

Poderees da Mente



Flávio Araújo

Agradecimentos

Em primeiro lugar, a Deus. Em segundo, a Gery Gygax, por ter criado o RPG. E em terceiro, ao Marcos, por ter me apresentado ao RPG.

Outros Agradecimentos

- Ao pessoal do grupo de Tormenta (Bruno, Caio, Felipe e Rafael), com os quais eu praticamente aprendi a jogar RPG (claro... menos com o Rafael...).
- Ao pessoal da lista de discussão de Invasão, principalmente ao Larss Wullfgar, pela grande idéia de fazer facções de psiônicos com objetivos opostos, estilo X-Men e Irmandade de Mutantes.
- Ao Marcelo Cassaro “Paladino”, pela elaboração do cenário de Invasão e Inimigo Natural e ao Marcelo Del Debbio, por desenvolver uma 2a Edição de Invasão e não deixar que esse magnífico jogo morresse.
- Aos artistas que ilustraram as imagens presentes nesse livro (mesmo que involuntariamente...).
- A todos os webmasters que administram paginas de RPG que coloquem este livro para download livre.

Senhores da Mente é um suplemento não oficial e gratuito para o RPG Invasão 2 Edição. E como não poderia deixar de ser: os fatos, poderes e personagens mostrados aqui são meramente ficcionais, qualquer semelhança com a vida real será mera coincidência. Lembre-se: a realidade é muito pior...

Sugestões, comentários, críticas e ameaças de morte, escrevam para:
ed_calaveira@yahoo.com.br

P.S: Qualquer semelhança com MATRIX e X-MEN NÃO será mera coincidência.... eu realmente pago um pau pros dois....

“(...) minha velocidade de leitura é tamanha que não posso virar as páginas com a rapidez confortável. Eu prefiro me sentar aqui e ler as mentes dos grandes autores enquanto eles digitam. Você ficaria surpreso com quantas boas idéias jamais chegam á pagina impressa”.

-Professor Charles Xavier, Mutante Telepata.

POR DENTRO DOS PROGRAMAS DE “GUERRA MENTAL” MILITAR DOS EUA

Em uma localidade altamente secreta em uma base do exército do EUA, homens e mulheres trabalhando para a CIA prepararam-se para “cair” dentro da quarta dimensão. Estão em uma sala de paredes cinzas, com carpete, móveis, tudo. Uma música barroca toca enquanto eles se reclinam, relaxando e se preparando para entrar em um estado alterado de consciência. O que eles estão para fazer é acessar o contínuo espaço-tempo, em uma técnica conhecida como “visão remota”. Quando o cérebro registra o estado de onda tetha no equipamento de monitoração, eles estão prontos para “saltar para dentro do éter”, nas palavras de David Morehouse, autor de *Psychic Warrior: Inside the CIA's Stargate Program* (Guerreiro Psíquico: Por Dentro do Programa Portão Estelar da CIA).

Ficção científica? Não exatamente.

Esta é uma tecnologia avançada, desenvolvida inicialmente por cientistas e físicos altamente considerados com especialização em laser, tais como o dr. Targ e o dr. Puthoff, e o Instituto de Pesquisas de Stanford (Stanford Research Institute), nos anos 70.

Mais recentemente, o programa foi desenvolvido pela Agência Central de Inteligência do EUA (CIA) e a Agência de Inteligência de Defesa do Pentágono (DIA). Este programa altamente secreto de guerra psíquica foi denominado Projeto Scangate, depois Operação Sun Streak, depois Operação Stargate. Os controladores de Morehouse o descreviam como um “método de coleta de inteligência”. Sobrepondo-se à burocracia interna e à supervisão do Congresso, eles eram chamados “Programas Especiais de Acesso” ou “SAPs” (Special Access Programs) - uma abordagem celular e uma organização e compartimentação de todas as atividades que poderiam atrair uma atenção não desejada para o Pentágono, bem como prover uma negação “plausível e racional”. Não apenas um *whistleblower* (agente que denuncia as tramas da agência para a qual trabalha) comum, David Morehouse é um profissional realizado, com uma

folha de distintos serviços prestados. Um altamente condecorado e respeitado oficial de terceira geração do Exército, Morehouse possui um grau de M.A. em arte e ciência militar, como também um Ph.D. da Universidade LaSalle.

Quando estava na Jordânia, em uma operação de treinamento de rotina, Morehouse foi acidentalmente atingido na cabeça, ou mais especificamente, no capacete. Suas habilidades extra-sensoriais foram abertas, e isto pareceu precipitar episódios recorrentes que poderiam ser chamados “psíquicos”. Ele então tornou-se o principal candidato a ser introduzido à super-secreta Operação Stargate (Portão Estelar), um programa conjunto DIA/CIA no Forte Meade, o qual utilizava a “visão remota” como uma operação de “inteligência”. Durante a sua carreira militar, Morehouse ganhou numerosas medalhas e comendas por serviços meritórios, como também *asas de pára-quedista* (condecorações) de seis países estrangeiros. Depois que ele deixou o programa de visão remota em 1991, ele foi designado como oficial executivo de batalhão do Segundo Batalhão do 5065º. Regimento de Infantaria Pára-quedista da 82ª. Divisão Aerotransportada. Logo depois, Morehouse decidiu expor a operação Stargate e sua tecnologia, com a esperança de que o seu potencial benéfico e uso pacífico pudessem ser levados ao público. Contudo, ele logo percebeu que sair de uma operação secreta não era tão fácil quanto entrar. De fato, sair vivo dela tornou-se seu último exercício de sobrevivência.

O que aconteceu? A fim de desacreditá-lo, e ao seu escrito, o Exército tentou levá-lo à Corte Marcial com manobras fraudulentas. Em dezembro de 1994, Morehouse renunciou a seu comissionamento. *Então, o que acontece aos whistleblowers, no governo dos EUA?*

No caso de David Morehouse, falsas acusações foram lançadas contra ele. Os pneus de seu carro foram “furados” para estourar, cortado para causar um acidente na rodovia. Ele e a sua



família foram hostilizados por telefonemas anônimos, suas conversações telefônicas foram gravadas. Sua casa teve vazamento de gás e quase explodiu; sua filha quase morreu com a fumaça.

Então, uma campanha orquestrada para desacreditar Morehouse foi iniciada, com cartas anônimas sendo enviadas ao público leitor e à companhia produtora que comprou os direitos de seu livro, *Psychic Warrior*.

CIA - DESINFORMAÇÃO HOSTIL Depois de sua decisão de vir a público, David Morehouse foi submetido a muita hostilidade e a uma campanha de difamação pela CIA. Ele diz que um dos principais responsáveis por esta campanha era um homem de nome John Alexander, objeto de uma entusiasmada reportagem na revista *Wired*, em 1995.

INTELIGÊNCIA MILITAR: UM OXÍMORO

“Há resmas e resmas de documentos que mostram que este fenômeno [a VR] existe”, diz Morehouse. Muitos deles são classificados como TOP SECRET. Ed May (físico que chefiava os Laboratórios de Pesquisa de Ciências Cognitivas) afirma que possui todo estes documentos.

Os Laboratórios de Pesquisa de Ciências Cognitivas são uma instituição de pesquisas de visão remota e outros fenômenos paranormais, os quais PES e Psicocinese. Continuando a hostilidade orquestrada pela CIA, Ed May brandiu documentos contra Morehouse, antes do início de um talkshow no qual ambos apareceriam. Ele ameaçou Morehouse de ter seu caso de corte marcial reaberto, dizendo que o levariam a uma Corte Federal e o processariam por violação da segurança.

Morehouse poderia também ter dito que, *“Há pessoas lá que podem fazer isto com você”*. *“Este é o caso de todos aqueles caras: Jim Schnabel, John Alexander e Ed May”*, diz Morehouse. *“Ed May trabalha para a CIA. Ele disse no show de Gordon Elliott que era o responsável pelo programa militar de treinamento de visão remota. Porém, eu nunca vi este cara ou ouvi o seu nome enquanto estive trabalhando lá”*.

NOVAS HABILIDADES PARA O PRÓXIMO MILÊNIO

David Morehouse, autor de *Guerreiro Psíquico*, deveria ser condecorado por sua coragem em expor estes segredos do mundo da quarta dimensão, e trazer a visão remota para fora do âmbito restrito da Inteligência.

Ser um whistleblower pode ser seu último desafio. Com grande sacrifício para sua família e para a sua vida, ele tem sofrido inimagináveis processos, atribuições e hostilidade pela CIA e seus patetas. E, apesar de uma bem organizada campanha contra o seu trabalho, ele tem resistido com sucesso a esta barreira de calúnias e ataques pessoais. A importância da visão remota não deveria ser subestimada. Assim como através da Internet se pode conseguir informação mais rapidamente e mais fácil do que ir à livraria, assim também a visão remota tem o potencial para revolucionar o acesso aos registros históricos e outros que são inacessíveis aos cinco sentidos. O século 21 irá requerer novos talentos. A visão remota e sua auxiliar, a assim chamada ‘percepção extra-sensorial’ (PES) ou poderes paranormais, podem ser cruciais à sobrevivência e evolução da raça humana.



PSI

Grande parte dos relatos de contatos com extraterrestres sugere que tais criaturas têm Poderes Psíquicos -o que pode ser uma indicação da própria existência desses poderes.

Se eles existem, não seria nada absurdo que os terrestres pudessem possuí-los.

Caso você esteja utilizando Poderes Mágicos em sua campanha, um mesmo personagem não pode possuir Poderes Mágicos e Psíquicos. Digamos que a mente que entra em contato com poderes superiores não é capaz de controlar seus próprios dons interiores. Os Poderes Psíquicos, de acordo com estudos, são exatamente isso: dons interiores que qualquer pessoa pode desenvolver com treinamento, exatamente como a capacidade de lutar, nadar, falar e outros.

Existem 6 Dons psíquicos, mas alguns deles possuem ramificações nos poderes mais avançados: Telepatia, Psicocinese, Psicoportação, PES, Eletrostática e Força Vital.

Poderes Psíquicos

Seu Personagem tem Poderes Mentais -habilidades paranormais que estão adormecidas na maioria das pessoas. Talvez um contato com alienígenas tenha revelado seu psiquismo, talvez ele tenha sido cobaia de experimentos neste mundo. Motivos não faltam para provocar o despertar dos Poderes Psíquicos.

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 os poderes desenvolvidos. Possui 5 pontos de Focus e 3 pontos de PSI.

4 Pontos: Um Psiônico experiente. Possui 7 pontos de Focus e 5 Pontos de PSI.

5 Pontos: Um poderoso Psiônico. Possui 9 pontos de Focus e 7 pontos de PSI para gastar.

6 Pontos: Mestre Psiônico. Possui 11 pontos de Focus e 9 pontos de PSI.

Os Poderes Psiônicos (ou Psíquicos) são, na verdade, apenas coisas que se pode fazer com os dons. Se o Personagem possui o Dom necessário, basta usar o Poder.

Poderes Psíquicos funcionam como a Magia. O Personagem possui Focus em determinados Dons e utiliza-se de Pontos de PSI para alimentar esses Poderes.

Eddie possui o Aprimoramento Poderes Psíquicos 3 (ou seja, 5 Focus e 3 pontos de PSI). Ele decide desenvolver Telepatia 3 e Sensitividade 2.

Pontos de PSI são recuperados à razão de um ponto a cada dez minutos de repouso absoluto (meditação, e neste tempo o Personagem não pode realizar nenhuma outra ação).

Se Eddie utiliza-se de todos os seus PSI, ele necessitará descansar (o repouso durante 8hs sono é suficiente) ou meditar (usando técnicas especiais) durante um mínimo de 10 minutos para cada PSI. Se for interrompido antes deste período, ele precisa recuperar a meditação.

Os limites para o uso de Poderes Psíquicos são determinados pelo Focus em cada um dos Dons Psíquicos. O uso de Poderes Psiônicos requer concentração absoluta.

Exigências

Aqui consta o Focus mínimo necessário para realizar um certo Poder Psíquico.

Custo

O Psiônico usa a mente como condutor de poderes. Isso consome uma certa fadiga mental, gastando pontos de PSI. Cada Poder tem um custo diferente para ser realizado (e às vezes mantido). Padrão significa que o Psiônico consome 1 Ponto de PSI para cada dois pontos de Focus necessário; quando um Poder envolve dois ou mais Dons, vale o Focus mais alto, a menos que sua descrição diga o contrário.

Poderes instantâneos, cujo efeito desaparece imediatamente (como uma Bola de Fogo que explode e some no mesmo instante), permitem ao Psiônico recuperar seus PSI normalmente. Contudo, quando o efeito é duradouro (como manter uma Conversa Telepática com alguém), os Pontos de PSI ficam presos no Poder. Mesmo com descanso ou Drogas (veja mais adiante), o psiônico não poderá recupera-los; seu total de PSI ficará reduzido até que o Poder termine. Um Psiônico pode cancelar seu próprio Poder quando quiser, mas ainda assim precisará descansar para restaurar seus PSI.

Alcance

A distância máxima do Psiônico que o Poder pode atingir. Poderes Instantâneos e Sustentáveis (veja a seguir) se dissipam imediatamente quando deixam a área de efeito. Poderes Permanentes ainda devem ser realizados dentro dessa área, mas depois que o Psiônico se afastar sem que o efeito termine.

“Padrão” significa que o alcance depende do Focus. 10m para Focus 1; 25m para Focus2; 50m para Focus 3; 100m para Focus 4; 200m para Focus 5; 400m para Focus 6; 800m para Focus 7; 1600m para Focus 8; e assim por diante. Apesar dessas longas distâncias, é absolutamente necessário que o psiônico tenha contato visual com o ponto ou criatura onde o Poder será lançado. O Poder Psíquico Busca Telepática pode ajudar nisso.

Perceba que alcance e raio de efeito não são a mesma coisa: Barreira de Fogo tem alcance Padrão, mas afeta apenas uma área de 1m de diâmetro por nível do Focus.

Poderes acerta automaticamente, sem precisar de testes por parte do Psiônico, a menos que sua descrição diga o contrário. “Apenas ao Toque” quer dizer que o Psiônico deve tocar a criatura ou o objeto que recebe o Poder; neste cãs, para tocar um alvo que esteja livre para se mover (e que não queira receber a magia), o Mago vai precisar de um sucesso num teste de alguma Perícia de Combate Corpo-a-Corpo (Briga, Box, Artes Marciais...). Esse ataque não causará dano real, pois o psiônico só estará concentrado para usar o poder, e não para ferir. “Apenas o Psiônico” quer dizer que o Poder nunca pode ser lançado sobre outras pessoas, apenas no próprio psiônico que o invocou.

Duração

Existem três tipos de duração para um poder: instantâneo, sustentável ou permanente.

Instantâneos: como o nome diz, estes poderes duram apenas um instante. Eles realizam seu efeito no momento em que são lançados, e então acabam -como um Ataque Cinético, uma Bola de Fogo, um Desintegrar. Os Pontos de PSI gastos com o poder podem ser recuperados na primeira oportunidade.

Sustentáveis: Poderes sustentáveis permanecem ativos pelo tempo que o Psiônico quiser manter seus Pontos de PSI nele. Uma vez ativado um Poder de duração Sustentável, o psiônico não pode usar outros Poderes, pois deve manter a concentração. Quando os Pontos de PSI do psiônico são reduzidos a zero, quaisquer poderes sustentáveis que ele esteja mantendo são imediatamente cancelados.

Permanentes: Poderes permanentes realizam seu efeito quando são ativados, mas o efeito continua ativo. Como nos Poderes Instantâneos, os Pontos de PSI gastos com Poderes podem ser recuperados na primeira oportunidade. Repare que alguns Poderes dizem “permanente até ser cancelado”; isso quer dizer que o Poder vai durar até ser interrompido por algum outro poder.

Poderes Iniciais

Um Personagem recém criado com Poderes Psíquicos começa com um Poder para cada 2 pontos de Inteligência. Todos os Poderes devem ser aprendidos. Eles podem ser ensinados por um mestre, descobertos em CDs e implantes cibernéticos, enfim, deve haver uma boa explicação no Background do Psiônico.

Aprender um novo Poder é simples: basta conhecer a linha de concentração adequada. Aprender um Poder apenas vendendo é extremamente difícil: requer sucesso num teste de INT, com apenas o valor comum (se a INT é 12, o teste não será feito com 48%, o normal, e nem com 24%, o difícil, e sim com os 12% -o quase impossível!). Outra solução seria a nova Perícia Psionicismo, que está no grupo Ciências Proibidas. Mais tarde, se tiver o Focus mínimo e outras exigências necessárias, já será capaz de ativar o novo poder.



Dons da Mente

Como dito anteriormente, existem 6 Dons Psíquicos:

Telepatia: É uma das mais importantes ciências da mente e uma das primeiras a serem estudadas a fundo. A Telepatia inclui a leitura de mentes, controle e influência mental, ataques psíquicos, escudos contra ataques psíquicos, manipulação de memórias e lembranças ou fatos esquecidos e abertura de “portas” trancadas da memória.

***Psicocinese:** Envolve o controle sobre a matéria em suas mais diversas formas. Este Dom está ramificado em três outros Dons básicos: **Telecinésia** (domínio da mente sobre a matéria, a capacidade de mover e arremessar objetos e criar escudos físicos), **Pirocinésia** (agitar as moléculas do ar ou as matérias para criar fogo) e **Criocinese** (paralisar as moléculas do ar e da matéria até que atinjam o ponto de solidificação)

***PES:** Representa a capacidade de perceber o mundo que nos cerca com maior eficiência, também possibilita ter visões de outros planos, do futuro e do passado. Está dividido em três outros Dons: **Mediunidade** (ver, ouvir, sentir conjurar e banir espíritos), **Projeção de Consciência:** (A Projeção inclui desligar-se do corpo físico e penetrar com seu espírito no Plano Astral ou Espiritual) e **Sensitividade** (ver coisas que acontecem em outro lugar, outra época e até mesmo outras dimensões).

Eletrostática: Um poder exclusivo e muito raro. Envolve a criação de campos elétricos, disparos de descargas elétricas, interferência em ondas eletromagnética e mesmo em poderes psíquicos. Devido a sua eficiência contra metalianos, esse poder é muito visado por psiônicos traktorianos.

Força Vital: O Dom mental capaz de modificar a Força Vital das pessoas (Pontos de Vida, Pontos de PSI, Pontos de Magia e outras forças energéticas ligadas à “Roda dos Mundos”). O controle do fluxo vital em seres vivos também pode ser influenciado. Com tempo suficiente e meditação, o psiônico além de restaurar Pontos de Vida, pode regenerar membros e órgãos perdidos ou transferir PVs para outra pessoa. O tempo necessário para cada caso é definido pelo Mestre.

***Obs:** Cada ramificação nestes dons (Psicocinese se ramifica em Telecinésia, Pirocinésia e Criocinese e PES em Mediunidade, Projeção de Consciência e Sensitividade) deve ser comprada em separado, pois são considerados dons distintos uns dos outros.

Lista de Poderes

Absorção de Energia

Exigências: Força Vital 3

Custo: Padrão

Duração: Enquanto o toque durar

Alcance: Somente ao toque

Igual ao Poder Drenar Vida, mas absorve Pontos de PSI. Esses pontos serão adicionados aos do psiônico, sem ultrapassar o limite máximo.

Afinidade com Animais

Exigências: Força Vital

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Os animais não vêem o psiônico como uma ameaça e o deixarão em paz (a menos que sejam provocados ou estejam sobre controle mental).

Âncora Espaço-Tempo

Exigências: Sensitividade 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Apenas o psiônico

Poder muito útil para psiônicos que realizam viagens astrais constantemente. Ele saberá exatamente onde e quando está.

Andarilho do Fogo

Exigências: Pirocinésia 3

Custo: Padrão

Duração: 3d6 minutos

Alcance: Apenas o psiônico

Permite ao psiônico andar através do fogo sem sofrer qualquer tipo de dano. O único efeito colateral deste poder é que o psiônico não tem como saber sua duração exata: o Mestre rolará 3d6 em segredo e esse será o número de minutos que o psiônico estará invulnerável.

A partir de Focus 4, este poder poderá ser usado em outras pessoas (**Proteção contra Calor**).

Animação Suspensa

Exigências: Força Vital 3

Custo: Padrão

Duração: 1 hora para cada ponto de Focus

Alcance: Apenas o psiônico

O psiônico pode simular a morte do corpo físico. Seus batimentos cardíacos, respiração, etc cessarão. Qualquer exame revelará que o personagem está morto, com exceção de um exame cerebral, este detectará atividade cerebral normal.

Apodrecer

Exigências: Força Vital 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Apenas ao toque

O toque dos psiônico destrói ervas, mata pequenos animais e apodrece coisas de natureza orgânica.

Aquecer o Ar

Exigências: Pirocinésia 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Este poder faz com que a temperatura ambiente aumente. Duplica a temperatura ambiente para cada ponto de Focus utilizado. Se a temperatura ultrapassar 35°C, todos os testes serão feitos com metade do valor normal. Se esta ultrapassar 45°C, qualquer criatura que tenha CON abaixo de 12 deverá fazer um teste de CON para não desmaiar. Se ultrapassar 50°C, criaturas com CON abaixo de 12 devem fazer um teste com metade do valor normal e criaturas com CON abaixo de 18 devem fazer um teste normal. Criaturas aquáticas devem fazer testes a partir de 35°C (traktorianos são, de certa forma, crustáceos incluídos nesse grupo).

Armas de Gelo

Exigências: Criocinese 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

Este poder cria nas mãos do psiônico uma arma branca qualquer (espada, lança, bastão...), que causará 1d+FR de dano para cada ponto

de Focus empregado na criação da arma. O psiônico ainda precisa fazer o teste de ataque normalmente.

Armadura de Carne

Exigências: Força Vital 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

Com este poder o psiônico pode enrijecer a própria pele, tornando-se mais resistente aos danos. Funciona da mesma forma que o poder telecinético Campo de Força.

Arranjo Molecular

Exigências: Telecinésia 3

Custo: Padrão

Duração: Permanente

Alcance: Padrão

Através da manipulação de partículas, o psiônico pode derreter, congelar, amolecer ou enrijecer a matéria. A quantidade máxima de matéria que pode ser afetada é determinada pelo seu peso total:

Focus 1: 20Kg

Focus 2: 50Kg

Focus 3: 100Kg

Focus 4: 200Kg

Focus 5: 400Kg

Focus 6: 800Kg

Focus 7: 1,6Ton

Focus 8: 3,2Ton

Este poder não pode ser usado contra seres vivos. Se usado para amolecer algum tipo de defesa física, considere que cada dois pontos de Focus reduz em -1 o IP total do alvo (até o míni-

mo de IP-4). Da mesma forma, enrijecer pode ser usado para melhorar alguma defesa física: IP+1 para cada dois pontos de Focus, até um máximo de IP+4.

Assombro

Exigências: Telepatia 3

Custo: 1 Ponto por Criatura

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Quando este poder é ativado contra uma criatura, esta deve fazer um teste de WILL. Se falhar, vai ficar apavorada e tentar fugir do Psiônico de qualquer maneira, o mais rápido que puder. Uma vítima assombrada não pode usar qualquer manobra, Vantagem ou poder -exceto aquelas que ajudem em sua fuga. O Assombro vai durar até que o poder termine ou até que a vítima saia do alcance do poder (o que pode ser difícil, se o psiônico começar uma perseguição...). Personagens ou criaturas que por algum motivo sejam imunes ao medo -como certos sacerdotes, ou personagens sob efeito de Drogas -nunca são afetados por esta magia.

Atração/Aversão

Exigências: Telepatia 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

O psiônico pode influenciar a opinião das pessoas sobre a sua imagem. Elas podem se sentir atraídas por ele (adicione +20% em testes de Manipulação que envolvam Carisma) ou repelidas (adicione +20% em testes de Manipulação que envolvam Força de Vontade e Inteligência)

Autocontrole

Exigências: Telepatia 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o Psiônico

Através de muita concentração, o psiônico consegue ignorar a dor de certos ferimentos, usando seu nível em Telepatia/Autocontrole com se fosse um Índice de Proteção. Um psiônico com Telepatia 3 e Autocontrole pode possuir IP3. Cortes, tiros e socos ainda deixam suas marcas. Apenas o dano é ignorado.

Banir

Exigências: Mediunidade 3

Custo: Especial

Duração: Permanente

Alcance: Padrão

Através dos seus poderes psíquicos, o médium pode enviar um espírito de volta para Spiritum. Para isso, anuncia quantos pontos de PSI irá gastar (o limite de pontos é igual ao seu Focus em Mediunidade) e testa WILL + Xd6 (onde X é igual ao número de pontos de fé empregados) vs. WILL da criatura. Caso a criatura perca a disputa, será enviada para Spiritum. A única exceção é se a passagem para o reino dos mortos não tiver sido concedida para aquele espírito; nesse caso, ele se afastará do psiônicos o máximo que puder, e este poder passa a ser instantâneo, e não permanente.

Barreira de Fogo

Exigências: Pirocinésia 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Com este poder o psiônico pode erguer uma muralha de fogo. Esta terá 1m de altura por 1m de comprimento por ponto de Focus empregado. Qualquer um que tentar ultrapassá-la sofrerá 1d6 de dano para cada 2 pontos de Focus utilizados (ou 1 ponto de dano se focus utilizado for 1).

Barreira Mental

Exigências: Telepatia 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

Este poder protege a mente do personagem de ataques de outros psiônicos com Telepatia. Se ele for atacado, pode pedir uma disputa da sua PSI vs. PSI do atacante (cada um joga 1d6 para cada ponto de PSI que desejar gastar, ganhando o que tirar o maior número). Se o atacante for bem sucedido, o ataque surtirá efeito normalmente, caso contrário, nada acontece.

Barreira versus Espectros

Exigências: Mediunidade 3

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Este poder impede a entrada de espíritos na área de Alcance (dada em m² ao redor do psiônico). Para isso, anuncia quantos pontos de PSI irá gastar (o limite de pontos é igual ao seu Focus em Mediunidade) e testa WILL + Xd6 (onde X é igual ao número de pontos de fé empregados) vs. WILL da criatura. Caso a criatura perca a disputa, não conseguirá se aproximar do psiônico.

Bola de Fogo

Exigências: Pirocinésia 3

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Cria uma Bola de Fogo em pleno ar. A Bola de Fogo causa 1d de dano por nível de Focus em todos os alvos que estejam dentro da área de efeito. Essa área mede 1m de raio para cada nível em Pirocinésia. As vítimas podem fazer um teste de Resistência para reduzir o dano sofrido à metade.

Busca Astral

Exigências: Projeção de Consciência 1, Viagem Astral

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Este poder leva um psiônico em forma astral até a pessoa que está sendo procurada, desde que seja conhecida.

Busca e Localização

Exigências: Telepatia 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Assim que o psiônico ative esse poder, ele pode buscar por uma mente com a qual já tenha tido algum contato (talvez com outro Poder Telepático, por Hipnose, por um estudo detalhado de alguns meses...). É óbvio que esse poder só afeta a área de Alcance.

Cancelar Poder

Exigências: Variável

Custo: Padrão

Duração: Permanente

Alcance: Padrão

Qualquer psiônico pode cancelar um poder ou efeito realizado por outro psiônico -até mesmo aqueles Permanentes. Para isso, além de pagar o custo em PSI, ele deve possuir em pelo menos um de seus Focus igual ou superior ao Focus do psiônico que lançou o poder.

Para cancelar um poder é necessário que o psiônico tenha os mesmos Focus daquele que a realizou. Exige-se um Teste de Poder entre o psiônico invocador e o psiônico “cancelador”.

Campo de Força

Exigências: Telecinésia 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Cada ponto de Focus melhora um pouco a proteção do alvo (que pode ser o próprio psiônico ou qualquer outra pessoa ao alcance) para absorver dano: +1 ponto de

IP para Focus 1; +2 para Focus 2; +1d para Focus 3; +2d para Focus 4; e +3d para Focus 5. Não é possível elevar a proteção acima de IP+3d.

Clairaudiência

Exigências: Sensitividade 1 ou Mediunidade 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico pode escutar sons distantes (dentro da área de alcance) e os espíritos a sua volta.

Clairvoyance

Exigências: Sensitividade 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico pode ver imagens distantes (dentro da área de alcance). As imagens aparecerão como vultos, sendo que é impossível vê-las com nitidez total (não é possível ler alguma coisa, por exemplo).

Camuflagem

Exigências: Força Vital 3

Custo: Padrão +3 PVs

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

A pele do psiônico se altera de acordo com o ambiente, da mesma forma que a de um camaleão. Isso adiciona +30% na Perícia Camuflagem. O único inconveniente é que o psiônico deve estar nu para ele lhe conceder as vantagens...

Características Animais

Exigências: Força Vital 3

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

Este poder permite ao psiônico assimilar características de algum animal com o qual tenha tido contato. As características assimiladas variam muito, como o simples ato de enxergar cores ultra-violeta como um inseto a até voar com as asas de uma

águia! Veja abaixo algumas idéias e converse com o mestre sobre novas características.

(1) Sobreviver o dobro do tempo normal sem água, ar ou comida; rijeza igual á de um gorila (IP 2); radar/ sonar como um morcego ou golfinho

(2) Aumenta em +1 um atributo (sempre CON, FR, AGI ou PER) resiste a altas variações de temperatura (mas ainda é ferido por ataques de nitrogênio ou lança chamas (por ex.) normalmente); mudar a cor da pele como um camaleão (+40% em Disfarce).

(3) Aumenta em +2 um atributo; respirar em baixo d'água; andar em superfícies verticais como um inseto (velocidade normal); enxerga ultravioleta e infravermelho; pele igual á de um jacaré (IP 3)

(4) Aumenta em +3 um atributo; regenera 2 PVs por dia e membros perdidos em alguns dias (ou meses no caso de um braço ou perna); garras (dano de 1d6+FR, teste de Briga ou Artes Marciais).

(5) Pode sobreviver no vácuo por 10 min. Para cada ponto de CON; cria teias com FR 3D; planar como um esquilo voador (nunca ganha altura, a distancia máxima que você pode atingir é igual ao dobro da altura que você saltou).

(6) Sobrevive a grandes doses de radiação atômica, como um escorpião; pele igual á de um crocodilo do Nilo (IP 4); garras como as de um tigre (dano de 1d10+FR); detecta campos elétricos emanados pelos seres vivos; transforma os braços em asas, como um morcego (envergadura igual ao dobro de sua altura, voa com o dobro da velocidade d o corrida, não pode realizar tarefas manuais).

(7) Imune a todos os venenos e doenças; bioeletricidade, como um peixe-elétrico (causa 3d6 de dano em quem tocar na sua pele); garras maiores (dano de 2d6+FR, teste de Espada Curta), segrega veneno como uma naja indiana (causa 1d6 de dano se a vítima não conseguir acerto crítico em um teste de COM e +1d6 a cada 10 min., só pode ser curada com um soro antifóidico)

(8) Asas nascendo das costas (as mãos ficam livres, vôo com o dobro da velocidade de corrida); pele igual á de um rinoceronte (IP 6); segrega veneno como uma serpente-marinha (a vítima perde automaticamente 2d6 PVs e continua perdendo 1d6 a cada 10 min., caso não lhe seja dado o antídoto); dispara acido clorídrico pela boca (4d6 de dano, cada 10 pontos causados pelo acido reduza permanentemente em -1 o IP do alvo).

Congelar

Exigências: Criocinese 3

Custo: 1 ponto por criatura

Duração: Até que o gelo derreta

Alcance: Padrão

Com este poder o psiônico pode resfriar o ar ao redor da vítima a ponto de criar uma camada de gelo rígida ao redor dela. Cada vítima deste poder deve ter sucesso em dois testes de Resistência: se tiver sucesso no primeiro, terá evitado o congelamento. Mas, se fracassar nesse, deverá fazer um segundo teste de Resistência para não sofrer dano pelo frio (3d6 de dano).

Controlar o Próprio Corpo

Exigências: Telecinésia 1 ou Força Vital 1 Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

Este extraordinário poder concede ao psiônico o aumento de seus atributos físicos (CON, FR, AGI e DEX). Neste caso o aumento é de +1 para Focus 1; +2 para Focus 2; +1d para Focus 3; +2d para Focus 4; e +3d para Focus 5. O aumento nunca pode ser superior a +3d.

Apenas um Atributo pode ser aumentado por vez.

Conversar em Sonhos

Exigências: Telepatia 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico pode conversar com a pessoa enquanto ela dorme. Esta não é obrigada a responder nenhuma conversa do psiônico e pode acordar com um sucesso num teste de WILL.

Criar Gelo*

Exigências: Criocinese 1

Custo: Padrão

Duração: Permanente (até que o gelo derreta...)

Alcance: Padrão

O poder mais básico para quem domina o caminho do gelo. A forma de gelo terá 1m³, pesará 5kg, terá IP1 e 5 PVs por ponto de Focus empregado. A forma de gelo será, na maioria das vezes como uma parede sem forma definida, mas pode ser modelada com a perícia Arte-Escultura.

Criar Sons

Exigências: Telecinésia 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Cria e manipula a intensidade de sons dentro da área de alcance. Pode ser usado para abafar ruídos, alterar vozes, criar distrações....

Conhecer a Direção

Exigências: Sensitividade 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

A bússola psíquica. Com esse poder, o psiônico pode saber para que lado é o norte.

Conhecer a Localização

Exigências: Sensitividade 2

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Sabe exatamente a localização de um objeto escondido, passagem secreta ou pessoa dentro da área de Alcance.

Conjurar Espíritos

Exigências: Mediunidade 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: o dobro do normal

Este poder atrai os espíritos que estejam dentro de um raio igual ao dobro do alcance para a presença do psiônico. O espírito conjurado terá 1D de Atributos para cada ponto de Focus em Mediunidade.

Contatar Entidades Astrais

Exigências: Projeção de Consciência 3

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Com este poder o psiônico pode simular a conversa com Espíritos.

Criação de Formas-Pensamento

Exigências: Projeção de Consciência 2 Custo: 1 PSI p/ turno

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O Psiônico tem a capacidade de canalizar a energia da Forma-Pensamento de outros planos. Com um teste de Percepção, o psiônico é capaz de tatear o mundo espiritual em busca de algum objeto e mentaliza-lo dentro da área de alcance do poder. O Teste é Fácil para objetos pequenos (moedas, lápis, papel, coisas de uso cotidiano); Normal para objetos pequenos mas exóticos (jóias, armas, peças de roupa) ou com mais de 30cm; e Difícil para objetos únicos (a chave de uma porta, um documento específico, um objeto personalizado) ou feitos de qualquer tipo de metal ferroso. Os objetos conjurados dissolvem-se em Forma-Pensamento novamente quando o poder for desativado ou quando se esgotarem os pontos PSI do psiônico.

Controle de Máquinas

Exigências: Telepatia 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico pode controlar equipamentos eletrônicos sem tocá-los. Este poder não faz nada que um controle remoto não faria, nem confere qualquer tipo de habilidade especial ao aparelho (não seria possível controlar um carro, apenas seu computador de bordo). Este poder substitui a interface de entrada, mas não a de saída -você pode manipular um computador sem as mãos, mas ainda precisa do monitor para saber o que está fazendo.

Ampliações para o poder Controle de Máquinas

Esquema Interno

Exigências: Telepatia 3, Eletrostática 1

Custo, Alcance e Duração iguais a Controle de Máquinas.

O Psiônico pode sentir o caminho que a eletricidade percorre dentro do aparelho e pode, com um sucesso num teste da perícia Eletrônica, ver uma imagem do circuito e arquitetura interna do aparelho (para analisar ou copiar).

Interface de Saída

Exigências: Telepatia 3

Custo, Alcance e Duração iguais a Controle de Máquinas

Esta ampliação torna desnecessário o uso de monitores a alto-falantes. Toda a resposta vai diretamente para a cabeça do personagem.

Conversar com Espíritos

Exigências: Mediunidade 3, Telepatia 1

Custo: 1 ponto de PSI

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Com este poder o médium pode conversar com espíritos que estejam dentro da orbe da Terra.

Cura

Exigências: Força Vital 3

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Somente ao toque

O psiônico pode curar muito mais rápido do que o normal para este poder: 1d6 Pontos de Vida em si mesmo para cada 1 ponto de PSI gasto ou 1d6 em outra pessoa para cada 2 pontos de PSI. Exige muita concentração, não podendo ser usado em combate.

Derreter

Exigências: Pirocinésia 1

Custo: Padrão

Duração: Permanente

Alcance: Padrão

Através de aquecimento, o psiônico pode derreter a matéria. A quantidade máxima de matéria que pode ser afetada é determinada pelo seu peso total:

Focus 1: 20Kg

Focus 2: 50Kg

Focus 3: 100Kg

Focus 4: 200Kg

Focus 5: 400Kg

Focus 6: 800Kg

Focus 7: 1,6Ton

Este poder não pode ser usado contra seres vivos. Se usado para amolecer algum tipo de defesa física (esta deve ser metálica), considere que cada dois pontos de Focus reduz em -1 o IP total do alvo (até o mínimo de IP-4).

Desintegrar

Exigências: Telecinésia 2

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Este temível poder tem o objetivo de destruir por completo um objeto ou criatura, reduzindo-a a nada. Apenas com altas tecnologias de rearranjo molecular poderia recuperar qualquer coisa desintegrada com este poder. Desintegrar pode afetar qualquer objeto material cujo peso não exceda os Focus do psiônico em Telecinésia: com Focus 2 em Telecinésia (o mínimo necessário), ele pode Desintegrar objetos ou criaturas pesando até 10kg: dobre o peso para cada ponto de Focus acima de 2. Lembramos que, mesmo com Focus alto, o psiônico só pode Desintegrar um objeto de cada vez. Caso seja usada contra criaturas (vivas ou não) ou alvos em movimento, exige-se um teste de DEX do psiônico para acertar o Desintegrar. Criaturas têm direito a um teste de CON para negar o efeito. Objetos especiais -ou que estejam sob efeito de qualquer poder -também podem ser Desintegrados, mas eles têm direito a um teste de Resistência como se tivessem CON 20.

Certos artefatos e outros objetos muito poderosos (como uma Espada da Galáxia) não podem ser Desintegrados. Desintegrar funciona apenas com criaturas e objetos feitos de matéria: não pode afetar fogo, eletricidade, psi e outras formas de energia (mas você ainda poderia Desintegrar aquilo que abastece essa energia, como o combustível que alimenta o fogo). Um zumbi ou esqueleto pode ser Desintegrado, porque tem um corpo físico -mas não um fantasma, espírito ou sombra.

Detectar Psiquismo*

Exigências: Mediunidade 1 ou Sensitividade 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Este é um poder básico, muito simples para qualquer pessoa com um poder médium mínimo. Ela permite ao praticante ver um brilho luminoso suave emitido por qualquer

objeto, criatura ou lugar que esteja sob efeito de psiquismo. Funciona em qualquer cri-

atura que esteja, no momento, sob efeito de um poder -como uma pessoa dominada mentalmente, um psiônico protegido por um escudo invisível, etc.

Detonar

Exigências: Telecinésia 5

Custo: 1 ponto para cada 1d de dano

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

A partir de Focus 5, um psiônico pode fazer ataques telecinéticos mais devastadores.

Para cada Ponto de PSI gasto no poder (no mínimo 3 pontos), a explosão causa dano de 3d6 no ponto de impacto. O dano se reduz em 1d para cada 10m de distância do ponto de impacto. O dano máximo deste poder é de 5d, não importa o Focus do psiônico.

O mago deve fazer um teste de ataque para tentar atingir um alvo de forma certa (o dano é maior no ponto de impacto). Se falhar, ou se o alvo conseguir uma esquiva, mesmo assim ele será apanhado pela explosão -mas sofrerá menos 1d de dano. As vantagens desta magia é que nunca será possível se esquivar completamente da explosão, e ela pode apanhar muitos alvos ao mesmo tempo.

Distorção de Equilíbrio

Exigências: Telecinésia 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Somente o psiônico

Utilizando a telecinésia para contrabalançar o próprio peso, o psiônico pode se equilibrar em superfícies estreitas, como fios e muros. Aumente em +20% os Testes de AGI que envolvam essa ação e +30% a Perícia Acrobacia enquanto o poder estiver ativo.

Drenar Magia

Exigências: Força Vital 3

Custo: Padrão

Duração: Enquanto o toque durar

Alcance: Somente ao toque

Igual ao Poder Drenar Vida, mas absorve Pontos de Magia. Esses pontos serão dissipados no ar, sem que possam ser aproveitados.

Drenar Vida

Exigências: Força Vital 2

Custo: Padrão

Duração: Enquanto o toque durar

Alcance: Somente ao toque

Este poder permite ao psiônico roubar a energia vital de outra pessoa apenas tocando-a.

Usado em combate, o poder é considerado uma forma de ataque -e vai exigir do psiônico um teste de ataque por turno para tocar a vítima. Obviamente, para isso ele deve

estar à distância de combate corpo-a-corpo. O psiônico pode roubar 2 Pontos de Vida por turno (que serão transferidos para seus próprios PVs, sem exceder o limite máximo).

Este poder não tem efeito sobre metalianos, máquinas e seres que não estejam realmente vivos.

Eletroperturbador

Exigências: Eletrostática 2

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Somente ao toque

Poder desenvolvido por psiônicos traktorianos. Um toque num metaliano com este poder ativado o paralisará durante 1d6 horas, se ele falhar num teste de Constituição.

Eletrostática

Exigências: Eletrostática 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico gera um campo magnético ao redor de si mesmo. Este campo gera interferência em ondas eletromagnéticas, no funcionamento de aparelhos eletrônicos (e cibernéticos) e em poderes psíquicos. Considere que cada ponto de focus utilizado diminuiu em -1 os Focus dos psiônicos no raio de efeito (interfere também nos outros Focus do psiônico que está usando este poder, mas não interfere na própria Eletrostática). Alguns cibernéticos podem não funcionar: considere que implantes que tenham um custo em Pontos de Cibernéticos iguais ou menores ao Focus utilizado em Eletrostática não funcionam (é claro que só terá efeito em cibernéticos de natureza eletrônica).

Emprestar Forças

Exigências: Força Vital 3

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas ao toque

Com este poder o psiônico pode transferir 1d6 de algum de seus atributos físicos para alguém.

Emprestar Vitae

Exigências: Força Vital 2

Custo: Padrão

Duração: Permanente

Alcance: Apenas ao toque

O psiônico pode aumentar o nível da saúde de alguém mas isso tem um custo: a diminuição do seu! Para cada Ponto de Vida que o psiônico aumentar acima do total de alguém, perderá 1 Ponto de Vida do seu total.

Escutar a Verdade

Exigências: Telepatia 2

Custo: 1 ponto

Duração: Instantânea

Alcance: veja abaixo

O psiônico pode, ao ouvir uma resposta de uma pergunta feita ao seu alvo, ver se ele está falando a verdade ou não (note que ele não descobrirá QUAL é a verdade no caso de uma mentira).

Esfriar o Ar

Exigências: Criocinese 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Este poder faz com que a temperatura ambiente diminua. Divida por dois a temperatura ambiente para cada ponto de Focus utilizado. Se a temperatura se reduzir a -50C, todos os testes serão feitos com metade do valor normal. Se esta diminuir a menos de -20o C, qualquer criatura que tenha CON abaixo de 12 deverá fazer um teste de CON para não desmaiar. Se ultrapassar -30o C, criaturas com CON abaixo de 12 devem fazer um teste com metade do valor normal e criaturas com CON abaixo de 18 devem fazer um teste normal. Criaturas aquáticas (como os traktorianos) e/ou glaciais, recebem um bônus de +20% ao fazer esses testes.

Espada de Fogo\Elétrica

Exigências: Pirocinésia 2 ou Eletrostática 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

Este poder cria uma lâmina de 0,5m feita de fogo ou eletricidade. Seu dano é igual ao Focus do invocador, em dados, mais bônus de Força (um psiônico com Focus 3 pode invocar uma arma que causa 3d de dano). O personagem ainda precisa da perícia adequada para usa-la.

Fogo Frio

Exigências: Pirocinésia 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O Psiônico cria uma espécie de chama ilusória. Ela parecerá real sob o aspecto visual, mas não emite calor e pode ser atravessada normalmente. Qualquer um que esteja vendo este poder sendo realizado dentro de um lugar onde seria improvável pegar fogo (num lugar sem objetos inflamáveis) tem direito a um teste de WILL para perceber que a chama é falsa.

Fogo Negro

Exigências: Pirocinésia 4

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Com este poder o psiônico pode tornar suas chamas invisíveis: qualquer poder que use pirocinésia (com exceção de Pirofobia e Fogo Frio) não poderá ser visto por ninguém enquanto este poder estiver ativado.

Fogueira

Exigências: Pirocinésia 2/Sensitividade 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Veja abaixo

Este poder, que mistura Pirocinésia e Sensitividade, permite ao psiônico visualizar o que ocorre na fonte de fogo mais próxima. Para isso ele deve estar concentrado e olhando para algum fogo que ele mesmo tenha criado. O alcance desse poder é igual Sensitividade x100m.

Força Cinética

Exigências: Telecinésia 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O Psiônico usa o poder da mente para mover objetos. Sua Força será sempre igual ao Focus. Portanto, Telecinésia 3 cria FR 3d. Obviamente, quanto maior o Focus do psiônico, mais Força ele será capaz de invocar:

Focus 1: 20Kg

Focus 2: 50Kg

Focus 3: 100Kg

Focus 4: 200Kg

Focus 5: 400Kg

Focus 6: 800Kg

Focus 7: 1,6Ton

Focus 8: 3,2Ton

Garras

Exigências: Força Vital 2

Custo: 1 PSI, 2 PVs

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

O psiônico transforma suas mãos em garras afiadíssimas, que provocam 1d10 de dano. Causa 2 pontos de dano no psiônico.

Golpe Mental

Exigências: Telepatia 1

Custo: Padrão

Duração: Instantâneo

Alcance: Padrão

Dispara uma espécie de Grito Psíquico na mente do alvo. Este sofre 1d6 de dano para cada ponto de Telepatia usado e ainda deve ter sucesso num teste de WILL+20% para não desmaiar.

Imobilização

Exigências: Força Vital 4

Custo: 1 PSI p/ criatura

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Através da manipulação vital, o psiônico pode paralisar os músculos de um alvo.

Cada vítima deste poder deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar ficará paralisada, incapaz de se mover, falar ou usar magia. Qualquer ataque feito contra um oponente paralisado acerta automaticamente. Contudo, se o psiônico realizar qualquer outra ação, o poder será imediatamente cancelado. Criaturas que tenham Telepatia ainda podem usá-la para se comunicar, mesmo neste estado. Psicoportação, contudo, não é possível.

Incendiar*

Exigências: Pirocinésia 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Faz com que objetos inflamáveis (papel, folhas secas...) entrem em combustão instantânea. Nenhuma labareda ou fogo incendiário é visto: os objetos apenas começam a queimar.

Incorporar

Exigências: Mediunidade 1

Custo: 2 Pontos de Vida

Duração: 2d6 turnos

Alcance: Apenas o psiônico

Este poder permite que um ou mais espíritos tomem o corpo do psiônico temporariamente.

Inferno de Gelo

Exigências: Criocinese 4

Custo: 1 ponto de PSI

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Este poder permite ao usuário disparar pelas mãos uma pequena salva de pontas de gelo, afiadas como facas e gélidas como uma nevasca. O alvo sofre 1d de dano (que ignora totalmente o IP do alvo). Como efeito extra, o alvo deve fazer um teste de Resistência: se

falhar ficará congelado durante uma rodada, incapaz de atacar, se esquivar ou usar poderes.

Identificação

Exigências: Mediunidade 3

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Permite identificar um espírito específico, desde que seja conhecido.

Ilusão Mental

Exigências: Telepatia 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Telepatia é o caminho da influência. Ela permite ao psiônico criar imagens falsas, baseadas em coisas que o psiônico conhece bem -se um psiônico tenta projetar uma imagem de algo que nunca viu, qualquer pessoa ou criatura tem direito a um teste de Resistência para evitar ser enganada. O mesmo vale para imagens que pareçam absurdas ou fora de lugar

(um peixe de duas pernas, um pássaro voando dentro d'água...). O Mestre pode aplicar modificadores ao teste. Imagens criadas através deste poder são implantadas diretamente na mente do alvo em questão, que poderá vê-la, tocá-la e ouvi-la. Apenas uma pessoa pode ser afetada para cada ponto de Focus utilizado neste poder.

Telepatia 1: uma imagem do tamanho de um objeto pequeno, que possa ser seguro com uma só mão, e imóvel.

Telepatia 2: uma imagem pequena (em movimento) ou com até 1m de diâmetro (imóvel).

Telepatia 3: imagem com até 1m de diâmetro (em movimento) ou do tamanho de um homem (imóvel).

Telepatia 4: do tamanho de um homem (em movimento) ou um carro (imóvel).

Telepatia 5: um carro (em movimento) ou tanque de guerra (imóvel).

Telepatia 6: tanque em movimento ou caça imóvel.

Telepatia 7: caça em movimento ou exército imóvel.

Telepatia 8: exército em movimento ou cidade imóvel.

Telepatia 9: cidade em movimento ou montanha imóvel.

Telepatia 10: uma montanha em movimento!

Induzir Autocontrole

Exigências: Telepatia 1, Autocontrole

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Igual a Autocontrole, mas afeta outra pessoa.

Influência

Exigências: Telepatia 4

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Versão mais fraca do que Dominação, mas ainda assim eficiente. Influência é o mais simples poder de dominação mental/emocional. Ela afeta apenas uma criatura que esteja

ao alcance visual, ou ao alcance da voz. A vítima tem direito a um teste de WILL+10% para negar o efeito: se falhar, enquanto durar o poder, ela passa a aceitar quase

tudo que o psiônico diz como sugestões bastante razoáveis. Há limites para a influência que o controlador tem sobre a vítima. Ela nunca pode ser convencida a fazer algo que acredite poder resultar em dano para si mesma, ou pessoas com quem

se importe; e nem nada que vá contra seus Códigos de Honra, Devoção, as obrigações e restrições de um sacerdote -enfim, qualquer coisa que envolva alguma grande crença ou objetivo. Caso a vítima sofra qualquer ataque ou dano, a magia é imediatamente cancelada.

Intuição

Exigências: Sensitividade 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico pressente quando está fazendo alguma coisa errada. Funciona da mesma forma que o aprimoramento Bom Senso.

Invisibilidade para Mentes

Exigências: Telepatia 3

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

Você se esconde da visão dos outros. Não desaparece, nem fica realmente invisível (câmeras e sistemas de segurança irão detectá-lo normalmente) -apenas engana a mente dos outros para que não o vejam ali. Em uma multidão, as pessoas desviam de você automaticamente, sem ter consciência disso. Se tocar alguém, for tocado ou se envolver em combates, este poder perde o efeito. Você não pode ser observado enquanto invoca esse poder (o velho truque de entrar no banheiro ou passar por trás de uma coluna costuma funcionar).

Leitura de Auras

Exigências: Mediunidade 3 ou Sensitividade 3

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Com alguma concentração (e um teste fácil de PER), o psiônico pode sentir a aura de uma pessoa. Ele detecta seu estado de espírito verificando as cores de sua aura.

Leitura de Mentes*

Exigências: Telepatia 3

Custo: 1

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico tem o poder de ler a mente de outras pessoas e saber o que estão pensando. Quando tenta ler a mente de alguém contra a sua vontade, a vítima tem direito a uma disputa de WILL vs. WILL do Psiônico para evitar o efeito: se o alvo teve sucesso, você falhou -e só pode fazer outra tentativa contra aquele alvo após 24 horas. O psiônico só pode ler a mente de alguém que consiga ver.

Levitação*

Exigências: Telecinésia 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Outro poder simples, que qualquer psiônico iniciante pode utilizar -mas, como a maioria delas, seu poder é maior quando aumenta o Focus. O psiônico pode transportar a si mesmo ou outra(s) pessoa(s) ou objeto(s), desde que estejam dentro do alcance.

Existe uma velocidade máxima que você pode atingir. Com Focus 1 pode transportar até 25kg a até 2,5m/s. Cada nível seguinte de Focus dobra o peso e velocidade máximos (50kg a

5m/s com Focus 2; 100kg a até 10 m/s para Focus 3, e assim por diante). Este poder permite viajar apenas ao nível do solo, ou pouco acima da água ou outra superfície líquida (lama, lava, areia movediça...). Para realmente voar existe um outro poder, Voo.

Metamorfose

Exigências: Força Vital 4

Custo: Padrão

Duração: Permanente

Alcance: Apenas o psiônico

O psiônico pode mudar algumas coisas em seu corpo, como traços faciais, cor da pele, etc. É impossível alterar a forma física (o psiônico alto e magro não poderia se transformar numa criança de seis anos ou num cara gordo e baixo).

Moldar

Exigências: Pirocinésia 4, Derreter

Custo: Padrão

Duração: Permanente

Alcance: Padrão

Além de Derreter, um psiônico pode remodelar um objeto. Para remodelar em alguma forma específica, é necessária a Perícia Arte-Escultura.

Pirofobia

Exigências: Pirocinésia 3

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Com este poder, o psiônico projeta as chamas diretamente na mente da vítima, e esta sofrerá 1d6 de dano para cada ponto de Focus utilizado, devido ao medo. Ela pode desvendar a ilusão com teste bem sucedido de WILL-10%.

Pista de Gelo

Exigências: Criocinese 1

Custo: Padrão

Duração: Até que o gelo derreta...

Alcance: Padrão

Cria uma pista de gelo. Efeito igual ao poder Transporte.

Poltergeist

Exigências: Telecinésia 4

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: até 10m² ao redor do psiônico

Este poder faz com que os objetos ao redor do psiônico (não importa o peso ou tamanho), se movam aleatoriamente. Enquanto esse poder estiver ativado, os objetos em movimento só poderão ser agarrados com testes difíceis de DEX.

Porta Astral

Exigências: Psicoportação 4

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico pode criar uma porta para outro local (dentro do alcance do poder) do tamanho suficiente para uma pessoa passar.

Projeção de Força (Golpe Invisível)*

Exigências: Telecinésia 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Metade do Padrão

Com esse poder, o psiônico pode projetar uma “pancada de força”. O dano, o fator de força e o alcance são baixos, mas o maior atrativo desse poder é sua área de efeito. Esse poder empurra com força equivalente a metade da Força Cinética e causa o dano baseado no seguinte fator: 1 ponto de dano para Focus 1; 1d6 para Focus 2; 1d6+2 para Focus 3; 2d6 para Focus 4 e 2d6+2 para Focus 5 (o máximo possível). Este poder é acionado na forma de um “cone invisível”, que atinge os alvos que estiverem a 1m² à frente do psiônico (adicione +2m² para cada Focus adicional), até que o golpe tenha atingido o alcance máximo do Focus utilizado. O único inconveniente deste ataque é que ele acertará até mesmo os aliados do psiônico que estiverem à sua frente.

Psicoportação e Conjuração*

Exigências: Psicoportação 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Com este poder o psiônico adquire a capacidade de se deslocar no espaço-tempo, ou de fazer as coisas se deslocarem no tempo-espaço. Teleportes, portais e outros métodos requerem 1 rodada de concentração absoluta. Os limites para a Psicoportação e Conjuração são dados abaixo:

Focus	Tempo	Distância
1	1 dia	10m
2	1 lua e 1 dia	25m
3	1 ciclo lunar e 1 dia	50m
4	1 estação e 1 dia	100m
5	1 ano e 1 dia	200m
6	10 anos e 1 dia	400m

Rasgo Mental

Exigências: Telepatia 4

Custo: 1 ponto por criatura

Duração: Veja abaixo

Alcance: Padrão

Este é um dos poderes mais cobiçados por Psiônico telepatas. Eles podem usá-la para fazer com que uma ou mais criaturas percam a consciência -se falharem em um teste de CON. Apesar de versátil, este é um poder relativamente fraco. Ele dura um minuto para cada nível de Focus do psiônico (mas também pode ser Cancelado). Uma criatura inconsciente conserva os Pontos de Vida que tinha quando desmaiou, e vai despertar automaticamente se sofrer qualquer dano. Este poder afeta apenas humanos, sendo inútil contra Traktorianos, Metalianos, Greys, Anjos, Demônios e demais seres sobrenaturais. No entanto, ainda afeta Meio-Metalianos, Meio-Traktorianos, Biomecanóides, Vampiros e demais raças híbridas.

Remover Possessão

Exigências: Mediunidade 4, Banir

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

O psiônico pode exorcizar espíritos que estão possuindo um corpo físico. Proceda da mesma forma que o poder banir (o espírito não será realmente banido, apenas sairá do corpo do possuído).

Resistir ao Fogo

Exigências: Pirocinésia 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

Cada ponto de Focus melhora um pouco a proteção do psiônico (apenas contra fogo e calor): +1 ponto de IP para Focus 1; +2 para Focus 2; +1d para Focus 3; +2d para Focus 4; e +3d para Focus 5. Não é possível elevar a proteção acima de IP+3d.

Sentir Espíritos

Exigências: Mediunidade 1 ou Sensitividade 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Com este poder, o Psiônico pode detectar a presença e quantidade de espíritos num raio igual ao Alcance, em m² ao seu redor. No entanto, ainda é impossível vê-los.

Sensitividade

Exigências: Sensitividade 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Permite ao psiônico ver um brilho luminoso suave emitido por qualquer objeto, criatura ou lugar que esteja sob efeito de poderes psíquicos e localizar rastros de psiônicos que passaram pelo local nas últimas 24hs.

Senso de Perigo

Exigências: Sensitividade 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O Psiônico percebe quando algo o está ameaçando dentro da área de alcance (a mira de uma arma, alguém que queira prejudica-lo...).

Sentir a Luz

Exigências: Sensitividade 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico pode se mover normalmente mesmo que não esteja enxergando nada por qualquer motivo (escuridão, fumaça...).

Sentir Sons

Exigências: Sensitividade 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Torna o psiônico capaz de ouvir infra-sons e ultra-sons (sons muito baixos ou muito altos, inaudíveis ao ouvido humano). Se ele for atacado por alguma coisa de impacto sonoro enquanto usa este poder, sofrerá o efeito em dobro (dano ou atordoamento, normalmente).

Sobrecarga

Exigências: Eletrostática 3

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

O psiônico pode causar um pico de energia em um aparelho eletrônico, causando uma pequena explosão (1d de dano a 0,5m).

Telecinésia Táctil

Exigências: Telecinésia 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Somente ao toque

Com este poder, o psiônico pode desmontar objetos tocando neles. É claro, este poder só é efetivo contra objetos que sejam “montados” com peças, como um controle-remoto, um teclado, etc. É impossível desmontar uma pedra sólida, por exemplo. Também não é efetivo contra seres vivos. Veja abaixo a quantidade de massa que pode ser “desmontada” por focus:

Focus 1: 10Kg

Focus 2: 20Kg

Focus 3: 50Kg

Focus 4: 100Kg

Focus 5: 200Kg

Teleporte

Exigências: Psicoportação 3

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Somente o psiônico

O Psiônico vai instantaneamente de um local para o outro. Ir para um local que não esteja vendo requer um teste de WILL.

Teleportar Objetos

Exigências: Psicoportação 3, Teleporte

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Teleporta objetos de um lugar para o outro. O objeto e sua localização devem ser conhecidos.

Teleportar Pessoas

Exigências: Psicoportação 4, Teleporte

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

O Psiônico teleporta uma pessoa instantaneamente de um local para o outro. Ir para um local que não esteja vendo requer um teste de WILL. A pessoa deve concordar com o efeito.

Toque Espiritual

Exigências: Mediunidade 1 ou Sensitividade 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Somente ao toque

Com este poder o psiônico pode “ler” as projeções psíquicas das pessoas em objetos que elas manusearam. No caso de ações muito fortes por parte da pessoa que tocou o objeto por último (ódio, medo...), o psiônico deve ser bem sucedido num teste de CON para não ficar atordoado durante 1d6 turnos.

Toque Extraplanar

Exigências: Mediunidade 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Especial

Permite ao psiônico abrir uma linha de comunicação entre a orbe da Terra e a orbe de Spiritum. Os efeitos de invocar, conversar, etc, que normalmente só poderiam ser invocados na Terra, podem ser realizados no mundo dos Espíritos.

Transmissão Telepática*

Exigências: Telepatia 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Este é o poder no *envio* de pensamento. O psiônico envia seus pensamentos para o

objetivo na velocidade de uma conversa, sendo que desenhos simples também podem ser enviados (através de sua visualização), na velocidade em que seriam desenhados no papel.

Usar Transmissão Telepática exige que você esteja calmo e concentrado: portanto, é impossível usar durante uma luta. Isso NÃO vale para outros poderes que usem Telepatia -estes podem ser usadas em combate.

Ver Espíritos

Exigências: Mediunidade 2, Sentir Espíritos

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Este poder concede ao psiônico o dom de ver espíritos como se fossem fantasmas translúcidos.

Viagem Astral

Exigências: Projeção de Consciência 3

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

Este poder faz com que o espírito do psiônico se desligue do corpo físico, transformando-o um fantasma. Nessa forma todos os atributos físicos são anulados.

Visão de 360o

Exigências: Sensitividade 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

O Psiônico consegue enxergar todos os lados, como se tivesse olhos em todas as direções.

Visualizar Cenas Distantes

Exigências: Psicoportação 2, Sensitividade 2

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico vê o que está acontecendo em outro local e em outros tempos. Use a tabela da pagina anterior para saber o alcance espaço-temporal desse poder.

Vôo

Exigências: Telecinésia 1

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Vôo é simplesmente uma versão mais avançada do poder Levitação, permitindo que as criaturas ou objetos transportados se afastem do chão e atinjam grandes alturas. A velocidade máxima é a mesma (2,5m/s com Focus 1; 5m/s com Focus 2; 10m/s com Focus 3...). Contudo, o peso que você pode transportar com Vôo é menor: apenas a si mesmo ou até 12,5kg com Focus 1; 25kg com Focus 2; 50kg com Focus 3; 100kg com Focus 4 e assim por diante.

Poderes Avançados

Acrobacia Espetacular

Exigências: Telecinésia 5, Acrobacia 60%+

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Apenas o psiônico

Com este poder, o psiônico torna-se capaz de coisas fisicamente impossíveis. Ele pode saltar até 8m de altura e 25m de distância (o suficiente para cruzar o vão entre o telhado de dois prédios em lados opostos de uma rua), correr no meio de um tiroteio (do qual o psiônico NÃO deve estar participando) sem sofrer um arranhão... coisas assim!

Aprisionar

Exigências: Mediunidade 4, Conjurar Espíritos

Custo: Padrão

Duração: 1 hora

Alcance: Padrão

Após conjurar um espírito, o psiônico pode aprisioná-lo no próprio corpo. O espírito tem direito a um teste de Resistência para não ser aprisionado. Se o psiônico for bem sucedido, o espírito lhe concederá +1D em seus Atributos Físicos (o espírito deve ser conjurado com Mediunidade 4). Lembre-se que o espírito pode querer vingança depois de ter sido aprisionado.

Aumentar/Regredir Idade

Exigências: Força Vital 6

Custo: Padrão

Duração: Permanente

Alcance: Apenas ao toque

Este terrível poder causa um envelhecimento ou rejuvenescimento instantâneo no alvo do psiônico. O psiônico deve tocar a vítima e esta deve fazer um teste de CON. Se falhar, terá sua idade duplicada ou regredida em 10 anos!

Declínio Devido à Idade: Depois de completar 50 anos, toda personagem deverá fazer, uma vez por ano, uma jogada de teste para ver se a idade está lhe cobrando seu tributo. Se você não desejar se preocupar com a data exata do aniversário de um personagem, assuma simplesmente que a data é 1º de janeiro e faça a jogada todo ano de jogo conforme seja necessário. A partir dos 70, a jogada deve ser feita a cada 6 meses. A partir dos 90, a cada 3 meses. Faça um teste para cada um de seus atributos. Jogue 1d100 e compare o resultado com seu atributo CON +1 para cada 5 séculos (Ex: CON 12 + 4 para séc XX). Uma pessoa com CON igual a 40% precisará de um resultado menor ou igual a 40 para ser bem sucedida. Uma falha significa que o atributo em questão foi reduzido em um ponto (e um resultado de 95 a 00 significará *automaticamente* uma falha que provoca a perda de 2 pontos). Faça os testes na seguinte ordem: FR, DEX, AGI, INT, WILL, CAR, PER e CON. Obviamente, se a última jogada resultar numa falha, a própria CON será reduzida. Com isto, o próximo Teste de “Velhice” terá uma chance maior de falhar. Desta maneira, o declínio se acelerará. Quando um atributo é reduzido devido à idade (ou por algum outro motivo), todas as perícias envolvendo aquele atributo também são reduzidas. Assim, se o envelhecimento reduzir 1 ponto em sua INT, o nível de habilidade de todas as suas perícias mentais também será reduzido. Se o valor de algum atributo chegar a 0 devido ao envelhecimento, o personagem morrerá de morte natu-

ral. Na “vida real”, a pessoa seria arrebatada por uma doença ou acidente muito antes de CON chegar a 0, e isto também seria considerado morte natural.

Certos processos mágicos e tecnológicos podem interromper o envelhecimento ou até “reverter o processo”, rejuvenescendo o personagem. Estas “poções”, mecanismos, etc., são extremamente valiosos e serão descritos nos livros de referência dos vários mundos. Se algum processo restaurar a INT perdida (por exemplo), os níveis de habilidade de perícias mentais perdidos também serão restaurados. A escala acima é válida para seres humanos. O envelhecimento de outras raças é descrito nos livros de referência apropriados.

Conjurar Criatura Extraplanar

Exigências: Psicoportação 3

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Com este poder o psiônico pode conjurar criaturas de Arkanun, Paradísia ou mesmo do inferno. As criaturas conjuradas terão 1D de Atributos para cada ponto em Psicoportação. Lembre-se que tais criaturas podem não gostar de serem conjuradas.

Conjurar Objetos Antigos

Exigências: Psicoportação 4

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico pode trazer para sua presença um objeto (que ele conheça muito bem) de outro lugar no espaço-tempo.

Cruzar Planos

Exigências: Projeção de Consciência 5, Viagem Astral

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

Um poder ainda mais perigoso do que Viagem ao Reino de Hades. Com esse poder, o psiônico, ainda em forma astral, é capaz de chegar até Arkanun ou Paradísia (para mais detalhes, consulte os livros Arkanun e Anjos: A Cidade de Prata, respectivamente).

Dominação

Exigências: Telepatia 8

Custo: Padrão

Duração: Permanente até ser cancelada

Alcance: Padrão

Este é o mais poderoso poder de controle mental conhecida, e felizmente poucos têm poder suficiente para usá-lo. A vítima deve fazer um difícil teste de WILL -30%. Se falhar, torna-se um escravo total do Psiônico, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua e capaz de sacrificar a própria vida em sua defesa. Tudo que a pessoa Dominada era ou acreditava não importa mais.

Evasão Aprimorada

Exigências: Telecinésia 7, Esquiva 60%

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Apenas o psiônico

Alguns psiônicos praticantes de artes marciais têm a incrível habilidade de desviar de ataques que normalmente seriam impossíveis de se esquivar, como rajadas de balas ou disparos de lança-chamas. No seu turno de defesa, o psiônico pode acionar esse poder e fazer um teste de Esquiva. Se for bem sucedido, reduza o dano do ataque do inimigo pela metade. Caso tire um Acerto Crítico, o psiônico não sofre dano nenhum. Mas, se o psiônico errar a esquiva, considere que o tiro acertou em algum ponto específico, como uma perna ou um braço.

Forma Ectoplasmática

Exigências: Força Vital 4

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

O psiônico se transforma numa espécie de fantasma materializado. Neste estado, pode passar por pequenas frestas e aberturas, e não recebe danos físicos. Pode se mover na velocidade normal de caminhada, mas também pode ser empurrado por ventos muito fortes.

Metaideomorfose

Exigências: Telepatia 6+

Custo: Padrão

Duração: Permanente

Alcance: Contato visual olho a olho

Este é o poder de alterar ou suprimir partes (ou toda) a memória de um objetivo. O alvo deve estar olhando nos olhos do psiônico quando ele ativa este poder e, em seguida, vencer uma disputa de WILL vs. WILL do Psiônico + Focus em Telepatia. Se o alvo fracassar, perderá as lembranças em proporção igual ao Focus utilizado.

Focus	Memória Perdida
6	1d6 horas
7	1d6+1 dias
8	2d6 meses
9	1d6 anos

Parar Projeteis

Exigências: Telecinésia 7

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: 1m à frente do psiônico

Talvez um dos poderes mais fantásticos a ser utilizado por um psiônico. Ele permite que o psiônico congele projéteis em pleno ar, como flechas, balas, shurikens... Quando ativado esse poder para no ar qualquer tipo de projétil, desde que tenham sido disparados no mesmo turno. Este poder, contudo, só para projeteis sólidos: não funciona para parar chamas, elétrons concentrados e qualquer outro tipo de projétil não-sólido.

Portais para até outros Orbes

Exigências: Psicoportação 7

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico pode abrir um portal que levará para a Lua, Marte ou Vênus. Lembre-se que não é possível respirar nesses locais.

Portais Dimensionais

Exigências: Psicoportação 7

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

O psiônico abre uma porta para uma dimensão totalmente desconhecida, como Tenebras ou o Éden.

Tormento Psíquico

Exigências: Telepatia 8

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Padrão

Este fabuloso poder faz com que o psiônico acesse as habilidades na mente de outra pessoa! Caso o telepata seja bem sucedido num teste de WILL, poderá usar uma das perícias dessa pessoa enquanto o poder estiver ativado ou enquanto ela estiver na área de alcance. Caso a mente acessada seja a de outro psiônico, este tem o direito de uma disputa de WILL para impedir que sua mente seja violada. Só podem ser simuladas perícias baseadas em um dos quatro atributos mentais (INT, PER, WILL e CAR).

Velocidade Terminal

Exigências: Telecinésia 3, Controlar o próprio corpo

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Apenas o psiônico

Este poder permite ao psiônico ampliar sua velocidade a níveis surpreendentes, a ponto de agir mais de uma vez em um turno. Considere que cada quatro pontos em telecinésia concede uma ação extra no turno do psiônico. Assim, um psiônico com este poder e Telecinésia 3 pode agir mais uma vez no seu turno, enquanto que um com telecinésia 6 pode agir duas vezes. Não há registros de psiônicos que tenham atingido a marca de três ações extras em um único turno. Em combate contra oponentes que ajam normalmente num único turno, use a regra de Combate Contra Múltiplos Oponentes.

Viagem ao Reino de Hades

Exigências: Projeção de Consciência 4, Viagem Astral

Custo: Padrão

Duração: Sustentável

Alcance: Apenas o psiônico

Um poder muito arriscado, utilizado apenas pelos psiônicos mais insanos. Após se separar do corpo físico, ele pode, literalmente, descer ao inferno, podendo entrar em qualquer Círculo do Inferno (para detalhes, consulte **Demônios: A Divina Comédia**).

Vidente

Exigências: Mediunidade 5+, ou Sensitividade 5+

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Especial

Permite vislumbrar possíveis acontecimentos no tempo-espaço, de acordo com a tabela abaixo. O Mestre deve lembrar ao jogador que este poder não é 100% garantido, somente indica o curso mais provável das coisas. As visões podem mudar ao longo do tempo, de acordo com as ações do personagem e seus aliados. O uso deste poder requer 10 rodadas de concentração absoluta.

Focus	Espaço	Tempo
5	O próprio psiônico	Alguns minutos
6	Uma residência	Algumas horas
7	Mesma cidade	Um dia
8	Mesma região	Uma semana
9	Mesmo país	Um mês
10	Mesmo continente	Uma estação

Novos Aprimoramentos

Meio-Traktoriano

3 pontos de Aprimoramento

Do cruzamento entre um Traktoriano e um ser humano surgiu o primeiro híbrido, um Meio-traktoriano, ser poderoso o bastante para atrapalhar todos os planos de conquista dos invasores. Combinando a inteligência superior dos traktorianos á fisionomia terráquea, os meio-traktorianos são os psiônicos supremos.

Um Meio-Traktoriano possui +4 em INT e Poderes Psíquicos 5 (que podem ser aumentados). Todos possuem Mania de Perseguição e são estéreis, às vezes possuem genitais atrofiados ou inexistentes. Role 1d6 e confira na tabela abaixo outras deficiências que costumam ocorrer em MTs.

1. Deficiência sensorial (cegueira ou surdez)
2. Cabeça desproporcional ao corpo (geralmente maior que a de um humano normal)
3. Problemas mentais de vários tipos (Esquizofrenia, Fobia, Maníaco Depressivo...)
4. Olhos de cores diferentes
5. Odores fortes e fétidos
6. Genitais inexistentes ou atrofiados

Todos os híbridos Possuem Mania de Perseguição (O personagem acredita o tempo todo que está com a vida em risco, porque ESTÁ com a vida em risco: depois de um metaliano, um meio-traktoriano é o alvo predileto dos Traks!). Além disso, um Meio-traktoriano não pode aprender os Dons Mediunidade e Projeção de Consciência devido à natureza mística desses poderes e sempre devem reservar pelo menos 1 ponto em Sensitividade (seu caminho principal). Sendo inimigos naturais dos traktorianos, todos os MTS começam com o poder abaixo:

Detectar a forma verdadeira

Exigências: Sensitividade 1

Custo: Padrão

Duração: Instantânea

Alcance: Padrão

Permite ao meio-traktoriano detectar se uma criatura viva está possuída por outra (mas não permite detectar “criaturas mágicas”, “espíritos”, etc). Esse poder é muito eficiente quando usado em criaturas possuídas por um Traktoriano, pois a partir da primeira utilização é sempre possível “sentir” onde esse Traktoriano está, mesmo que ele mude de corpo. Um ser humano só pode usar esse poder, caso receba treinamento de um MT.

DRP (Drugs Restoring Psychic)

Custo: 200/500/1000\$, Contatos 1 (Laboratórios)

Uma droga utilizada em larga escala por alguns psiônicos que recupera a fadiga mental de uma pessoa, da mesma forma que um estimulante. A dose mais barata, vendida numa seringa com um líquido azul, custa 200\$ e recupera 2 pontos de PSI; a

dose intermediária, vendida numa seringa com um líquido vermelho, custa 500\$ e restaura 1d6 pontos de PSI. A unidade máxima custa 1000\$ e é vendida sob a forma de uma seringa com líquido negro, restaura 3d6 pontos de PSI. Como qualquer droga, essas são altamente viciantes: um psiônico que experimente a dose azul deve ser bem sucedido num teste de CON fácil; se experimentar a vermelha, num teste de CON normal e, se experimentar a negra, deve obter sucesso num teste de CON difícil. Fracasso em qualquer um dos testes tornará o personagem viciado, e deverá utilizar a droga pelo menos uma vez por dia. Caso não o faça, sofre a perda temporária de 1 ponto em TODOS os atributos mentais.

CEREBRITH

Quando um psiônico contrai um bacilo B-Fobos ou B-Deimos, normalmente, pode vir a adquirir esta monstruosa forma. Um Cerebrith mede 2,5m a 3m, possui uma musculatura mais desenvolvida e uma coluna dorsal saliente. Através dessa coluna dorsal estende-se sua massa encefálica (visível em alguns pontos). Graças a isso, a forma Cerebrith não provoca nenhum redutor em INT, pelo contrario, concede bônus tanto em Inteligência quanto em Psiquismo! O único efeito colateral dessa forma é que ela não se manifesta se o psiônico estiver com seus pontos de PSI esgotados e, se estes acabarem enquanto a forma estiver ativa, o psiônico volta ao seu estado normal, devendo obter sucesso num teste de CON para não cair desmaiado.

OBS: Adquirir a Forma Guerreira CEREBRITH exige que o psiônico tenha, no mínimo, Poderes Psíquicos 2.

Ajuste de Atributos:

CON +2, FR +2, DEX -4, INT +6, WILL -5 (apesar dos testes para a Fúria guerreira serem feitos com a WILL original).

Poderes: Esta forma concede +5 pontos para serem distribuídos em Focus e + 10 pontos de PSI.

Ampliações e Limitações Psíquicas

É possível para o jogador assumir certas limitações ou ampliações em um Dom para elevar seu nível pagando-se menos pontos de personagem ou acrescentando algumas vantagens extras. O mestre também pode impor alguma limitação para melhor enquadrar psiônicos em sua aventura. Ao assumir qualquer limitação, o jogador ganhará 1 ponto de Aprimoramento extra, mas este só poderá ser gasto nos Aprimoramentos Poderes Psíquicos, Mediunidade ou em Ampliações. Independente do limite de pontos de Aprimoramentos Negativos, o jogador pode assumir até 2 limitação (concedendo-lhe dois pontos de Aprimoramento extra a serem gastos com formas de psiquismo).

Desgastante (-1 pt) Os psiônico precisa se esforçar muito mais para acionar seus poderes. Considere que ele gasta 1 ponto de PSI para cada ponto de Focus utilizado, ao invés de 1 PSI/2 Focus.

Efeitos Visíveis (-1 pt) Os poderes do psiônico são “indiscretos”, ou seja, qualquer um que estiver a sua volta perceberá que seus poderes estão sendo acionados, como uma forte luz amarelada ou avermelhada saído do seu olho quando você usa telecinésia, uma aura rósea ou azulada quando usa telepatia, etc...

Incontrolável (-1 pt) Os psiônico não tem domínio sobre seus poderes. Em situações de nervosismo ou tensão, por menores que sejam, seus poderes são ativados a causarão efeitos visíveis em quem estiver por perto.

Instável (-1 pt) Seus poderes têm a tendência de parar de funcionar de repente. Toda vez que o psiônico usar um de seus poderes, o mestre deve rolar, em segredo, um teste com sua WILL, com redutor de -5% para cada ponto de Focus que ele utilizou. Se fracassar, seus poderes pararão de funcionar por 5d6 turnos.

Somente a todo vapor (-1 pt) Todos os poderes do psiônico só funcionam em Focus máximo, sendo impossível para ele usar um Focus menor.

Alcance em “Raio” (+1 pt) Ao invés de metros, todos os poderes do psiônico podem atingir alcance em raio, ou m², atingindo todos os alvos nessa área.

Alvo Seletivo (+ 1pt) O psiônico pode escolher um ou mais alvos que seu poder poderá atingir.

Carga Extra (+ 2 pts) O psiônico pode se esforçar mais para que seu poder tem efeitos maiores que o normal. Assim, gastando +4 pontos de PSI, o psiônico poderá utilizar seu poder como se tivesse +1 em Focus.

Conversão (+2 pts.) O psiônico pode converter 4 Pontos de Vida em 1 ponto de PSI.

Custo Reduzido (+2 pts) O Psiônico gasta metade dos pontos de PSI necessários para ativar seu poder, ou seja, 1 ponto de PSI para cada 4 pontos de Focus!

Recarga Rápida (+2 pts) O psiônico pode recarregar seus pontos de PSI em velocidade maior que o normal: 5 minutos por ponto de PSI.

Pesquisando novos Poderes

Em termos de jogo, um personagem leva 50 horas por nível do Focus final do Poder para pesquisar um novo efeito, partindo do zero. Esse tempo já leva em conta a pesquisa dos efeitos, horas de meditação e auto-aperfeiçoamento.

O máximo de horas que um psiônico consegue trabalhar sem parar em um Poder é (CON+INT)/2 horas. Após isso, ele precisa descansar pelo menos 8 horas de sono para poder prosseguir seu trabalho. Um novo poder criado por um jogador só poderá ser efetivo em jogo com a autorização do mestre.

O hacker psiônico Greel Hajack está desenvolvendo um poder para desvendar códigos eletrônicos. Greel possui Sensitividade 3. Ele planeja usar esse dom de forma que aumente sua compreensão por trás das cifras de tranças eletrônicas. O Focus será 2 e o alcance 50m. Podemos considerar que, com sua compreensão ampliada, ele ganha +3D na perícia Manuseio de Fechaduras. O custo final, em pontos de PSI, será 2. No entanto, Greel demorará 150 horas (50 x Focus do Dom). Como possui CON 12 e INT 13, poderá trabalhar 12 horas e meia por dia. O Poder Segredo da Tranca de Greel ficará pronto em 12 dias.

Limites do Psiquismo

Existem poucas regras a respeito de Psiquismo e do uso dos efeitos. Os limites para cada poder são os seguintes:

Primeira regra: um poder espontâneo (criado na hora para resolver um problema imediato) NUNCA poderá fazer mais de 1d6 de dano para cada Ponto de Focus do efeito. A vítima desse poder SEMPRE poderá fazer um teste de Resistência para reduzir esse dano ‘a metade, caso o Poder realize dano direto.

Segunda Regra: Um poder não poderá exceder os seguintes efeitos, dados na tabela abaixo.

Tabela de Efeitos Máximos

Focus	Atributo	Alcance de efeito	Dano direto	Aumento de dano	Proteção	Peso	Velocidade (solo/ar)	Raio de efeito	Pessoas afetadas
1	1D	10m	1d6	+1	IP 1	25kg	-	-	-
2	2D	25m	2d6	+2	IP 2	50kg	5 m/s	1 membro	-
3	3D	50m	3d6	+1d6	IP 3	100kg	10 m/s	1m	psiônico
4	4D	100m	4d6	+2d6	IP 4	200kg	20 m/s	2m	1
5	5D	200m	5d6	+3d6	IP 5	400kg	40 m/s	4m	2
6	6D	400m	6d6	+3d6	IP 6	800kg	80m/s	8m	4
7	7D	800m	6d6	+3d6	IP 7	1600kg	160 m/s	16m	8
8	8D	1600m	6d6	+3d6	IP 8	3200kg	320 m/s	32m	16

Psionicismo no mundo de Invasão

Às vezes, é perigoso ser meio diferente.

Principalmente se você acorda um dia e descobre que sua mente mudou de alguma forma que ela adquiriu dons que as pessoas “normais” não possuem. Só então você se dá conta de que é um psiônico, um ser com habilidades extraordinárias.

Mas logo você faz uma outra descoberta, muito mais estarrecedora, quando o governo declara que psiônicos são uma ameaça que deve ser combatida, você sente o que é ser odiado.

A ascensão dos psiônicos se deu pouco depois do fim da Segunda Guerra Mundial, em meados de 1946. Em todo círculo militar ouviam-se ocorrências de pessoas que podiam mover objetos segundo a sua vontade, ler pensamentos, curar doenças e demais efeitos inacreditáveis. Várias organizações, ligadas a vários governos, capturavam e estudavam esses indivíduos. Eram os herdeiros do mundo, os carrascos da humanidade, o povo do amanhã, eram os Psiônicos.

E veio Xian

Após a Segunda Guerra, era conhecido por alguns as experiências realizadas pelo governo norte-americano, envolvendo drogas e eletro-choques, que visava à criação de assassinos perfeitos. Alguns saíam loucos ou vegetativos do processo. Porém, quando foi realizada em um psiônico pela primeira vez, em 1958, a experiência teve o pior resultado esperado: o psiônico alvo, um jovem soldado oriental chamado Xian, teve seus poderes despertados em potência máxima. Isso resultou na total parcial do complexo Nuevo Sol, no deserto do Novo México. Xian estava desorientado. Podia ouvir os pensamentos de todas as pessoas num raio de quilômetros, sentia seus medos e seu ódio. Com o tempo, Xian aprendeu a controlar seus poderes. De alguma forma, sua própria capacidade mental estava no auge. Aprendeu o idioma dos americanos em alguns dias e, semanas depois foi capaz de compreender tudo o que estava acontecendo no mundo. Ele não gostou nada disso e precisava de ajuda. Precisava encontrar outro como ele.

Os Senhores da Mente

A partir de 14 de Agosto de 1965, os psiônicos começaram a ser caçados implacavelmente por várias diligências secretas, de diversos países, entre as quais o MJ-12, o Mossad e a KGB. Dois anos mais tarde, cerca de 1/2 da população Psiônica do mundo foi eliminada ou confinada para testes. Este período ficou conhecido como O Grande Expurgo.

Em 1970, vários psiônicos escondidos pelo mundo começaram a receber cartas e se corresponder com um homem misterioso. Centenas de psiônicos (neste grupo estavam inclusos vários Médiuns menores) recusaram, achando que se tratava de uma cilada. Alguns, porém, sentiam uma grande assinatura psíquica nas cartas e aceitaram o convite. Em 21 de outubro de 1972, aproximadamente 50 psiônicos se reuniram no complexo militar abandonado Nuevo Sol, no deserto do Novo México. Lá, eles foram apresentados a Xian, um homem oriental de seus 35 anos, que se intitulava o fundador de uma nova era. Xian fez um discurso, no qual levantou a questão da caça e extermínio decretada contra os psiônicos pelos governos de vários países sem nenhum motivo aparente, apenas pelo seu eventual surgimento. Por fim, falou da

solução final: promover uma ascensão mental, despertando poderes psíquicos em todos os capacitados e para o restante só restaria um caminho: o extermínio.

Xian recebeu aplausos e apoio dos seus novos soldados, estava fundada a Ordem dos Senhores da Mente, que não des-cansariam até terem varrido os “primatas mentais” do globo.

Pessoas com alguma capacidade superior eram procuradas e tinham seus poderes psíquicos despertados, ainda que de forma dolorosa. Os Senhores da Mente realizavam cada vez mais ataques bem sucedidos a bases de estudo e confinamento de psiônicos. Os humanos normais pouco podiam fazer contra a invasão dos psiônicos, que saqueavam suas bases e roubavam sua tecnologia. Porém, sempre havia baixas nesses ataques e, por mínimas que fossem, era necessário um novo recrutamento. Enquanto isso, o Pentágono mobilizou o MJ-12 para uma reunião. Os traktorianos infiltrados queriam uma medida enérgica para acabar com a ameaça dos Senhores da Mente. De fato, a solução surgiu em 1980: usar a nova tecnologia (ainda em desenvolvimento) chamada Cibernética.

O Primeiro Ataque

O exército de Xian havia diminuído: o que antes contava com 50 psiônicos médios, hoje não ultrapassava 20 psiônicos. Era preciso um novo recrutamento. Xian resolveu cuidar disso pessoalmente e se afastou dos Senhores da Mente, passando seu comando para seus oficiais de maior confiança.

Então, em 1983, Xian passou a viajar pelo mundo a fim de localizar outros psiônicos e em alguns anos, já havia recrutado um contingente de 30 psiônicos e já estava pronto para voltar ao Nuevo Sol. Quando embarcavam para os EUA Xian e seus recrutas foram atacados por agentes do governo. Esses, porém, eram diferentes, tinham metal por baixo de suas peles e máquinas que registravam a melhor estratégia para combater psiônicos. O combate foi duro, mas Xian obteve a vitória. Havia um, porém: se os agentes do governo conseguiram localizar Xian, o que não dirá dos Senhores da Mente nos EUA?

Em desespero, Xian chegou nos EUA junto com os psiônicos que havia recrutado e encontrou o Nuevo Sol devastado, com os corpos dos Senhores da Mente espalhados pelo chão. Naquele dia, Xian não esboçou reação alguma, chamou seus novos soldados e desapareceram no deserto.

Cyber-Magistrados

A primeira investida registrada dos Cyber-Magistrados ocorreu em 1985. Em todo o mundo, psiônicos localizados previamente foram emboscados e apreendidos. Os que ofereciam resistência eram eliminados. Mas o que era afinal, os Cyber-Magistrados?

Com a violenta investida de Xian contra as bases governamentais do mundo todo, a ONU resolveu selar um tratado secreto que permitiria a um pequeno “exército” de juizes especializados a eliminar o potencial terrorista dos psiônicos. Esses juizes contariam com a mais alta tecnologia conhecida, informações detalhadas sobre psiônicos, suas atividades e poderes. Em resumo: em qualquer caso que envolvesse psiônicos, os Cyber-Magistrados seriam seus juizes, seu jure e seus executores. O que ninguém sabia, porém, era que quem estava por trás de todo o projeto de Cyber-Magistrados era um único homem: o General Edward Taner.

Reviravolta

Xian não estava disposto a cometer o mesmo erro que cometeu com seus antigos soldados e decidiu que seus agentes deveriam ser disciplinados para que não dependessem tanto de seus poderes psíquicos. Assim, os novos Senhores da Mente rumaram para o Japão, na cidade onde viviam os contatos de Xian, entre eles generais da Segunda Guerra e mestres das artes marciais.

Nos próximos anos, os novos Senhores da Mente foram instruídos em estratégias militares e artes marciais. Esse processo era acelerado pelos poderes psíquicos de Xian, que transferia os conhecimentos dos mestres para os aprendizes. Enquanto isso, o próprio Xian tornava-se influente no Japão: graças aos seus poderes de manipulação, tornou-se dono de uma das maiores empresas de computação do mundo, especializada em pesquisas de processadores e realidade virtual, a Virtualine®.

O Tratado da Desinformação

Após seu exílio, os Senhores da Mente retornaram a ativa e eram cada vez mais bem sucedidos tanto em seus ataques quanto na sua cruzada para promover o despertar de poderes psíquicos na população mundial. Isso, porém, incomodava imensamente os traktorianos infiltrados e os grey, a raça alienígena psiônica que manipula as principais agências de defesa americanas. A solução para isso veio em 1990, através de um acordo entre a Agência de Defesa Americana e uma organização secreta não governamental, conhecida apenas como MIB: impedir a propagação do conhecimento sobre tudo o que se refere a psiquismo. Os Homens de Preto concordaram, pois o pânico seria geral entre a maioria das pessoas, que, sendo incapazes de despertar poderes psíquicos, seriam exterminadas. Até hoje é possível ver Homens de Preto acompanhando Cyber-Magistrados e apagando as mentes dos que sabem demais...

Os Grey

Os alienígenas da quarta estrela de Alderan (Greys ou Cinzas, como são conhecidos por aqui) foram grandes responsáveis pelo surgimento de vários psiônicos na Terra, pois foram eles quem incentivou as primeiras experiências realizadas pelo governo e eles próprios realizaram algumas experiências que resultaram no surgimento de psiônicos poderosos. Porém, eles não contavam com o surgimento dos Senhores da Mente, “cobaias” capazes de frustrar seus planos.

Eles próprios tentaram coagir Xian e os Senhores da Mente, mas não obtiveram efeito algum. Nenhuma ação que realizassem podia, de forma alguma, revelar a existência de psiônicos e muito menos deles próprios para o mundo. A solução para isso foi, ainda que a contragosto, auxiliar a evolução cibernética da Terra afim de que essa nova tecnologia fosse usada no combate a psiônicos.

Mas nem todos os Alderanos/Greys conspiram contra a Terra. Alguns, os chamados “Rebeldes”, costumam auxiliar na evolução terráquea e há rumores de que um dos alderanos rebeldes auxiliou Xian em suas pesquisas sobre Realidade Virtual, embora este seja um campo ainda inexplorado pelos greys.

O Sistema Cérebro

Cérebro é um supercomputador desenvolvido pelos militares japoneses e aperfeiçoado pela Virtualine®, a empresa comandada por Xian. Seus sistemas, se integrado á mente de um telepata através de um capacete especial, pode ampliar o alcance de seus poderes telepáticos em 50x! Xian se utiliza desse sistema para localizar psiônicos pelo mundo.

O que ninguém sabe é que Cérebro foi invadido há alguns anos atrás por um hacker brasileiro chamado Paulo Andrade. Em um golpe de sorte, Paulo invadiu o sistema de cérebro e o reprogramou parcialmente, tornando-se seu mestre ao lado de Xian. Ironicamente, Cérebro é usado tanto por Xian para seus fins tirânicos quanto por Paulo em sua cruzada para frustrar os planos dos Senhores da Mente e dos Cyber-Magistrados.

A Guerra nos dias de Hoje

Tendo o Japão como sua grande base particular, Xian começou a atacar alguns centros urbanos e bases militares americanas, especialmente aquelas que abrigavam os chamados “tribunais” dos Cyber-Magistrados. Ataques diretos contra Xian eram bem mais difíceis, pois além de sua empresa ser uma grande colaboradora para a economia mundial, ele mantinha suas bases de treinamento em total segredo.

O general Taner, antigo comando geral dos Cyber-Magistrados (que hoje pertence a sua filha, Aline Taner), viajou para o Brasil recentemente, havendo rumores de que ele esteja tentando localizar seu próprio filho, um bastardo até então desconhecido. Também a rumores de que uma nova facção esteja sendo erguida no Brasil, sob o comando de um misterioso hacker denominado Cerberos e um psiônico de grandes poderes.

Mesmo com uma guerra em andamento, são poucos os civis que desconfiam da presença de psiônicos, graças a uma ação conjunta do Departamento de defesa e da MIB-MIS.

Então, a guerra continua, com terroristas psiônicos combatendo opressores cibernéticos e, como sempre, você no fogo cruzado.



Novos Kits

Senhor da Mente

Xian examina pessoalmente os candidatos a Senhores da Mente durante algumas semanas, avaliando suas condições físicas, mentais e psicológicas.

Depois, caberá aos Senhores da Mente acabar com sua vida, bens materiais a pessoas de grande importância. Os psiônicos então, com um ódio contra o mundo que beira a insanidade, são apresentados à proposta de Xian:

Oferecer a ascensão aos capazes, exterminar os incapazes.

Os que recusam, nunca mais são vistos (segunda proposta da ordem: *se você não é parte da solução, então é parte do problema...*).

Os que aceitam são levados aos complexos segretos japoneses, onde são treinados em técnicas de guerrilha e psionicismo. O treinamento dos Senhores da Mente é rápido (não mais do que dois anos), baseado em 22hs de atividade e 2hs de meditação (muitas vezes sob o efeito de drogas). Ao final do treinamento, os Senhores da Mente já se tornaram verdadeiras máquinas de matar sob o total comando de Xian: estarão preparados para saquear bases militares, atacar não-psiônicos racistas e qualquer outra coisa que se interponha na sua frente e na de seus irmãos da ordem. Costumam vestir-se com trajes militares, não demonstram qualquer tipo de expressão e carregam sempre seringas com DRP (muitos deles são viciados em drogas).

Custo: 5 pts de Aprimoramentos e 370 pts de perícias

Kung-fu (escolha um estilo) 50/50; Acrobacia 20; Armas de Fogo: Pistolas 40, Submetralhadoras 30; Artes: Escapismo 20; Ciências: Filosofia 20; Ciências Proibidas: Acumcultura 30, Chi Kung 30, Meditação 40, Psionicismo 40; Furtividade 30; Manipulação: Intimidação 30; Subterfúgio 30.

Aprimoramentos: Poderes Psíquicos 4, Contatos 1, Pontos Heróicos 2.

Pontos de PSI: 4+1 a por nível

Pontos Heróicos: 2+2 por nível

Kung fu: Considere que, para cada 30% na perícia Kung-fu, um Senhor as Mente pode adquirir uma manobra de combate (o uso das manobras escolhidas sempre terá o gasto de 1 Ponto Heróico). Quanto atingir Kung-fu 60%, o dano passa de 1d3+FR para 1d6+FR. Por fim, considere também que eles podem fazer uma ação extra por turno para cada 60% na perícia, desde que essa ação envolva uma manobra de kung-fu ou o uso de psiquismo.

Cyber-Magistrado

Juiz, júri, Executor. Essas são as três palavras que definem o Tribunal Mundial de Causas Psiônicas.

Seus membros são, na maioria das vezes, oficiais de altos postos dos SEALS, Marines ou mesmo do NORAD, especializados em leis e com algum conhecimento sobre psiônicos. Durante os sete anos de treinamento, os Cyber-Magistrados recebem instruções sobre como proceder em casos envolvendo psiônicos, desde como localiza-los a como julgar seus crimes.

Porém, o julgamento não costuma seguir nenhum padrão de leis, já que não existe nada na constituição que cubra casos envolvendo psiônicos. O resultado disso é um tratamento desumano, semelhante ao que recebiam os negros no período colonial ou os judeus pelos nazistas. Eles contam com alta tecnologia cibernética, possuindo vários implantes pelo corpo e, dependendo do sucesso das missões que realizam, podem

ter acesso a implantes cada vez mais avançados. Contudo, essa tecnologia avançada tem trazido alguns problemas aos Magistrados, pois a Virtualine®,

a empresa do psi-terrorista Xian, possui recursos para interferir ou mesmo controlar os equipamentos mais avançados.

Magistrados costumam se organizar em grupos de 3 a 6 juízes e, em missões mais arriscadas, como invadir um dos covis dos Senhores da Mente, contam com o apoio de uma equipe de agentes do NORAD.

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 380 pontos de Perícias
Armas de Fogo: Pistolas 50%, Rifle 30%, Submetralhadora 30%; Ciências: Direito 40%, Burocracia 40%; Ciência Militar 30%; Ciências Proibidas: Psionicismo 20%; Condução:

Automóveis 30%; Informática: Computação 30%; Investição 50%; Manipulação: Interrogatório 30%, Lábria 20%; Sobrevivência 30%; Rastreo 50%.

Aprimoramentos: Cibernéticos 5, Agente Federal 2, Pontos Heróicos 2; Dever: Caçar Psiônicos, Obedecer os juízes de posto maior.

Pontos Heróicos: 2+2 por nível

Pontos Cibernéticos: 10+1 a cada dois níveis.

MIS (Missinformation)

São os responsáveis por desacreditar os ufólogos e perseguidores da verdade. São eles quem coordena as redes de TV, cuidam de fanzines malucos e fornecem informações reais para tablóides sensacionalistas. Em casos extremos, estão autorizados a apagar as mentes dos que viram/ouvirem demais, seja no que se refere a psiônicos ou alienígenas.

Custo: 4 pontos de Aprimoramentos e 300 de Perícias

Burocracia 50%; Dirigir automóveis 30%, Espaçocarros 20%; Armas de Fogo- Pistolas 30%, Rifles 20%; Pesquisa/Investigação 50%; Falsificação 50%; Computação 50%; Internet 50%; Lábria 30%; Investigação 50%; Manha 20%.

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 2, Pontos Heróicos 2

Pontos Heróicos: 2+2 por nível

Ferramentas da Desinformação

Terno Negro: Impecável terno negro feito a partir de fibras extraterrestres. Ele possui IP 6 contra projeteis, fogo, frio e eletricidade e IP 3 contra golpes e quedas.

Neutralizador Neural: Dispositivo em formato de bastão usado para apagar lembranças, que podem ser de um minuto atrás até algumas décadas! Funciona apenas com terrestres. Para evitar ter a mente apagada pelo seu terrível flash vermelho, a vítima deve obter acerto crítico num teste de WILL. Os óculos usados pelos homens de preto protegem totalmente contra os efeitos do neutralizador.

Deatomizador: Arma padrão dos Homens de Preto. Existem vários calibres, de níveis 1 a 8. Cada nível custa 1 ponto de aprimoramento e equivale a um 1d6 de dano. Os níveis 1 a 3 tem formato de pistola enquanto os outros níveis equivalem a rifles.

Espaçocarros: São os carros modificados pela MIB para funcionar como carros normais ou como carros voadores, dez vezes mais rápidos.

CAMPANHA

Cibernéticos da Lei

Amplificador de Sentidos 0,5 pts. Cyber: Aumenta em +20% os testes de PER baseados em um dos cinco sentidos.

Biomonitor 0,5 pts. Cyber: Controla as funções vitais (+20% em testes de CON).

Chips de Memória [* a **] 0,5 pts. Cyber:** Contem trechos de memória editados, que variam de viagens a planos militares.

Cyberaudio 0,5 pts. Cyber: Orelha adaptada para aceitar até cinco ampliações especiais.

+Grampo Telepático 0,5 pts. Cyber: Recebe mensagens enviadas por telepática num raio de 10m².

Olho Cibernético Deluxe 0,5 pts. Cyber: Olho adaptado para receber até cinco ampliações especiais.

+Laser 0,5 pts. Cyber: Dispara rajadas laser de 3d6 de dano, durante 3 rodas. Depois precisa desligá-lo para que esfrie.

+Times Square 0,5 pts. De Cyber: Visualiza mensagens por um display de quatro linhas.

Detector Psiônicos 1 pt. Cyber: Visor que detecta atividades psiônicas acionadas a menos de 50m³, oferecendo uma estimativa do poder acionado em porcentagem (Focus x5).

SmartgunLink versão 2030 2 pts. Cyber: Cabos ligados a uma arma especialmente preparada que aumentam em +40% a Perícia Armas de Fogo (somente com a arma adaptada).

Cigarra 3 pts. Cyber: Um gerador de ondas estáticas que interfere no funcionamento de poderes psiônicos. Funciona como um Gerador de Estática.

Nanocirurgiões 3 pts. Cyber: Robôs microscópicos que regeneram IPV a cada 4 horas.

Wolverines 3 pts. Cyber: Três garras laterais implantadas entre as falanges da mão. Dano de 1d10, teste Briga ou outra perícia de combate corpo-a-corpo.

Neurobloqueadores 4 pts. Cyber: Pequenas placas de metal, dispostas em pares e presas em cada têmpora que camuflam a assinatura mental do psiônico, de forma que impede que o usuário de ser afetado por qualquer tipo de efeito ligado à Telepatia e rastreamento mental.

Antigravs 6 pts. Cyber: Dispositivos antigravitacionais na forma de 16 discos de 2cm de diâmetro, implantados ao longo da coluna. Permite ao usuário voar com velocidade de 10 m/s.

Vórtice psiônico 7 pts. Cyber: Absorve poderes psiônicos (pontos de PSI) num raio de 10m². O psiônico tem direito a um teste de Resistência (WILL) vs. 2d6. Se falhar, 2d6 pontos de PSI serão absorvidos e convertidos em um pulso estático, anulando qualquer poder psiônicos de Focus 3 ou menos.

Armadura de combate 8 pts. Cyber: Armadura usada apenas pelos soldados de postos mais altos entre os Cyber-magistrados. Contem ampliadores de força (FR+4), injetores de drogas estimulantes (WILL +4) e adrenalina (AGI +3). Reveste totalmente o corpo do magistrado, fornecendo IP4.

Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (entre 5 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial.

Sua Historia

Ninguém simplesmente surge do nada. Depois de resolver quem e o que ele é (guerrilheiro, detetive, piloto comercial...), você precisa determinar como seu personagem chegou onde está. Para isso, recomendamos que responda o questionário de criação de personagens contido no Sistema Daemon, mas adicione as seguintes perguntas ao questionário:

Seus Poderes

1. Com que idade seu personagem manifestou seus poderes psíquicos pela primeira vez?
2. Em que situação isso ocorreu? Ouve algum acidente com alguém próximo?
3. Qual foi a reação sua reação quando descobriu que podia derrubar uma porta com um pensamento, ler as mentes alheias ou ouvir espíritos? Ficou perturbado com a descoberta?
4. Você treinou por conta própria por algum tempo, ou evitou usar seus poderes o máximo possível?
5. Você foi alvo do Grande Expurgo ou dos Cyber-Magistrados? Sua família foi envolvida no conflito? Foi capturado pelos federais? O que você pensa sobre eles?
6. Chegou-se a ser capturado, você conheceu Xian ou conseguiu escapar da base antes que ele libertasse os outros psiônicos?
7. Se conheceu Xian, o que pensa sobre ele e sobre suas idéias de esmagar os fracos, elevar os psiônicos?
8. Caso contrário, você faz parte dos Cyber-Magistrados? O que fazia antes de entrar para a corporação? Porque decidiu passar o resto da vida caçando psiônicos?
9. Você tem algum inimigo em especial, como um Cyber-Magistrado ou um Psiônico?

Campanhas Realistas

O Mestre pode ter dúvidas na hora de desenvolver sua campanha, pois os poderes listados anteriormente desequilibrariam um jogo realista. Como opção, o Mestre pode excluir alguns poderes e/ou limitar o acesso de jogadores. Em uma campanha com tons realistas, indicamos que o mestre não permita a nenhum jogador ser das facções também listadas anteriormente; em jogos assim, eles funcionariam melhor como NPCs.

Evolução de Psiônicos

Psiônicos seguem a mesma tabela de evolução de níveis apresentada no Livro Básico de Sistema Daemon (download em www.daemon.com.br), sendo preciso as mesmas pontuações em experiência para atingir o nível seguinte. Porém, assim como os magos e sacerdotes, os psiônicos seguem o método místico de evolução (10 pontos de perícias, 1 ponto de Focus e 1 ponto de PSI).

NPCs

Xian, o Senhor da Mente

CON 14, FR 14, DEX 14, AGI 18

INT 25, WILL 20, PER 15, CAR 18

Cobaia do 20o nível

PVs: 30 + 60 (heróicos) PSI: 40

IP : 0/6 (escudo telecinético aprimorado)

Ataques: x3, Artes Marciais ou Poderes Psíquicos

Poderes Psíquicos: Telepatia 8, Telecinésia 8, Crocinese 5, Pirocinésia 5, Mediunidade 5, Psicoportação 8, Projeção de Consciência 5, Sensitividade 5, Força Vital 8

Aprimoramentos: Poderes Psíquicos 6, Oculto 5, Recursos e Dinheiro 6, Aliados e Contatos 6, Corporações 8, Abduzido 2

Perícias: Xian pode simular qualquer perícia se tiver contato com a mente de alguém que a domine com perfeição (60% no mínimo). Ele poderá simular esta perícia com valor igual a 90%. Ele pode simular até 25 perícias em sua mente, podendo apagar qualquer conhecimento quando desejar. Ele mantém como perícias fixas: Kung-fu 180/120; Psionicismo 80%, Meditação 70%, Liderança 80%, Intimidação 70%, e todas as perícias ligadas a Informática em 95%.

Sistema de Inteligência Artificial Cérebro

INT 30, PER 25, WILL 5, CAR 20

Função: IA Rastreadora

[Pesquisa/Investigação 95%, Rastreo 95%].

Combate Virtual 80/50 (dano 2d6).

Resistência: 25

Informática: Internet 90%, Hacker 80%, Programação 70%, Manutenção (somente de software) 75%.

Diretrizes: Servir a Xian/Paulo Andrade.

Reduto: Sistema Central da Cyberline®; Tóquio, Japão.

General Edward Taner

O Traktoriano GNA-071287-FAS Manipulador chegou à Terra em 1960 e logo foi infiltrado pelos seus irmãos traktorianos como um militar recém formado: Edward Taner. Seu vasto conhecimento em estratégias militares (Manipulador veio da cidade-estado Educacional, lugar em Traktor onde os habitantes vivem pelo conhecimento) lhe rendeu altos cargos dentro do governo terrestre. Anos mais tarde, um grupo de terroristas psiônicos começou a chamá-lo a atenção, pois realizavam ataques a diversas bases militares comandadas por traktorianos. Tal atividade o preocupou, já que existiam alguns psiônicos que podiam revelar a forma verdadeira dos traktorianos. Comunicando isso aos outros traktorianos infiltrados e através de manipulações políticas, Taner e os outros Traktorianos manipularam a ONU a criar um tribunal mundial de caça a psiônicos. Além disso, conseguiram incentivo para financiar empresas de pesquisas cibernéticas (em especial a Botrel e a Pathö), que deu um grande salto nessa época.

Assim, estava criado o Tribunal de Causas Psiônicas e seus juizes, os Cyber-Magistrados. Atualmente, o Juiz Supremo é ninguém menos que a Cyber-Magistrada Aline Taner, filha de Edward Taner. Porém, Aline esconde um terrível segredo: por ser filha de um traktoriano infiltrado (coisa que nem mesmo ela sabe), ela é detentora de grandes poderes psíquicos (coisa que seu pai TAMBÉM não sabe...).

CON 14 (30), FR 14 (30), AGI 15 (12), DEX 13 (18)*

INT 20, PER 15, WILL 15, CAR 12.

PVs: 26 (40)+48

IP: 4 (12) PSI: 12

Ataques: x1 (x2) Pistola (Artilharia Pesada)

Pistola: 60% 1d6+2

Artilharia Pesada: 95% 3d10+5

Perícias: Armas de Fogo: Pistolas 60%, Rifle 55%, Artilharia Pesada (somente no corpo robô) 95%; Ciências: Física 30%, História (militar traktoriana) 80%; Ciências Proibidas: Psionicismo 45%; Informática: todos os subgrupos em 80%; Condução 40%; Idiomas: Alemão, Francês, Russo, Japonês, Português 30%; Manipulação: todos os subgrupos em 80%; Navegação: Espacial 70%, Dimensional 40%; Pesquisa/Investigação 45%; Pilotagem: Jato Militar 90%, Helicóptero 70%, Robótica traktoriana 70%, Terrestre 70%; Ciência Militar 80%, Xenobiologia Metaliana 40%.

Aprimoramentos: Ambidestria, Direito e Jurisprudência 5, Mídia 5, Recursos e Dinheiro 5.

Focus: Telepatia 4, Telecinésia 5, Eletrostática 5.

*valores entre parêntese correspondem ao corpo robótico traktoriano. O corpo robótico ainda está equipado com implantes cibernéticos equivalentes a 25 pontos de Cyber e um Fuzil Iônico.

Cyber-Magistrada Aline Taner

Filha do general Edward Taner, a Lt. Taner sempre sonhou em seguir a carreira do pai, pelo qual tem profunda admiração. Por ter perdido a mãe quando era muito pequena (num mal explicado acidente de carro após uma discussão com seu pai), Aline cresceu como uma garota reclusa e orgulhosa, cujo único objetivo a torna confundível com qualquer traktoriano: poder a qualquer custo. Ainda aos 14 anos, A. Taner descobriu possuir grandes poderes psíquicos baseados em Telepatia e Sensitividade. Confusa com tudo o que acontecia, A. Taner resolveu lutar contra esses poderes, o que lhe acarretava terríveis dores de cabeça. Isso continuou até que Aline se viu obrigada a usar drogas para impedir a manifestação dos poderes. Assim, prosseguiu sua vida de forma quase normal, pois nunca contou com a atenção do próprio pai. Ingressando na carreira militar como uma agente especial e, mais tarde, uma Cyber-Magistrada da primeira falange. Hoje, A. Taner é a maior autoridade dos Cyber-Magistrados e dedica a maior parte do seu tempo a localização e destruição de Xian. Porém, ela não faz isso por qualquer senso de dever, e sim apenas para conquistar o orgulho do pai, o qual nunca chegou a ter. Recentemente, Aline Taner descobriu informações relevantes sobre a base principal de Xian, bem como sobre a forma de destruir seu computador principal. Essas informações estão armazenadas nos seus dois Chips de Memória.

CON 13, FR 12, DEX 13, AGI 16;

INT 15, PER 14, WILL 12, CAR 9

Cyber-Magistrada do 9o nível

PVs: 23+18 PSI: 13

Ataques: x2 Pistola

Pistola Laser: 120% (80+40 do SmartgunLink 2030): Dano: 2d6+2

Aprimoramentos: Cyber-Magistrada, Meio-traktoriana, Arma Laser (Pistola), Viciada em Drogas, Poder Incontrolável.

Perícias: Armas de Fogo: Pistola: 80%, Rifle: 70%,

Submetralhadora: 60%; Ciências: Burocracia 75%, Direito: 80%; Ciência Militar 50%; Ciências Proibidas: Psionicismo 50%; Condução: Automóveis 55%; Informática: Computação 60%; Investigação 70%; Manipulação: Interrogatório 70%, Intimidação 45%; Sobrevivência 60%; Rastreo 60%; Manobra de Combate: Luta com duas Armas.

Poderes Psíquicos: Telepatia 5, Sensitividade 5.

Implantes Cibernéticos: Biomonitor, Olho Cibernético [Laser, Infravermelho, Times Square], SmartgunLink versão 2030, Detector Psíquico, Cyberaudio [Abafador Sonoro, Conexão AM/FM, Rádio de Segurança], Chips de Memória x2 [esquema interno da base dos Senhores da Mente, Código de destruição do Sistema Cérebro], Placa Dermal Subcutânea, Nanocirurgiões, Beijo.

Paulo Andrade

Filho do General Edward Taner com uma prostituta brasileira, Paulo cresceu em lares adotivos. Dotado de uma alta inteligência e astúcia, ele começou a se envolver com o submundo paulista aos 10 anos, quando teve seu primeiro contato com computadores. Sua imensa afinidade com a máquina lhe valeu a tutela de Dennis, hacker envolvido em diversos casos de desvio de dinheiro, clonagem de cartões de crédito e crimes envolvendo telefonia. Logo, Paulo se tornou um grande hacker, chegando a ponto de invadir a Virtualine® e confrontar o próprio Cérebro. Em milésimos de segundos, Cérebro analisou todas as ações do garoto em todas as suas possíveis conexões e constatou que Paulo era, na verdade, um psiônico com grande Sensitividade no Mundo Virtual. Em segundos, Cérebro construiu seu histórico completo e constatou que seu pai era, na verdade, o inimigo número um de seu mestre Xian: Paulo Andrade era filho do General Edward Taner. No entanto, as pesquisas de Cérebro enfraqueceram suas defesas e Paulo conseguiu penetrar no seu programa matriz. Intrigado com tamanha tecnologia, Paulo passou os próximos oito meses decodificando Cérebro e tentando alterar seu programa. Sua grande surpresa, porém, não foi nem tanto pela complexidade do programa (algo que ele jamais havia imaginado) e sim pelas pesquisas sobre a sua própria vida que Cérebro havia feito. Paulo descobriu coisas que o deixaram chocados a princípio, como o fato de ser um híbrido alienígena dotado de poderes psiônicos. Além disso, Cérebro continha diversos arquivos sobre Xian, os Senhores da Mente, os Magistrados, traktorianos e explicações detalhadas sobre o uso de psionicismo. Intrigado e muito surpreso com tudo o que havia descoberto, Paulo demorou mais dois meses para finalmente decidir o que fazer: acabar com os planos brutais de Xian e dos Cyber-Magistrados (inclusive de seu pai, Edward Taner). Assim, ele se tornou o novo mestre de Cérebro, um de seus maiores segredos. Hoje, Paulo comanda uma Comunidade Hacker denominada “Os Filhos da Sabedoria”, destinada a auxiliar psiônicos em todo o mundo a fugir da ameaça dos Senhores da Mente e dos Cyber-Magistrados. Mesmo assim, Paulo ainda aguarda pacientemente pelo dia em que poderá acertar as contas com seu pai...

CON 13, FR 15, DEX 13, AGI 15;
INT 15, PER 14, WILL 11, CAR 12

Hacker do 8o nível

PVs: 22+8 PSI: 17

Ataques: x1 Poderes Psíquicos ou Briga

Briga: 30/30 Dano: 1d3+1

Aprimoramentos: Hacker, Meio-Traktoriano, Anjo da Guarda: Cérebro, Contatos e Aliados 2, Mania de Perseguição, Maníaco Depressivo

Perícias: Disfarce 42%; Falsificação 50%; Furtividade 53%; Informática: Computação 70%, Internet 80%, Manutenção 70% Programação 65%, Hacker 80%; Eletrônica 45%; Ciências-Matemática 40%; Idiomas-Inglês 30%, Português 30%

Focus: Sensitividade 5, Eletrostática 4, Telepatia 5, Psicoportação 5

Unidade de Senhores da Mente Soldados/Comandante

CON: 13/15; FR: 15/16; AGI: 14/16; DEX: 12/14

INT: 10/14; WILL 9/14; PER: 12/15; CAR: 8/13

PVs: 15/18 + 6/12 (heróicos)

PSI: 6/10

Perícias: Todas as do kit, só que com os bônus de +10% para soldados e +15% para o Comandante.

Poderes PSI: Telepatia 2/1, Telecinésia 3/4, Pirocinésia 2/3.

Sempre andam armados com duas pistolas, uma submetralhadora, uma faca de sobrevivência, binóculos, radiocomunicadores, neuro-bloqueadores, 5 ampolas de DRP variadas. Organizam-se normalmente em grupos de 3-8 soldados e um comandante.

Unidade de Cyber-Magistrados Soldados/Comandante

CON: 13/16; FR: 15/17; AGI: 15/17; DEX: 12/15

INT: 14/16; WILL 12/15; PER: 14/16; CAR: 8/14

PVs: 16/20 + 4/8 (heróicos)

Cibernéticos: 12 a 15

Perícias: Todas as do kit, só que com os bônus de +10% para soldados e +15% para o Comandante.

Sempre andam armados com duas pistolas, neuro-bloqueadores, Geradores de Estática, binóculos, radiocomunicadores e quatro cartuchos de munição especial (2 de Alto Impacto, 2 de Perfurante de Armadura). Organizam-se normalmente em grupos de 3-5 soldados e um comandante.

Idéias para Aventuras

Regra numero 1: Creio que 11 entre 10 RPGistas conhecem essa regra: toda e qualquer informação contida aqui pode ser mudada pelo Mestre durante o jogo. Na mesa, sua palavra é final e inquestionável.

Ninguém é santo: Personagens de Invasão são bem conhecidos por seus grandes poderes e armamentos high-tech de última geração, mas, como em qualquer jogo da Daemon (salvo Tormenta), os personagens devem, por obrigação, ter grandes problemas. Nem pense duas vezes antes de matar seus aliados e massacrar seus recursos.

Rebeldes sem Causa: Os personagens não pertencem a nenhuma organização que os auxilie, são caçados pelo governo e precisam viver a margem da sociedade, sempre em fuga. Devem esconder seu segredo á todo custo. Batalhas contra Cyber-Magistrados, acusações falsas e chantagem para realizarem “pequenos serviços sujos” são frequentes...

Desinformação: O trabalho que todos pensam ser da CIA é desempenhado por ninguém menos que os Homens de Preto.

Isso por si só já pode resultar em diversas aventuras, pois alguns dos agentes recém recrutados são escalados para combater a ameaça psiônicas.

Senhores da Mente: Os personagens fazem parte dos Senhores da Mente. Esses levam uma vida agitada, percorrendo o mundo sabotando bases militares, exterminando políticos influentes, combatendo Cyber-Magistrados. Se você quer missões estilo 007 ou Missão Impossível, sirva-se!

Eu sou a Lei! : Os personagens são Cyber-Magistrados, e levam uma vida unicamente destinada ao combate contra outros psiônicos. Eles seguem a mesma fórmula dos MJ-12, misturado com MIB e NORAD: limpar a bagunça de psiônicos encrenqueiros e dar cabo dos mesmos.

Aliança temporária: Os Personagens, de facções rivais (Senhores da Mente/Cyber-Magistrados/MIS/Errantes), agora devem se unir para combater algum psiônico fora de controle. Para isso, teriam que encontrar o segredo do seu poder em bases de segurança máxima em terras longínquas, no fundo do mar ou mesmo no espaço! Uma campanha de ação e investigação que se arrastaria até o combate final com o psiônico supremo.

Alvos: Se um terráqueo comum e vulgar desperta tanto a curiosidade de um metaliano, o que não dirá de um que possa derrubar uma parede com o pensamento. E quanto a um “monte de lixo carbônico” com partes mecânicas no corpo? De fato, campanhas que envolvam a caça dos personagens por um metaliano curioso podem render bons sustos, no melhor estilo Predador! Já os traks querem simplesmente o extermínio dos psiônicos do planeta. Cyber-Magistrados? Bem... podem se tornar parte do problema quando sabem de coisas demais...

A Arma Suprema: O governo descobriu uma arma definitiva que, quando acionada, emitirá uma seqüência de ondas que irá eliminar todos os psiônicos da terra e nas proximidades. Os personagens deverão se reunir para impedir que isso aconteça e, ocasionalmente, poderão contar com a ajuda dos Greys, afinal, esses baixinhos cinzentos com grandes poderes psíquicos não gostaram nada dessa idéia de exterminar os psiônicos da Terra e arredores...

