

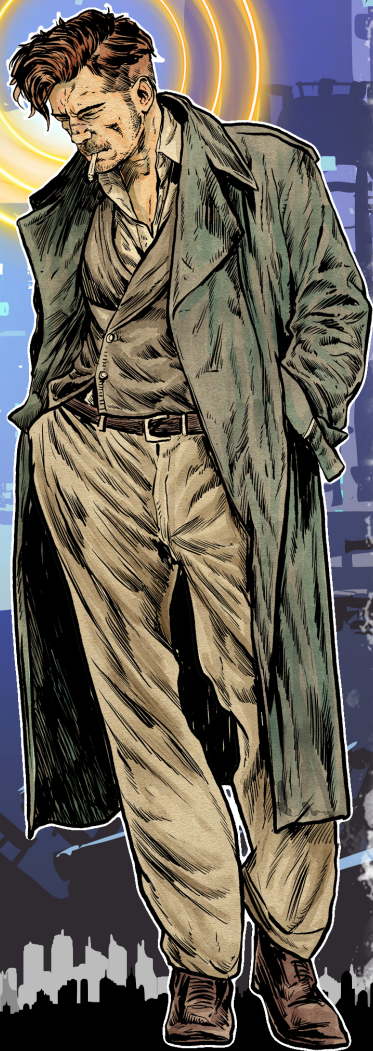
# PSIQUISMO

SÉRGIO "O ALQUIMISTA" GOMES

ARTE: FAT GOBLIN

CC-BY-NC-SA

@RPGCOMNOZES | @CASADOALQUIMISTA



*Os poderes da mente têm exercido um enorme fascínio na humanidade, seja através das teorias da conspiração onde soldados potencializam suas habilidades através da ciência moderna, ou dos antigos mitos onde poderosos médiuns, clarividentes e teleportadores fogem da total compreensão dos mais simples.*

A modernidade e a cultura pop trouxeram os poderes psíquicos ao público geral com seus super-heróis, vilões loucos e alienígenas tão humanos quanto qualquer um de nós, tornando-se ferramentas do impossível e nos fazendo questionar os limites da mente e da realidade.

Apresentaremos a seguir uma regra simples para a utilização desses poderes. Esse material foi originalmente pensado para o sistema Nefatus e suas linhas – **Urbana Bellica**, **Into the Madness**, **7 Baladas do Oeste**, **Clavicula Nox** e, porque não, **By the Sword** – mas podem ser aplicados facilmente a qualquer sistema com base no d20, podendo ser usada em qualquer tempo e cenário.

## DADOS DE POTÊNCIA

*A potencia dos poderes de um Psiônico - ou Éper, como serão referenciados algumas vezes nesse material - é medida por Dados de Potência, de forma muito similar aos poderes mágicos apresentados em Urbana Bellica: Arcana Mundi, mas aqui, ao contrário do que acontece com os conjuradores, os Dados de Potência não aumentam conforme os níveis vão aumentando.*

Todos os éper, independentemente de seu nível, possuem o **d6** como dado base, mas ele pode aumentar ou diminuir a Potência do Dado caso assuma uma maior dificuldade em um teste, conforme a tabela abaixo:

Dados de Potência	Dificuldade do Teste
1d4	(CD 8)
1d6	(CD 10)
1d8	(CD 12)
1d10	(CD 14)
1d12	(CD 16)

Clavicula  
NOX

URBANA  
BELLICA

# PODERES

*Para obter poderes psíquicos, o mestre pode utilizar duas saídas simples: a primeira delas é exigir que o personagem adote o talento Psiquismo e a segunda é simplesmente dar portos a um personagem que, seguindo seu background, possua tais poderes.*

Independentemente da escolha, um personagem - com ou sem o talento Psiquismo - recém criado recebe acesso a 3 habilidades psíquicas à sua escolha.

Todas as habilidades possuem descritores básicos, assim como magias e feitiços:

- **Alcance.** A distância máxima em metros que pode ser alcançada por seus poderes;
- **Duração.** O tempo de duração do efeito. Ele pode ser dado em *rodadas, minutos, horas, dias, semanas, meses, anos* ou mesmo *instantâneo*;
- **Alvos.** O número de alvos atingidos pelo efeito. Alvos podem ser pessoal (o próprio éser), único ou vários.
- **Resistência.** A possibilidade do alvo em negar ou não um efeito adverso. Nem todos os os efeitos permitem um teste de resistência, e aqueles que permitem tem CD igual a 8 + Nível do Atacante.

Para evocar uma habilidade psíquica, o éser deve ser bem sucedido em um teste de Presença com CD igual ao exigido pelo dado de Potência (acrescido de alguns marcadores, sejam eles de bônus ou penalidade quando for o caso).

## LISTA DE PODERES

### ANTI-PSI

Alvos. "d" Alvos | Duração. "d" Rodadas | Resistência. Sim

*Anti-Psi é a habilidade de neutralizar outros poderes psíquicos. Ela é possída por poucos éspers, uma vez que sua utilização pode interferir negativamente nas habilidades de possíveis aliados, mas é muito valorizada pelos que a possuem.*

Alvos do Anti-Psi podem realizar uma Salvaguarda de Vontade para negar os efeitos, mas o éser adiciona o Dado de Pôtença à dificuldade da jogada.

### PROJEÇÃO ASTRAL

Alcance. "d" x 20 metros | Duração. "d" Minutos

*Através da Projeção Astral, o psiônico pode separar sua consciência de seu corpo e viajar por uma determinada região - inclusive adentrando em reinos espirituais, caso sua campanha assim permita.*

Nesse estado, o psiônico não pode interagir com o mundo físico, estando invisível e intangível, necessitando de habilidades como Psicocinese ou Telepatia para lidar com outras pessoas, e só pode ser afetado por poderes psiônicos, mágicos ou de natureza semelhante.

Médiums e personagens que de alguma forma podem lidar com fantasmas podem interagir normalmente com um éser que esteja nesse estado.

### CLARIVIDÊNCIA

Alcance. "d" x 20 metros | Duração. "d" Minutos

*A habilidade de clarividência permite ao psiônico estender seus sentidos para além de seu corpo. Quanto mais familiarizado estiver com o local ou a pessoa que está sendo observada, mais fácil se torna realizar essa tarefa.*

### PSICOCINESE

Alcance. "d" x metros | Duração. "d" Rodadas  
Alvos. "d" alvos | Resistência. Sim

*A Telecinese permite que um psiônico mova objetos sem a necessidade de tocá-los. O Éser pode interagir com objetos à certa distância da mesma forma que fariam se o estivesse tocando diretamente.*

Essa habilidade também permite que um alvo cause dano igual a seu Dado de Potência, mas a duração do efeito cai para instantâneo.

## O ZUMBIDO

**Caso o éesper sofra uma falha crítica num teste de poder, ele sofre uma descarga nociva conhecida por eles como “zumbido”, “ressaca”, “rebote” ou “ricochete”. Nessa situação, ele sofre -2 em todos os testes para ativar seus poderes até que o marcador seja removido.**

Infelizmente, o Zumbido é um marcador cumulativo: Caso sofra uma falha crítica adicional, o personagem passa a sofrer Desvantagem em todos os seus testes. Em uma terceira falha, o éesper fica desacordado.

É possível escolher sofrer um Zumbido para:

- Aumentar 1 Dado de Potência sem aumentar a dificuldade do teste;

- Aumentar 2 Dados de Potência utilizando a dificuldade mais baixa;
- Ignorar o teste de ativação de poderes, tendo sucesso automático;
- Obter o valor total de seu Dado de Potência em uma rolagem.

A cada 4 horas de descanso completo, o éesper recupera 1 nível de rebote.

**Sinalizador.** Sempre que um éesper utiliza suas habilidades, qualquer outro psiônico a (10 x Nível do Personagem) metros pode sentir sua presença. Não é possível saber qual o poder ou intensidade, mas sua localização exata.

## PSICOMETRIA

**Alcance.** “d” x 20 metros

**Duração.** “d” Minutos

*Através do toque, um indivíduo dotado de psicometria pode obter conhecimento sobre um objeto e as pessoas que tiveram contato com ele no passado. Quanto mais intensa for a ressonância emocional, mais fácil se torna a leitura dessas informações.*

## PSICOPORTAÇÃO

**Alvos.** Pessoal ou “d” Alvos (Ver texto)

**Duração.** Instantâneo

**Distância.** “d” x 15 metros

*Indivíduo com capacidade de Psicoportação - ou Teleporte - podem realizar se mover, instantaneamente, de um canto para outro. Eles têm a capacidade de transportar consigo objetos ou pessoas, mesmo contra a vontade do alvo.*

## TELEPATIA

**Alvos.** Pessoal ou “d” Alvos (Ver texto)

**Duração.** Instantâneo

**Distância.** “d” x 15 metros

*A telepatia é o habilidade de dominar a mente, dividir e ler pensamentos ou compreender emoções de outras pessoas.*

ID

NOME \_\_\_\_\_ ESPÉCIE \_\_\_\_\_  
 MOTIVAÇÃO \_\_\_\_\_ PERSONALIDADE \_\_\_\_\_ ORIGEM \_\_\_\_\_  
 CARREIRA \_\_\_\_\_ ESPECIALIZAÇÃO \_\_\_\_\_ PROFISSÃO \_\_\_\_\_

NÍVEL

MORALIDADE	XP	DETERMINAÇÃO	
COR	AGI	AST	PER
FORT	REFL	INI	VONT
SAÚDE	VIGOR	STRESS	DEFESA

HABILIDADES DE ORIGEM, ESPÉCIE E TALENTOS

PODERES

PROFIÊNCIAS, PERÍCIAS E IDIOMAS

PROFIÊNCIA

ARMAS, ARMADURAS E EQUIPAMENTOS

ARMA	BÔNUS	DANO
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

ARMADURA	BÔNUS	PENAL. AGI.
_____	_____	_____
_____	_____	_____

EQUIPAMENTOS

RECURSOS