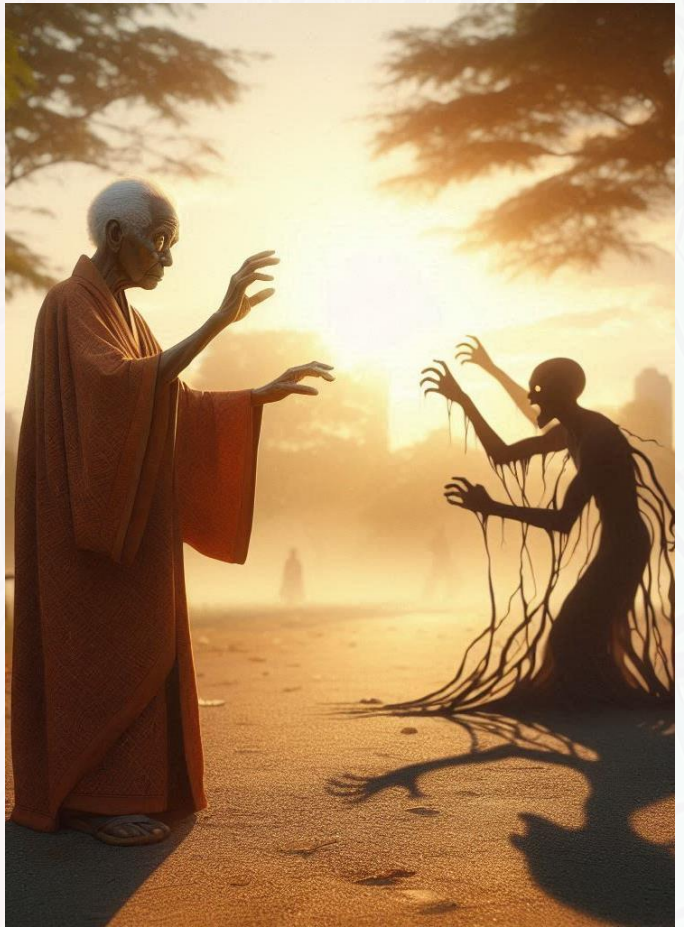
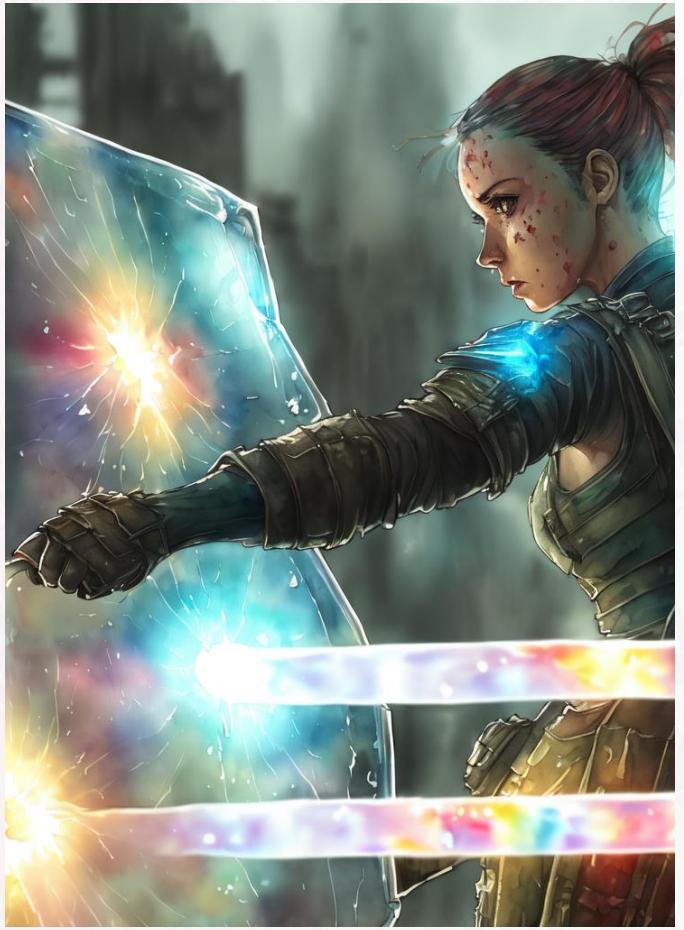
**Focus 2:** Controla sombras em áreas maiores, formando zonas de escuridão impenetrável para ocultar-se ou moldando sombras como tendrils que podem segurar objetos.

**Focus 3:** Manipula sombras ao ponto de cobrir edificações inteiras com escuridão total ou formar construtos sombrios que restringem o movimento de alvos.

**Focus 4:** Controla sombras a ponto de cobrir um bairro inteiro em escuridão absoluta, moldando as sombras em formas que podem atacar fisicamente.

**Focus 5:** Manipula as sombras para engolfar uma cidade inteira, opressiva o suficiente para impedir qualquer projetor de luz de funcionar.







# PODERES PSÍQUICOS

## Q q (Koppa Arcaico) Telecomando

**Focus 1:** Influencia suavemente a mente de uma pessoa, sugerindo ações simples como movê-la a pegar um objeto próximo sem perceber a sugestão.

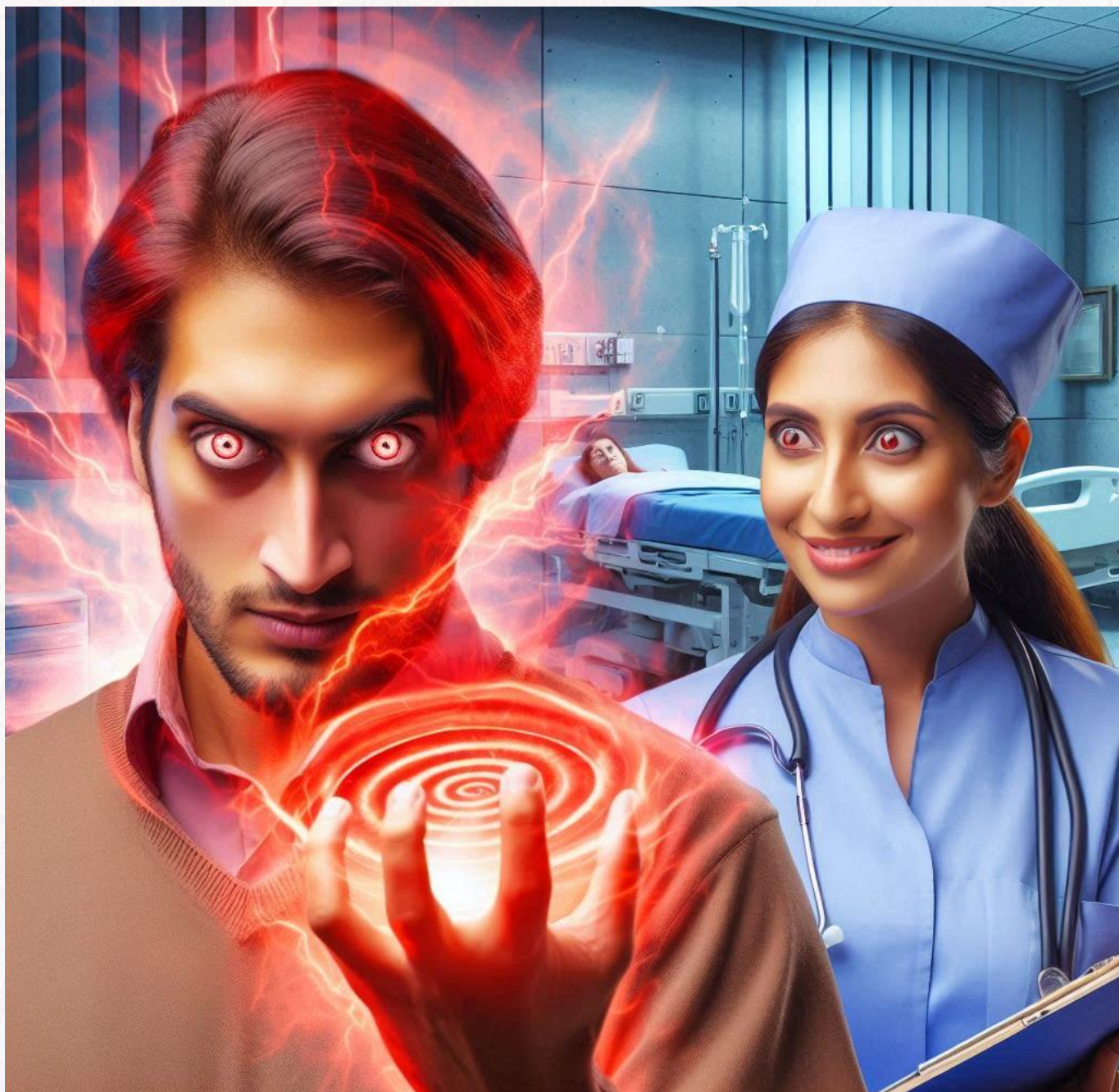
**Focus 2:** Influencia pensamentos de forma sutil, como plantar ideias ou sugestões que o alvo executará inconscientemente em um curto espaço de tempo.

**Focus 3:** Influencia diretamente o comportamento de uma pessoa ou animal, a compelindo a realizar ações complexas ou a obedecer a comandos claros.

**Focus 4:** Controla completamente as ações e pensamentos de uma pessoa, forçando-a a executar ações complexas ou manipulando grupos inteiros por curtos períodos.

**Focus 5:** Assume controle mental e físico de qualquer ser vivo como se fossem marionetes ou fanáticos em seu nome.

*\* A letra Oo (Ômicron) não está inclusa assim como outras letras abandonadas do alfabeto grego para manter a quantidade de 27 letras usadas e mínima conexão com a forma como essas letras escolhidas são usadas nas Ciências Exatas.*





# IRMANDADES HELLETRISTAS

As treze Irmandades Helletristas são assumidas como kits, compradas com uma quantidade específica de pontos de aprimoramento e de pontos de perícia. No entanto, diferentemente das regras comuns para kits já vistas em outras obras do Sistema Daemon, estes kits permitem a compra de efeitos extras a cada novo nível de experiência adquirido, já escolhendo um deles no primeiro nível. Alguns dos efeitos descritos podem ser comprados mais de uma vez, adicionando sub-efeitos ou intensificando o efeito.

## ΩB, Materiocinético

- ΩBA ou Ômega-Beta-Alfa, Aerocinético
- ΩBΔ ou Ômega-Beta-Delta Nerocinético
- ΩBP ou Ômega-Beta-Rô Ctonicinético
- ΩBT ou Ômega-Beta-Tau, Plasmacinético

**Custo:** 2 pts. de aprimoramento, 90 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 40%, Ciências (Química 45%), 35% entre uma das opções: Ciências (Meteorologia) para Aerocinético, Ciências (Hidrografia) ou Sobrevivência (polar) para Nerocinético, Ciências (Geologia) para Ctonicinético ou Explosivos para Plasmacinético.

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 3 gastos em Telecinese, Biocinese Sensorial e um entre os seguintes: Anemocinese, Hidrocinese/Criocinese, Geocinese ou Pirocinese.

*“Aqueles psiônicos que controlam as forças da natureza. Pelo que eu entendi, os Delta manipulam qualquer matéria em estado líquido e água em estado congelado. Os Alfa controlam a matéria em estado gasoso, os Rô manipulam em estado sólido e os Tau manipulam em estado plasmático.”*

- **Leptomancia.** Você consegue observar um oponente a nível microscópico e assim identifica sua formação molecular, descobrindo seus Atributos Físicos, Índice de Proteção, dano que causa em combate desarmado, defesas especiais, invulnerabilidades, Fraquezas, vulnerabilidades e pontos fracos (salvo exceções quando não ligadas a substâncias ou elementos específicos). Ativar este poder custa 2 pontos de PSI.

**Materiocinese.** Cada vez que este efeito é comprado, você adquire Entender +1, Criar +1 e Controlar +1 no Caminho Elemental (exceto Luz e Trevas). Porém, somente poderá desenvolver Caminhos Elementais cujo poder psiônico você possua (portanto, um psiônico com apenas Anemocinese não pode adicionar Focus em Água, Fogo e Terra).

- **Transmutação.** Cada vez que este efeito é comprado, você pode se transmutar em três versões de certo volume de uma substância (como uma poça de lama, 20 litros de gás do sono, um bloco de mármore etc.) por 3 pontos de PSI.



α δ ρ τ



# IRMANDADES HELLETRISTAS

## ΦMN ou Fi-Mi-Ni, Tecnopata

**Custo:** 2 pts. de aprimoramento, 90 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 40%, Ciências (Física 30%), 20% Eletrônica, 30% divididos entre especializações de Computação (programação, hacker, hardware).

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 3 gastos em Percepção Extrassensorial, Eletrocinese e Fotocinese.

*“Ótimos aliados para manter por perto, com sua capacidade de controlar máquinas e a própria eletricidade. Além de hackers, já ouvi falar que alguns deles até enxergam o futuro.”*

- **Eletromagnetocinese.** Qualquer ataque físico seu pode ter seu dano alterado para Eletricidade como ação instantânea. Além disso, cada vez que este efeito é comprado, você ainda adquire Entender +1, Criar +1 e Controlar +1 em Eletricidade (Ar+Luz).
- **Hacking.** Você pode gastar 1 ponto de PSI para comprar um sucesso automático em testes de perícias ligadas a Computação e Eletrônica. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual ao seu nível, mas este efeito só pode ser ativado para invadir computadores e bancos de dados.
- **Tecnopatia.** Para Eletrocinéticos, cada 5% novos pontos adicionados a perícias ligadas a máquinas (como Computação, Eletrônica e Mecânica) aumentam +3% no total (por exemplo, adicionar 5% a Hardware na verdade adiciona +8% em vez de 5%). Além disso, cada vez que este efeito é comprado, você ainda adquire Entender +1, Criar +1 e Controlar +1 em Computação (Metal+Luz).



## ΩNK ou Ômega-Ni-Kai, Fotoumbracínético

**Custo:** 2 pts. de aprimoramento, 90 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 40%, Ciências (Física 40%), Furtividade 40%.

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 3 gastos em Telecinese, Fotocinese e Umbracinese.

*“Estes psiônicos manipulam a luz e as sombras de uma maneira incrível, criando ilusões de todas as complexidades e até mesmo sendo capazes de realizar ataques com rajadas fotônicas – até ouvi eles serem chamados de trekkers por causa disso.”*

- **Aptidão para Ilusão.** Cada vez que este efeito é comprado, você adquire Entender +1, Criar +1 e Controlar +1 em Cores e Brilhos (Fogo+Luz).
- **Fotoumbracinese.** Cada vez que este efeito é comprado, você adquire Entender +1, Criar +1 e Controlar +1 em Luz OU Trevas.
- **Recuperação Revigorante.** Como outras forças na natureza, a energia com a qual você tem proximidade está em todo lugar. Cada 3 pontos de PSI gastos permitem a recuperação de 1d6 PVs, apenas sobre si mesmo, enquanto absorve luz ou sombras do ambiente. Além disso, se você não atacar em um turno, recupera 1 ponto de PSI automaticamente.





# IRMANDADES HELLETRISTAS

## ΦΒΣ ou Fi-Beta-Sigma, Clarissenciente

**Custo:** 2 pts. de aprimoramento, 90 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 40%, Ciências (Filosofia 15%), Ciências Proibidas (Psionismo 15%), Pesquisa/Investigação 20%, Rastreo 30%.

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 3 gastos em Percepção Extrassensorial, Biocinese Sensorial e Sensitividade.

*“Clarissencientes são cruciais em nossa batalha pela sobrevivência porque conseguem saber tantas coisas que ninguém mais consegue. O ruim é que eles só ajudam quando propício, e em decisões que eu mesmo nunca entendo direito.”*

- **Psicometria.** Ao tocar em um objeto, você pode “ler” eventos que aconteceram no lugar onde ele se encontra, que aconteceram ao objeto ou seu portador, ou o que está acontecendo ao seu portador mais recente. Você pode usar Percepção Extrassensorial e Sensitividade pela metade do custo, restritos apenas ao local onde o objeto está ou esteve, ou o antigo portador do objeto. Você não pode soltar o objeto enquanto estiver realizando este efeito.
- **Sentido Cósmico.** Sua Intuição atingiu um patamar cósmico tal que suas decisões são baseadas na própria ordem cósmica ou na vontade dos deuses – se houver entidades metafísicas controlando os eventos cósmicos, você será capaz de “ouvir” conselhos destas entidades. Na prática, você gasta 5 pontos de PSI e recebe do Mestre um conselho sobre como agir de acordo com o que se alinha ao próprio Cosmos.
- **Sentido Absoluto.** Com o pagamento de 1 ponto de PSI, você pode simular qualquer sentido além dos cinco básicos ou estender para alcances sobre-humanos, de forma permanente ou até pagar 1 ponto de PSI para trocar novamente.



## ΛΕΧ ou Lambda-Epsilon-Chi, Vitacinético

**Custo:** 2 pts. de aprimoramento, 90 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 40%, Medicina (Citologia 15%, Histologia 15%, Medicina Clínica 35%, Neurologia 15%).

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 3 gastos em Alteração Mental, Vitacinese Regenerativa e Vitacinese Degenerativa.

*“Nossos amigos enfermeiros, e os assassinos de nossos inimigos. Psiônicos pra manter por perto pela capacidade de curar tudo físico ou mental, ótimos para envenenar ou adoecer quem estiver por perto.”*

- **Ciências Vitais.** Você pode gastar 1 ponto de PSI para comprar um sucesso automático em testes de perícias de Medicina e para Venefício. Você pode usar este efeito um número de vezes por dia igual ao seu nível, mas este poder só pode ser ativado para buscar a cura de seres vivos ou dano vital a elas (como a manufatura de drogas, venenos e doenças).
- **Psicometabolismo.** Cada vez que este efeito é comprado, você adquire Entender +1, Criar +1 e Controlar +1 em Cores e Brilhos (Água+Luz). No entanto, este efeito apenas vale para a saúde física.
- **Psicomancia.** Cada vez que este efeito é comprado, você adquire Entender +1, Criar +1 e Controlar +1 em Vitalidade (Água+Luz). No entanto, este efeito apenas vale para a saúde mental.





# IRMANDADES HELLETRISTAS

## ΦΖΘ ou Fi-Zeta-Theta, Psicoportador

**Custo:** 2 pts. de aprimoramento, 90 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 40%, Ciências (Física 30%), Ciências Proibidas (Viagem Astral 30%), Pesquisa/Investigação 20%.

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 3 gastos em Percepção Extrassensorial, Projeção de Consciência e Teleporte.

*“Um pouco estranhos, mas sempre muito úteis quando precisamos sumir da vista dos agentes. Eles não apenas se teleportam, mas ouvi falar que projetam seus espíritos como se fossem pokémons – parece ridículo, mas é o que dizem.”*

- **Romper Limites.** Você é muito bom no que faz. Todas as limitações relativas a cargas e distâncias que é capaz de cobrir com Teleporte são dobradas.
- **Salto Psiônico.** Cada vez que este efeito é comprado, você adquire Entender +1, Criar +1 e Controlar +1 em Metamagia. Porém, apenas manipulação do espaço-tempo poderá ser realizada.
- **Stand.** Sua projeção astral pode atuar como uma entidade independente, sem que você precise estar inconsciente para a forma astral ser ativada. Sua forma astral se torna um Amigo Fantasma/Amigo Espírito simbioticamente vinculado a você.



## HKY ou Eta-Kappa-Upsilon, Biocinético

**Custo:** 3 pts. de aprimoramento, 105 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 45%, Ciências (Biologia 35%), Medicina (Citologia 30%, Histologia 30%).

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 4 gastos em Biocinese Metabólica, Biocinese Adaptativa e Biocinese Metamórfica.

*“Nossa Irmandade, com muito orgulho. Nossos corpos são nosso playground e podemos ultrapassar todos os limites fisiológicos e anatômicos quando necessário.”*

- **Alterismo.** Cada vez que este efeito é comprado, você adquire 1 nível no poder Alterismo (presente em TREVAS: CAMPANHA ÉPICA).
- **Regeneração.** Cada vez que este efeito é comprado, você adquire 1 nível no poder Regeneração.
- **Superação Oculta.** Você pode utilizar a perícia Concentração para permitir que os Poderes Psíquicos tenham resultado intensificado. Cada turno de concentração bem-sucedida aumenta em 100% o efeito esperado, apenas em Biocinese Metabólica, Biocinese Adaptativa e Biocinese Metamórfica.





# IRMANDADES HELLETRISTAS

## ΨZI ou Psi-Zeta-lota, Animacinético

**Custo:** 3 pts. de aprimoramento, 105 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 45%, Ciências (Psicologia 30%), Ciências Proibidas (Espíritos 35%, Viagem Astral 30%).

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 4 gastos em Telepatia, Projeção de Consciência e Mediunidade.

*“Não consigo confiar muito nos poderes destes Animacinéticos, mas pelo menos eles sempre ajudaram nossa comunidade a manter nossos valores e espiritualidade em dia. Parece que eles têm sua própria batalha travada em planos astrais, e ainda encontram tempo para cuidar das nossas almas.”*

- **Animacinese.** Você recebe um Amigo Fantasma/Amigo Espírito. Uma vez por semana, você pode pagar 10 pontos de PSI para trocar de Amigo Fantasma/Amigo Espírito (o que permite que você sempre tenha um Amigo Fantasma/Amigo Espírito útil para a situação na qual se encontra).
- **Oitavo Sentido.** Sua habilidade de prever movimentos com Telepatia se tornou ainda mais incrível, e agora pode comprar acertos automáticos para iniciativa e esquiva com 5 pontos de PSI cada vez que utilizar este efeito.
- **Onironáutica.** Você pode gastar 5 pontos de PSI para penetrar nos sonhos de pessoas inconscientes com sua forma astral.

## ϞPM ou Stigma-Pi-San, Psicomarcial

**Custo:** 3 pts. de aprimoramento, 105 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 45%, Arte Marcial 20/15, Ciências (Física 20%), 40% divididos entre uma ou mais armas brancas e/ou armas de fogo.

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 4 gastos em Defesa Psiônica, Rajada Telepática e Ataque Psiônico.

*“Sempre admirei as capacidades dos Psicomarciais, acho que são os únicos que se equiparam a nós na trocação franca. Pudera, os caras criam armas de pura energia psiônica e parecem Jedis com suas rajadas e campos de força.”*

- **Armorial Psiônico.** Você consegue criar armas brancas psiônicas (com dano 1d10 + bônus de FR) com o tipo de dano por energia, que aparecem e desaparecem com um simples comando mental. Para cada vez que compra este poder, pode personalizar suas armas

selecionando um entre os seguintes modificadores (podendo inclusive repetir as personalizações exceto se dito o contrário):

- **Afiada:** seu dano crítico é atingido com 10% em vez de 5% caso o dano da arma seja Corte ou Perfuração. Só pode ser comprada uma vez.
- **Ataque Especial:** uma vez por combate, a arma pode executar um Ataque Especial que aumenta o dano em +1d6.
- **Bônus Mágico:** a arma psiônica tem um bônus de dano de +1.
- **Dançarina:** uma vez por combate e gastando um movimento por turno, você pode soltá-la no ar para que ataque os inimigos a até 10m com os mesmos bônus que teria se empunhada por ele. A arma pode atacar por um número de turnos igual ao seu nível, e então cai inerte.
- **Defensora:** você pode somar seu bônus de FR ao seu IP. Caso absorva o ataque do inimigo com margem, a diferença irá atingir o oponente, que tem direito a absorver esse dano bônus de +3 ao IP.
- **Dissonante:** quando a arma psiônica causa dano, provoca um lampejo de energia que causa +1d6 de dano adicional ao oponente, e metade disso a você – no mínimo 1. Esse dano não pode ser impedido de nenhuma maneira.
- **Energia Brilhante:** ignora acertos críticos nos testes de bloqueio e esquiva do alvo, além de emanar luz como se fosse Criar Luz 1. Só pode ser comprada uma vez.
- **Equilibrada:** a arma possui um bônus de +2 em sua rolagem de iniciativa, além de somar um bônus de adicionar +1d6 x 5% a seu primeiro ataque no combate. Esse bônus conta para definir acertos críticos.
- **Espiritual:** além de dano físico, a arma também causa dano espiritual. Sempre que a vítima perde Pontos de Vida, também perde esse valor em Pontos de PSI e perde 1 Ponto de Magia – não esquecer que seres humanos comuns possuem apenas 3 PMs. Só pode ser comprada uma vez.
- **Quebradora de Espíritos:** sempre que você obtém um acerto crítico, além de sofrer dano, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de CON. Se falhar, seu espírito é afetado e a vítima passa a perder 1 PM/PSI por turno até curar-se ou ficar sem PMs/PSI – não esquecer que seres humanos comuns possuem apenas 3 PMs. Só pode ser comprada uma vez.



# IRMANDADES HELLETRISTAS

- **Reluzente:** a arma pode, três vezes por dia, emitir um clarão cegante. O clarão atinge todas as criaturas num raio de 10m e aquelas que não resistirem a um teste Difícil de PER ficarão cegas por 1d6 turnos.
- **Toque Espectral:** esta é uma arma +1 que, caso atinja uma criatura incorpórea, faz com que ela possa ser tocada normalmente durante um número de turnos igual a seu bônus de FR. Psiônicos em forma astral e criaturas incorpóreas podem usar essa arma para interagir com o mundo físico e acertar criaturas corpóreas. Só pode ser comprada uma vez.

- **Vorpal:** caso você consiga um acerto crítico, a vítima deve fazer imediatamente um teste Fácil de CON: se falhar, será decapitada. Se tiver sucesso, apenas sofre dano crítico normal.

Na primeira vez que comprar este poder, deverá ser obrigatoriamente para Energia Brilhante.

- **Artilharia Psiônica.** Você consegue criar armas de tiro psiônicas, que aparecem e desaparecem com um simples comando mental. Para cada vez que compra este poder, pode personalizar suas armas selecionando um entre os seguintes modificadores (podendo inclusive repetir as personalizações exceto se dito o contrário):

- **Ataque Especial**
- **Bônus Mágico**
- **Caçadora:** dentro da área de alcance, a arma persegue o alvo até atingi-lo, anulando qualquer chance de erro, ignorando inclusive esquivas.
- **Energia Brilhante**
- **Espiritual**
- **Explosão:** quando consegue um acerto crítico no ataque, a arma causa dano dobrado. Esse dano extra é causado por algum tipo de energia (fogo/calor, frio, eletricidade, ácido, sônico ou energia estelar).
- **Quebradora de Espíritos**
- **Recarga Rápida:** essa arma permite concentrar energia psiônica para um tiro muito mais poderoso por 4 pontos de PSI e 1 turno se concentrando (ficando indefeso enquanto se concentra). Com a concentração completada, o dano do próximo ataque será dobrado.
- **Reluzente**

- **Ricocheteadora:** um ataque feito com esta arma pode ricochetear e acertar um segundo alvo, dentro do alcance do atacante, um número de vezes por dia igual a seu nível. Você precisa declarar que vai usar este efeito antes de atacar e deve haver passagem livre para o projétil psiônico entre o primeiro e o segundo alvo. Caso o primeiro ataque não cause dano, este poder não funciona. Se causar dano, o segundo alvo é atingido com um teste de ataque igual ao realizado para atingir o primeiro.

- **Toque Espectral**

- **Vorpal**

Na primeira vez que comprar este poder, deverá ser obrigatoriamente para Energia Brilhante.

- **Repulsão Violenta.** Cada vez que este efeito é comprado, você adquire Criar +2 em Ar. No entanto, em vez de ar/vento, todos os efeitos serão baseados em energia psiônica.





# IRMANDADES HELLETRISTAS

## ΣΠΓ ou Sigma-Pi-Gama, Psico-Ergocinético

**Custo:** 3 pts. de aprimoramento, 150 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 50%, Ciências (Física 30%), Ciências Proibidas (Psiquismo 60%), Pesquisa/Investigação 30%. 30%

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 7 gastos em Sensitividade, Rajada Telepática e Gravitocinese, Assassino Serial -2 (psiónicos).

*“O pesadelo de todos os Helletristas, nossa versão de bicho-papão dentro da própria nação. Eles são capazes de manipular energia psíquica alheia e até mesmo absorver de outros Helletristas. Eles parecem se deliciar com isso, como verdadeiros vampiros psíquicos viciados.”*

- **Farejar Energia Psíquica.** Você pode farejar a presença de um portador de poderes psíquicos ou manifestação de poder psíquico realizado a até 1 turno, a até 10m sem a necessidade de testes. Além de 10m, cada 10m extras adicionam redutor de -10% a qualquer teste para farejar (como Pesquisa/Investigação, Sobrevivência etc.).
- **Interferência Psíquica.** Sempre que quiser, você pode gastar 1 ponto de PSI para anular 1 ponto de PSI gasto naquela mesma rodada, ou cada 5 pontos de PSI gastos podem reduzir 1 ponto de Focus em alguma manifestação psiónica acontecendo na mesma rodada.
- **Vampiro Psíquico.** Você pode roubar a energia psiónica de outro indivíduo apenas tocando-o. Você pode roubar até 2 pontos de PSI por turno (que serão transferidos para seus próprios pontos de PSI, podendo exceder o limite máximo). A vítima não tem direito a nenhum teste para resistir à perda de pontos de PSI, mas pode tentar se desvencilhar do toque normalmente (como testes de Acrobacia, Arte Marcial, Escapismo, DEX ou AGI com redutores etc.). Além disso, você pode transformar seus próprios pontos de PSI em PVs, à razão de 2 PVs para cada 5 pontos de PSI.



## ΗΛQ ou Eta-Lambda-Koppa, Neurocinético

**Custo:** 4 pts. de aprimoramento, 120 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 50%, Ciências (Biologia 15%, Psicologia 15%), Medicina (Citologia 10%, Histologia 10%, Neurologia 40%), 20% gastos em Manipulação.

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 6 gastos em Biocinese Metabólica, Alteração Mental e Telecomando.

*“Não vou a cara desses aí, eles sabem o nosso ponto fraco e adoram usar seus poderes pra deixar todos de joelhos sob sua vontade.”*

- **Dominação Total Temporária.** Cada vez que este efeito é comprado, você adquire Controlar +2 em Humanos.
- **Metacognição.** Você pode dar a si ou a outros certos aprimoramentos positivos ou negativos, ou mesmo removê-los de quem os tem. O custo por turno é de 2 pontos de PSI para aprimoramentos de 1 ponto, 5 pontos de PSI para aprimoramentos de 2 pontos ou 10 pontos de PSI para aprimoramentos de 3 pontos. A vítima tem direito a um teste Difícil de WILL para negar o efeito: se falhar, recebe os efeitos do aprimoramento enquanto você continuar pagando os pontos de PSI por turno. Os aprimoramentos podem ser os seguintes: Alcoólatra, Alucinado, Analfabeto, Canibal, Cauteloso, Cleptomaniaco, Compulsão, Concentração, Dependente, Desperto, Dificuldade de Fala, Distração, Drogado, Dupla Personalidade, Esquizofrênico, Facilidade para Línguas, Fobia Grave, Glutão, Inculto, Insano, Maníaco-Depressivo, Memória Fotográfica, Mentiroso Compulsivo, Obsessão, Percepção Temporal Distorcida, Perverso Sexual, Poderes Psíquicos, Prontidão, Sábio, Sem Memória, Senso de Direção, Senso Numérico, Sono Leve, Talento, Traumatizado e Viciado em Jogos.
- **Neuralgia.** Cada vez que este efeito é comprado, você adquire Criar +2 em Humanos. Porém, apenas efeitos ligados a gerar dor, anestesiarem e sedar.





# IRMANDADES HELLETRISTAS

## ΨΘΩ ou Psi-Theta-Ômega, Psi-Lorde

**Custo:** 4 pts. de aprimoramento, 120 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 50%, Arte Marcial 30/20, Ciências (Física 30%, Psicologia 30%).

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 6 gastos em Telepatia, Teleporte e Telecinese.

*“Minha mente é minha arma e meu tesouro, minha vida existe para servir à sobrevivência do povo psiônico. Devo honra e respeito aos Psi-Lordes que nasceram por nós e nos guiarão até a harmonia predestinada.”*

- **Ataque Infalível.** Você possui tal maestria nos seus poderes telecinéticos que é capaz de utilizá-los sobre seu próprio corpo ao realizar um ataque, ativando também seus poderes telepáticos para prever como o oponente tentará se defender. Com o gasto de 2 PSI, pode:
  - Impor ao alvo redutor de -15% em qualquer teste para bloquear ou se esquivar do ataque.
  - Obter acerto crítico no ataque com 10% e não 5%.
- **Auge do Corpo.** Cada vez que comprar este efeito, recebe o aprimoramento Sábio para três perícias de Esportes. Gastando 1 ponto de PSI, você é automaticamente bem-sucedido em um teste de uma perícia de Esportes. Este efeito pode ser usado um número de vezes por dia igual ao seu nível.
- **Movimento Ampliado.** Psi-Lordes não apenas se teleportam com precisão – eles também se movem com impulso telecinético! Gastando um movimento a qualquer momento, você recebe +30% em DEX e AGI para testes envolvendo movimentação (esquivas, iniciativa, fugas e velocidade máxima) por uma cena.

## ΩΒΓ ou Ômega-Beta-Gama, Quantacinético

**Custo:** 4 pts. de aprimoramento, 120 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 50%, Ciências (Física 50%, Química 20%), Pesquisa/Investigação 40%.

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 6 gastos em Telecinese, Biocinese Sensorial, Gravitocinese.

*“Essa gente sempre me deu medo. Eles enxergam coisas que ninguém mais consegue, e nada é o parece ser à volta deles. Coisas somem e aparecem, mudam de forma e energia... Deus me livre!”*

- **Precisão Cirúrgica.** Em qualquer situação em que um teste de perícia exige alta precisão (uma cirurgia, caligrafia, codificação etc.), você recebe um bônus de +5% no teste para cada ponto de PSI gasto, com limite igual ao nível. Em situação de combate, você pode gastar pontos de PSI para o próximo ataque, tornando-o:
  - **Afiado (10 pontos de PSI):** seu dano crítico é atingido com 10% em vez de 5% caso o dano do ataque seja Corte ou Perfuração.
  - **Equilibrado (5 pontos de PSI):** o ataque possui um bônus de +2 em sua rolagem de iniciativa, além de somar um bônus de adicionar +1d6 x 5% a seu primeiro ataque no combate. Esse bônus conta para definir acertos críticos.
  - **Preciso (5 pontos de PSI):** impõe -15% contra o alvo em seu bloqueio ou esquiva.
  - **Teleguiado (5 pontos de PSI):** o ataque à distância (objeto arremessado, arma de tiro, rajada de energia) persegue o alvo, impondo ao alvo -20% em tentativas de esquiva.
  - **Vorpal (15 pontos de PSI):** caso você consiga um acerto crítico, a vítima deve fazer imediatamente um teste Fácil de CON: se falhar, será decapitada. Se tiver sucesso, apenas sofre dano crítico normal.
- **Quantacinese.** A habilidade suprema dos Quantacinéticos envolve controlar a matéria a nível quântico, quebrando e reordenando átomos e partículas subatômicas. Na prática, você pode dar a si ou a outros certos aprimoramentos. O custo por turno é de 2 pontos de PSI (Fraqueza de SUPERS -1, Limitação do Poder -1, Poderes Demoníacos 1, Poderes Espectrais 1), 5 pontos de PSI (Fraqueza de SUPERS -2, Limitação do Poder -2, Poderes Demoníacos 2, Poderes Espectrais 2) ou 10 pontos de PSI (Fraqueza de ABISMO, Limitação do Poder -3, Poderes Demoníacos 3, Poderes Espectrais 3). A vítima tem direito a um teste Difícil de CON para negar o efeito: se falhar, recebe os efeitos do aprimoramento enquanto você continuar pagando os pontos de PSI por turno. Os Poderes Demoníacos e Espectrais ativados com Quantacinese se limitam a apenas Armaduras Espectrais, Defesas Especiais, Invisibilidade, Intangibilidade, Pele Resistente e Saltos Etéreos (apenas para teleportes no plano físico).
- **Sentido Absoluto.** Com o pagamento de 1 ponto de PSI, você pode simular qualquer sentido além dos cinco básicos ou estender para alcances sobre-humanos, de forma permanente ou até pagar 1 ponto de PSI para trocar novamente.



# IRMANDADES HELLETRISTAS

## ΞΦ ou Ksi-Gama-Fi, Cronocinético

**Custo:** 5 pts. de aprimoramento, 150 pts. de perícia.

**Perícias:** Concentração 60%, Ciências (Física 50%, Futurologia 20%, História 40%), Pesquisa/Investigação 30%.

**Aprimoramentos:** Poderes Psíquicos 7 gastos em Cronoporte, Gravitocinese e Percepção Extrassensorial.

*“Até hoje eu nunca encontrei com um desses, estão sempre naquelas histórias épicas de salvadores misteriosos das nossas missões. Também, usar energia psiônica pra manipular o próprio tempo deve ser uma baita singularidade no universo.”*

- **Flash Back.** Se não gostar do resultado de uma rolagem de dados, você pode voltar um instante no tempo, pagando 10 pontos de PSI para rolar de novo. Você deve ficar com o segundo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro.
- **Retcon.** Você fica livre para agir por 1d10/2 rodadas de tempo aparente. Durante essas rodadas, efeitos contínuos não o afetam; por outro lado, criaturas e objetos na posse de outras criaturas ficam imunes a seus ataques e poderes. Além disso, você pode gastar 15 pontos de PSI

para “reescrever” o modo como algo aconteceu, voltando um turno no combate, em que os inimigos devem agir da mesma forma que agiram, mas você e seus aliados podem agir como quiserem, tendo o conhecimento prévio das táticas do inimigo. Pontos de PSI gastos com este poder só são recuperados com descanso.

- **Slow Motion.** Você consegue fazer com que tudo à sua volta se mova mais lentamente, parecendo que você é superveloz, quando na verdade está apenas imune a seu próprio efeito de lentidão na área. Gastando 5 pontos de PSI, você pode deixar uma ação qualquer mais rápida que o normal um passo. Assim, pode transformar uma ação de turno inteiro em uma ação, ou uma ação em um movimento, ou um movimento em uma ação muito simples (você pode fazer no máximo quatro ações muito simples em um mesmo turno). Você pode gastar 5 pontos de PSI extras para pular mais de um passo; ou seja, você precisa gastar 10 pontos de PSI para transformar uma ação de turno inteiro em um movimento. Você pode fazer mais de uma ação e até atacar mais de uma vez no mesmo turno, desde que não dependa de outros fatores, como a reação de outro indivíduo. O Mestre tem a palavra final sobre o que você pode ou não deixar mais rápido.





# IDEIAS DE AVENTURAS

## AMEAÇA DOS FI-BETA-SIGMA

Após a morte de Murciélago, os agentes do Bureau devem investigar a ameaçadora Irmandade dos Fi-Beta-Sigma, formada por poderosos helletristas que estão sempre um passo à frente por sua clarissenciência. Eles precisam interceptar um atentado coordenado por essa Irmandade contra uma importante instalação militar.

## A VINGANÇA DE SELENITE

Selenite, a ladra internacional biocinética, descobre que o Bureau está se aproximando dos segredos das Irmandades Helletristas. Agora, ela planeja roubar uma arma experimental capaz de anular poderes psiônicos, forçando os agentes a impedi-la em uma corrida global.

## A AGENDA DOS HELLETRISTAS PERDIDOS

Um helletrista encontra uma pista sobre uma antiga agenda que contém informações secretas sobre Irmandades ainda desconhecidas além das quatorze. Os helletristas precisam viajar a um local remoto para localizar o item antes que caia nas mãos de militares.

## REBELIÃO NA BASE 42

Um grupo de helletristas infiltrados na Base 42 tomou controle da instalação e aprisionou seus oficiais. Os agentes devem invadir a base, enfrentando helletristas com poderes combinados, para retomar o controle e impedir que os segredos do Bureau sejam vazados.

## O ENIGMA DO ESPAÇO-TEMPO

Um misterioso psiônico com poder sobre o espaço-tempo (Psicoportador? Cronocinético?) começa a eliminar certas figuras influentes de várias Irmandades, ameaçando a frágil ordem entre os Helletristas. Tanto agentes do Bureau como helletristas das Irmandades ameaçadas são encarregados de rastrear este assassino e evitar que a guerra entre Irmandades exploda.

## INFILTRAÇÃO NA IRMANDADE PSI-LORDE

Os agentes recebem uma missão para infiltrar a Irmandade Psi-Theta-Ômega, formada por telecinéticos, telepatas e teleportadores de altíssimo nível, que planeja um golpe silencioso

contra a lideranças políticas globais. Eles devem se disfarçar e ganhar a confiança da Irmandade para descobrir seus planos e desmantelar a conspiração por dentro.

## O COLAR DE APOLO

Um artefato lendário que amplifica os poderes psiônicos foi descoberto e agora está sendo disputado por várias Irmandades. Helletristas e agentes precisam localizá-lo e garantir que ele não caia nas mãos de uma Irmandade que possa usá-lo para controlar a nação helletrista e as nações humanas.

## CÚPULA PSIÔNICA

Uma cúpula psiônica impenetrável foi erguida em uma grande cidade, isolando centenas de pessoas, e rumores indicam que uma Irmandade poderosa está realizando experimentos perigosos lá dentro. Os agentes devem descobrir como atravessar a cúpula e desmantelar os planos da Irmandade antes que a situação saia de controle.

## O FATOR CRONOPORTAÇÃO

Um grupo dissidente de cronoportadores começou a alterar eventos históricos para garantir sua supremacia no presente. Helletristas e agentes devem correr contra o tempo, literalmente, para impedir essas alterações temporais e restaurar a linha do tempo original.

## O SILÊNCIO DOS HELLETRISTAS

Psiônicos ao redor do mundo começam a perder seus poderes misteriosamente, e as Irmandades culpam o Bureau por estar desenvolvendo uma arma antipsiônica. Os agentes precisam investigar a verdadeira causa por trás desse fenômeno e impedir uma guerra entre a nação helletrista e os governos humanos, enquanto enfrentam facções enfurecidas e perigosas. Para piorar, psico-ergocinéticos iniciam uma onda de caçadas enfurecidas em busca de psiônicos cada vez mais raros para eles terem de “alimento”.

## HELLETRISTAS X ARKANUN/TREVAS

Algumas opções interessantes para inserir a nação helletrista neste cenário seria na forma de heranças híbridas que despertam tais poderes psiônicos, especialmente no caso de Nephalins



# IDEIAS DE AVENTURAS

(os meio-anjos), mas incluindo também os semideuses das várias religiões panteístas antigas. Poderia ser também uma onda recente de Servos de Baphomet recebendo tais poderes psiônicos e estruturando a nação helletrista sob a liderança (desconhecida) de Magnus Petraak, o verdadeiro classificador dos poderes em letras gregas.

Uma forma ainda mais interessante seria subverter toda a proposta original de helletristas e passar a chamá-los neste cenário de enoquianos, substituindo as letras gregas pelo alfabeto enoquiano (considerado na literatura ocultista como a língua dos anjos). A tabela abaixo pode ajudar a transpor de uma letra grega a uma letra do enoquiano (importante ressaltar que o alfabeto enoquiano possui menos letras que o grego – conheça as letras visualmente na Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Enochian>).

## HELLETRISTAS X INVASÃO

Esta combinação é a mais fácil, especialmente pela já existência de poderes psíquicos no cenário de INVASÃO. A nação helletrista poderia na verdade ser controlada nas sombras pelos alderanos, que estariam na verdade preparando a nação helletrista

para auxiliar a colonização alderana sobre a Terra em um futuro próximo.

De acordo com materiais expandidos extra-oficiais do cenário, os alderanos e os Blues (híbridos de alderanos com cetáceos) teriam acesso a uma modalidade psíquica chamada Biomagnetocinese. Dentro da lógica helletrista, poderia ser criado uma Irmandade específica de Biomagnetocinéticos através da combinação ΠΗΜ (Pi-Eta-Mi), capazes de feitos como otimização do uso de pontos de PSI, disrupções biomagnéticas nos cérebros alheios, transformação de pontos de PSI em PVs, pulsos eletromagnéticos e intensificação de regeneração orgânica. Os Biomagnetocinéticos seriam a Irmandade mais dedicada à servidão aos alderanos.

## HELLETRISTAS X MAYTRÉIA

Os helletristas seriam nada mais que Doutrinados com poderes tão semelhantes que seus usuários decidiram se unir em Irmandades, e as Irmandades na nação secreta sem território dos helletristas. Os Iniciados têm a oportunidade de revelar que os helletristas não precisam estar presos a esta egrégora e que podem evoluir muito mais que isso.

## CONVERSÃO DO ALFABETO GREGO PARA O ENOQUIANO

<b>A α (Alfa)</b>	(Un)	<b>Κ κ (Kappa)</b>	(Veh)	<b>Υ υ (Upsilon)</b>	(Van)
<b>B β (Beta)</b>	(Pa)	<b>Λ λ (Lambda)</b>	(Ur)	<b>Φ φ (Fi)</b>	(Or)
<b>Γ γ (Gama)</b>	(Ged)	<b>Μ μ (Mi)</b>	(Tal)	<b>Χ χ (Chi)</b>	Sem equivalente
<b>Δ δ (Delta)</b>	(Gal)	<b>Ν ν (Ni)</b>	(Drux)	<b>Ψ ψ (Psi)</b>	Sem equivalente
<b>Ε ε (Epsilon)</b>	(Graph)	<b>Ξ ξ (Ksi)</b>	(Pal)	<b>Ω ω (Ômega)</b>	(Med)
<b>Z ζ (Zeta)</b>	(Ceph)	<b>Π π (Pi)</b>	(Mals)	<b>ς ς (Stigma)</b>	Sem equivalente
<b>Η η (Eta)</b>	Sem equivalente	<b>Ρ ρ (Ro)</b>	(Don)	<b>Μ μ (San)</b>	Sem equivalente
<b>Θ θ (Theta)</b>	Sem equivalente	<b>Σ σ/ς (Sigma)</b>	(Fam)	<b>Κ ϝ (Kai)</b>	(Na)
<b>Ι ι (Iota)</b>	(Gon)	<b>Τ τ (Tau)</b>	(Gisg)	<b>Ϟ ϟ (Koppa Arcaico)</b>	(Ger)



O cenário de **Helletristas** expõe um mundo oculto onde indivíduos dotados de poderes psiônicos desafiam as leis da natureza e da sociedade. Entre eles, as Irmandades **Helletristas** emergem como uma força secreta, unindo aqueles capazes de manipular mente, matéria e tempo, organizados em torno das letras gregas que simbolizam seus dons. Embora operem nas sombras, esses psiônicos começam a questionar seu lugar no mundo: será que, com seus talentos sobre-humanos, eles merecem algo mais do que a clandestinidade? Sem território próprio, as Irmandades reivindicam uma nação que transcende fronteiras físicas, existindo na mente e nas ações daqueles que compartilham o mesmo destino – o de evoluir além dos limites da humanidade comum.

Enquanto as agências governamentais, como o Bureau, travam uma guerra silenciosa para controlar ou destruir esses indivíduos, uma nova questão emerge: os psiônicos têm o direito de forjar sua própria nação, uma sociedade sem fronteiras físicas, construída sobre laços de poder, conhecimento e fraternidade? Seus dons os tornam perigosos, mas também lhes conferem uma autonomia que desafia as definições convencionais de soberania. Em um mundo onde as nações são baseadas em territórios, bandeiras e exércitos, os **Helletristas** constroem um senso de identidade que transcende barreiras geográficas, alimentado por seu potencial mental e psíquico. Para eles, o conceito de “nação” pode ser redefinido, baseado na unidade de mentes superiores e não na ocupação de terras.

Este cenário convida mestres e jogadores a explorar não apenas as batalhas e missões de espionagem, mas também a profunda questão filosófica: merecem os psiônicos seu próprio lugar no mundo, mesmo que ele não exista fisicamente? Será que suas habilidades, tão distintas da humanidade comum, justificam uma nova forma de soberania, onde o poder da mente substitui as linhas no mapa? Entre ação e intriga, há uma reflexão sobre o que define uma nação e se a verdadeira fronteira não seria, afinal, a mente humana – e se ela merece ser livre ou controlada.

