

5E

PSIONIC HANDBOOK



D&D 5E HOMEBREW



Uma adaptação de regras para utilização de
Psionicistas em D&D 5e

18

PSIONIC HANDBOOK

UMA ADAPTAÇÃO DE REGRAS PARA UTILIZAÇÃO DE PSIONICISTAS
EM D&D 5E

POR ROBERT M. MAIA



AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha querida companheira, que teve paciência com as várias horas de trabalho neste material e pelo seu incentivo em me manter trabalhando nele. Angeli Acos, minha inspiradora, Obrigado.

Em segundo lugar, agradeço aos milhares de produtores de conteúdo nessa vastidão que é a Internet, que produziram muitos materiais que me ajudaram na diagramação e na compilação deste material. Gostaria de nominá-los, mas essa tarefa se mostra deveras impossível.

E por fim, agradeço ao meu grupo de RPG que “colocou pilha” para a execução deste trabalho. CyroGM, Cátia, Bruno e Gustavo, valeu!

NOTAS DE COMPILAÇÃO E ADAPTAÇÃO

Este material foi compilado e adaptado a partir dos seguintes livros:

- 2117 – The Complete Psionics Handbook
- 2154 – Player's Option™: Skills & Powers
- 2408 – Dragon Kings
- 2438 – Campaign Setting Expanded and revised de Dark Sun.
- 2431 – The Will and the Way
- Psionic Handbook (versão 0.6 do usuário do reddit zDnD)
- Player's Handbook – Livro do Jogador – Edição em Português (Galápagos Jogos)
- The Complete Psionics Handbook (5e) – Encontrado no site da Wizards of the Coast (WotC)

Muitos termos foram traduzidos da melhor maneira para que pudesse facilitar o jogo com a classe dos psionicistas. O próprio nome da classe – de psiônico para psionicista - foi uma decisão difícil, pois já estava acostumado com o termo desde meados dos anos 90, mas foi necessário – assim como outros termos e nomes – essa alteração por força da tradução. A tradução do livro da Galápagos Jogos para *Saving Throws* é “Salvaguarda”. O termo que utilizarei é teste de resistência, termo que vem sendo usado desde as primeiras traduções do AD&D, em 1995, pela extinta Ed. Abril Jovem.

No original em inglês, algumas palavras significam simplesmente uma ideia, sem tradução direta que fosse aceitável do meu ponto de vista, como Id (de Id Insinuation), que é um termo encontrado na literatura Freudiana.

NOTAS SOBRE ESTE MATERIAL

Este material não é um material oficial da WotC, não foi produzido por profissional de desenvolvimento de jogos (game designer) e não substitui nenhum material que venha a ser lançado posteriormente pela WotC. O objetivo deste é simplesmente servir de base para desenvolver sessões com o emprego de personagens com poderes psíquicos.

As figuras utilizadas neste trabalho foram retiradas da Internet e posteriormente editadas para melhor encaixe. A lista pode ser encontrada no final do documento. As fontes foram baixadas a partir de bancos de fontes abertas e gratuitas.

Este material é uma versão inicial. Qualquer sugestão, podem enviar diretamente para mim.

NOTAS SOBRE A ARTE

A arte deste material foi baseada na arte do Player's Handbook original em português, da Editora Galápagos Jogos

SUMÁRIO

PSIONICISMO	4
PSIONICISTA	5
PSIONICISTA EM UMA FOLHA.....	15
DESCRIÇÕES DOS PODERES	17
PODERES DE CLARESCIÊNCIA	17
CIÊNCIAS DA CLARESCIÊNCIA	17
DEVOÇÕES DA CLARESCIÊNCIA.....	22
PODERES DE PSICOCINÉSIA.....	27
CIÊNCIAS DA PSICOCINÉSIA	28
DEVOÇÕES DA PSICOCINÉSIA	31
PODERES DE PSICOMETABOLISMO.....	38
CIÊNCIAS DE PSICOMETABOLISMO.....	38
DEVOÇÕES DO PSICOMETABOLISMO.....	41
PODERES DE PSICOPORTAÇÃO.....	53
CIÊNCIAS DE PSICOPORTAÇÃO	53
DEVOÇÕES DO PSICOPORTAÇÃO.....	56
PODERES DE TELEPATIA.....	64
CIÊNCIAS DE TELEPATIA.....	64
DEVOÇÕES DE TELEPATIA	68
TABELAS DE PODERES COMPILADAS.....	81

PSIONICISMO

Psionicismo é uma fonte de poder que se origina na mente de uma criatura, permitindo que ela aumente suas habilidades físicas e afete a mente de outras pessoas, ou mesmo projete efeitos físicos em outras pessoas e objetos. Habilidades psiônicas são chamadas de ciências ou devoções, cada uma consistindo em exercícios mentais rígidos necessários para colocar uma criatura na vibração correta para exercer o poder psiônico.

Todos os poderes psiônicos pertencem a uma das cinco disciplinas: claresciência, psicocinésia, psicometabolismo, psicoportação e telepatia. Em cada disciplina, os poderes são divididos em duas categorias: poderes maiores que chamamos de ciências e poderes menores que chamamos de devoções. As cinco disciplinas são definidas como a seguir:

- **Poderes de claresciência** permitem aos personagens perceber coisas além do alcance natural dos sentidos humanos e semi-humanos.
- **Poderes de Psicocinésia** movem objetos através do espaço usando somente a energia da mente.
- **Poderes de Psicometabolismo** afetam o corpo do usuário alterando-o de alguma forma.
- **Poderes de Psicoportação** permitem viagens psiônicas, movendo o personagem de um local para outro sem cruzar o espaço físico.
- **Poderes Telepáticos** envolvem o contato direto de duas ou mais mentes.

Uma criatura que detém o poder psiônico pleno e desenvolvido é chamada de psionicista, assim como uma criatura que usa magia é chamada de mago, por exemplo. Além disso, qualquer classe pode despertar uma faísca de poder psiônico, é chamada de Talento Selvagem, que permite que ela tenha um poder psiônico, normalmente aleatório.

OS PSIONICISTAS SÃO MÁGICOS?

Muitas pessoas presumem que psionicismo é apenas outro tipo de magia. Poderes com efeitos sobrenaturais, sejam eles extraídos de forças da natureza ou concedidos por divindades são magias. Portanto, não é absurdo perguntar: "Seria o psionicismo um terceiro tipo de magia?"

A resposta é não, porque psionicismo não é mágica. Magia é a habilidade de moldar, controlar e utilizar as forças naturais que infundem o mundo do jogo e envolvem os personagens. É baseado no princípio de que, por meio do uso de palavras, gestos e materiais catalisadores de poder único, essas energias externas podem ser controladas.

O elemento-chave dessa declaração é o poder externo. Os efeitos mágicos são produzidos pela manipulação de forças externas. O poder não vem de dentro do mago ou sacerdote, mas de algum outro lugar.

Psionicismo é o completo oposto disso. O psionicista molda, controla, atrela e utiliza as forças naturais que infundem seu próprio ser. Seu esforço se concentra mais para dentro do que para fora. Ele deve estar completamente em contato e ciente até mesmo do mais ínfimo funcionamento de seu corpo e mente.

Esse tipo de conhecimento vem de meditação longa e intensa associada a extremos físicos. O psionicista encontra a iluminação tanto na exaustão quanto no relaxamento completo, tanto na dor quanto no prazer. A mente e o corpo

são apenas partes de uma unidade muito maior. Na verdade, enxergar um sem o outro, como tantas pessoas fazem, parece absurdo para um psionicista, afinal, eles não podem ser separados. O corpo produz energia e vitalidade, a mente dá forma e realidade.

O psionicista não estuda em livros e pergaminhos ou ora por seus poderes. Ele os carrega para onde quer que vá. Enquanto sua mente e corpo estiverem descansados - isto é, contanto que ele não tenha esgotado sua força psiônica - seus poderes estão disponíveis para ele.

Mais do que um personagem de qualquer outra classe, o psionicista é autossuficiente. Ao contrário do guerreiro e do ladrão, ele não precisa de armas ou ferramentas para praticar sua arte. Ao contrário do clérigo, ele não precisa de nenhuma divindade. Ao contrário do mago, ele não depende de componentes ou energias externas. Seu poder vem de dentro, e ele só lhe dá forma.

O psionicista se esforça para unir todos os aspectos de si mesmo em um todo único e poderoso. Ele olha para dentro, para a essência de seu próprio ser, e ganha o controle de seu subconsciente. Por meio de extraordinária disciplina, contemplação e autoconsciência, ele libera todo o potencial de sua mente.





PSIONICISTA

Enquanto o combate acontece, todos se esforçam para debelar os ataques de seus oponentes, mas a humana estranha parece não se importar com o que acontece ao seu redor, nem quando o orc parte para atacá-la. Estranhamente, a criatura não consegue atingi-la.

O punho e a espada empalidecem ao do olhar focado de um psionicista. Os poderes psíquicos surgem de um regime de disciplina mental estrita desenvolvida ao longo de meses ou anos de autoestudo e descoberta subconsciente. Aqueles que superaram seus demônios pessoais, medos e outras armadilhas provenientes de intensa auto-reflexão aprendem a invocar um reservatório interno de poder psíquico muito poderoso. Os psionicistas dependem de um estudo contínuo de suas próprias mentes para descobrir uma gama cada vez mais ampla de poderes mentais. Eles meditam sobre as memórias e a natureza da própria memória, debatem com suas próprias personalidades fragmentadas e mergulham nos cantos mais obscuros dos corredores complicados de suas mentes. "Conheça a si mesmo" não é apenas um ditado para um psionicista - é o caminho para o poder.

CRIANDO UM PSIONICISTA

Ao começar a criar seu personagem psionicista, considere como ele ou ela usaria seu poder psíquico. Você medita todos os dias realizando processos de pensamento complexos para aguçar a mente deles ou tende a focalizar sua mente e suas

proezas durante o combate? Talvez você mostre sua capacidade mental para os outros para mostrar o quão poderoso você realmente é.

Seu personagem tem medo de perder seu poder psíquico? Com que frequência você exibe suas habilidades - se o faz? Você nasceu com as habilidades de psíquicas? Ou você despertou para elas em um momento de grande necessidade e concentração mental? Talvez você seja de outro plano ou reino de existência? O que o levou a uma vida de aventuras? Você já era um aventureiro quando se tornou um psionicista? Talvez você sempre foi um psionicista e recentemente se encontrou entediado com suas próprias proezas mentais - buscando um papel em um grupo de pessoas para iluminar.

CRIAÇÃO RÁPIDA

Você pode fazer um psionicista rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, Sabedoria deve ser seu valor de habilidade mais alto, já que os psionicistas tendem a forçar os limites da habilidade mental. Faça da Constituição o seu próximo valor mais alto, pois a utilização de poderes mentais exige muito da energia vital. Escolha Inteligência como seu terceiro valor de habilidade mais alto, afinal você precisa ter um bom raciocínio para analisar aquilo que está em sua mente.

CARACTERÍSTICAS DE CLASSE

Como um psionicista, você ganha os seguintes recursos de classe.

PONTOS DE VIDA

Dados de Vida: 1d8 por nível de psionicista

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de Constituição

Pontos de vida em níveis mais altos: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível psionicista.

PROFICIÊNCIAS

Armadura: armaduras leves

Armas: armas leves

Ferramentas: Nenhuma

Teste de resistência: Sabedoria, Constituição e Inteligência

Perícias: escolha duas habilidades entre, História, Percepção, Medicina, Natureza, Furtividade e Intuição.

EQUIPAMENTO

Você começa com o seguinte equipamento, além daquele que recebe do seu antecedente:

- (a) uma adaga ou (b) qualquer arma leve
- (a) um kit de aventureiro ou (b) um kit de explorador

PONTOS DE FORÇA PSIÔNICA (PFP)

No 1º nível você recebe pontos de força psíquica para usar seus poderes psíquicos. A cada nível uma quantidade de pontos de força são acrescentados, demonstrando seu ganho de poder.

Um psionicista determina seu total de PFPs iniciais ao adicionar bônus concedidos por alta Sabedoria, Constituição e Inteligência a uma base de 15, então adicionar o resultado de uma jogada de 1d6.

Modificador de Sabedoria + Modificador de Constituição + Modificador de Inteligência + 15 + 1d6 = total de PFPs no 1º nível

O PSIONICISTA

Nível	Bônus de Proficiência	Características de classe	Total de Disciplinas	Total de Ciências	Total de Devoções	At./Def. Psiônicas
1º	+2	Contato, Ataque Psiônico, Defesa Psiônica	1	1	3	1/1
2º	+2	Recuperação Mística, Defesa Psiônica	2	1	6	1/2
3º	+2	Armadura Mental	2	2	8	1/2
4º	+2	Aumento no Valor de Atributo, Ataque Psiônico	2	2	11	2/2
5º	+3	Foco Meditativo, Defesa Psiônica	2	3	12	2/3
6º	+3	Armadura Mental,	3	3	14	2/3
7º	+3	Meditação Profunda, Ataque Psiônico	3	4	15	3/3
8º	+3	Aumento no Valor de Atributo, Defesa Psiônica	3	4	17	3/4
9º	+4	Armadura Mental	3	5	18	3/4
10º	+4	Consumido pelo Poder, Ataque Psiônico	4	5	20	4/4
11º	+4	Hipnose, Defesa Psiônica	4	6	20	4/5
12º	+4	Aumento no Valor de Atributo	4	6	21	4/5
13º	+5	Surto de Energia, Ataque Psiônico	4	7	21	5/5
14º	+5		5	7	22	5/5
15º	+5	Surto de Energia, Aproveitar o Subconsciente	5	8	22	5/5
16º	+5	Aumento no Valor de Atributo	5	8	23	5/5
17º	+6	Surto de Energia	5	9	23	5/5
18º	+6	Domínio Mental	5	9	24	5/5
19º	+6	Domínio Mental, Aumento no Valor de Atributo	5	10	24	5/5
20º	+6	Pensamento Enraizado	5	10	25	5/5

Com cada aumento de nível, até o 3º, o psionicista ganha 10 PFPs adicionais, somados com os modificador de Sabedoria, Constituição e Inteligência e a uma jogada de 1d6:

Modificador de Sabedoria + Modificador de Constituição + Modificador de Inteligência + 10 + 1d6 = PFPs obtidos por nível (2º e 3º)

Do 4º ao 7º nível, o psionicista ganha 8 PFPs adicionais, somados com os modificador de Sabedoria, Constituição e Inteligência:

Modificador de Sabedoria + Modificador de Constituição + Modificador de Inteligência + 8 = PFPs obtidos por nível (4º ao 7º)

Do 8º ao 10º nível, o psionicista ganha 5 PFPs adicionais, somados com os modificador de Sabedoria e Constituição:

Modificador de Sabedoria + Modificador de Constituição + 8 = PFPs obtidos por nível (8º ao 10º)

Do 11º em diante, o psionicista ganha 3 PFPs por nível, mais seu modificador de Sabedoria.

Modificador de Sabedoria + 3 = PFPs obtidos por nível (11º e posterior).

CONTATO

No 1º nível você aprende a contactar as profundezas de sua mente para desenvolver seus poderes psiônicos. Isto permite que o psionicista aprenda novos poderes, o que em última análise, é a diferença entre o psionicista e um talento selvagem. É uma característica nata a todos os psionicistas.

ATAQUE PSIÔNICO

No 1º nível você tem acesso a um ataque psiônico dos cinco possíveis. A quantidade de ataques a que tem acesso aumenta de acordo com a progressão de níveis do personagem. No 4º nível o psionicista tem acesso a mais um dos cinco ataques, somando dois, no 7º nível tem acesso a mais um, somando três, no 10º nível acesso a mais um, somando quatro e no 13º o psionicista tem acesso a todos os ataques psiônicos possíveis.

DEFESA PSIÔNICA

Da mesma forma que no ataque psiônico, no 1º nível você tem acesso a uma defesa psiônica das cinco possíveis. A quantidade de defesas segue a mesma lógica dos ataques, ou seja, 2 no 3º nível, 3 no 5º nível, 4 no 9º nível e finalmente

no 11º nível o psionicista tem acesso a todas as defesas psiônicas possíveis.

RECUPERAÇÃO MÍSTICA

Começando no 2º nível, você obtém vigor da energia psiônica que usa para alimentar seus poderes psiônicos.

Uma vez por hora, você pode gastar até 3 PFPs + modificador de Inteligência para recuperar pontos de vida iguais ao seu total de pontos gastos, se seus pontos de vida atual forem menores que os metade de seu máximo.

ARMADURA MENTAL

Ao 3º nível, através de longo treinamento e muita disciplina, o psionicista pode se preparar para resistir a ataques mentais mágicos ou psiônicos ou poderes como auras de medo de monstros. O personagem recebe +1 de bônus a cada 3 níveis até o 9º em seu teste de resistência contra ataques dessa natureza.

AUMENTO NO VALOR DE ATRIBUTO

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º níveis, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

FOCO MEDITATIVO

No 5º nível, um psionicista pode concentrar sua energia mental em uma disciplina específica. Como resultado, o gasto de PFP em qualquer ciência ou devoção dessa disciplina diminuem em 2 pontos, enquanto as de outras disciplinas aumentam em 1 ponto.

O foco meditativo exige que o personagem medite, ininterruptamente, por 8 horas. As últimas quatro horas desta meditação são passadas em um transe profundo, semelhante ao sono. O psionicista pode recuperar PFPs normalmente durante todo o período.

Quando a meditação termina, o jogador faz um teste de Sabedoria fácil de CD 10. Se o personagem passar no teste, ele concentrou sua mente com sucesso em uma disciplina particular, que foi escolhida quando o processo começou. O efeito dura 24 horas - ou até que os PFPs do personagem sejam reduzidos a zero, o que ocorrer primeiro.

MEDITAÇÃO PROFUNDA

No 7º nível, o psionicista recupera PFPs enquanto medita, tão rapidamente como se estivesse dormindo. O personagem atinge um estado de concentração profunda, no qual se concentra e recupera suas energias. Ele ainda está consciente e atento ao seu entorno, por isso não sofre nenhuma penalidade em jogadas de surpresa ou iniciativa, e um adversário não ganha nenhuma vantagem sobre o psionicista enquanto ele medita.

CONSUMIDO PELO PODER

No 10º nível, você ganha a habilidade de sacrificar sua saúde em troca de poder psíquico. Como uma ação bônus, você recupera 1 PFP para cada nível que o personagem possui. Cada vez que você utilizar esta característica, seus pontos de vida atuais são reduzidos em 5. Essa redução não pode ser diminuída de nenhuma forma.

Depois de usar esse recurso, você não pode usá-lo novamente até que termine um longo descanso. Os pontos

de vida podem ser recuperados da mesma forma que quando ocorre um dano físico.

HIPNOSE

A partir do 11º nível um psionicista pode hipnotizar outro personagem - colocando o alvo em um estado relaxado no qual ele é muito suscetível a sugestões. No entanto, a hipnose não é possível a menos que o sujeito esteja disposto e saiba que está sendo hipnotizado.

Psionicistas com essa característica podem hipnotizar humanos e semi-humanos com facilidade, com CD 10. Não humanos também podem ser hipnotizados, mas o teste tem sua dificuldade aumentada. A CD depende do quão desumano é o alvo. Um meio-orc, por exemplo, poderia ser hipnotizado com uma CD 15, enquanto um homem lagarto poderia ser hipnotizado apenas com um sucesso contra uma CD 20. Outros tipos de criaturas podem ter a CD maior, determinado pelo mestre.

O ato de hipnotizar alguém leva cerca de cinco minutos. O alvo fica então muito relaxado e disposto a fazer quase qualquer coisa que não seja muito perigoso ou contrário ao seu alinhamento. Observe, entretanto, que alguém hipnotizado pode ser facilmente sugestionado; o alvo pode se convencer de que está fazendo uma coisa, enquanto na verdade está fazendo outra. Psionicistas ordeiros ou bons que enganam seus seguidores dessa maneira devem tomar cuidado, pois aqueles que usam o hipnotismo para fazer as pessoas fazerem coisas caóticas ou más podem ter seus próprios problemas de alinhamento.

O hipnotismo pode ter os seguintes efeitos (ou semelhantes):

- Um personagem pode ser induzido a se lembrar de coisas que esqueceu revivendo um evento assustador ou distante.
- Um personagem pode ficar calmo e sem medo diante de uma situação específica para a qual foi preparado.
- Um personagem pode ser curado de um mau hábito ou vício (mas não de maldições ou aflições mágicas).
- Um personagem pode ser preparado para se passar por alguém adotando completamente a personalidade desse indivíduo.

O hipnotismo não pode ser usado para aumentar os atributos de um personagem, dar-lhe poderes ou habilidades que ele não possui naturalmente, deixá-lo fazer coisas que estão além de suas capacidades ou dar-lhe informações que ele não poderia saber.

SURTO DE ENERGIA

No 13º nível, você desbloqueia a habilidade de aumentar seus PFPs além do seu limite.

A qualquer momento, você pode aumentar seu limite de PFPs, aumentando-o em 9 pontos. O próximo poder que você usar consome esses pontos completamente, reduzindo seu limite de PFPs ao valor normal. Você deve terminar um longo descanso antes de fazê-lo novamente.

Em níveis mais altos, você aumenta a quantidade de PFPs, com um limite de PFP aumentado: 11 pontos no 13º nível, 13 pontos no 15º nível e 15 pontos no 17º nível

APROVEITAR O SUBCONSCIENTE

No 15º nível essa proficiência meditativa permite que o psionicista aumente temporariamente seu total de PFPs. Na verdade, esta característica permite que ele acesse as reservas de energia que estão nas profundezas de seu

subconsciente e que geralmente não estão disponíveis para ele. É como desfrutar de uma injeção de adrenalina psíquica. Antes que ele possa aproveitar as energias subconscientes, o PFP total do psiônico deve estar no máximo. Ele então deve passar 48 horas consecutivas reunindo essa energia, fazendo apenas as pausas necessárias para comer e dormir. Ao final desse tempo, o personagem faz um teste difícil CD 20. Se passar, aumenta seu total de PFPs em 20%.

O aumento de PFPs dura 72 horas. Ao final desse tempo, o personagem retorna à sua quantidade de PFPs original. Durante as 72 horas, o personagem não pode recuperar PFPs se seu total atual for igual ou superior ao seu máximo normal. Assim que seu total atual cair abaixo de seu máximo normal, ou seja, uma vez que ele gastou todos os pontos de bônus, ele pode começar a recuperar PFPs normalmente. Não é possível recuperar os pontos de bônus consumidos.

DOMÍNIO MENTAL

No 18º nível, você alcançou tal domínio sobre certas devoções que pode usá-las à vontade. Escolha duas devoções com um custo em PFPs de 4 ou menos, de qualquer disciplina que você tenha acesso. Você pode usar essas devoções sem gastar PFPs. No 19º nível você pode escolher mais duas devoções que custem 5 ou menos PFPs e no 20º mais duas devoções que consumam 6 PFPs ou menos. Poderes que necessitam consumir PFPs para manutenção do efeito além do custo básico devem pagar seus custos de manutenção normalmente.

PENSAMENTO ENRAIZADO

No 20º nível, você ganhou domínio absoluto sobre uma de suas ciências. Escolha uma ciência de uma disciplina que você tenha acesso. Você obtém o benefício de utilizá-la sem

custo, da mesma forma que o domínio mental é para as devoções.

TALENTOS SELVAGENS

Um talento selvagem é uma manifestação potencial de poder psiônico latente natural, possuído por alguém que não seja um psionicista. Este potencial pode estar presente em qualquer personagem, independente de classe, tendência ou raça. Os talentos selvagens não se aproximam dos psionicistas em habilidade ou poder, mas eles possuem pelo menos um poder psiônico - que é conhecido como "poder selvagem" entre os psionicistas.

Na construção de um personagem de qualquer outra classe, pode-se fazer um teste para determinar se ele é ou não um talento selvagem. Entretanto, fazer um teste para talento selvagem envolve risco. O teste deve ser realizado quando o personagem é criado, ou a qualquer momento posterior, mas só pode ser feito uma vez durante toda a vida de um personagem.

***Atenção:** Psionicistas, mesmo multiclasse, não podem ser talentos selvagens.

Todo personagem ou monstro têm uma chance base de 1% para ser um Talento Selvagem. Essa chance é determinada da seguinte maneira:

Cada valor de Sab, Cons ou Int 18+	+3%
Cada valor de Sab, Cons ou Int 17	+2%
Cada valor de Sab, Cons ou Int 16	+1%
Entre o 5º nível e o 8º nível	+1%
Do 9º nível ou em diante	+2%
Arcano, Sacerdote ou não-humano*	Divide a soma por 2

*Arredonde frações para cima neste caso. Aplique essa penalidade somente uma vez, mesmo se testar para um arcano não-humano ou similar.

TALENTOS SELVAGENS

Devoções de Claresciência

01-02	Visão circular
03	Mente combatente
04-05	Senso de perigo
06-07	Sentir luz
08	Sentir som
09	Ouvir a luz
10	Conhecer direção
11-12	Conhecer localização
13	Sentido a venenos
14-15	Navegação radial
16-17	Ver o som
18	Sentido espiritual
Devoções Psicocinéticas	
19-20	Animar sombras
21-22	Controlar luz
23-24	Controlar som
25	Agitação molecular
26-27	Amolecer
Devoções Psicometabólicas	
28-29	Absorver doença
30-31	Controlar adrenalina
32	Envelhecimento
33-34	Biorrealimentação
35	Adaptação Corporal
36	Equilíbrio corporal
37-38	Presa corporal
39-40	Queda felina
41	Causar decadência
42-43	Ajuste celular

Devoções Psicometabólicas (cont.)

44-45	Poder do Camaleão
46	Simulação química
47	Deslocamento
48-49	Dor dupla
50	Forma ectoplásmica
51-52	Força Acentuada
53	Expansão
54-55	Armadura de Carne
56	Arma enxertada
57-58	Sentidos Ampliados
59	Imobilidade
60-61	Emprestar Saúde
62-63	Mente sobre o corpo
64-65	Redução
66-67	Partilhar força
68-70	Animação suspensa
Devoções Psicoportativas	
71-72	Projeção astral
73-74	Portal dimensional
75-77	Passeio dimensional
78-79	Viajar nos sonhos
80-81	Passeio etéreo
Devoções telepáticas	
82-84	Ocultar pensamentos
85-87	Empatia
88-90	PES
91-93	Deteção de vida
94-96	Mensageiro psíquico
97-98	Enviar pensamentos

Devoções

99	Escolha uma devoção
100	Escolha uma devoção e jogue uma ciência
Ciências de Claresciência	
01-06	Visão da aura
07-14	Clariaudiência
15-22	Clarividência
23-27	Leitura de objetos
28-32	Precognição
33-36	Sensitividade a impressões psíquicas
Ciência Psicocinéticas	
37-44	Telecinesia
Ciências Psicometabólicas	
45-49	Afinidade animal
50-53	Cura completa
54-55	Campo de morte
56-61	Retenção de energia
62-63	Dreno de vida
64-72	Metamorfose
73-80	Forma das sombras
Ciências Psicoportativas	
81-83	Viajem provável
84-86	Teleportar
Ciências Telepáticas	
87-92	Conexão mental
Ciências	
93-95	Sem ciência ganha
96-100	Escolha uma ciência

Uma vez que a chance de um personagem ser um talento selvagem é determinada, jogue o dado percentual. Os resultados possíveis são os seguintes:

- Se o resultado for menor ou igual à chance, o personagem é um talento selvagem. O jogador rola o dado percentual e consulta a tabela Talentos Selvagens - Página 7. Os PFPs de seu personagem são determinados com a jogada abaixo, e apenas uma vez durante a vida do personagem.

Modificador de Sabedoria + Modificador de Constituição + Modificador de Inteligência + 3 + 1d6 = total de PFPs do talento selvagem

- Se o resultado for maior que a chance determinada e menor que 97, o personagem não é um talento selvagem.
- Se o resultado é 97, o personagem deve passar em um teste de resistência contra morte ou sua Inteligência é permanentemente reduzida em 1d6 pontos.
- Se o resultado é 98, o personagem deve passar em um teste de resistência contra morte ou sua Constituição é permanentemente reduzida em 1d6 pontos.

- Se o resultado é 99, o personagem deve passar em um teste de resistência contra morte ou sua Sabedoria é permanentemente reduzida em 1d6 pontos.
- Se o resultado é 100, o personagem deve passar em um teste de resistência contra morte com penalidade de -5 na jogada, ou sua Sabedoria, Inteligência e Constituição são todos permanentemente reduzidos em 3 pontos.

Exemplo: Considere um clérigo anão de 3º nível com Sabedoria 17, Inteligência 9 e Constituição 16. Sua chance de ser um talento selvagem é 1% (chance base) + 2% (Sab 17) + 1% (Con 16) / 2 (porque ele é um anão). O resultado final é igual a 2%. O anão tem 2% de chance de ser um talento selvagem. O jogador lança um 3 no dado percentual. O anão não é um talento selvagem.

Qualquer personagem pode usar seus poderes selvagens obedecendo as mesmas regras de ativação de poderes de um psionicista.

ARMAS E ARMADURAS

ARMAS

Os psionicistas tendem a desprezar qualquer tipo de arma, dada a crueza e imprecisão dessas ferramentas em comparação com o armamento psíquico. Ainda assim, uma boa arma secundária é indispensável para uma defesa pessoal de última hora e é essencial quando uma exibição de poder psíquico seria inadequada. Além disso, nas áreas de fronteiras turbulentas onde os aventureiros são comuns, aparecer em público sem uma arma muitas vezes convida ao ridículo e a problemas (os locais dessas regiões tendem a achar que esses forasteiros são idiotas).

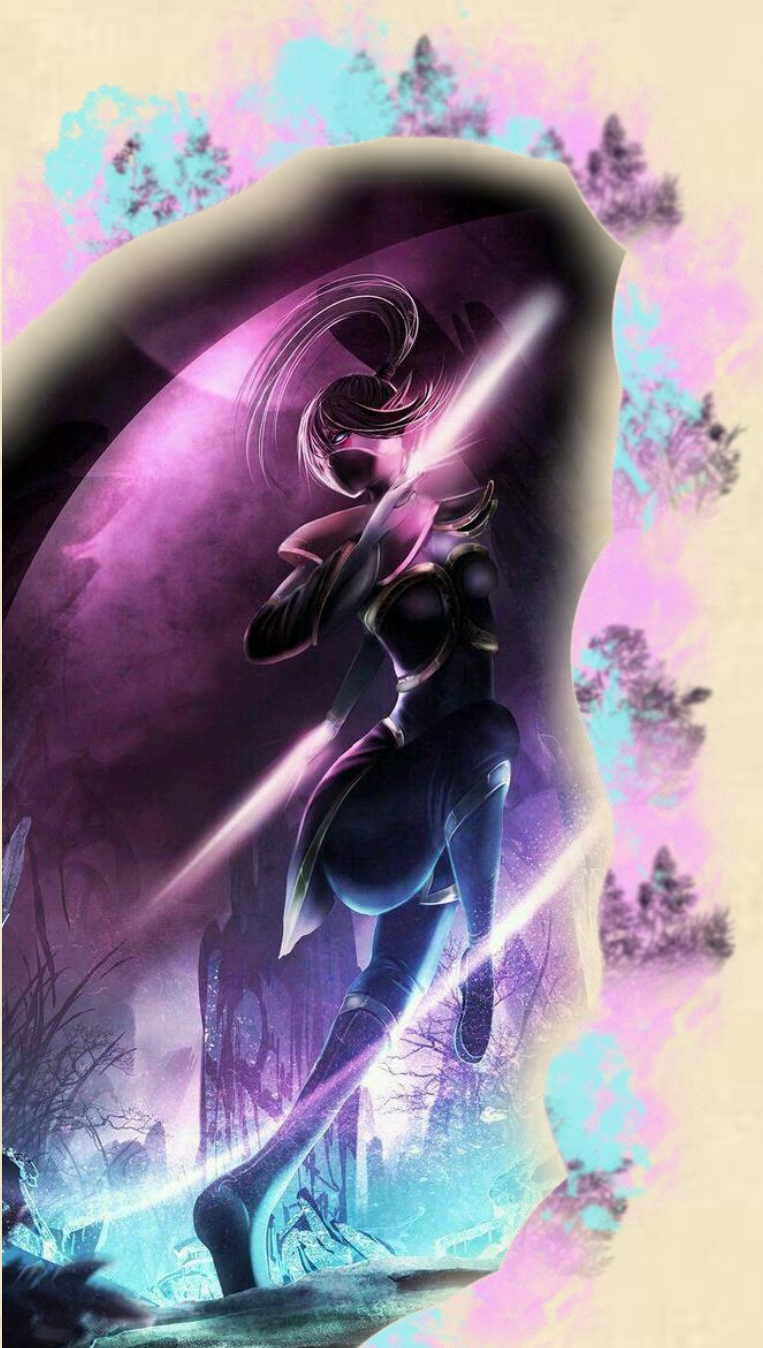
Os psionicistas podem usar qualquer uma das armas comuns listadas abaixo. Essencialmente, essas são armas de pequeno ou médio porte, pesando 1 Kg ou menos. Armas que pesem 1 Kg ou menos podem ser usadas sem restrições.

Armas Simples Corpo-a-Corpo	Armas Marciais Corpo-a-Corpo
Adaga	Espada Curta
Azagaia	Mangual
Foice Curta	Martelo de Guerra
Machadinha	Picareta de Guerra
Martelo Leve	Rapieira
Porrete	
À Distância	À Distância
Arco Curto	Arco Longo
Dardo	Zarabatana
Funda	

ARMADURAS

Psionicistas podem vestir armaduras feitas de couro, acolchoadas ou não, e gibão de peles. Eles também podem carregar um pequeno escudo. Nenhuma armadura pode pesar mais de 7 Kg, sem contar o escudo.

Um psionicista não pode usar capacetes ou elmos comuns e similares, pois eles bloqueiam seus poderes. Mas se a peça for psionicamente ativa ou um com encantamentos mágicos que simulem ou não afetem poderes psíquicos, ele pode usá-la normalmente. Chapéus ou similares não tem nenhum efeito.



Armaduras Leves	Armaduras Médias
Acolchoada	Gibão de Peles
Couro	Escudos
Couro Batido	Escudo

PODERES PSIÔNICOS

Diferentemente de usuários de magia, como os vários tipos de arcanistas e sacerdotes, o psionicista extrai seus poderes da mente. Por este motivo, ele não depende de estudo ou oração para utilizar seus poderes ou deixá-los prontos para uso: ele simplesmente se concentra para que isto aconteça. Também diferente de arcanos, o psionicista não precisa de nenhum suporte para anotar seus poderes, como pergaminhos ou livros, pois todos os seus poderes estão à distância de seu pensamento.

UTILIZANDO PODERES PSIÔNICOS

A grande diferença entre os psionicistas e demais utilizadores de poderes sobrenaturais é que todos os poderes psiônicos podem ser utilizados quando, onde e quantas vezes o psionicista desejar, desde que ele mantenha a quantidade de energia mental adequada para utilizá-los, então, não é incomum pensar que um psionicista utilize um único poder durante todo o dia, ou utilize o mesmo poder várias vezes ao dia.

ATIVANDO PODERES PSIÔNICOS

Poderes psiônicos podem ser ativados a qualquer momento, desde que a quantidade de PFPs necessários para sua ativação esteja disponível.

Cada poder possui um custo de ativação descrito no próprio poder, assim como poderes que podem ter seu efeito mantido também possuem o custo de manutenção descrito. Quando o poder possui manutenção, mas não possui discriminação, o custo de manutenção é o mesmo que o custo de falha de ativação do poder.

Todos os poderes psiônicos tem um valor de CD para serem ativados. Para determinar se um poder psiônico funciona contra uma mente aberta, um jogador deve fazer uma jogada de ativação contra a CD do poder em 1d20. Qualquer jogada igual ou maior ao número significa que o poder foi ativado e seus efeitos são aplicados naquela rodada de jogo. Qualquer valor 20 é uma ativação automática independente do CD e qualquer valor 1 é um fracasso na tentativa de ativar o poder. Para manter um poder ativo não é necessário fazer novas jogadas contra a CD do poder.

$$1d20 + \text{modificador de Sabedoria} + \text{Modificador de Constituição} > = \text{CD do poder}$$

Todos os poderes têm um custo de ativação e muitos um custo de manutenção. O custo listado à esquerda da barra é o número de PFPs necessários para usar o poder em uma simples rodada. O custo listado à direita da barra é o número de PFPs gastos se a jogada de ativação falhar (caso no qual os efeitos dos poderes não são aplicados) ou no caso de manutenção por mais de uma rodada do poder, a partir da segunda rodada.

Poderes que foram ativados de forma bem-sucedida podem ser mantidos rodada a rodada, de acordo com a vontade do

psionicista, e obviamente pela disponibilidade de Pontos de Força Psiônica suficiente. O psionicista gasta PFPs para pagar o custo do poder. Na primeira rodada em que o personagem deixa de pagar o custo - voluntariamente ou porque seus PFPs acabaram - o efeito do poder cessa. Se o psionicista desejar reativar o poder em uma rodada posterior, mesmo que contra o mesmo alvo, ele deve fazer uma nova jogada de ativação. Se uma jogada de ativação falha e o personagem tem PFP suficientes sobrando, ele pode tentar ativar o poder novamente na próxima rodada ao fazer outra jogada de ativação.

ATRIBUTOS DE ATIVAÇÃO

Os atributos de ativação de seus poderes são a sabedoria e a constituição. Utilizar poderes psiônicos, além de requerer uma boa quantidade de concentração, também requer uma boa constituição física, pois o processo é bastante cansativo. Existem histórias sobre psionicistas que desabaram em total esgotamento físico após uma batalha psiônica.

Como o psionicismo é uma forma diferente de poder sobrenatural, a determinação de sua CD não é similar à de arcanistas e sacerdotes. Resistir a poderes psiônicos é, na maioria das vezes, mais difícil que poderes derivados de manifestações a partir de elementos ambientais.

$$\text{CD para evitar seus poderes} = 10 + \text{seu bônus de proficiência} + \text{seu modificador de Sabedoria} + \text{seu modificador de Constituição}$$

MENTES ABERTAS E FECHADAS

As mentes de todos os personagens e criaturas se encontram em um dos dois estados: ou fechada ou aberta. Uma mente fechada tem defesas naturais ou melhoradas, que a protegem de intrusões indesejáveis. Somente coisas que são percebidas através dos sentidos normais, tais como pela visão, audição, olfato, tato ou paladar podem afetar seriamente uma mente fechada. As mentes de todos os personagens e criaturas são naturalmente fechadas. Um personagem pode abrir voluntariamente sua mente para contato psiônico, ou uma mente fechada pode ser aberta por um ataque psiônico.

Uma mente aberta não está em um estado natural. Para uma mente ser aberta, defesas psiônicas devem ser voluntariamente reduzidas, no caso em que um personagem concorde, ou rompidas por ataques psiônicos, onde um oponente não seja voluntário. Abrir uma mente só é necessário se o ataque realizado pelo psionicista tiver efeito mental, como os telepáticos.

$$\text{Ataque Psiônico Mental (APM)} = 1d20 + \text{modificador de Sabedoria} + \text{modificador de Constituição}$$

$$\text{Defesa Mental Natural (DMN)} = 10 + (\text{modificador de Sabedoria} + \text{modificador de Constituição do defensor})/2$$

$$\text{APM} > = \text{DMN} = \text{sucesso na abertura da mente}$$

Depois de abrir a mente, o psionicista pode ativar qualquer poder, ainda na mesma rodada.

COMBATES PSIÔNICOS

Um combate entre psionicistas é um evento que, visto de fora, parece monótono, pois são duas pessoas em estado de alta concentração, mas vistos do ponto de vista dos combatentes é algo extremamente agressivo e cansativo.

Quando se ataca a mente de um psionicista, o combate psiônico continua até que um dos oponentes tenha seus PFPs reduzidos a 0, ou até a batalha ser interrompida por

qualquer motivo. Uma mente com 0 PFPs está aberta e pode ser submetida a outros poderes psiônicos. Os combates psiônicos são, na realidade, ataques e defesas telepáticas.

COMBATE TELEPÁTICO

Antes que um psionicista possa usar um poder telepático, ele deve estabelecer contato com a mente do destinatário. Abrir a mente de um psionicista não é tão fácil como abrir a mente de uma pessoa sem nenhum talento psiônico, pois ele não permite que seja feito tão facilmente contra sua vontade. Isso é verdade mesmo quando ele está dormindo ou inconsciente. Os psionicistas normalmente têm mentes fechadas protegidas por defesas mentais poderosas. Antes que qualquer poder possa atingir sua mente, eles devem abrir suas mentes intencionalmente, ou devem ter suas barreiras quebradas. Eles podem ser seletivos, permitindo o contato com um poder amigo enquanto fecham suas mentes a personagens hostis ou estranhos. Quando a mente de um alvo está fechada, ele só pode ser contactado por meio de combate telepático. O texto a seguir descreve os cinco tipos de ataques telepáticos, ou modos de ataque, que são usados para estabelecer contato com uma mente fechada. Na sequência também descreve as cinco defesas telepáticas, que podem ajudar a prevenir o sucesso de tais ataques. Por último, explica o que acontece quando esses poderes opostos se chocam.

Modificador de Ataque x Defesa (MAD) = Comparar o valor modificador na tabela Ataques Psiônicos vs. Defesas Psiônicas – Página 11.

Ataque Psiônico Mental (APM) = 1d20 + modificador de Sabedoria + modificador de Constituição + bônus de Proficiência + MAD

Defesa Psiônica Mental (DPM) = 10 + modificador de Sabedoria + modificador de Constituição + bônus de Proficiência

Ataque Psiônico Mental (APM) maior que Defesa Psiônica Mental (DPM) = Sucesso no ataque

OS MODOS DE ATAQUES TELEPÁTICOS

Existem cinco modos de ataque: Chicotada do Ego, Insinuação Impulsiva, Pressão Mental, Explosão Psiônica e Esmagamento Psíquico. Contra uma mente que está aberta ao contato, cada um desses poderes tem efeitos específicos. Por exemplo, Chicotada do Ego pode fazer um personagem se sentir tão inútil que sofre uma penalidade para todas as jogadas de dados. Nenhum desses efeitos ocorre a menos que a mente do alvo esteja aberta ao contato, entretanto. Se a mente do alvo estiver fechada, um modo de ataque só serve para corroer sua resistência. Se ele for repetidamente atingido por um modo de ataque, sua mente pode ser forçada a se abrir e o contato será estabelecido. Psionicistas têm acesso a qualquer das cinco formas, mesmo não sendo um telepata, e sua quantidade depende de seu nível. Talentos Selvagens não possuem ataque mental. Os ataques psiônicos são descritos a seguir.

CHICOTADA DO EGO (CE)

Custo de PFP: 4/2

Esse ataque agride a autoestima e individualidade de um alvo. Ele golpeia igual a um chicote incandescente, no qual seu corte acurado abre os poços da inferioridade e

ATAQUES PSIÔNICOS VS. DEFESAS PSIÔNICAS

	MV	EPe	BM	FI	TVF
CE	+3	-5	-3	+4	+1
II	+4	-3	+1	+3	-5
PM	-5	+1	+2	-3	+5
RP	+1	+3	+5	-5	-3
EP	-3	+4	-5	+1	+3

indignidade profundamente sepultadas por trás das defesas do alvo. Para cada 4 PFPs postos no ataque, declarados após a jogada de ataque bem-sucedida ser feita, o atacante rola 1d6 para determinar o dreno psiônico contra seu adversário. Se acertar, o defensor perde esta quantidade de PFPs ou tem sua mente aberta para favorecer o contato psiônico se nenhum PFP do defensor sobrar. Um ataque malsucedido custa 2 PFPs.

Chicotada do Ego possui três alcances: curto (40m), médio (80m), e longo (120m). Em médio alcance, o defensor recebe um bônus de +2 para sua DPM ou DMN; em longo alcance, o bônus é +5.

Se usado contra uma mente aberta, chicotada do ego deixa o alvo atordoado por 1d6 rodadas, custando ao atacante 4 PFPs. Caso nenhuma defesa psiônica esteja ativa, o atacante deve fazer uma jogada de ataque bem-sucedido contra a DMN do defensor (esse ataque recebe um bônus de +2). Enquanto estiver atordoado, todas as jogadas do alvo (ataques, resistências, etc.) recebem uma penalidade de -5, e personagens com poderes mágicos não pode usar suas magias por 1d6 rodadas.

INSINUAÇÃO IMPULSIVA (II)

Custo de PFP: 6/3

Esse ataque invade o subconsciente do alvo, igual a um aríete de cerco desbancando as divisas que separam as necessidades primárias dos constrangimentos sociais. Para cada 6 PFPs gastos no ataque, declarados após a jogada de ataque bem-sucedida ser feita, o atacante rola 1d8 para determinar o dano psiônico contra seu adversário. Se acertar, o defensor perde esta quantidade de PFPs ou tem sua mente aberta para permitir o contato psiônico se nenhum PFP sobrar. Um ataque malsucedido custa 3 PFPs. Insinuação impulsiva possui três alcances: curto (60m), médio (120m), e longo (180m). Em médio alcance, o defensor recebe um bônus de +2 para sua DPM ou DMN; em longo alcance, o bônus é +5.

Se usado contra uma mente aberta, insinuação impulsiva deixa o alvo confuso e incapaz de agir por 1d8 rodadas.

PRESSÃO MENTAL (PM)

Custo de PFP: 2/1

Esse ataque trespassa a mente do defensor, perfurando pensamentos e memórias. Para cada 2 PFPs postos no ataque, declarados após a jogada de ataque bem-sucedida ser feita, o atacante rola 1d4 para determinar o dano psiônico contra seu adversário. Se acertar, o defensor perde esta quantidade de PFPs ou tem sua mente aberta para favorecer o contato psiônico se nenhum PFP sobrar. Um ataque malsucedido custa 1 PFP.

Pressão Mental possui três alcances: curto (30m), médio (60m), e longo (90m). Em médio alcance, o defensor recebe um bônus de +2 para sua DPM ou DMN; em longo alcance, o bônus é +5.

Se usado contra uma mente aberta, pressão mental força o alvo a perder o uso de um poder psiônico, escolhido aleatoriamente, por 1d6 dias. Se nenhuma defesa psiônica estiver ativa, o atacante deve fazer uma jogada de ataque bem-sucedido contra a DMN do defensor (esse ataque recebe um bônus de +2). Além de abrir uma mente fechada, Pressão mental não tem efeito adicional em mentes não-psiônicas.

RAJADA PSIÔNICA (RP)

Custo de PFP: 10/5

Esse ataque cria uma forma de onda de força mental que sacode a mente de um defensor. Para cada 10 PFPs postos no ataque, declarados após a jogada de ataque bem-sucedida ser feita, o atacante rola 1d12 para determinar o dano psiônico contra seu adversário. Se acertar, o defensor perde esta quantidade de PFPs ou tem sua mente aberta para favorecer o contato psiônico se nenhum PFP sobrar. Um ataque malsucedido custa 5 PFPs.

Rajada Psiônica possui três alcances: curto (20m), médio (40m), e longo (60m). Em médio alcance, o defensor recebe um bônus de +2 para sua DPM ou DMN; em longo alcance, o bônus é +5.

Se usado contra uma mente aberta, rajada psiônica causa 1d12 de dano físico (perda de pontos de vida). Se nenhuma defesa psiônica estiver ativa, o atacante deve fazer uma jogada de ataque bem-sucedido contra a DMN do defensor (esse ataque recebe um bônus de +2).

ESMAGAMENTO PSÍQUICO (EP)

Custo de PFP: 8/4

Como uma terrível carga, esse ataque procura esmagar a mente de um defensor. Para cada 8 PFPs postos no ataque, declarados após a jogada de ataque bem-sucedida ser feita, o atacante rola 1d10 para determinar o dano psiônico contra seu adversário. Se acertar, o defensor perde esta quantidade de PFPs ou tem sua mente aberta para favorecer o contato psiônico se nenhum PFP sobrar. Um ataque malsucedido custa 4 PFPs.

Esmagamento psíquico tem um alcance de 50 metros.

Se usado contra uma mente aberta, esmagamento psíquico causa 1d10 de dano físico (perda de pontos de vida). Mesmo se nenhuma defesa psiônica estiver ativa, o atacante deve fazer uma jogada de ataque bem-sucedido contra a DMN do defensor (esse ataque recebe um bônus de +2).

OS MODOS DE DEFESAS TELEPÁTICAS

Um personagem com poderes psiônicos não está indefeso contra os modos de ataque telepático. Cinco poderes telepáticos, conhecidos como modos de defesa, ajudam a proteger os personagens de contatos indesejados. Esses poderes são Mente Vazia, Escudo do Pensamento, Barreira Mental, Fortaleza do Intelecto e Torre da Vontade de Ferro. Embora esses poderes pertençam à disciplina de telepatia, eles são comuns a todos os membros da classe psionicista. Os psionicistas desenvolvem esses poderes naturalmente à medida que ganham níveis de experiência, independentemente de terem acesso à disciplina de telepatia.

Quando um psionicista ativa um modo de defesa telepática, ele se torna efetivo no início da rodada. O personagem conduz uma competição psíquica contra todos os modos de ataque que vem em sua direção. O custo inicial do modo de defesa cobre todos os ataques na rodada. Os modos de defesa não têm efeito contra quaisquer poderes psiônicos além dos modos de ataque.

Quando um ataque psiônico colide contra uma defesa psiônica, correlacione o tipo de ataques com a defesa na tabela Ataques Psiônicos vs. Defesas Psiônicas. O modificador resultante é aplicado à DPM do defensor. Assim, modificadores positivos são bônus, e modificadores negativos são penalidades.

Psionicistas desenvolvem naturalmente defesas psiônicas quando eles progredem em experiência, como detalhado na Tabela de Progressão Psiônica. Talentos selvagens, apesar de não possuírem ataques telepáticos, recebem uma defesa telepática, a escolha do jogador, a cada 10 níveis que o personagem possuir.

Psionicistas têm acesso a qualquer das cinco formas, mesmo não sendo um telepata, e sua quantidade depende de seu nível, assim como nos ataques psiônicos.

As cinco defesas telepáticas não possuem jogada de ativação, deve ser somente subtraído o valor do custo da defesa a cada rodada. Por este motivo, a cada rodada o psionicista pode escolher uma das defesas que ele possui.

As defesas psiônicas são descritas a seguir.

MENTE VAZIA (MV)

Custo de PFP: 3/rodada

Essa defesa esconde a mente de ataques psiônicos, formando uma área vasta e indefinida que os torna mais difícil de serem atacados. Mente vazia protege melhor contra insinuação impulsiva, enquanto pressão mental atravessa facilmente através da névoa defensiva. Custa 3 PFPs por rodada para usar essa defesa.

ESCUDO DO PENSAMENTO (EPE)

Custo de PFP: 2/rodada

Essa defesa forma um escudo incandescente para desviar um ataque psiônico. Escudo do pensamento defende mais efetivamente contra esmagamento psíquico, mas é vulnerável à chicotada do ego. O custo é 2 PFPs por rodada para usar essa defesa.

BARREIRA MENTAL (BM)

Custo de PFP: 5/rodada

Essa defesa eleva uma muralha de pensamentos para proteger contra ataques psiônicos. Uma barreira mental é extremamente efetiva contra uma rajada psiônica, mas vulnerável ao ataque esmagamento psíquico. Custa 5 PFPs por rodada para usar essa defesa.

FORTALEZA DO INTELECTO (FI)

Custo de PFP: 4/rodada

Essa defesa envolve a mente em uma poderosa fortaleza de energia mental para protegê-la de ataques psiônicos. Fortaleza do intelecto garante a melhor proteção contra chicotada do ego, mas ela é extremamente vulnerável à rajada psiônica. O custo é 4 PFPs por rodada para usar essa defesa.

TORRE DA VONTADE DE FERRO (TVF)

Custo de PFP: 6/rodada

Essa defesa constrói um refúgio impenetrável para a mente. Pressão mental tem uma dificuldade em penetrar essa defesa, enquanto insinuação impulsiva pode romper sua proteção. Essa defesa custa 6 PFPs por rodada.

ATAQUES COM EFEITOS FÍSICOS

Todos os poderes que tem algum efeito puramente físico segue as regras tradicionais de combate descritas no Livro

do Jogador, da mesma forma que outros usuários de poderes sobrenaturais.

Alguns poderes exigem que você faça uma jogada de ataque para determinar se o efeito do poder acertou o alvo destinado. O seu bônus de ataque com um ataque usando poder é igual ao seu modificador de habilidade para ativar um poder + seu bônus de proficiência.

1d20 + bônus de Proficiência + modificador de Sabedoria + modificador de Constituição



PSIONICISTA EM UMA FOLHA

COMO CONSTRUIR UM PSIONICISTA

REQUISITOS DE UM PSIONICISTA

O psionicista deve possuir pelo menos 13 nos seguintes atributos: Constituição, Inteligência e Sabedoria. Valores menores que 13 em qualquer um não podem ser psionicistas. A construção básica do personagem é igual a qualquer outra classe.

DETERMINAR OS PFPs E ADIÇÃO DE PFPs/NÍVEL

NO PRIMEIRO NÍVEL

Modificador de Sabedoria + modificador de Constituição + modificador de Inteligência + 15 + 1d6 = total de PFPs no 1º nível

DO SEGUNDO AO TERCEIRO

Modificador de Sabedoria + modificador de Constituição + modificador de Inteligência + 10 + 1d6 = PFPs obtidos por nível (2º e 3º)

DO QUARTO AO SÉTIMO

Modificador de Sabedoria + modificador de Constituição + modificador de Inteligência + 8 = PFPs obtidos por nível (4º ao 7º)

DO OITAVO AO DÉCIMO

Modificador de Sabedoria + modificador de Constituição + 8 = PFPs obtidos por nível (8º ao 10º)

DO DÉCIMO PRIMEIRO EM DIANTE:

Modificador de Sabedoria + 3 = PFPs obtidos por nível (11º e posterior).

ESCOLHER OS PODERES

Os poderes devem ser escolhidos de acordo com a quantidade de poderes permitidas por nível do personagem conforme a tabela O Psionicista – página 5.

- Escolher disciplina;
- Escolher ciência;
- Escolher devoção.

COMO UTILIZAR PODERES PSIÔNICOS

ATIVAR UM PODER PSIÔNICO

1d20 + modificador de Sabedoria + modificador de Constituição maior ou igual à CD do poder

SEQUÊNCIA DE ATAQUE PSIÔNICO

O ataque psiônico é realizado conforme abaixo para ataques mentais.

ATAQUES MENTAIS

- Psionicista abre a mente do alvo;
- Psionicista ativa o poder*.

* O psionicista abre a mente do alvo e ativa qualquer um de seus poderes na mesma rodada.

ALVO: UMA CRIATURA OU PERSONAGEM COMUM

Ataque Psiônico Mental (APM) = 1d20 + modificador de Sabedoria + modificador de Constituição

Defesa Mental Natural (DMN) = 10 + modificador de Sabedoria + modificador de Constituição do defensor

APM maior que DMN = sucesso na abertura da mente

ALVO: CRIATURA PSIÔNICA OU UM PSIONICISTA

Modificador de Ataque x Defesa (MAD) = Comparar o valor modificador na tabela Ataques Psiônicos vs. Defesas Psiônicas – Página 11

Ataque Psiônico Mental (APM) = 1d20 + modificador de Sabedoria + modificador de Constituição + bônus de Proficiência + MAD

Defesa Psiônica Mental (DPM) = 10 + modificador de Sabedoria + modificador de Constituição + bônus de Proficiência

Ataque Psiônico Mental (APM) maior que Defesa Psiônica Mental (DPM) = Sucesso no ataque

PODERES COM EFEITOS FÍSICOS CORPO A CORPO

- Psionicista ativa o poder;
- Psionicista realiza uma jogada normal de ataque para acertar o alvo pretendido.

PODERES COM EFEITOS FÍSICOS A DISTÂNCIA

- Psionicista ativa o poder;
- Psionicista realiza uma jogada de ataque na seguinte forma:

1d20 + bônus de Proficiência + modificador de Sabedoria + modificador de Constituição contra CA do alvo.

PODERES QUE PODEM SER RESISTIDOS

Alguns poderes permitem realizar um teste de resistência para diminuir ou evitar seus efeitos.

CD para evitar seus poderes = 10 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria + seu modificador de Constituição



DESCRIÇÕES DOS PODERES

Os poderes descritos a seguir são divididos por Disciplina. Cada disciplina se divide em Ciências, ou poderes maiores, e Devoções, ou poderes menores. Cada poder possui um conjunto de parâmetros gerais, e cada um deles é descrita abaixo.

CD: Classe de Dificuldade. Para ativar um poder, este é o valor mínimo a ser atingido. Ele pode ser modificado por modificadores de dificuldade tornando a jogada mais difícil ou por condições especiais, tornando a jogada mais fácil.

Para alguns poderes, o CD pode ser variável

Custo de PFP: é o custo em Pontos de Força Psíquica a serem subtraídos do valor remanescente de PFPs. O primeiro valor é o custo de ativação e o segundo o custo de manutenção ou falha.

Alcance: A distância máxima que o poder do usuário terá um efeito. "Toque" requer que o usuário faça contato físico com o alvo – isto é, uma jogada de ataque corpo-a-corpo comum.

Área de efeito: A área física ou o número de seres que um poder afeta. "Pessoal" afeta apenas o usuário.

Pré-requisito: Um personagem deve conhecer outras ciências ou devoções antes de possuir um poder particular. Alguns pré-requisitos poderão listar níveis. Esse é o nível mínimo que um psionicista deve possuir para usar esse poder.

Alguns poderes podem ter parâmetros que variam de acordo com determinadas situações. Neste caso, essas variações serão apontadas na própria descrição do poder

PODERES DE CLARESCIÊNCIA

Poderes de Claresciência permitem os personagens perceberem coisas além do alcance natural dos sentidos humanos e semi-humanos. É a capacidade de sentir psiquicamente os sentidos de outras pessoas, estejam presentes com você ou à distância.

CIÊNCIAS DA CLARESCIÊNCIA

Ciência	CD	Custo
Avaliar	14	14/6
Clariaudiência	12	5/2
Clarividência	13	5/2
Clone Físico	14	15/6
Conhecimento Espiritual	13	13/5
Consciência Cósmica	13	12/6
Detecção	11	8/3
Leitura de Objeto	13	12/6
Precognição	12	18/10
Realidade Subjetiva	12	14/7
Sensitivo a Impressões Psíquicas	12	5/3
Visão da Aura	13	9/3
Visão Verdadeira	12	10/4

AVALIAR

(ciência da claresciência)

CD: 14

Custo de PFP: 14/6

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Com esse poder, um psionicista pode determinar a probabilidade de um determinado curso de ação ser bem-sucedido. Ele se concentra em um curso de ação e examina as possibilidades. Ele atribui probabilidades e em seguida,



ele processa mentalmente cálculos enormes para calcular o sucesso.

No jogo, o personagem deve primeiro obter sucesso na ativação do poder. Se ele fizer isso, o mestre deve revelar a chance percentual para o sucesso do plano ou ação. As probabilidades exatas podem ser difíceis ou impossíveis de determinar, mas o mestre deve fornecer sua avaliação mais precisa e honesta.

Ninguém, nem mesmo um psionicista, pode prever o futuro com precisão garantida. Assim como a precognição, o sucesso desse poder depende de quão corretamente os personagens seguem seus planos. Eles agem como planejam? Reagem como pretendido? Que fatores eles não previram? Cada desvio muda os eventos do caminho previsto. Se este poder for usado, o mestre deve dar a melhor resposta que puder, baseado nas informações que os personagens possuem. Fatores que eles não conhecem e, portanto, não podem levar em consideração ao formular um plano, podem mudar as coisas drasticamente.

CLARIAUDIÊNCIA

(ciência da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 5/2

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Especial

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite ao usuário escutar sons de uma área distante. O usuário escolhe a direção que ele conhece, faz uma jogada de ativação, então escuta tudo o que ele poderia ouvir normalmente se ele estivesse localizado naquele ponto. Qualquer habilidade que intensifique a audição também se aplica ao uso de clariaudiência. O poder não cancela barulhos envoltos ao corpo físico do usuário, o que pode tornar difícil ouvir sons em outro lugar. O poder não proporciona quaisquer habilidades para entender linguagens ou interpretar sons. A distância do ponto de captação do som modifica a ativação do poder, como mostrado abaixo.

Distância	Modificador
90 metros	0
900 metros	+1
16 Km	+2
160 Km	+4
1600 Km	+8
16.000 Km	+12
Interplanetário*	+16

* *Clariaudiência só funciona nos limites de um plano determinado.*

Por exemplo, um usuário tentando ouvir algo a 16.000 quilômetros de distância precisaria de uma jogada contra uma ativação mais alta. Ao invés de 12 para um alcance mais curto, a CD seria agora 24. Se a Constituição e Sabedoria do usuário forem 16 cada, ele teria +6 de bônus e necessitaria tirar 18 ou mais no dado de 20 lados para empregar esse poder.

CLARIVIDÊNCIA

(ciência da claresciência)

CD: 13

Custo de PFP: 5/2

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Especial

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite ao usuário ver imagens de um local distante. O usuário escolhe a direção que ele conhece, faz uma jogada de ativação, então vê tudo o que ele poderia ver normalmente se ele estivesse localizado naquele ponto. O campo de visão do usuário é o mesmo que o normal, e virar sua cabeça o permite examinar a área.

Clarividência não substitui a visão normal. O usuário ainda vê o que está em volta de sua localização física, com a cena distante sobreposta. Fechar os olhos do usuário bloqueia ambos os olhos e deixa somente a cena distante. Esse poder não intensifica a visão, objetos escondidos ou invisíveis permanecem indetectáveis. A cena distante é visual somente, não há som.

A distância do ponto observado modifica a CD do poder, como mostrado abaixo.

Distância	Modificador CD
90 metros	0
900 metros	+1
16 Km	+2
160 Km	+4
1600 Km	+8
16.000 Km	+12
Interplanetário*	+16

* *Clarividência só funciona nos limites de um plano determinado.*

CLONE FÍSICO

(ciência da claresciência)

CD: 14

Custo de PFP: 15/6

Alcance: 18 metros

Área de efeito: Especial

Pré-requisito: Clariaudiência, clarividência, mensageiro psíquico, 5º nível

Quando este poder é ativado, um clone do psionicista sai de seu corpo. É em todos os sentidos idêntico à forma original, exceto que não tem substância. O psionicista pode ver e ouvir o que o clone vê e ouve. O clone fará qualquer coisa que o psionicista desejar (como se fosse realmente ele). Além



disso, a psiquê do psionicista acompanha o clone, permitindo-lhe executar todos os seus poderes psiônicos. Este poder tem uma desvantagem séria. Enquanto o clone existir, o próprio psionicista será praticamente um vegetal. Ele retém apenas três sentidos: olfato, paladar e tato. Ele não pode se mover, ver ou ouvir. Todos os seus poderes psiônicos são transferidos para o clone. Na verdade, o personagem imóvel não é mais um psionicista. Nem mesmo o sentido psiônico revelará sua verdadeira natureza. Ele pode ser morto sem qualquer jogada de combate se um oponente desejar.

O clone pode ir a até 18 metros do psionicista. Pode ir a qualquer lugar que o próprio psionicista pudesse ir. Por exemplo, ele pode andar por um corredor, atravessar o ácido (o clone não tem substância e não pode ser ferido) e nadar (desde que o psionicista possa). Como o psionicista pode passar por uma porta destrancada, o clone também pode - embora o clone passe por ela como um fantasma. No entanto, um clone não pode atravessar paredes ou andar sobre as águas, porque o psionicista também não pode.

O clone é imune a todas as formas de ataque e dano, exceto ataque psiônico ou mental (que afetará o psionicista).

CONHECIMENTO ESPIRITUAL

(ciência da claresciência)

CD: 13

Custo de PFP: 13/5

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Consciência cósmica

Alguns psionicistas estão próximos dos espíritos e podem obter informações deles. A tradição espiritual é um método arriscado de aprender segredos profundamente ocultos ou desvendar mistérios. O psionicista deve fazer perguntas muito específicas ao usar este poder; os espíritos nunca fornecem informações voluntariamente e muitas vezes procuram distorcer ou confundir a verdade.

Quando este poder é iniciado, o mestre deve rolar uma verificação de poder em segredo. O resultado do teste de poder do psionicista determina a qualidade das informações que ele recebe. No entanto, não importa qual seja o resultado, o mestre deve tentar ser misterioso e vago em suas respostas. Os espíritos possuem muito conhecimento sobre muitas coisas e assuntos diferentes, mas eles não são oniscientes.

Verificação de poder	Resultado
1 - 2	O espírito não sabe a resposta e mente
3 - 4	O espírito conhece apenas parte da resposta e embeleza a verdade na esperança de enganar o psiônico
5 - 6	O espírito não sabe, mas admite sua ignorância
7 - 8	O espírito sabe a resposta, mas tenta disfarçar a verdade em enigmas enganosos
9+	O espírito sabe a resposta à pergunta e responde com sinceridade

Se o resultado for um fracasso, o psionicista não encontra espíritos para contatar. O psionicista pode fazer uma pergunta por rodada ao mundo espiritual. Um personagem inteligente fará o interrogatório de um espírito para determinar sua veracidade.

CONSCIÊNCIA CÔSMICA

(ciência da claresciência)

CD: 13

Custo de PFP: 12/6

Alcance: 0

Área de efeito: Especial

Pré-requisito: 15º nível, clarividência, detecção, visão geral - não permitida para multiclasse (veja abaixo)

A consciência cósmica é uma ciência da claresciência que só é utilizada por aqueles poucos psionicistas poderosos que se dedicaram a ser capazes de sentir tudo o que podem. Permite ao psionicista perceber todas as coisas que estão ocorrendo na área de efeito. O personagem é essencialmente dotado de visão de raios-X que se estende aos planos astral e etéreo. Ele vê todas as características inanimadas dentro da área de efeito - ele pode ver o que está do outro lado da colina, detectar cavernas escondidas, ver portas secretas e armadilhas, e até detectar veios de minerais incomuns ou outros fenômenos geológicos.

Além dos objetos inanimados, os psionicistas também percebem as forças dos ventos, correntes de água ou efeitos de feitiço, como glifos de proteção, áreas de gravidade reversa e assim por diante.

Criaturas vivas com tamanho acima ao de micróbios são percebidas. A consciência cósmica detecta invisibilidade, detecta mal/bem e detecta magia sem falha. As ilusões são percebidas pelo que são. As criaturas que mudam de forma ou polimorfias são observadas e suas verdadeiras formas são identificadas. Criaturas etéreas, astrais, em fase, ectoplásmicas ou gasosas também são vistas. Detalhes do equipamento da criatura são detectados, até o número de moedas de ouro em suas bolsas.

O personagem também ouve todos os sons e detecta todos os cheiros na área.

Na primeira rodada em que esse poder é usado, o psionicista percebe tudo em um raio de 3 metros ao seu redor. Para cada rodada adicional em que o poder é mantido, o psionicista pode estender seu raio de percepção por mais 3 metros.

Esta é uma ciência não disponível para multiclases. Qualquer personagem que possua esta ciência e resolva adquirir uma nova classe, perde automaticamente esta ciência e não tem direito a substituí-la por outra.

DETECÇÃO

(ciência da claresciência)

CD: 11

Custo de PFP: 8/3

Alcance: 0

Área de efeito: Especial

Pré-requisito: Nenhum

Detecção é a arte de encontrar substâncias ou itens por meio de suas vibrações psíquicas. Pode ser usado para procurar água e encontrar itens perdidos ou para prospectar ouro, por exemplo. Para usar esse poder para localizar uma substância, o psionicista deve ter uma amostra do que está procurando. Para localizar um item ele deve ter visto o item ou usado com sucesso a leitura de objetos em seu dono.

O alcance inicial é de 27 metros de raio, mas mantendo o poder o psionicista pode expandir o raio de busca em 9 metros por rodada. No início, o personagem detecta apenas a localização mais próxima do que está procurando, mas mantendo o poder, ele pode detectar mais fontes na taxa de

uma por rodada, trabalhando da mais próxima para a mais distante.

LEITURA DE OBJETO

(ciência da claresciência)

CD: 13

Custo de PFP: 12/6

Alcance: 0

Área de efeito: Toque

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite ao usuário detectar impressões psiônicas deixadas em um objeto por um proprietário anterior. Essas impressões incluem a raça do proprietário, sexo, idade e alinhamento. O poder também pode revelar como o proprietário obteve o objeto e como ele perdeu. Um objeto pode ser lido de forma bem-sucedida somente uma vez por nível de experiência. Leituras adicionais no mesmo nível não revelam nenhuma informação nova.

A quantidade de informação obtida depende do valor da jogada. Jogadas bem-sucedidas começam com o número que o usuário precisa para obter o CD 13 e, em seguida, melhoram a partir daí, conforme indicado abaixo. O usuário aprende as informações listadas, além de todos os resultados acima.

Valor acima da CD	Informação Obtida
0 a +2	Raça do último proprietário
+3 a +4	Sexo do último proprietário
+5 a +6	Idade do último proprietário
+7	Tendência do último proprietário
+8	Como o último proprietário obteve e perdeu o objeto

PRECOGNIÇÃO

(ciência da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 18/10

Alcance: 0

Área de efeito: N/d

Pré-requisito: Nenhum

A precognição permite ao psionista prever o resultado provável de um curso de ação. Essa previsão é limitada ao futuro próximo - não mais do que várias horas a partir do momento em que ele usa o poder. Além disso, o personagem deve descrever o curso de ação pretendido com alguns detalhes a fim de estabelecer o curso dos eventos.

O mestre faz a verificação de poder secretamente. Se o teste falhar, o personagem não ganha nenhuma informação. Se o resultado for exatamente igual a 1, o personagem se vê enfrentando sua própria morte de uma forma particularmente desagradável e terrível e deve fazer um teste de resistência contra morte. Se o personagem falhar no teste de resistência, ele fica tão abalado com a visão que todos os seus PFPs são reduzidos em 2/3 por 1d6 horas.

Se o teste de poder for bem-sucedido, o personagem verá o resultado mais provável das ações descritas. O mestre tem alguma liberdade para descrever a cena e deve usar uma rolagem de 1d20 como um guia de quantos detalhes incluir. Jogadas altas obtêm mais detalhes.

Mesmo quando é bem-sucedido, a precognição não oferece garantias. O psionista vê apenas um resultado possível (embora provável) para um curso de ação específico. Se os personagens envolvidos se desviam das ações que o

psionista descreve, então eles estão mudando as condições e as linhas do tempo, tornando assim outros resultados mais prováveis. Rolamentos de dados (particularmente para surpresa, iniciativa e combate normal) também desempenham um grande papel na imprecisão de uma precognição. Não se pode esperar que o mestre crie jogadas de dados em benefício dos jogadores, e mesmo eventos com 95% de certeza podem falhar em 5% das vezes. Qualquer pessoa que confia na precognição excluindo a cautela e o bom senso está procurando encrenca.

A precognição é cansativa. Independentemente do resultado, um psionista que usou este poder deve descansar por pelo menos dez minutos antes de poder usar quaisquer outros poderes da claresciência (o uso de poderes de outras disciplinas não é afetado).

REALIDADE SUBJETIVA

(ciência da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 14/7

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: 8º nível

A crença é uma coisa poderosa. Com este poder o psionista pode ignorar a realidade de um objeto ou categoria de objetos e fazer com que não existam para ele. Ele poderia se convencer de que a espada de um inimigo não poderia feri-lo e a espada simplesmente atravessaria seu corpo sem efeito.

O psionista só pode desacreditar objetos ou efeitos inanimados com este poder, pois acha impossível ignorar criaturas vivas. Alguns usos possíveis do poder incluem:

- Não acreditar em um tipo de arma, como armas de mão, arcos e bestas ou armas de arremesso. Nenhuma arma desse tipo pode prejudicar o psionista enquanto ele mantém o poder.
- Não acreditar em todo um tipo de magia, como magia sacerdotal ou arcana.
- Não acreditar na manifestação de um elemento, como uma fogueira ou um deslizamento de rochas.
- Não acreditar em qualquer objeto, independentemente do tamanho (grande ou pequeno), como uma pedra, a armadura de um inimigo ou um item mágico em posse de um inimigo.

O mestre terá que decidir quais são os efeitos exatos da realidade subjetiva, mas em geral os objetos desacreditados simplesmente não existem para o psionista. Ele não pode ser prejudicado por eles, nem pode ter qualquer efeito sobre eles por si mesmo. Os inimigos do psionista podem ficar bastante perplexos com sua incapacidade de cortá-lo em pedaços ou explodi-lo em cinzas.

SENSITIVO A IMPRESSÕES PSÍQUICAS

(ciência da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 5/3

Alcance: 0

Área de efeito: 18 metros

Pré-requisito: Nenhum

Com este poder, um psionista ganha um senso de história. Ele percebe o resíduo de emoções poderosas que foram experimentadas em uma determinada área. Essas impressões oferecem a ele uma imagem do passado do local.

Batalhas e traições, casamentos e mortes, parto e grande dor - apenas eventos que suscitaram forte energia emocional ou psíquica deixar sua impressão sobre uma área. As ocorrências do dia a dia não deixam nenhum resíduo para o psionicista detectar.

Para determinar o quanto no passado um psionicista pode mergulhar, divide o resultado de seu teste de ativação por dois e arredonde para cima. Este é o número de eventos fortes que ele pode sentir. No entanto, apenas um evento pode ser notado por rodada, começando com o mais recente e avançando no tempo.

A compreensão do personagem sobre esses eventos é vaga e sombria, como se ele estivesse visualizando um sonho. A emoção dominante envolvida - raiva, ódio, medo, amor, etc. - transparece muito claramente.

VISÃO DA AURA

(ciência da claresciência)

CD: 13

Custo de PFP: 9/3

Alcance: 45 metros

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Com esse poder, o usuário pode detectar auras (a capa normalmente invisível de energia colorida que envolve todas as criaturas vivas). Cada uso desse poder dá ao usuário um pedaço de informação - ou a tendência do alvo (uma parte dela) ou o nível relativo de poder, mas não ambos simultaneamente.

Esse poder pode ser ativado duas vezes por rodada para examinar duas auras diferentes, ou a mesma aura duas vezes. O usuário pode ser discreto, mas precisa visar o alvo. Usar o poder a uma distância é menos perceptível que usá-lo perto.

O nível do personagem alvo afeta a jogada de ativação. Quanto maior o nível do alvo, mais difícil é interpretar a aura. A CD do poder deve ser modificada em 1 para cada 3 níveis que o alvo possua. Por exemplo, um alvo de 8º nível aumenta a CD do poder em 2, modificando a CD de 13 para 15, tornando, conseqüentemente, mais difícil para ativar o poder.

O mestre deve relatar informações narradas de jogo em um sentido histórico, mais precocemente que em termos mecânicos. No caso de tendências, o usuário vê luzes coloridas que representam um elemento:

- 1) azul (leal);
- 2) cinza (neutro);
- 3) vermelho (caótico);
- 4) branco (bom);
- 5) preto (maligno).

O nível relativo de poder pode ser descrito como a seguir:

- 1) Aura turva (um alvo de nível baixo, do 1º ao 5º nível);
- 2) Aura brilhante (um alvo de nível mediano, do 6º ao 13º nível);
- 3) Aura cintilante (um alvo de nível alto, do 14º ao 20º nível)
- 4) Aura cegante (para alvos acima do 20º nível).



VISÃO VERDADEIRA

(ciência da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 10/4

Alcance: Auto

Área de efeito: 18 metros de comprimento por 3 metros de largura

Pré-requisito: Clarividência

O psionicista pode perfurar qualquer obscurecimento normal ou mágico até um alcance de 18 metros. Criaturas ou objetos invisíveis são detectados, a menos que alguém esteja usando o poder psiônico invisibilidade ou invisibilidade superior contra o psionicista. O personagem pode perfurar ilusões e detectar qualquer coisa estranha, em fase ou etérea. Ao contrário do feitiço clerical visão da verdade, o poder da visão verdadeira não confere a habilidade de ver alinhamentos, encantamentos, itens polimorfos ou portas secretas.

DEVOÇÕES DA CLARESCIÊNCIA

Devoção	CD	Custo
Ambiente	13	5/3
Caminho Seguro	12	6/3
Conhecer Localização	12	8/3
Conhecer Percurso	13	5/2
Intuir Direção	12	1/1
Leitura Óssea	10	15/5
Manipulação de Probabilidade	14	10/5
Mente de Combate	14	4/2
Navegação Radial	14	6/3
Ouvir a Luz	12	4/2
Predestinação	11	9/2
Previsão do Tempo	13	10/4
Proteção do Observador	13	3/(3h)2
Rastro da Destruição	11	5/2
Retrospecção	12	120/40
Sensação de Veneno	10	1/1
Sensitividade à Observação	10	5/2
Senso de Perigo	12	3/1
Sentido Espiritual	12	8/4
Sentido Psíquico	12	2/1
Sentir Luz	12	5/3
Sentir Som	12	4/2
Sentir Umidade	11	3/1
Transe Marcial	13	7/3
Ver Mágica	11	6/2
Ver o Etéreo	13	3/1
Ver o Som	12	4/2
Visão Circular	12	5/2

AMBIENTE

(devoção da claresciência)

CD: 13

Custo de PFP: 5/3

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: N/D

Pré-requisito: Nenhum

Este poder permite que o psionicista obtenha uma imagem sensorial do ambiente atual onde um determinado item inanimado está. O psionicista não precisa ter nenhuma idéia de onde o objeto está quando o poder é usado, mas ele deve se concentrar em um item específico e familiar. Por exemplo, "a adaga de metal do meu amigo" é uma especificação válida, mas "a adaga de metal mais próxima" não.

O psionicista recebe um "instantâneo" sensorial geral dos arredores do item: sinais visuais, olfativos, auditivos e de temperatura. O poder em si não dá nenhuma noção de direção ou distância para o item em questão, embora o personagem muitas vezes possa deduzir sua localização a partir dos sinais sensoriais.

Se o item foi destruído antes de o poder ser usado, a verificação falha automaticamente. Um item oculto (por exemplo, em um bolso) fornece uma imagem visual preta e sinais olfativos, auditivos e de temperatura insignificantes.

CAMINHO SEGURO

(devoção da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 6/3

Alcance: especial

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Senso de Perigo

Este poder permite que um psionicista use suas habilidades de percepção de perigo para ajudar a guiar seus passos. Ouvindo o formigamento de advertência de seu senso de perigo, ela sabe quando se abaixar, quando se esquivar e quando avançar. Essa habilidade é mais tática do que senso de perigo, desde que o personagem confie em seus instintos e se mova quando deve.

Um personagem usando essa habilidade para tentar uma façanha perigosa de escalar, equilíbrio ou de coordenação motora ganha +4 (d20) ou + 25% (d100) para quaisquer testes necessários. O personagem pode usar esta habilidade para andar às cegas por uma sala que ela sabe estar cheia de armadilhas e ainda receber o bônus em suas chances de evitar as armadilhas por testes de destreza ou testes de resistência. Em combate, o psionicista ganha +2 de bônus em sua Classe de Armadura e +4 de bônus em testes de resistência durante o tempo em que ele mantém o poder.

CONHECER LOCALIZAÇÃO

(devoção da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 8/3

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder auxilia personagens que viajam via teleportação, portais, ou entre planos de existência. Quando usado com êxito, revela informações gerais sobre a localização do usuário. A informação não é mais detalhada que a resposta de um simples fazendeiro para a pergunta "Onde eu estou?". Algumas respostas aplicáveis são "A poucos quilômetros a sudeste da Montanha Wingot"; "Na casa de Fletch, o Cego"; ou "Em uma ilha tropical no mar Turomil". Quanto maior for o êxito na jogada de ativação, mais precisa a localização.

- Um sucesso de +1 a +2 maior que a CD especifica uma localização dentro de 16 km.
- Um sucesso de +3 a +4 maior que a CD especifica uma localização dentro de 160 km.
- Um sucesso de +5 a +6 maior que a CD especifica uma localização em uma área de 1600 Km
- Um sucesso de +7 a +8 maior que a CD aponta uma área dentro de 16000 km.
- Um sucesso de +9 ou mais que a CD dá a localização em um contexto planar ("o plano astral").

CONHECER PERCURSO

(devoção da claresciência)

CD: 13

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Este poder permite ao psionicista manter um curso preciso sem desvio. Para usar essa devoção, o psionicista deve saber para onde está indo. Pode ser qualquer lugar em que ele já

esteve antes ou pode ser referenciado por um lugar em que já esteve. Por exemplo, se ele sabe que a vila de Kled fica a 56 quilômetros a nordeste de Tyr, ele pode usar esse poder para chegar até Kled, embora só tenha estado em Tyr antes. O personagem também deve saber sua localização atual. Uma vez iniciado, o personagem tem uma forte sensação de qual caminho seguir. ("Tyr é por este caminho ...") A direção do personagem se atualiza continuamente enquanto ele mantiver esse poder, então ele certamente chegará ao seu destino eventualmente. A manutenção do poder é paga a cada quatro horas que o poder é mantido.

INTUIR DIREÇÃO

(devoção da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 1/1

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

O psionicista se torna sua própria bússola. Pagando 1 PFP e fazendo uma verificação de energia bem-sucedida, ele sabe para que lado fica o norte.

LEITURA ÓSSEA

(devoção da claresciência)

CD: 10

Custo de PFP: 15/5

Alcance: 0

Área de efeito: um item

Pré-requisito: Leitura de Objeto

O psionicista pode usar os restos mortais de uma criatura para formar uma impressão de quem ela era e o que estava fazendo quando morreu. Fragmentos de osso são normalmente usados, mas o poder funciona em qualquer cadáver ou parte de um cadáver. A quantidade de informação obtida depende do resultado da verificação de poder do psionicista:

Verificação de poder	Informação conseguida
1 - 2	Raça do falecido
3	Sexo do falecido
4	Idade do falecido
5	Identidade do falecido
6	Aparência na vida e alinhamento
7	Data da morte
8+	Método da morte

As informações acima são cumulativas, portanto, um resultado 4 fornece a raça, o sexo e a idade do falecido. Este poder é difícil de usar em restos mortais muito antigos. Quanto mais recentemente uma criatura morreu, mais precisa será a leitura.

Tempo desde a morte	Ajuste na CD
1 dia	0
1 semana	+ 1
1 mês	+ 2
1 ano	+ 4
10 anos	+ 8
100 anos	+ 12
1.000 anos	+ 16

MANIPULAÇÃO DE PROBABILIDADE

(devoção da claresciência)

CD: 14

Custo de PFP: 10/5

Alcance: Especial

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: 4º nível

Ao ativar este poder, o psionicista tenta adulterar as leis do acaso para afetar uma ação específica. Se o psionicista for bem-sucedido, ele receberá um bônus de +4 (d20) e + 20% (d100). Isso pode ser aplicado a testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidade ou teste de ativação de poderes. Não pode ser usado para afetar o início de um poder psionicista. Se o psionicista não fizer testes dentro de um turno após iniciar o poder ele perde sua chance.

A sorte pode ser inconstante. Se um psionicista manipula probabilidades mais de uma vez por dia há 50% de chance de ele sofrer uma penalidade igual ao bônus que estava tentando alcançar.

MENTE DE COMBATE

(devoção da claresciência)

CD: 14

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Um personagem que usa este poder tem uma compreensão extraordinariamente apurada de seus inimigos e suas táticas de luta. Como resultado, o lado do psionicista em combate ganha um bônus de +1 ao fazer jogadas de dados de iniciativa. Isso é cumulativo com quaisquer outros modificadores que possam ser aplicados. O psionicista (mas não seus companheiros) também ganha um bônus de + 1 na CA.

NAVEGAÇÃO RADIAL

(devoção da claresciência)

CD: 14

Custo de PFP: 6/3

Alcance: 45 metros

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Enquanto este poder estiver em uso, o psionicista sabe onde está em relação a um ponto de partida fixo. Em outras palavras, não importa como ou para onde ele se move, ele ainda sabe a direção e a distância exatas até o ponto de partida.

Ele não pode necessariamente dizer a alguém como voltar a esse ponto de partida, no entanto. Se ele estiver em um labirinto ou masmorra, por exemplo, ele pode saber que o ponto de partida está 450 metros ao norte, mas não pode refazer seus passos no labirinto automaticamente. A navegação radial melhora sua capacidade de fazê-lo, entretanto. Cada vez que o personagem chega a um ponto de decisão - por exemplo, "devo virar à direita ou à esquerda?" - o DM faz uma verificação de poder para ele. Se o teste for bem-sucedido, o personagem saberá para onde ir. Se o teste falhar, ele não tem certeza. (Ele ainda pode manter o poder normalmente, no entanto.)

A navegação radial pode ser útil de várias maneiras que não são óbvias. Por exemplo, o teletransporte e outros meios extraordinários de viagem tornam-se mais simples. Digamos

que um personagem não possa ver um local específico porque está com os olhos vendados. Ele sai desse local, mas usa a navegação radial para fixá-lo. Isso significa que ele ainda pode se teletransportar de volta para lá. Além disso, se o personagem tem uma posição fixa, ele pode alcançá-la através do plano astral em apenas sete horas, o mínimo possível (supondo, é claro, que ele possa viajar pelo plano astral). E ele pode chegar ao mesmo local caminhando dimensionalmente sem chance de se perder, usando poderes de psicoportação. A navegação radial também pode ajudar na telepatia. Se o psionicista deseja fazer contato telepático e consegue determinar a localização do alvo, ele não sofre as penalidades usuais de alcance.

Se o personagem parar de manter esse poder, ele perde a fixação do local. Ele pode recuperá-lo retomando este poder e fazendo um teste de poder bem-sucedido em seis horas. Após seis horas, o local é perdido. Apenas um local pode ser fixado por vez, a menos que o personagem pague o custo de manutenção individualmente para cada um. O poder custa 3 pontos por hora para ser mantido.

OUVIR A LUZ

(devoção da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de efeito: Especial

Pré-requisito: Nenhum

Este poder extra-sensorial assemelha-se a "sentir a luz", mas depende da audição do personagem ao invés de seu sentido do tato. Um personagem que foi cegado, seja artificialmente, naturalmente ou por uma lesão, pode "ver" com seus ouvidos. Quaisquer ondas de luz que o alcancem são convertidas em som, e ele "ouve" a imagem. A imagem que sua mente percebe é como uma imagem oferecida pela visão normal, e o personagem não sofre penalidades por nada que exija visão.

PREDESTINAÇÃO

(devoção da claresciência)

CD: 11

Custo de PFP: 9/2

Alcance: 9 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: 6º nível, dreno psiônico

Este poder permite ao psionicista prever o destino geral de uma única criatura. Esse destino é baseado apenas na situação atual - ações futuras podem mudar o destino previsto do alvo.

Antes de fazer o teste de poder, o psionicista deve passar uma hora inteira sozinho com o alvo (ou isolado se estiver usando o poder em si mesmo). Os dois conversam sobre o passado e o presente, e o sujeito diz o que pretende fazer em seu futuro imediato. Se o alvo não for completamente honesto com o psionicista, a verificação de poder falha automaticamente.

O mestre faz a verificação de poder secretamente. Se for bem-sucedido, o psionicista obterá um amplo entendimento das perspectivas da criatura alvo por um ano no futuro. O mestre avalia o alvo e dá uma declaração geral de uma ou duas palavras. "Favoráveis" ou "grandes riquezas" são respostas apropriadas, assim como "pouca mudança" ou mesmo "possível morte". O poder não dá maiores detalhes.

Gastar pontos de poder adicionais proporciona um intervalo de tempo maior, embora a precisão ainda seja vaga. Cada cinco PFPs adicionais aumentam o intervalo de previsão em um ano.

Quando o mestre não entende claramente o futuro do alvo, declarações mais amplas devem ser aplicadas. A criatura em questão e o psionicista estão cientes de que essas previsões estão sujeitas a mudanças. As impressões do psionicista são baseadas exclusivamente na "inércia da trama" gerada por eventos passados e presentes. O custo de manutenção desse poder é de 9 PFPs por ano.

PREVISÃO DO TEMPO

(devoção da claresciência)

CD: 13

Custo de PFP: 10/4

Alcance: 0

Área de efeito: N/D

Pré-requisito: Precognição

Com este poder, um psionicista pode prever com precisão as condições meteorológicas em sua localização atual. A previsão chega a 24 horas no futuro, dando ao psionicista conhecimento preciso da temperatura, velocidade e direção do vento, cobertura de nuvens e quaisquer tempestades naturais. O personagem também fica ciente de quaisquer mudanças no padrão climático durante aquele período.

Este poder apenas prediz o clima que ocorre naturalmente, não condições induzidas magicamente.

PROTEÇÃO DO OBSERVADOR

(devoção da claresciência)

CD: 13

Custo de PFP: 3/2

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Ao usar esse poder, o psionicista se sintoniza com o ambiente e se torna extremamente sensível a quaisquer distúrbios. A área coberta pode ser tão pequena quanto uma única porta ou tão grande quanto um círculo de 18 metros de raio centrado no psionicista. Se o psionicista se mover para fora da área após iniciar o poder, ele deve reiniciá-lo se quiser continuar com a proteção do observador.

Enquanto este poder estiver em vigor, o psionicista não pode ser surpreendido com a aproximação de nenhuma criatura ou força. Ele está instantaneamente ciente de qualquer mudança na área, mas não detecta automaticamente os invasores - ela só sabe que algo está chegando. O poder custa 2 pontos por hora de manutenção.

RASTRO DE DESTRUIÇÃO

(devoção da claresciência)

CD: 11

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 0

Área de efeito: 81 metros de raio

Pré-requisito: Precognição

Usando este poder, um psionicista pode detectar o uso anterior de magia profanadora na área. Os ventos e areias de Athas podem borrar as cinzas da destruição profanadora em questão de horas, mas o poder mostra onde a magia profanadora foi usada no mês passado.

Os locais iluminam apenas para os olhos do psionicista. O psionicista obtém uma impressão precisa do poder da magia (o nível do feitiço profanador lançado) e há quanto tempo foi lançado (até um mês). O psionicista não aprende nada sobre o tipo de feitiço ou o lançador.

RETROSPECÇÃO

(devoção da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 120/40

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Convergência, 7º nível

Retrospecção é um tipo de sessão psiônica. Ele permite que os psionicistas mergulhem no passado e localizem memórias que foram perdidas de outras mentes. Um psionicista deve se juntar a pelo menos dois outros psionicistas em uma convergência antes de poder usar este poder. Ele - ou um dos outros participantes da convergência - então coloca uma questão a respeito de um evento específico do passado. Para encontrar a resposta, o psionicista deve fazer um teste de poder bem-sucedido.

Quando a retrospecção é bem-sucedida, os personagens acessam uma memória universal e penetrante. Eles têm acesso a qualquer informação que já existiu na memória de alguém sobre o incidente que estão investigando. A quantidade de detalhes que vem à mente depende dos resultados da verificação de energia:

1	extremamente vago e fragmentário
2	vago ou incompleto
3-5	completo, mas não muito específico
6+	razoavelmente completo e específico

As memórias trazem a marca das personalidades que as criaram. O mestre deve representar as memórias de acordo, não apenas citar informações. Se os alinhamentos dos psionicistas diferem significativamente dos alinhamentos das memórias, elas sempre vão informar algo extremamente vago e fragmentado ou vago e incompleto. As memórias podem ser educadas e úteis, ou podem ser rabugentas e francamente rudes. Memórias que permaneceram imperturbadas por séculos podem ser irritadas pela intrusão, ou podem se deliciar com a chance de se expor e trazer a verdade à luz.

SENSAÇÃO DE VENENO

(devoção da claresciência)

CD: 10

Custo de PFP: 1/1

Alcance: 0

Área de efeito: 90 centímetros de raio

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder possibilita um usuário a detectar a presença de veneno e identificar sua localização num raio de 90 cm de seu corpo ou de sua projeção, caso utilize algum poder do tipo clone físico, clarividência, projeção astral ou similar. O tipo de veneno e como ele pode ser cancelado não são revelados, somente sua presença.

SENSITIVIDADE À OBSERVAÇÃO

(devoção da claresciência)

CD: 10

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 0

Área de efeito: Especial

Pré-requisito: Nenhum

Alguns personagens têm a incrível capacidade de saber quando estão sendo observados. A sensibilidade à observação é uma devoção que é desencadeada pela atenção intensa de outra pessoa ou criatura. Sempre que o psionicista está se sentindo observado, ele pode tentar utilizar seu poder para ver se percebe a observação. Este poder está sempre ativo, a menos que seja suprimido conscientemente, portanto, o teste de ativação serve somente para seu efeito e o custo para sucesso ou falha.

Uma verificação de poder bem-sucedida não revela a localização do observador, apenas confirma a suspeita do personagem de que está sendo observado. Se o observador estiver usando clarividência ou clariaudiência para monitorar o psionicista, o psionicista pode tentar obscurecer a visão do observador vencendo uma disputa psíquica contra ele. Se for bem-sucedido, o observador não poderá usar a vidência contra o psionicista por 1d4 horas.

SENSO DE PERIGO

(devoção da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 45 metros

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder produz uma leve sensação de formigamento na nuca do usuário toda vez que uma ameaça ou risco estiver próximo. Quando um personagem quiser ativar esse poder, o mestre faz uma jogada de CD para o personagem, em segredo. O mestre informa ao usuário se foi ativado com sucesso, mas não qual foi o resultado da jogada. O usuário deste poder gasta 1 PFP para manter o poder a cada 10 minutos. Para cada 10 minutos que o usuário manter o poder funcionando, ele recebe um sinal avançado sobre a direção geral de uma ameaça (frente, costas ou lados).

Quaisquer detalhes sobre o tipo de perigo não são fornecidos, ou como e quando o perigo atacará. O número de advertências de perigo depende da jogada de CD.

- Se a jogada for bem-sucedida por +1 a +6, o usuário recebe avisos apenas momentos antes do perigo avançar. Isso o dá a oportunidade de agir antes da ameaça atacar na rodada, mas sem tempo de advertir outros.
- Se a jogada for bem-sucedida por +7 ou mais, o usuário sabe se o perigo está à espreita na área de efeito uma rodada inteira antes do perigo aparecer.

Em adição aos benefícios acima, o poder garante ao usuário um bônus de +2 contra as jogadas de surpresa.

SENTIDO ESPIRITUAL

(devoção da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 8/4

Alcance: 0

Área de efeito: 12 metros de raio

Pré-requisito: Nenhum

Usar este poder permite ao psionicista sentir a presença de "espíritos" dentro de da área de efeito - ou seja, fantasmas, banshees, assombrações e outros tipos de aparições. Se um espírito frequentemente assombra o local em questão, o psionicista saberá disso. Ele também saberá quando um espírito está a 12 metros, mas não será capaz de identificar sua localização.

SENTIDO PSIÔNICO

(devoção da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 2/1

Alcance: 180 metros de raio

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Conexão Mental

Esse poder permite ao usuário detectar atividade psiônica em qualquer lugar num raio de 180 metros de sua localização. Qualquer gasto de PFP constitui em atividade psiônica. O primeiro uso desse poder com êxito revela se alguém ou alguma coisa é psionicamente ativa dentro do alcance. Um segundo uso desse poder com êxito nas rodadas subsequentes revela quão poderosa a atividade é e onde a atividade psiônica está acontecendo (direção e distância). Se atividade psiônica estiver ocorrendo em mais algum local dentro do alcance, o usuário detecta todas elas.

Níveis de poder detectados são os seguintes:

1. baixa atividade psiônica (1 a 5 PFPs por rodada);
2. atividade psiônica moderada (6 a 12 PFPs por rodada);
3. alta atividade psiônica (13+ PFPs por rodada).

SENTIR A LUZ

(devoção da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 5/3

Alcance: 0

Área de efeito: Especial

Pré-requisito: Nenhum

Este poder extra-sensorial permite que o psionicista experimente a luz por meio de sensações táteis (pelo toque). Todo o seu corpo se torna um receptor de ondas de luz. Com efeito, seu corpo substitui seus olhos; ele pode ver o que seus olhos normalmente revelariam. Seu campo de visão não muda. Este poder não permite que ele veja no escuro, pois deve haver luz para ele sentir, nem se opõe à escuridão mágica, que realmente destrói ou bloqueia as ondas de luz. O personagem ganha +4 de bônus em teste de resistência contra ataques visuais.

SENTIR O SOM

(devoção da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Conexão Mental

Esse poder torna o corpo do usuário sensível ao som. Ele permite ao usuário ouvir mesmo se os ouvidos dele estiverem incapacitados. Ele não pode detectar som onde não existe, e o poder não funciona em locais de silêncio mágico. O usuário ganha um bônus de +2 contra todos os ataques ou efeitos sônicos.



SENTIR UMIDADE

(devoção da claresciência)

CD: 11

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 0

Área de efeito: Esfera de 81 metros de raio

Pré-requisito: Nenhum

Como o próprio nome indica, com este poder o psionista pode sentir a presença de água dentro da área de efeito. O poder indica que todos os personagens, criaturas e plantas na área têm umidade, além de qualquer concentração de um galão ou mais. O psionista pode sentir a natureza áspera da água, além de sua direção e distância. A quantidade e sua acessibilidade dependem do terreno e do conhecimento do mestre sobre o abastecimento de água local.

TRANSE MARCIAL

(devoção da claresciência)

CD: 13

Custo de PFP: 7/3

Alcance: 45 metros

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: 3º nível

Esse poder auxilia o usuário em um combate psiônico. Ao entrar em um transe antes do combate começar, o usuário foca sua completa atenção na atividade psiônica, desligando-se de outras distrações. Enquanto estiver em transe, o usuário ganha um bônus de +1 para todas as jogadas de CD, em adição a todos os outros modificadores que podem ser aplicados.

O transe finaliza quando o usuário escolher terminá-lo, por qualquer contato físico moderado, como um empurrão, sacudida ou tapa, ou quando seu PFP é reduzido a 0. Como sua atenção é completamente focada no campo de batalha psiônico, quaisquer ataques corpo-a-corpo feitos contra o psionista acertam automaticamente e causam o máximo de dano.

VER MÁGICA

(devoção da claresciência)

CD: 11

Custo de PFP: 6/2

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

O psionista pode usar este poder para sentir magia arcana, incluindo itens mágicos, efeitos e potencial. Quaisquer itens encantados, pergaminhos, livros de feitiços ou poções brilham fracamente na visão do psionista. Ele pode ver os efeitos contínuos dos feitiços, como armadilha de fogo, parede de pedra ou até mesmo um personagem sob a influência de um feitiço enfeitiçar pessoa. Ver magia não dá ao usuário a capacidade de determinar que tipo de magia está sendo usada - tudo o que ele saberia é que o item ou pessoa irradia energia mágica.

Se o psionista passar no teste de poder com um resultado de 12 ou melhor, ele também pode ver o potencial de magia de um personagem que usa magia. Um mago de alto nível que tenha usado todos os seus feitiços não teria muito potencial, mas aquele que não tivesse gasto nenhum feitiço memorizado brilharia muito. Esta habilidade não pode detectar magia sacerdotal de nenhum tipo.

VER O ETÉREO

(devoção da claresciência)

CD: 13

Custo de PFP: 3/1

Alcance: especial

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Usando este poder, o personagem estende sua visão para a Fronteira Etérea com um alcance de 36 metros. Ele é capaz de detectar qualquer personagem, objeto ou monstro etéreo. Quando o poder está em uso, o personagem vê o Plano Etéreo e o Plano de Material Primário simultaneamente. Além de criaturas etéreas, o psionista pode ver criaturas no mesmo plano ou em fase. Caminhantes dimensionais são revelados, e portais dimensionais aparecem como fios brilhantes ligando dois portais. Este poder é útil ao lutar contra monstros etéreos ou alinhados ao plano etéreo, como fantasmas ou outro monstro equivalente.

VER O SOM

(devoção da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 4/2

Alcance: especial

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite que o usuário perceba as ondas de som visualmente, ao converter essas ondas em impulsos luminosos. Somente um personagem que possa ver com visão normal pode usar esse poder. Ele pode ver o som mesmo na escuridão, pois ondas sonoras não necessitam de luz. Entretanto, o usuário pode ser “cegado” por silêncio.

VISÃO CIRCULAR

(devoção da claresciência)

CD: 12

Custo de PFP: 5/2

Alcance: especial

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite que o usuário enxergue em todas as direções, simultaneamente. Isso tem benefícios óbvios, incluindo um bônus de +2 contra as jogadas de surpresa para o usuário em encontros onde poder enxergar em todas as direções é uma vantagem. Há uma penalidade, entretanto. Enquanto esse poder estiver fazendo efeito, ataques visuais contra o usuário recebem +4 de bônus.

PODERES DE PSICOCINÉSIA

Poderes de psicocinésia movem objetos através do espaço usando somente a energia da mente de um personagem. É a influência da mente sobre a matéria, sem intervenção da força física.

CIÊNCIAS DA PSICOCINÉSIA

Ciência	CD	Custo
Barreira Telecinética	14	12/5
Controle Cinético	13	8/3
Criar Objeto	14	7/3
Desintegrar	13	30/10
Detonar	15	15/5
Megacinesia	12	20/10
Projetar Força	14	10/4
Reorganização Molecular	14	12/6
Suprimir Magia	15	8/4
Telecinesia	12	3/1
Voo Telecinético	12	7/3

BARREIRA TELECINÉTICA

(ciência da psicocinésia)

CD: 14

Custo de PFP: 12/5

Alcance: 18 metros

Área de Efeito: Especial

Pré-requisito: Telecinesia, Barreira Inercial

A barreira telecinética é um campo imóvel de força mental que se assemelha à magia égide do feiticeiro e do mago. O psionicista cria uma barreira invisível de força de até 18 metros de comprimento e 3 metros de altura (ou qualquer outra superfície vertical de 54 metros quadrados ou menos) em um alcance de até 18 metros. O psionicista pode, em vez disso, criar uma cúpula de força com um raio de 3 metros, centrado em si mesmo.

Nenhum objeto físico ou qualquer forma de energia pode penetrar a barreira, embora seja possível contornar a barreira usando habilidades como teletransporte ou portal dimensional. A magia ou o poder psiônico desintegrar destrói a barreira telecinética, mas o poder ou feitiço é cancelado no processo.

A barreira telecinética é imóvel depois de criada. Se o psionicista se mover mais de 18 metros da barreira (fora do alcance do poder), ela entra em colapso.

CONTROLE CINÉTICO

(ciência da psicocinésia)

CD: 13

Custo de PFP: 8/3

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Este é o poder de absorver, armazenar e redirecionar a energia cinética. Energia cinética é a energia do movimento - a energia contida no golpe de uma espada, a queda de uma pedra, o movimento da água ou do ar, a corrida de um animal ou qualquer outra forma. O psionicista pode remover a energia cinética de um objeto pelo toque, interrompendo-o instantaneamente e concedendo-a a outro objeto imediatamente ou em algum momento no futuro.

Enquanto um psionicista mantém esse poder, ele é imune a todos os impactos físicos. Um golpe de espada para instantaneamente quando toca sua pele, flechas caem inofensivamente em seus pés e garras e presas de monstros não podem machucá-lo. O psionicista absorve o dano do golpe e o guarda para uso posterior. Observe que o psionicista ainda pode ser prejudicado por ataques que infligem seus danos por contato, como o toque de dreno de energia de uma criatura morta-viva ou o lento ataque de

esmagamento de um píton gigante comprimindo suas espirais.

Usar a energia armazenada requer que o psionicista faça um ataque físico. Ele pode causar qualquer dano que tenha absorvido anteriormente pelo toque, socos, ou mesmo através de uma arma de mão, como uma espada. Se ele acertar seu oponente, o dano absorvido é adicionado a qualquer outro dano causado pelo psionicista.

Se o psionicista parar de manter o controle cinético enquanto ainda tiver energia cinética armazenada para dissipar, ele imediatamente sofre 2 pontos de dano para cada ponto de dano absorvido que ele não gastou. (O psionicista pode fazer ataques a rochas, cactos, inimigos mortos ou o que quer que seja para dissipar essa energia. Testes de resistência de item versus golpes normais ou esmagadores podem ser aplicados.)

Este poder não pode ser usado para absorver o dano de uma queda. Para fazer isso, o psionicista teria que absorver sua própria energia cinética (neste caso, ele é o objeto em movimento) que é algo que o poder não é capaz de fazer. Este pode ser um assunto válido para meditação e pesquisa psiônica, entretanto.

CRIAR OBJETO

(ciência da psicocinésia)

CD: 14

Custo de PFP: 7/3

Alcance: 18 metros

Área de Efeito: Especial

Pré-requisito: Telecinesia

Esse poder permite a um usuário acumular matéria do ar e da área em volta, para criar um objeto sólido. Somente materiais dentro de 18 metros podem ser usados na construção. O objeto permanece em existência para cada rodada em que o usuário continua pagando o custo do PFP. Durante a rodada em que o custo em PFP não for pago, o objeto quebra-se em pedaços. Um objeto criado com esse poder pode ter qualquer forma, cor, e textura que o usuário desejar, contanto que cumpra ao menos uma dessas seguintes condições:

- Se encaixe em um círculo não maior que 1,2 metros de diâmetro;
- Se encaixe em um cilindro não maior que 6 metros de altura e 30 cm de diâmetro;
- Se encaixe em um cilindro não maior que 60 cm de altura e 1,8 metros de diâmetro;
- Peso não maior que 5 kg.

DESINTEGRAR

(ciência da psicocinésia)

CD: 13

Custo de PFP: 30/10

Alcance: 45 metros

Área de efeito: Um item, uma criatura, 3 metros cúbicos

Pré-requisito: Telecinesia, Suavizar

A ciência desintegrar reduz um item ou criatura a pedaços microscópicos e os espalha. Qualquer coisa é vulnerável, a menos que seja protegida por uma proteção mágica, como um globo de invulnerabilidade menor ou regular ou por uma barreira telecinética. O psionicista escolhe seu alvo, mas ele não pode desintegrar mais do que 3 metros cúbicos de material com um uso deste poder. Se o alvo for um objeto inanimado, ele deve fazer um teste contra a desintegração, o sucesso significa que ele não foi afetado.

Se o alvo for uma criatura viva ou uma criatura morta-viva com livre arbítrio, o alvo deve fazer um teste de resistência contra morte. Se passar no teste, a criatura sente apenas um leve formigamento, mas não é afetada de outra forma. Se o teste falhar, a criatura é desintegrada, ou 3 metros cúbicos a partir de seu centro, o que costuma ser o suficiente para matar quase tudo.

DETONAR

(ciência da psicocinésia)

CD: 15

Custo de PFP: 15/5

Alcance: 60 metros

Área de efeito: 1 item, uma criatura ou planta não pensante

Pré-requisito: Telecinesia, Agitação Molecular

Com esse poder, o usuário aproveita, foca, e explosivamente solta a energia psiônica latente dentro de plantas não pensantes (inteligência 0) e objetos inanimados. O poder funciona contra mortos-vivos animados (esqueletos e zumbis), mas não contra mortos-vivos incorpóreos. Não pode ser usado também contra animais, criaturas inteligentes, ou mortos-vivos com vontade própria.

A explosão causa dano destrutivo ao alvo de 10% do valor de sua resistência, baseado na jogada de ativação. Para cada valor acima da CD do poder, um adicional de 10% é destruído, até um total de 50%, mas nunca ultrapassando 1 metro cúbico de material.

Monstros como esqueletos e golens alvejados pelo poder detonar, sofrem 25% de seu total de pontos de vida de dano. Material animado magicamente, como golens, podem fazer um teste de resistência ao poder para resistir à detonação.

Armas e armaduras que forem detonadas recebem penalidades de -1 nas jogadas de ataques e no valor de CA para cada 10% destruído. Itens mágicos fazem um teste de resistência ao poder para resistir à detonação. Objetos vulneráveis ou coisas vivas a 3 metros do alvo sofrem 1d10 de explosão resultante. Um teste de resistência contra o poder reduz o dano à metade.

MEGACINESIA

(ciência da psicocinésia)

CD: 12

Custo de PFP: 20/10

Alcance: 54 metros

Área de Efeito: Um objeto ou criatura

Pré-requisito: 10º nível, Telecinesia

Megacinesia é simplesmente telecinesia em uma escala verdadeiramente grande. O psionicista pode realizar feitos incríveis de psicocinésia movendo objetos que pesam milhares de quilos com o poder de sua mente.

O psionicista pode mover um objeto pesando até 200 quilos pelo custo inicial de 30 PFPs e o custo de manutenção de 15 PFPs por rodada. Para cada 10 quilos de peso adicional, o psionicista deve pagar 1 PFP a mais pelo custo inicial. O custo de manutenção é sempre metade do custo inicial. Por exemplo, se o psionicista decidir mover um meio-gigante de 700 quilos, o custo será de 80 PFPs na rodada inicial e 40 PFPs por rodada subsequente. Como você pode ver, a megacinesia pode ser bastante desgastante!

Objetos levitados pelo psionicista podem ser movidos a uma taxa de 18 metros por rodada - muito lentos para serem usados como armas em combate, embora objetos pesados possam ser largados em cima de inimigos que não estão

prestando atenção ao psionicista. Criaturas vivas apanhadas por megacinesia recebem um teste de resistência contra magias para evitar o efeito caso não desejem ser movidas pelo psionicista.

O psionicista também pode usar essas forças enormes para abrir portas, prender um inimigo no lugar ou entortar ou quebrar coisas.

PROJETAR FORÇA

(ciência da psicocinésia)

CD: 14

Custo de PFP: 10/4

Alcance: 180 metros

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Telecinesia

Esse poder permite ao usuário projetar um soco psicocinético contra um alvo a até 180 metros de distância. Se usado ofensivamente, o soco causa dano igual a 1d6 pontos mais o bônus de força e o bônus de proficiência do personagem. Um teste de resistência bem-sucedido contra o poder reduz o dano à metade.

Projetar força também pode ser usado para ativar armadilhas, mover alavancas, abrir portas (que não estejam trancadas ou fechadas), quebrar janelas, etc. Nenhuma jogada de ataque é necessária, apenas a jogada de ativação.



REORGANIZAÇÃO MOLECULAR

(ciência da psicocinésia)

CD: 14

Custo de PFP: 12/6

Alcance: 2 metros

Área de Efeito: Um item

Pré-requisito: Telecinesia, Manipulação Molecular

A reorganização molecular é o equivalente psiônico da alquimia. Ao brincar com a estrutura molecular de um objeto, o psionicista pode mudar sua natureza ou propriedades fundamentais. Este poder não pode criar matéria ou massa do nada, entretanto, pode mudar o estado de um material de líquido para sólido, de gás para líquido e assim por diante. É mais adequado para converter um tipo de elemento em outro, mas também pode ser usado para operações mais complexas - neutralizar um veneno, por exemplo.

Converter um elemento em outro geralmente é uma operação simples, em que 300 gramas de um material pode ser transmutada a cada hora. As conversões típicas desse tipo incluem aço em chumbo ou qualquer metal em ouro. Reorganização mais complexa como transformar um metal em vidro ou transformar uma taça de madeira em uma taça de rubi, leva quatro vezes mais tempo.

A criação de moedas de ouro a partir de outros metais é possível, mas não é uma maneira de ficar rico rapidamente. À taxa de uma onça por hora, levaria 16 horas - cerca de dois dias úteis - para transformar 100 peças de cobre em 100 peças de ouro, para um lucro líquido de 90 peças de ouro.

A reorganização molecular é frequentemente usada para criar armas superiores. Uma arma temperada psionicamente pode receber + 1 nas jogadas de dano. O processo é demorado, no entanto. Por exemplo, uma espada curta típica leva pelo menos 4 horas para temperar psionicamente. (A espada curta em média pesa 1 quilo.) Uma arma temperada psionicamente não oferece automaticamente um bônus de ataque + 1, para receber esse bônus, o psionicista deve:

1. ter a proficiência em ferramentas de ferro e;
2. fazer um teste de proficiência bem-sucedido ao modelar a arma.

O psionicista faz sua verificação de poder quando o processo é concluído. Se falhar, ele não desperdiça todo o seu esforço. A diferença entre a jogada de dados do personagem e seu CD, multiplicado por 10, é igual à porcentagem de trabalho que deve ser refeito.

Se o resultado for 1, o item parece perfeito, mas contém uma falha oculta que o fará quebrar, falhar ou simplesmente parecer errado quando for usado (o cálice de rubi pode vazar, por exemplo, ou a espada pode conter uma parte mole que a faz dobrar).

Este poder não tem efeito contra criaturas vivas pesando mais de 300 gramas. Criaturas com 300 gramas ou menos são mortas e suas moléculas são reorganizadas.

Manter este poder custa 6 PFPs por hora

SUPRIMIR MAGIA

(ciência da psicocinésia)

CD: 15

Custo de PFP: 8/4

Alcance: 0

Área de efeito: 18 metros de raio

Pré-requisito: 8º nível

Psionicistas muito poderosos podem usar sua energia psíquica para criar um campo que amortece a magia de todos os tipos. Dentro do campo, nenhum feitiço funciona. armas perdem seus encantos, criaturas com ataques ou poderes mágicos (como o olhar de um basilisco) não podem usá-los, monstros animados magicamente (mortos-vivos animados, golens, etc.) param seus movimentos e itens mágicos não funcionam.

O campo persiste apenas enquanto o psionicista o mantiver. O custo de manutenção básico é de 1 PFP por rodada, mas para cada nível de magia ou uso de poder mágico, o campo adiciona 1 PFP ao custo de manutenção. Por exemplo, um mago que joga uma bola de fogo em um psionicista que está na área do poder suprimir magia faz com que o psionicista deva pagar 3 PFPs extras para a manutenção daquela rodada. Efeitos sem um nível de magia, como truques, não tem custo adicional.

Este poder interromperá temporariamente os encantamentos em vigor, de forma que uma pessoa encantada seja temporariamente libertada, as criaturas polimórfas retornem à sua forma original e assim por diante. Coisas que foram alteradas por magia, mas não são mais mágicas, como uma pessoa petrificada pelo olhar de uma medusa permanece assim. Uma vez que o psionicista deixe de manter o poder, todos os encantamentos são retomados, exceto se sua duração for menor do que o tempo em que o psionicista manteve o poder ativo.



TELECINESIA

(ciência da psicocinésia)

CD: 12

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 27 metros

Área de efeito: 1 item

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite ao usuário mover objetos sem tocá-los. Telecinesia tende a ser cansativo fisicamente, pois leva muito da energia interna para mover objetos. Objetos pequenos são fáceis. Mas objetos maiores e mais maciços são significativamente mais difíceis.

O custo listado acima assume que o objeto a ser movido pesa 1,5 quilos ou menos. Para objetos mais pesados, use a listagem a seguir:

O custo inicial em PFPs é igual ao dobro da medida de peso em quilos (frações são arredondadas para cima).

A CD do poder aumenta em um valor igual a 50% do peso do item (frações arredondadas para baixo). Por exemplo, mover uma rocha de 5 Kg requer uma jogada contra CD 14 (12 "base" + 2 = 14).

Telecinesia move o item selecionado até 18 metros por rodada. Itens movidos a essa taxa de movimentação lenta, não se tornam armas efetivas, mas itens pesando mais de 1,5 quilos podem ser usados para interromper conjuração mágica ou uso de psionicismo. O psionicista faz uma jogada de ataque normal com um modificador de -2 no resultado da jogada.

Telecinesia pode ser usada para realizar trabalhos muito delicados, como escrever ou costurar. O usuário deve ser capaz de realizar ele mesmo o trabalho. Se o personagem quiser usar o poder para puxar um item do oponente, use as regras de combate para estas situações.

VOO TELECINÉTICO

(ciência da psicocinésia)

CD: 12

Custo de PFP: 7/3

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Telecinesia, Levitação

Usando este poder, o psionicista pode usar suas habilidades de levitação para voar a uma taxa de movimento de 18 metros por rodada. Ele pode manobrar horizontalmente ou verticalmente de qualquer forma desejada. Usar o voo telecínético requer tanta concentração quanto andar, então o psionicista pode iniciar outros poderes enquanto voa e ele pode até mesmo tentar ataques físicos.

Quando o psionicista falha em manter o poder ou fica sem PFPs, ela cai como uma pedra. Seria sensato pousar antes que isso aconteça.

DEVOÇÕES DA PSICOCINÉSIA

Devoção	CD	Custo
Agitação Molecular	10	7/3
Animar Objetos	Varia	5/2
Animar Sombras	12	4/2
Ataque Balístico	14	5/3
Barreira de Inércia	14	6/2
Campo de Estase	14	20/10
Compactar	11	4/1
Concentrar Água	14	10/3
Controlar Chamas	12	4/2

Controlar Luz	12	6/2
Controlar Som	15	3/1
Controlar Vento	15	12/5
Controle Corporal	14	8/4
Criar som	13	5/2
Criocinésia	10	7/3
Defletir	12	4/2
Descarga Estática	13	5/2
Escrita Fantasma	11	5/2
Levitação	12	5/2
Ligação Molecular	12	4/2
Magnetizar	12	2/1
Manipulação de Massa	13	9/3
Manipulação Molecular	13	6/2
Reação Oposta	13	5/2
Roubo de Cinética	13	5/3
Suavizar	12	3/1
Voo de Retorno	13	3/1

AGITAÇÃO MOLECULAR

(devoção de psicocinésia)

CD: 10

Custo de PFP: 7/3

Alcance: 40 metros

Área de Efeito: 1 item, 10 kg

Pré-requisito: nenhum

Esse poder possibilita ao usuário excitar moléculas de uma substância, fazendo papel incinerar-se, madeira queimar, ou a pele empolar, por exemplo. O nível de destruição é como descrito a seguir, dependendo de quantas rodadas o item é agitado:

- Uma rodada: Materiais inflamáveis, tais como papel e grama seca, imediatamente incineram; pele torna-se vermelha e sensível (1 ponto de dano); madeira torna-se escurecida.
- Duas rodadas: Madeira entra em combustão e solta fumaça; metal torna-se quente para se tocar; pele empola (1d4 pontos de dano); cabelo derrete; pintura fica enrugada.
- Três rodadas: Madeira é incinerada; metal chamosca (1d4 pontos de dano); pele queima (1d6 de dano); água evapora; chumbo derrete. O dano infligido não aumenta além dessa rodada, mais alvos continuam a sofrer 1d4 ou 1d6 pontos de dano para cada rodada subsequente que o poder continuar.
- Quatro rodadas: Aço amolece.
- Cinco rodadas: Aço derrete.

Itens mágicos têm direito a um teste de resistência ao poder, mas uma penalidade de -5 é aplicada à jogada necessária. O calor produzido por esse poder é altamente destrutivo, pois ele vem do interior do item ao invés de fora.

ANIMAR OBJETOS

(devoção de psicocinésia)

CD: Varia

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 45 metros

Área de Efeito: 1 item, 50 quilos

Pré-requisito: Telecinesia

Esse poder permite o usuário controle o movimento de um objeto que seria inanimado, dando-lhe a aparência de vida. Por exemplo, animar objetos pode fazer uma cadeira

caminhar, ou pedras dançarem, apesar do que os objetos a serem animados devem pesar 50 quilos ou menos. O material do qual o item é feito afeta a dificuldade da tarefa, como indicado abaixo:

Material	CD do Poder
Tecido, papel	13
Madeira, animal morto	14
Madeira inerte, osso	15
Água	16
Metal fino	17
Metal denso	18
Pedra	19

Uma vez animados, todos os materiais tornam-se flexíveis até certo ponto, apesar do movimento fluido ser incomum. Itens animados movem-se iguais a marionetes, com movimentos desengonçados e grosseiros. Se o item era inicialmente rígido, ele faz um alto rangido, urrando ou rilhando sons enquanto se move. Um item animado move-se até 18 metros em uma rodada. Ele pode ser usado para atacar, funcionando como uma arma com dano de 1d6.

ANIMAR SOMBRAS

(devoção de psicocinésia)

CD: 12

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 36 metros

Área de Efeito: 30 metros quadrados

Pré-requisito: Nenhum

Com essa devoção, o psionicista pode animar a sombra projetada por qualquer pessoa ou coisa e fazer com que pareça ter vida própria. A sombra pode até se afastar da pessoa ou coisa que a projetou. Deve, entretanto, permanecer projetada de forma plana ao longo de uma superfície. Nunca pode ser mais do que bidimensional. Uma sombra animada não pode fazer nada além de assustar ou divertir alguém. Não pode atacar ou atrapalhar a concentração de um mago. Nesse aspecto, é semelhante ao efeito de um truque. Pode servir como diversão, entretendo alguém ou atraindo a atenção de um guarda.

ATAQUE BALÍSTICO

(devoção de psicocinésia)

CD: 14

Custo de PFP: 5/3

Alcance: 27 metros

Área de Efeito: 1 item de até 500 gramas

Pré-requisito: Telecinesia

Este poder pode tornar qualquer psionicista um "Davi" quando ele está enfrentando "Golias": É uma variação especial da ciência da telecinesia. Em vez de mover qualquer objeto de forma relativamente lenta, o ataque balístico permite que o personagem lance um pequeno objeto em um alvo. O objeto de peso não superior a 500 gramas pode atingir velocidades mortais. Deve estar à vista do psionicista e não pode estar ancorado ou preso a qualquer outra coisa. Uma pedra é a arma mais comum. O psionicista usa sua jogada de ataque regular para determinar se acerta o alvo. Se ele tiver sucesso, o objeto inflige 1d6 pontos de dano.

BARREIRA DE INÉRCIA

(devoção de psicocinésia)

CD: 14

Custo de PFP: 6/2

Alcance: 0

Área de Efeito: 2,7 metros de diâmetro

Pré-requisito: Telecinesia

Esse poder é usado como uma defesa, criando uma barreira de energia psiônica em torno do usuário e em qualquer um a 3 metros dele. Essa barreira amortece ataques à distância, protegendo o usuário do dano ao reduzir e absorver parte ou todo o potencial causado por ataques contra eles. Entretanto, a barreira também desacelera ataques à distância de dentro para fora – uma desvantagem que o usuário deve considerar.

O poder protege contra o dano dessas formas de ataque: qualquer arma de disparo não-mágica, qualquer projétil físico criado por magia, qualquer projétil com bônus mágico, chamas, alguns ataques de sopro (dependendo da natureza do sopro), ácido, gás, todas as formas de desintegração, e queda (dano reduzido à metade). Barreira da inércia não pode parar projéteis conjurados de magia pura ou proteger contra calor ou frio natural, energia pura ou luz, ou ataques visuais. Uma barreira da inércia não pode manter inimigos fora, mas ela os desacelera. Qualquer um tentando cruzar a barreira deve parar de se mover quando o contato é feito. Na próxima rodada, a barreira pode ser cruzada (seja entrando ou saindo).

Armas à distância, mesmo vindo de dentro ou de fora, infligem dano de maneira modificada por que o poder exaure a potência do projétil. Se um projétil acerta seu alvo após atravessar a barreira (em ambas as direções), o atacante rola o dano normalmente. Entretanto, o defensor rola o mesmo dado de dano para ver quanto dano a barreira absorve (Nota: o defensor não inclui qualquer bônus mágico ou de proficiência que a arma possa ter). O defensor então subtrai sua jogada de dado do total de dano do atacante. Se qualquer dano persistir, o defensor perde essa quantidade de pontos de vida. Se a jogada do defensor igualar ou ultrapassar o dano total, a arma cai inofensivamente ao chão. Se o projétil for explosivo, a barreira retém o dano do projétil, mas não o dano explosivo.

CAMPO DE ESTASE

(devoção de psicocinésia)

CD: 14

Custo de PFP: 20/10

Alcance: 0

Área de efeito: 1,5 metros/nível

Pré-requisito: 8º nível

Um campo de estase é uma região na qual o tempo passa lentamente e a energia é reduzida a uma quantidade desprezível. Quando criado, o campo de estase envolve o psionicista como uma bolha. Pode ter qualquer raio que ele deseje, até um máximo de 1,5 metro por cada nível de sua experiência. Por exemplo, um psionicista de 10º nível pode criar um campo com um raio de até 15 metros.

Visto de fora, o campo de estase parece um globo prateado ligeiramente cintilante e completamente liso. Quando algo pressiona contra a borda, ele oferece uma leve resistência, mas o objeto passa.

Dentro do campo, tudo é turvo e escuro. A luz de fora ultrapassa, mas fica cinza. Uma fonte de luz interna tem apenas um quarto do brilho normal.

O tempo é 60 vezes mais lento em um campo de estase. Ou seja, para cada rodada (ou minuto) que passa dentro, uma hora se passa fora. Essa dilatação não é aparente para aqueles dentro do campo, entretanto. A cada rodada que o psionicista gasta dentro, ele deve pagar 20 pontos para manter o campo de estase.

Energia e movimento também mudam dentro de um campo de estase. Magias de energia - por exemplo, bola de fogo, míssil mágico, cone de frio e ataque de chamas - não têm efeito, os feitiços aparecem e depois desaparecem no ar. O movimento é visivelmente mais lento e os objetos rápidos são mais afetados do que os objetos lentos. As taxas de movimento de personagens e criaturas são reduzidas à metade. Uma adaga pode ser facilmente empurrada através de alguém, mas um golpe rápido com uma espada é desacelerado para um arco gracioso, quase como em câmera lenta. Uma arma de míssil é inútil: o míssil vagueia preguiçosamente pelo ar, apenas para ricochetear em um alvo incauto ou ser desviado por um alvo que está olhando. Se o psionicista mantiver o campo de estase centrado em si mesmo, ele se moverá com ele. Ele pode transferir o ponto focal do campo para qualquer coisa que tocar, no entanto. Então ele pode se mover livremente dentro do campo, ou até mesmo deixá-lo. Se ele deixar o campo, o custo para mantê-lo é reduzido para um ponto por rodada. De uma perspectiva, isso é, na verdade, um aumento no custo, já que equivale a 60 pontos para cada rodada que passa dentro. Lembre-se, uma hora fora equivale a uma rodada interna. Enquanto estiver fora do campo, o psionicista pode se afastar até 90 metros do campo e ainda mantê-lo. No entanto, ele não pode mover o campo de lugar estando de fora. Para movê-lo, ele deve entrar novamente no campo.

COMPACTAR

(devoção de psicocinésia)

CD: 11

Custo de PFP: 4/1

Alcance: 9 metros

Área de Efeito: Especial

Pré-requisito: Nenhum

Com este poder, um psionicista pode pegar qualquer material não vivo e compactá-lo em um tamanho menor. O material retém sua massa original, mas seu volume é comprimido. Cada utilização deste poder pode compactar em 1/1000 do volume original de um volume máximo de 1 metro cúbico. O material pode ser gasoso, líquido ou sólido e reage às mudanças de temperatura normalmente enquanto compactado. Ele permanecerá compacto por 24 horas. Em seguida, ele se expande rapidamente para seu tamanho original, exercendo uma força tremenda.

Quando se expande, o material força seu caminho em torno das coisas existentes. Por exemplo, uma pedra em expansão em uma superfície de areia não causa danos, mas a água compactada derramada nas rachaduras da pedra danifica severamente a pedra quando se expande. Se aplicado com cuidado, cada 0,1 metro cúbico de material compactado pode causar até 25 pontos de dano estrutural na expansão. Uma criatura que ingere materiais compactados sofre 1d20 pontos de dano por cada 0,2 metro cúbico original quando o material se expande novamente (por exemplo, se o volume original for 0,4 metro cúbico, eles causarão 2d20 de dano). A expansão é rápida, mas não explosiva.

Como efeito da compactação, o material recebe um bônus de +4 em todos os testes de resistência a danos estruturais sofridos pelo item.

CONCENTRAR ÁGUA

(devoção de psicocinésia)

CD: 14

Custo de PFP: 10/3

Alcance: 0

Área de Efeito: Esfera de 9 metros de diâmetro

Pré-requisito: Telecinesia

Este poder permite ao psionicista coletar toda a umidade dentro da área de efeito como água em um único recipiente. O valor arrecadado depende do tipo de terreno local.

- Deserto ou salina: 1d3-2 galão (1 ou nenhum).
- Terreno rochoso: 1d4-1 galões.
- Montanhas, savana ou cerrado: 1d6-1 galões.
- Floresta: 1d8+1 galões.

O psionicista deve segurar o recipiente enquanto usa o poder. Se o recipiente for muito pequeno para conter a água coletada, ou se estiver vazando, o excesso derrama no solo. O poder coleta apenas o vapor não coletado e as gotas ao redor do lançador. Água isolada em um copo, piscina ou outro recipiente não é coletada. Não afeta as plantas ou animais da área. O efeito de secagem em qualquer flora local torna-se evidente nos próximos dias, mas a maioria das plantas pode sobreviver à perda temporária de umidade do solo.

CONTROLAR CHAMAS

(devoção de psicocinésia)

CD: 12

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 36 metros

Área de Efeito: 9 metros

Pré-requisito: Telecinesia

Ao controlar as chamas, um psionicista pode tornar um fogo normal maior, menor, mais quente ou mais frio. Ele pode até mesmo fazer com que ele se mova como se fosse uma criatura viva.

O tamanho do fogo pode ser aumentado em 100% ou reduzido em 50%. Se o calor do fogo for aumentado, ele causa dano duplo. Se seu calor for reduzido, o dano é reduzido pela metade. Isso se aplica a tochas em chamas, óleo em chamas e outros fogos normais, mas não a fogo mágico, como bolas de fogo ou mãos flamejantes.

Um fogo animado pode se mover até 30 metros por rodada. Pode ter a forma de uma pessoa ou de um animal, desde que não cubra mais de 1 metro quadrado de solo. Se o fogo se afastar de seu combustível, ele pode sobreviver por apenas mais uma rodada e depois se extinguir.

Um fogo animado também pode atacar engolfando um oponente. O psionicista deve fazer uma jogada de ataque regular. Se for bem-sucedido, o ataque causa 1d10 pontos de dano.

CONTROLAR LUZ

(devoção de psicocinésia)

CD: 12

Custo de PFP: 6/2

Alcance: 24 metros

Área de Efeito: 36 metros

Pré-requisito: Nenhum

Este poder permite ao usuário manipular a iluminação ambiente. Ele não pode criar luz na escuridão, mas pode

criar escuridão na luz. O uso de controlar luz pode possibilitar o seguinte:

- Intensificar sombras existentes. Um ladrão escondido nessas sombras recebe um bônus de + 20% para sua jogada de talentos relacionados.
- Clarear sombras existentes. Isso reduz a habilidade de esconder do ladrão em 20%.
- Avivar uma fonte de luz até ela tornar-se cegante. Aqueles expostos à luz recebem uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque.
- Ofuscar uma fonte de luz. Isso não tem efeito sobre as jogadas de ataque.
- Estender sombras em áreas que estão bem iluminadas. Somente sombras existentes podem ser estendidas, aumentando o tamanho em 200%.
- Estender luz em áreas que estão nas sombras. Sombras podem ser reduzidas em 50%.

CONTROLAR SOM

(devoção de psicocinésia)

CD: 12

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 90 metros

Área de efeito: 1 som específico

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite o usuário moldar e alterar sons existentes. Palavras de um homem poderiam emergir como um rugido de leão, ou o barulho de soldados marchando pode soar igual ao vento de uma tempestade. Sons também podem ser estendidos em camadas, então um cantor pode ser moldado a parecer com um coral. Controlar som também pode abafar um ruído. O jogador deve especificar qual som seu personagem pretende eliminar. Por exemplo, o usuário pode abafar o barulho de um martelo ou apagar o rangido de uma porta. Entretanto, ele não pode eliminar ambos ao mesmo tempo.

CONTROLAR VENTO

(devoção de psicocinésia)

CD: 12

Custo de PFP: 12/5

Alcance: 450 metros

Área de efeito: 900 metros

Pré-requisito: Telecinesia

Com esse poder, um usuário pode ganhar controle limitado sobre a velocidade e a direção do vento. A velocidade de qualquer vento existente pode ser aumentada ou diminuída em 16 km/h ou em 25% - o que for maior. A direção do vento pode ser mudada em até 90 graus. Essas mudanças são temporárias, durando somente enquanto o custo em PFP for pago. As mudanças ocorrem na rodada em que o poder é ativado com êxito. O vento retorna para sua velocidade e curso originais na rodada em que o custo de PFP não for pago.

Ventos acima de 30 km/h impedem qualquer coisa menor que um humano de voar e impõe um modificador de -4 em ataques à distância. Na água, tais ventos dificultam a navegação. Ventos soprando a mais de 50 km/h causam danos menores a navios e construções. Esse vento também levanta nuvens de poeira e impede tudo, exceto as criaturas grandes ou maiores, de voar. Vento com mais de 88 km/h impede qualquer voo, derruba árvores e construções de

madeira, e pode afundar navios. Vento com mais de 118 km/h é um intenso furacão.

CONTROLE CORPORAL

(devoção de psicocinésia)

CD: 14

Custo de PFP: 8/4

Alcance: 75 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Telecinesia

Essa devoção permite o controle psicocinético do corpo de outra pessoa. Com efeito, a vítima se torna uma marionete. Ele sabe que outra pessoa está mexendo as cordas, no entanto, e provavelmente está muito louco de raiva.

Antes que essa devoção realmente funcione, o psionicista deve conseguir ativar o poder e a vítima deve falhar em resistir ao poder. Se a vítima resistir ao poder, ela se liberta (o psionicista ainda paga o custo de ativação). Enquanto a vítima estiver resistindo, a disputa continua na próxima rodada, desde que o psionicista mantenha o poder. A vítima não pode fazer mais nada durante a disputa, todo o seu esforço está focado em manter o controle de seu próprio corpo.

Se o poder funcionar, o psionicista tem controle rudimentar sobre os membros da vítima. Ele pode fazer a vítima levantar, sentar, andar, virar, etc. O corpo pode ser forçado a atacar fisicamente, mas com uma penalidade de -6 nas jogadas de ataque (usando a própria jogada de ataque da vítima). A vítima não pode ser forçada a falar. Na verdade, ele mantém o controle sobre sua própria voz e pode dizer o que quiser.

A vítima deve ficar dentro do alcance de 75 metros ou o controle do psionicista será quebrado automaticamente. Se o corpo é forçado a fazer algo obviamente suicida, como cair de um penhasco ou cutucar um dragão vermelho, a vítima pode realizar outro teste para resistir ao poder para recuperar o controle (a descarga de adrenalina do perigo iminente lhe dá força renovada).

CRIAR SOM

(devoção de psicocinésia)

CD: 13

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 90 metros

Área de efeito: N/D

Pré-requisito: Telecinesia

Ao contrário da devoção Controlar Som, este poder permite que um psionicista crie sons a partir do silêncio. Isso significa que o psionicista pode escolher a fonte ou localização do som. Por exemplo, ele pode fazer pedras cantarem, armas lançar insultos e árvores soar como se uma batalha estivesse ocorrendo dentro delas. O som pode ser tão baixo quanto um sussurro ou tão alto quanto várias pessoas gritando em uníssono. Uma vez que o som é criado, o psionicista pode controlá-lo pelo tempo que quiser pagando, naturalmente, a manutenção normal.

CRIOCINÉSIA

(devoção de psicocinésia)

CD: 10

Custo de PFP: 7/3

Alcance: 90 metros

Área de efeito: N/D

Pré-requisito: Telecinesia

A criocinésia é o oposto da agitação molecular. Em vez de aumentar a energia das moléculas do alvo para aumentar seu calor interno, o movimento molecular é suprimido para diminuir o calor do objeto. Os objetos podem congelar, tornar-se quebradiços, desmoronar, estilhaçar ou explodir devido a quedas extremas de temperatura. A lista abaixo mostra algumas das possibilidades, dependendo de quanto tempo a energia é mantida.

- Uma rodada: As brasas e carvões se apagam, o metal fica frio ao toque, a pele fica pegajosa, a água se condensa no objeto.
- Duas rodadas: Pequenos incêndios são reduzidos a brasas frias, osso e quitina tornam-se quebradiços, pele fica congelada (1d4 pontos de dano), líquidos congelam.
- Três rodadas: Grandes fogos reduzidos a brasas, metal e madeira tornam-se quebradiços, a carne congela (1d8 pontos de dano por rodada).
- Quatro rodadas: Pedra e obsidiana tornam-se frágeis.

A maioria dos itens não é destruída automaticamente ao ser congelada e depois descongelada, mas podem se tornar mais suscetíveis à quebra. Armaduras e armas que se tornam frágeis devido à criocinésia devem fazer testes de resistência cada vez que desferem ou recebem golpes em combate. (Thri-kreen que são atingidos enquanto sua quitina está quebradiça sofrem dano duplo de qualquer golpe físico.)

DEFLETIR

(devoção de psicocinésia)

CD: 12

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 54 metros

Área de efeito: Uma arma

Pré-requisito: Telecinesia

Este poder defensivo permite que um psionicista desvie um míssil em voo ou uma arma em movimento para fazê-lo errar o alvo. Ele pode tentar isso com uma arma apontada para si mesmo ou outra pessoa. O psionicista deve ter uma iniciativa melhor do que o atacante e segurar sua ação até que o atacante realmente dispare um míssil ou gire uma arma. Se o psionicista iniciar a deflexão com sucesso, a arma erra o alvo automaticamente.

Defletir pode ser usado em qualquer arma de arremesso ou arma de mão, incluindo pedras gigantes ou setas de balista. Não tem efeito em criaturas que atacam com seu próprio armamento natural, como dentes ou garras.

DESCARGA ESTÁTICA

(devoção de psicocinésia)

CD: 13

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 54 metros

Área de efeito: Uma arma

Pré-requisito: Telecinesia

Um psionicista com essa habilidade pode usar seu controle de magnetismo para acumular uma carga de eletricidade

estática e então descarregá-la na forma de violentos choques elétricos. Quanto mais o psionicista acumular a carga, mais prejudicial será a descarga - o ataque inflige 1d4 + 1 ponto de dano por rodada de acumulação.

Manter este poder não conta como um ataque, mas a descarga sim. O psionicista deve fazer uma jogada de ataque para atingir seu alvo, mas apenas proteções mágicas se aplicam - armadura e Destreza não.

ESCRITA FANTASMA

(devoção de psicocinésia)

CD: 11

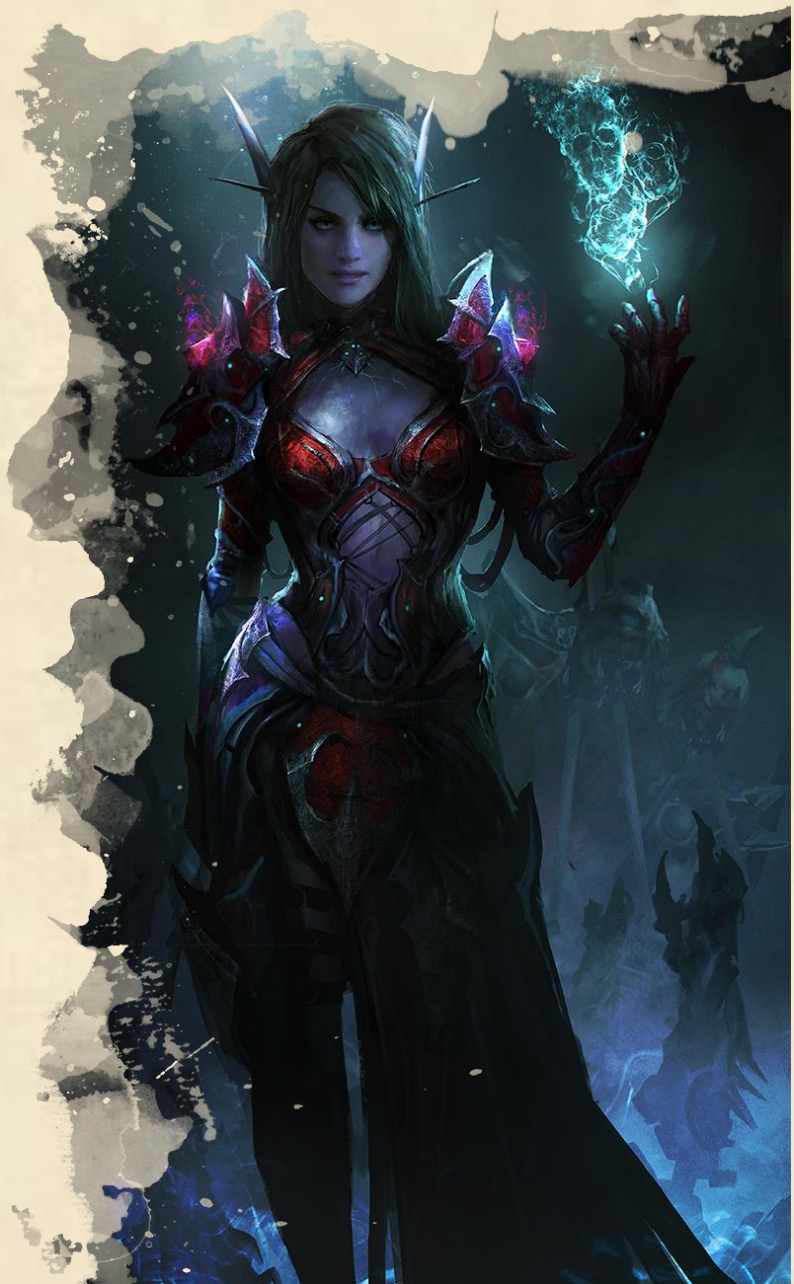
Custo de PFP: 5/2

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Uma página

Pré-requisito: Manipulação molecular

Com este poder, um psionicista pode escrever mensagens num papel em branco, pergaminho ou papiro, à distância. A folha pode ficar sozinha, entre muitas outras, enrolada em um pergaminho, etc. O psionicista deve saber da existência da folha e sua localização atual. Se a folha não estiver mais onde o psionicista se lembra dela, o poder automaticamente falha. O psionicista escurece mentalmente a folha em uma linha fina e contínua, formando, com tempo e esforço, letras, palavras e frases. Após um teste de poder bem-sucedido, o personagem pode formar até cinco palavras por rodada. O



psionicista não recebe clarividência durante o uso do poder - ele não tem a impressão de se as pessoas pretendidas leram ou não sua mensagem, apenas que ela foi escrita. Qualquer pessoa pode ler a mensagem depois de transmitida.

LEVITAÇÃO

(devoção de psicocinésia)

CD: 12

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Telecinesia

Esse poder permite que o usuário flutue utilizando telecinesia em si mesmo. O usuário pode suspender-se a uma taxa de 3 metros em 1 segundo, ou 18 metros em uma rodada. Ele pode descer tão rapidamente quanto quiser ao simplesmente deixar-se cair, então desacelerar assim que ele se aproximar do chão. O usuário pode sempre levitar seu próprio peso. Peso adicional, como equipamento ou passageiros, é um obstáculo. A cada 12,5 kg de equipamento adicional, a CD aumenta em +1.

Levitação não é voar. O poder não fornece qualquer movimento horizontal. O usuário pode pairar de forma imóvel e flutuar com o vento, ou ele pode impulsionar-se em uma parede ou outro objeto fixo ou mover-se com auxílio do vento a até 18 metros em uma rodada em uma linha reta. Ele não pode parar, entretanto, até ele encontrar outro objeto sólido, conduzir-se até o chão, ou parar de pagar o custo em PFP. Dois poderes – controlar ventos e projetar força – podem ajudar o levitador a propulsionar-se adiante e mudar a direção. O uso desses poderes adicionais requer uma jogada extra de ativação e gasto de PFPs para os respectivos poderes em uso.

LIGAÇÃO MOLECULAR

(devoção de psicocinésia)

CD: 12

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 28 metros

Área de efeito: Um objeto

Pré-requisito: Nenhum

A ligação molecular permite ao psionicista juntar duas superfícies no nível molecular. As botas de um inimigo podem ser unidas ao chão, sua espada à bainha ou as juntas de sua armadura fundidas em um pedaço de metal inútil. A ligação molecular também pode ser usada para reparar itens danificados, juntando dois fragmentos de uma espada ou consertando uma corda de arco quebrada. O poder não afeta as criaturas vivas.

A taxa de adesão é de aproximadamente 40 centímetros quadrados por rodada. Se usado na armadura de alguém, isso será suficiente para congelar uma junta ou fixar uma bota no chão. Um personagem imobilizado dessa maneira geralmente pode se contorcer e arrancar a bota em uma rodada, mas um personagem usando uma armadura de metal provavelmente ficará preso por um bom tempo.

MAGNETIZAR

(devoção de psicocinésia)

CD: 12

Custo de PFP: 2/1

Alcance: 28 metros

Área de efeito: Um objeto

Pré-requisito: Nenhum

Um psionicista usando magnetizar pode alterar a orientação magnética de um objeto de metal, magnetizando-o fortemente. O custo inicial é de 2 PFPs por 0,5 kg de metal afetado, então uma espada de 1,5 kg requer 6 PFPs para magnetizar. O item permanece magnetizado por um número de rodadas igual ao nível do psionicista antes de voltar ao normal.

Os efeitos desse poder são simples: o psionicista pode fazer com que o item seja atraído por outros objetos de metal ou repelido por outros objetos de metal. Quaisquer objetos de metal dentro de 6 metros do objeto magnetizado estão sob sua influência magnética. Criaturas metálicas ganham um teste de resistência para evitar serem magnetizadas.

Ao decidir como o magnetismo afeta um objeto, lembre-se de que um objeto mais pesado permanece estacionário enquanto um objeto mais leve se move em sua direção ou para longe dele. Se a espada curta de um personagem for magnetizada e seu amigo parado ao lado dele estiver usando cota de malha, a espada curta irá voar para se prender ao companheiro de armadura - não o contrário. Uma criatura segurando ou vestindo um objeto sob influência magnética pode tentar um teste de Força para manter o controle do item.

Um personagem usando armadura de metal pode ser imobilizado se falhar em seu teste de Força. Outros efeitos são deixados para a imaginação do Mestre, mas pequenos objetos, como adagas, podem atingir velocidades impressionantes quando atraídos ou repelidos pelo magnetismo.

MANIPULAÇÃO DE MASSA

(devoção de psicocinésia)

CD: 13

Custo de PFP: 9/3

Alcance: 28 metros

Área de efeito: Um objeto

Pré-requisito: Nenhum

Um psionicista com essa devoção pode afetar a maneira como a gravidade afeta um item. O peso do item pode ser aumentado para 200% do normal ou reduzido para 25% do normal. O efeito permanece enquanto o psionicista mantiver o poder.

Criaturas sobrecarregadas por armaduras extrapesadas sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque e na Classe de Armadura e tem reduzidas a 1/2 seu movimento normal. Armas que são deixadas mais pesadas ou mais leves sofrem -2 de penalidade de ataque e infligem -2 de dano.

Objetos leves podem ser lançados ou disparados duas vezes mais longe do normal. Objetos muito pesados podem ser deixados mais leves para torná-los mais fáceis de mover. Alguns objetos podem ser drasticamente afetados por esse poder - um teto com o dobro do peso pode quebrar seus suportes, enquanto uma âncora deixada mais leve não pode ancorar mais. O Mestre deve usar seu melhor julgamento para decidir os efeitos exatos de qualquer manipulação de massa em particular.

Quanto mais massivo for o objeto sobre o qual a energia é usada, mais difícil é afetá-lo. Aplique os seguintes

modificadores de verificação de energia para objetos pesados.

Material	Ajuste na CD do Poder
9 kg ou menos	0
9 a 22 kg	+2
22 a 45 kg	+4
45 a 226 kg	+6
226 kg ou mais	+8

MANIPULAÇÃO MOLECULAR

(devoção de psicocinésia)

CD: 13

Custo de PFP: 6/2

Alcance: 15 metros

Área de Efeito: 0,4 metros quadrados

Pré-requisito: Telecinesia

Esse poder permite que o usuário enfraqueça as ligações moleculares de um objeto. Quando uma pressão é aplicada no objeto ou um golpe é desferido, ele trinca. O usuário pode criar um “ponto fraco” de aproximadamente 0,4 metros quadrados a cada rodada. A deterioração acontece em um plano (em duas dimensões, não em três). Uma rodada de aplicação é suficiente para fatalmente enfraquecer os objetos menores (facas, cordas, correias de sela, arcos, etc.). Objetos maiores requerem mais tempo e estão sujeitos a descrição e decisão do Mestre.

O Mestre deve decidir o quão vulnerável a manipulação molecular deixa itens maiores e extravagantemente moldados (tais como portas e escudos). O objeto não precisa necessariamente estar em duas partes para ficar inútil. Um barco pequeno, por exemplo, é inseguro se tiver uma fenda em seu casco.

REAÇÃO OPOSTA

(devoção de psicocinésia)

CD: 13

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 82 metros

Área de efeito: Um projétil

Pré-requisito: Projétil força, ataque balístico

Atuando sobre um único ataque de míssil, esse poder libera energia de igual poder do míssil na direção oposta, atingindo o atacante. O míssil deve ser físico, não mágico. O psionicista deve ver o míssil e usar o poder enquanto ele é disparado. Para armas de arco e besta, uma flecha de força atinge automaticamente o arqueiro, causando danos como se fosse o próprio míssil. Para lanças e outras armas de arremesso, o míssil de força deve fazer uma jogada de ataque bem-sucedida, usando a jogada de ataque do lançador, para acertar. Se errar, pode atingir outras pessoas que estão atrás do lançador original, como fileiras em formação militar. Este poder não tem efeito sobre o míssil físico disparado - o míssil funciona normalmente. Se o projétil físico estiver em chamas ou magicamente aprimorado, a reação oposta não ganha esses atributos.

ROUBO DE CINÉTICA

(devoção de psicocinésia)

CD: 13

Custo de PFP: 5/3

Alcance: 28 metros

Área de efeito: Uma criatura ou um objeto

Pré-requisito: Controle cinético

Este poder permite que um psionicista drene um alvo de seu impulso, fazendo com que ele pare de se mover. O impulso roubado é dissipado sem causar danos no solo aos pés do psionicista. Flechas, projéteis catapultados e até criaturas voadoras podem ser parados no ar e começar a cair. (Criaturas com asas geralmente podem amortecer sua queda após uma queda de 3 a 6 metros.)

Criaturas que andam ou lutam são temporariamente desequilibradas e devem fazer um teste de Destreza para evitar tropeçar e perder sua ação na rodada. Uma criatura correndo ou investindo deve fazer um teste de Destreza com -4 de penalidade ou cair e sofrer 1d4 pontos de dano. A vítima fica atordoada por 2 rodadas.

Se este poder for usado em um personagem em queda, ele o parará instantaneamente - e ele começará a cair novamente. No entanto, como sua velocidade foi reduzida para 0, o dano de queda só é contado para a distância que ele caiu depois que seu impulso foi neutralizado.

SUAVIZAR

(devoção de psicocinésia)

CD: 13

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 28 metros

Área de efeito: Um objeto, 5 quilos

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder se assemelha à manipulação molecular, exceto que enfraquece todo o objeto, em vez de uma pequena área em um único plano. O objeto amolece de maneira geral, perdendo sua rigidez e resistência. Os efeitos específicos variam, dependendo do material.

- **Metal:** Para cada rodada de amolecimento, as armas recebem -1 de penalidade nas jogadas de ataque e causam um ponto a menos de dano cumulativamente. O CA da armadura de metal diminui um ponto por rodada de amolecimento. Após 10 rodadas qualquer metal se torna macio e emborrachado, mas mantém sua forma.
- **Madeira:** Assim como o metal, as armas com hastes ou cabos de madeira sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano por rodada de amolecimento. Após seis rodadas, a madeira torna-se fibrosa e elástica, mas mantém sua forma. Após 10 rodadas, as fibras da madeira podem ser facilmente divididas e um soco pode quebrar até mesmo as portas ou baús mais duros e grossos.
- **Pedra:** após duas rodadas, a pedra torna-se visivelmente macia ao toque. Depois de cinco rodadas, pode ser trabalhada como argila dura, e é o mais suave que se pode obter.
- **Itens mágicos:** Um teste de resistência ao poder torna o efeito ineficaz. Caso falhe, sofre o efeito do material correspondente.
- **Tecido Vivo (pele, órgãos, etc.):** Sem efeito.

Os Mestres podem usar seu próprio julgamento e os exemplos acima para lidar com outros materiais.

VOO DE RETORNO

(devoção de psicocinésia)

CD: 13

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 0

Área de efeito: Um projétil

Pré-requisito: Nenhum

Este poder permite que o psionicista faça um único míssil retornar automaticamente se errar seu alvo. Qualquer arma de míssil comum pode ser afetada, de uma flecha ou seta de besta a uma lança, machadinhas arremessadas, pedra de funda ou mesmo seta de balista. O peso máximo do míssil é de 4,5 quilos, então a maioria dos projéteis de catapultas são inegáveis. O poder depende da aerodinâmica do míssil, então objetos desequilibrados (cadeiras, canecas, pequenos personagens) não funcionam.

O psionicista deve tocar o míssil e, em seguida, dispará-lo em duas rodadas - caso contrário, o poder será perdido. O psionicista deve disparar o míssil, usando sua jogada de ataque.

Se o míssil é normalmente lançado, ele retorna para a mão do psionicista se errar o alvo pretendido. Se o míssil for disparado de uma arma, como um arco ou balista, o míssil retorna e pousa suavemente aos pés do psionicista. Este poder remove a chance de um acerto acidental em outros inimigos próximos ao alvo pretendido - uma vez que o míssil falha em atingir a vítima pretendida, ele desvia para seu vôo de retorno.

PODERES DE PSICOMETABOLISMO

Poderes psicometabólicos afetam o corpo do usuário ao alterá-lo de alguma forma. De forma geral, é a capacidade de usar a força mental de forma a influenciar os processos biológicos do próprio corpo.

CIÊNCIAS DE PSICOMETABOLISMO

Ciência	CD	Custo
Afinidade animal	15	7/3
Campo de Morte	17	35/15
Composição Elemental	15	8/3
Contenção de energia	14	9/3
Cura completa	13	25/5
Drenar Vida	14	6/3
Forma de sombra	15	5/2
Manipulação nervosa	14	14/5
Metamorfose	16	6/3
Personalidade Dividida	12	15/6
Regenerar	15	8/4
Simulação de veneno	14	16/6

AFINIDADE ANIMAL

(ciência de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: 7/3

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Com esse poder, o usuário desenvolve uma afinidade com um tipo de animal em particular. Role a lista a seguir para

determinar o tipo de animal (veja o Livro dos Monstros para descrições). O usuário sofre uma mudança física quando esse poder é usado, dependendo do animal e sua habilidade. Por exemplo, ele pode ganhar asas ou garras.

Quando o usuário ativa esse poder, ele ganha temporariamente um dos seus traços. Ele pode ganhar a CA do animal, taxa e modo de movimentação, ataques físicos, dano, pontos de vida ou qualquer outra habilidade especial - apesar que somente uma pode ser obtida por vez. O "traço" dura a cada rodada que o custo for pago. Mudar para um novo traço requer uma nova jogada de ativação do poder.

1d20	Resultado
1	Gorila
2	Barracuda
3	Urso
4	Touro
5	Crocodilo
6	Águia gigante
7	Elefante
8	Falcão
9	Grifo
10	Urso cinzento
11	Leão
12	Pantera (leopardo negro)
13	Cavalo de batalha
14	Falcão peregrino (gavião)
15	Serpente gigante*
16	Escorpião gigante
17	Tubarão
18	Cervo
19	Tigre
20	Lobo

* *Constritoras ou venenosas, a escolha do jogador.*

CAMPO DE MORTE

(ciência de psicometabolismo)

CD: 17

Custo de PFP: 35/15

Alcance: 0

Área de Efeito: 18 metros de raio

Pré-requisito: Nenhum

Um campo de morte é uma região de energia negativa que esgota a vida. Apenas psionicistas de tendência maligna podem aprender este poder sem sofrer efeitos colaterais. Se qualquer outro psionicista tentar aprender sobre o campo da morte, sua tendência será gradualmente distorcida em direção ao mal, enquanto ele explora essa parte muito escura de sua psique.

Um campo de morte bem-sucedido cobra seu preço de todos dentro dele, incluindo o psionicista. Antes de iniciar este poder, ele deve decidir quantos pontos de vida irá sacrificar. Se a energia funcionar, a perda é inevitável, não é possível realizar nenhum teste de resistência para suprimir os efeitos. Todos os outros seres vivos dentro do campo da morte devem fazer um teste de resistência contra a morte. Aqueles que têm sucesso sofrem metade do dano. Aqueles que falham perdem o mesmo número de pontos de vida que o psionicista. Para os fracos, isso pode significar a morte.

COMPOSIÇÃO ELEMENTAL

(ciência de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: 8/3

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Metamorfose, arma enxertada

A composição elemental é a habilidade de se transformar em qualquer elemento. O psionicista pode transformar seu corpo em materiais densos como ferro ou obsidiana, areia ou terra, água ou até mesmo ar. Enquanto ele está na forma elemental, o psionicista ganha qualquer imunidade natural ou vulnerabilidade daquele elemento. Por exemplo, um corte de espada simplesmente não pode prejudicar um corpo aquoso ou gasoso, enquanto corpos de ferro não precisam respirar - mas podem estar enferrujados.

O psionicista mantém seus membros e sentidos. Corpos muito densos (pedra ou metal) aumentam sua Classe de Armadura em +10 e dão a ele uma Força efetiva de 21. Corpos amorfos dão a ele a habilidade de deslizar por baixo de portas e alongar membros. Corpos gasosos permitem ao psionicista flutuar com os ventos. Armas normais podem ser incapazes de ferir algumas formas, mas armas mágicas (e monstros com ataques mágicos ou criaturas atingidas apenas por armas mágicas) podem causar danos ao psionicista, independentemente de sua forma.

O psionicista pode mudar sua forma uma vez por rodada sem ser forçado a usar uma ação. Se ele mudar de forma uma segunda vez na mesma rodada, ele deve renunciar a quaisquer outras ações nessa rodada.

Além das habilidades de combate das várias formas, o psionicista sempre pode se mover no elemento que o compõe. Por exemplo, ao mudar para areia, ele ganha a habilidade de cavar através da areia em sua taxa de movimento normal. Alguns corpos elementais podem ser uma excelente camuflagem. É difícil ver um personagem feito de gás nitrogênio, por exemplo.

CONTENÇÃO DE ENERGIA

(ciência de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 9/3

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Um psionicista com este poder treinou a si mesmo para absorver e assimilar com segurança energia de eletricidade, fogo, frio, calor e energia sonora que fritaria, congelaria ou de alguma forma prejudicaria um personagem normal. Qualquer ataque físico baseado nesses tipos de energia pode ser atraído para o corpo do psionicista. O personagem transforma a energia e a libera com segurança como brilho visível (luz).

Na verdade, isso protege o psionicista contra ataques de energia. Se o psionicista fizer um teste de poder com sucesso, ele pode dobrar o resultado de sua jogada de dados ao fazer um teste de resistência. Se o personagem fizer um teste de resistência bem-sucedido, ele não sofrerá nenhum dano do ataque. Se ele falhar, ele sofre apenas metade do dano, independentemente do que a descrição da magia (se aplicável) declara.

Quando o personagem absorve energia, ele irradia luz visível por um número de rodadas igual aos pontos de dano que ele absorveu. Se ele sofreu metade do dano, ele irradia por

muitas rodadas. Se ele não sofreu nenhum dano, role para verificar o dano de qualquer maneira para ver por quanto tempo ele brilha. Esse brilho é definitivamente perceptível, mas é suave e ilumina não mais do que uma área com um raio de 1,5 metros.

CURA COMPLETA

(ciência de psicometabolismo)

CD: 13

Custo de PFP: 25/5

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite ao usuário curar-se completamente de todas as enfermidades, ferimentos, e doenças normais. Ele deve se colocar em um transe por 24 horas para efetuar a cura. O transe é profundo, não pode ser quebrado ao menos que o usuário perca 5 ou mais pontos de vida. Durante o transe curativo, o corpo do usuário se repara a uma taxa incrível. Ao final das 24 horas, ele acorda restaurado com saúde completa em todos os sentidos, exceto pelo custo de PFPs gastos para usar esse poder. Se o usuário falhar em sua jogada de ativação, o poder não pode ser ativado e o transe termina após uma hora, custando 5 PFPs.

DRENAR VIDA

(ciência de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 6/3

Alcance: Toque

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Com essa devoção, um psionicista pode drenar pontos de vida de outro personagem e usá-los para recuperar os seus. Essa transferência ocorre a uma taxa de 1d8 pontos por rodada.

O personagem pode absorver até 16 pontos de vida a mais do que seu total saudável, mas esses pontos de bônus duram apenas uma hora. Depois disso, se o psionicista ainda tiver mais pontos de vida do que deveria, os pontos em excesso desaparecem.

FORMA DE SOMBRA

(ciência de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder transforma o usuário em uma sombra viva. O usuário, sua vestimenta, armadura, e até 10 kg de equipamento são todos transformados. Ele pode mesclar-se perfeitamente em qualquer outra sombra. Sua taxa de movimentação, entretanto, é 6 (independente do que era antes), e ele pode somente viajar através da escuridão e sombras. Áreas de iluminação aberta são intransitáveis.

Enquanto estiver em forma de sombra, o usuário só pode ser notado por detecção de vida, outros tipos de detecção psíquica, ou pela magia visão da verdade. Ele não pode ameaçar alguém fisicamente ou manipular quaisquer objetos corpóreos, mas pode usar poderes psíquicos.

MANIPULAÇÃO NERVOSA

(ciência de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 14/5

Alcance: Toque

Área de Efeito: Uma criatura

Pré-requisito: Dano duplo

Este poder permite ao psionicista fazer coisas terríveis ao sistema nervoso de outra criatura. Com um toque, ele pode infligir uma dor devastadora, inconsciência, ou mesmo a morte. Este poder funciona melhor em criaturas da própria espécie do psionicista, há uma penalidade de -2 no teste de poder se o psionicista usar o poder em uma criatura de uma espécie diferente, e uma penalidade de -4 se o psionicista usar o poder em uma criatura de uma ordem diferente, como um inseto ou molusco.

O psionicista deve tocar na pele da vítima, o que pode ser difícil em combate - uma jogada normal de ataque para atingir a vítima é necessária. Se ele atacar com sucesso, o efeito na vítima é determinado pelo teste de poder do psionicista.

Acima da CD	Resultado
1-3	Espasmos: -2 aos ataques da vítima e CA por 1d3 rodadas
4-5	Dor: -4 de penalidade para os ataques da vítima e CA por 1d3 rodadas
6-9	Atordoamento: a vítima fica atordoada e incapaz de agir por 1d4 + 1 rodadas
10-12	Inconsciência: a vítima fica inconsciente por 2d6 turnos completos
13+	Morte: a vítima desmaia e morre em 1d3 rodadas

A vítima pode tentar um teste de resistência para evitar os efeitos do toque do psionicista. Qualquer um dos efeitos pode ser neutralizado pela aplicação de um feitiço de neutralização de veneno ou pelo uso bem-sucedido da função de antídoto da ciência simulação de veneno. Se o psionicista desejar, ele pode “tocar de leve”, usando um efeito menor na vítima do que o indicado pelo resultado do teste de poder.

METAMORFOSE

(ciência de psicometabolismo)

CD: 16

Custo de PFP: 6/3

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder lembra a magia metamorfose, mas tem uma aplicação ampla. O usuário pode alterar-se em qualquer coisa com aproximadamente a mesma massa de seu corpo: um lobo, uma cadeira, ou mesmo uma árvore. Enquanto estiver nessa forma, o usuário mantém sua própria jogada de ataque e pontos de vida, mas ele ganha a CA da nova forma. Ele também ganha todos os ataques físicos que a forma permite, mas nenhuma habilidade especial ou mágica. A nova habilidade de ataque depende da forma escolhida; uma árvore, por exemplo, não pode atacar, então ela não tem uma jogada de ataque. Movimentos não-mágicos também são obtidos. Se o personagem se metamorfoseia em outra raça, use a descrição do Livro dos Monstros para essa raça. Algumas formas têm vantagens inerentes. Alterar-se para um peixe ou rocha rende ao usuário imunidade a afogamento, apesar de não reter quaisquer sentidos não

associados normalmente com a sua nova forma. Ele pode optar por manter alguns de seus próprios sentidos quando se transforma, mas é provável que isso o denuncie.

Igual a qualquer mudança brusca de forma, metamorfose causa um grande estresse físico. O usuário deve fazer um teste de constituição. Se o teste falhar, ele gasta 6 PFPs, muda sua forma por somente 1 rodada, e imediatamente fica inconsciente por 2d6 turnos.

PERSONALIDADE DIVIDIDA

(ciência de psicometabolismo)

CD: 12

Custo de PFP: 15/6

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Cirurgia psíquica, 10º nível

Isso não é uma psicose, é o poder de dividir a mente em duas partes independentes. Cada parte funciona com total autonomia, como dois personagens em um corpo. Ambas as partes se comunicam totalmente. Ambos podem usar poderes psiônicos, mesmo ao mesmo tempo. Isso significa que uma personalidade dividida pode usar o dobro de poderes psiônicos por rodada. (O número total de PFPs do personagem permanece o mesmo, no entanto, com ambas as personalidades derivando dele.) Alternativamente, uma personalidade pode usar poderes psiônicos enquanto a outra faz outra coisa - por exemplo, conversar, ponderar um quebra-cabeça ou controlar o corpo em combate corpo-a-corpo. Portanto, a dupla personalidade permite que um personagem lute física e psionicamente ao mesmo tempo.

Ataques mentais dirigidos contra o psionicista afetam apenas metade da mente. O contato deve ser estabelecido separadamente com cada metade. Se uma metade for destruída, controlada ou subjugada de alguma forma, a outra metade pode continuar lutando independentemente e reter o controle do corpo.

Antes de tentar restaurar sua personalidade, o psionicista deve fazer um teste de resistência se alguma das seguintes afirmações for verdadeira:

1. Ele não controla ambas as partes de sua mente;
2. Ele tem dano psíquico não reparado, ou;
3. Está sofrendo contato indesejado.

Uma defesa bem-sucedida significa que sua mente retorna à saúde completa e se livra de todas as influências indesejadas. O fracasso significa que a parte afetada de sua mente se torna dominante e ele desmaia por 1d6 turnos, mas recupera a consciência livre de influências indesejadas.

REGENERAR

(ciência de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: 8/4

Alcance: 0

Área de Efeito: Uma criatura

Pré-requisito: Ajuste celular

Com esse poder, o psiônico pode reparar ferimentos permanentes que a cura natural não poderia restaurar. Membros cortados podem crescer novamente, cegueira ou surdez reparada, e até mesmo lesões paralisantes do cérebro ou da medula espinhal podem ser curadas. O psionicista é capaz de curar tais ferimentos em si mesmo e em outras pessoas, se necessário.

A regeneração é um processo lento e tedioso. Requer um turno para reparar danos menores, como a perda de um dedo, um osso quebrado ou perda não destrutiva da visão ou audição. Três turnos são necessários para curar um osso quebrado ou gravemente quebrado ou regenerar uma mão ou pé mutilado e até seis turnos para regenerar um braço cortado no cotovelo ou olhos que foram fisicamente destruídos. O Mestre deve usar seu melhor julgamento para decidir quanto tempo levará para reparar qualquer lesão.

A regeneração pode ser usada para reparar os danos causados por uma doença, mas não pode curar uma doença. Também pode restaurar pontos de habilidade perdidos (Constituição, Destreza, etc.) que podem ter sido perdidos devido à efeitos devastadores de doenças ou ferimentos. A regeneração não pode melhorar uma pessoa além de sua condição original, então, cultivar braços extras, por exemplo, não é possível.

SIMULAÇÃO DE VENENO

(ciência de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: 8/4

Alcance: 0

Área de Efeito: Uma criatura

Pré-requisito: Ajuste celular

O psicometabolista pode usar esse poder para produzir toxinas naturais de seu próprio corpo. O psionicista só pode simular venenos que experimentou ou provou por si mesmo. Se ele sobreviveu à picada de um escorpião gigante em algum momento no passado, ele pode reproduzir o veneno do escorpião. (Se o psionicista provar ou injetar propositalmente uma pequena quantidade de veneno para aprender a simular, ele sofre metade do efeito normal e ganha +2 em seus testes de resistência contra essa dose.)

O psionicista pode criar o veneno em sua corrente sanguínea ou saliva. Se ele criar a toxina em sua corrente sanguínea, ele pode se cortar com uma lâmina para atingi-la. Os venenos que o psionicista simula podem ser usados da maneira normal; Os venenos de contato podem ser usados para envenenar as vítimas com um toque, os venenos injetáveis podem ser espalhados nas armas e assim por diante. Se a psionicista tiver um veneno que ele ingeriu em sua corrente sanguínea e for mordido por um monstro, essa criatura é afetada normalmente pelo veneno.

Uma jogada de ataque é necessária para atingir um oponente com saliva envenenada ou uma lâmina envenenada, e a vítima obtém um teste de resistência apropriado para aquele tipo de veneno. Uma dose do veneno do psionicista permanece potente por um número de rodadas igual ao seu nível ou até que seja aplicada uma vez. Essa habilidade também tem dois usos secundários. Primeiro, o psionicista também aprende como construir antídotos para os venenos aos quais foi exposto. Ela ganha +4 em qualquer teste de resistência contra veneno e +8 de bônus em venenos que ele pode simular. Em segundo lugar, o psionicista pode produzir um antídoto para tratar outra pessoa se essa pessoa foi envenenada com uma toxina que o psionicista sabe como criar.

DEVOÇÕES DO PSICOMETABOLISMO

Devoção	CD	Custo
Absorver doença	14	10/4
Acelerar	14	10/5
Adaptação Corporal	15	6/2
Ajuste Celular	14	5/3
Alterar Aparência	13	4/2
Ampliação	12	varia
Animação Suspensa	14	12/5
Aprimoramento	11	14/6
Arma Enxertada	15	5/2
Armadura de Carne	14	5/2
Biorrealimentação	14	4/2
Canibalizar	13	0
Carapaça	12	2/1
Causar Decadência	14	4/2
Causar Sonolência	11	4/2
Combinação	varia	varia
Controle de Adrenalina	14	5/2
Descarga de Feromônio	12	2/1
Deslocamento	14	4/2
Dobrar Dor	14	7/2
Emprestar Saúde	13	4/1
Envelhecimento	15	9/5
Equilíbrio Corporal	14	2/1
Expansão	14	3/1
Força Acentuada	12	varia
Força da Terra	14	4/2
Forma Ectoplásmica	15	9/3
Fotossíntese	13	3/1
Imobilidade	15	7/2

Intensificar	14	6+/3+
Mente Sobre o Corpo	12	10/4
Partilhar Força	15	3/1
Poder do Camaleão	13	4/1
Preparar	13	2/1
Presa Corporal	14	6/3
Prolongar	15	3/1
Queda Felina	13	4/2
Redução	14	varia
Rigidez	14	5/3
Sentidos Ampliados	13	3/1
Simetria Forçada	13	12/5
Simulação Química	15	7/3
Toque Aracnídeo	12	3/1
Transe Cognitivo	12	4/2
Transe Combativo	11	2/1
Vontade de Ferro	10	4/2

ABSORVER DOENÇA

(Devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 10/4

Alcance: 0

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Este poder permite ao psionicista tirar a doença do corpo de outro personagem e absorvê-la por si mesmo. Presumivelmente, o psionicista irá então curar a si mesmo (usando cura completa). Este poder pode absorver doenças mágicas, mas não maldições, como a licantropia.

ACELERAR

(Devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 10/5

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Alguns psicometabolistas são capazes de alterar drasticamente seu próprio metabolismo, dobrando sua velocidade por curtos períodos de tempo. Um personagem usando aceleração é efetivamente acelerado enquanto ele mantiver este poder. O movimento e a taxa de ataque do psionicista são dobrados e ele ganha +2 de bônus nas jogadas de iniciativa enquanto o poder está ativo.

O uso de poderes de feitiço e psíquicos não é acelerado por este poder, embora esta habilidade possa ser usada para neutralizar um efeito mágico de lentidão. Após o psionicista parar de manter a aceleração, ele deve descansar por um número de rodadas igual ao tempo em que foi acelerado, sem fazer nada além de recuperar o fôlego. Ele não envelhece um ano repentinamente como faria o receptor de um feitiço que acelera o tempo.

ADAPTAÇÃO CORPORAL

(devoção de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: 6/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite ao usuário adaptar seu corpo a um ambiente hostil. A mudança deve ser encaixada em um

ambiente específico: água, ácido, calor extremo, frio extremo, um plano elemental, etc. Se o poder funcionar, o usuário não só sobrevive; ele se comporta como um ser nativo. Ele pode respirar e se mover normalmente, sofrendo nenhum dano do ambiente. Entretanto, um personagem que pode se adaptar ao frio extremo ainda é vulnerável a uma magia cone de frio, por exemplo.

AJUSTE CELULAR

(devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 5/3

Alcance: Toque

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite ao usuário curar ferimentos e doenças não-mágicas – excluindo as sobrenaturais, como licantropia e podridão da múmia. Ele pode curar uma doença em 1 rodada ao gastar 5 PFPs e fazer uma jogada com êxito de ativação. Se a jogada falhar, a doença está alastrada demais no sistema da vítima. O usuário deve continuar gastando 5 PFPs até ele conseguir ativar o poder. Note que a cura aplicada através desse poder não restaura automaticamente pontos de vida perdidos. Entretanto, o usuário pode curar até 4 pontos de dano em cada rodada subsequente ao gastar 5 PFPs por ponto de vida recuperado (máximo de 4 pontos de vida por 20 PFPs por rodada). O usuário não pode curar uma doença e restaurar pontos de vida na mesma rodada.

ALTERAR APARÊNCIA

(devoção de psicometabolismo)

CD: 13

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Ajuste celular

Este poder permite ao psionicista alterar sua aparência por meio de um controle limitado sobre suas características faciais. Ele pode mudar a coloração de sua pele para qualquer variação normal, alterar a aparência de seu cabelo, mudar a cor de seus olhos e até mesmo ajustar a estrutura óssea de seu rosto. O psionicista não pode se passar por membro de outra espécie.

Se o psionicista exceder o resultado do teste de poder em 10 ou mais, ele pode imitar as características de um indivíduo em particular bem o suficiente para enganar qualquer um que confia na aparência apenas para identificar essa pessoa. Se for examinado de perto, o psionicista precisa fazer outra verificação de poder para ver se seu disfarce funciona.

AMPLIAÇÃO

(devoção de psicometabolismo)

CD: 12

Custo de PFP: Varia/Varia

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: 6º nível

A ampliação permite ao psionicista ampliar os efeitos de outro poder de todas as formas concebíveis - por exemplo, dano duplo, alcance duplo, modificadores duplos e assim por diante. O custo inicial para ativação deste poder é 2 vezes o valor de ativação do poder que se deseja ampliar, assim como seu custo de manutenção. Por exemplo, O psionicista

deseja ampliar os efeitos da ciência drenar vida. Neste caso, o custo de ativação do poder ampliação é 12 PFPs e o de manutenção é de 6 PFPs. Em caso de falha, o custo segue a mesma regra, custando 6 PFPs. O sucesso da ampliação não significa que o poder a ser ampliado seja automaticamente ativado, o poder a ser ampliado precisa ser ativado. O psionicista inicia primeiro o poder de ampliação. Ao mesmo tempo, ele deve designar qual poder pretende ampliar. A menos que ele mantenha a ampliação, ele deve usar na mesma rodada o poder que deseja ampliar. Caso contrário, ele pode manter a ampliação até usar o poder afetado. Uma vez que o poder foi executado, a ampliação deve ser reiniciada para executar novamente. A quantidade de ampliação depende do nível do psionicista, da seguinte forma:

Níveis 6-10	x2
Níveis 11-15	x3
Níveis 16-20	x4

ANIMAÇÃO SUSPensa

(Devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 12/5

Alcance: Toque

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Com este poder, um psionicista pode "fingir-se de morto" - paralisando virtualmente todas as suas funções vitais. Apenas o exame mais cuidadoso mostrará que o personagem ainda está vivo. Mesmo poderes psiônicos, como detecção de vida e PES, não revelarão nenhuma evidência de vida, a menos que esses poderes sejam mantidos por pelo menos três minutos. O uso do poder sondar detectará vida imediatamente.

O psionicista pode permanecer em animação suspensa por um número de semanas igual ao resultado de 1d20. Quando ele deseja adormecer, ele primeiro decide quando quer acordar, no máximo em 20 semanas. Então ele faz sua verificação de poder. Se o número rolado for menor do que o tempo que ele determinou para ser "suspenso", ele acorda prematuramente ao final do resultado do d20.

Outro personagem que concorde também pode ser suspenso pelo mesmo custo de PFP, mas não ao mesmo tempo que o psionicista. O psionicista se concentra por uma hora. O custo de manutenção é de 5 PFPs por semana.

APRIMORAMENTO

(Devoção de psicometabolismo)

CD: 11

Custo de PFP: 14/6

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: 6º nível

Este poder produz os mesmos resultados que a característica de classe foco meditativo, mas na metade do tempo dela. Quando um psionicista ativa esse poder, ele elege uma disciplina para aprimorar. Enquanto ele mantiver o poder de aprimoramento, todos os gastos de PFPs de poder dentro da disciplina escolhida serão diminuídos em dois, mas ao mesmo tempo, os poderes de todas as outras disciplinas aumentam em 1.

ARMA ENXERTADA

(Devoção de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Com esse poder, o psionicista pode enxertar qualquer arma de combate corpo-a-corpo de uma mão diretamente em seu corpo. Ele seleciona a arma, ativa o poder, e a arma se torna uma extensão do braço do personagem. Assumindo que o personagem é perito com esse tipo de arma, ele ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano. Se ele não for perito na arma, ele não sofre nenhuma penalidade por não saber usar a arma.

ARMADURA DE CARNE

(Devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

O psionicista transforma sua própria pele em armadura. Ninguém pode ver a mudança, mas é como se ele realmente tivesse adquirido algum tipo de armadura. O valor da CA que seu corpo imita depende do resultado de sua verificação de poder, conforme mostrado na tabela a seguir:

1	CA +1
2	CA +2
3-4	CA +3
5-6	CA +4
7-8	CA +5
9-10	CA +6
11+	CA +7

Como essa armadura faz parte de seu corpo, o psionicista pode desfrutar de seus benefícios sem sofrer nenhuma penalidade que pudesse sofrer se estivesse usando uma armadura equiparável à CA obtida. A armadura criada por este poder não pesa nada, não tem propriedades magnéticas e de forma alguma atrapalha o psionicista. Pode ser utilizado mesmo quando o psionicista já esteja utilizando uma armadura.

BIORREALIMENTAÇÃO

(Devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Biorrealimentação é o poder de controlar o fluxo de sangue através do próprio corpo. Esse poder tem dois efeitos principais.

Primeiro, o psionicista pode controlar facilmente um sangramento. Como resultado, ele sofre dois pontos de dano a menos em cada ataque contra ele que cause ferimentos físicos.

Em segundo lugar, ao inundar partes-chave de seu corpo com sangue, o psionicista amortece os golpes contra ele e reduz seu efeito. A classe de armadura do personagem é aumentada em um.

CANIBALIZAR

(Devoção de psicometabolismo)

CD: 13

Custo de PFP: 0/0

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: 5º nível

Esse poder permite ao usuário canibalizar seu próprio corpo por PFPs extras. Quando ativado com êxito, o usuário pode pegar pontos de Constituição e convertê-los diretamente em PFPs a uma taxa de 1:8 (1 ponto de Constituição é igual a 8 PFPs). O usuário pode acessar esses PFPs a qualquer hora, como se eles fossem parte de seu total.

A redução de Constituição não é permanente, mas é debilitante e duradoura. O usuário imediatamente perde pontos de vida bônus que acompanham alta Constituição. Seus testes de Constituição são reduzidos. Todos os poderes de psicometabolismo recebem um acréscimo de CD (tornando-os mais difíceis de usar) igual ao número de pontos de Constituição que foram canibalizados. O usuário recupera um ponto canibalizado de Constituição por semana de descanso. Descanso significa ficar quieto em um lugar seguro; aventura-se não é permitido.

CARAPAÇA

(Devoção de psicometabolismo)

CD: 12

Custo de PFP: 2/1

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

O psionicista pode mudar a sua própria forma física ou a de outra pessoa com este poder, criando um exoesqueleto quitinoso. No entanto, como a pele fica gravemente danificada no processo, esse geralmente é o último recurso para sobrevivência de um personagem.

O processo causa grande desconforto. A camada externa da pele se transforma em um material muito duro, parecido com um inseto, com uma enorme carapaça que dá mais proteção às costas e à cabeça. Qualquer roupa ou armadura deve ser removida antes que o poder seja usado - a roupa é rasgada e arruinada, enquanto a armadura faz com que o poder falhe.

Uma vez alterado, o personagem ganha um CA 18 natural em seus membros e frente e CA 20 nas costas e na cabeça. A destreza imediatamente diminui em 10 pontos, mas depois de dez rodadas de adaptação às novas articulações, a penalidade cai para 5. O personagem ainda pode ser reconhecido de frente, mas seus traços estão contorcidos.

Assim que a manutenção termina, o personagem se transforma dolorosamente. O exoesqueleto se quebra ao longo de cinco rodadas, levando a maior parte da pele com ele. O personagem sai ensanguentado, com pontos de vida iguais ao nível do psionicista (ou 1 se ele já estiver gravemente ferido) e precisando de pelo menos um dia inteiro de descanso.

CAUSAR DECADÊNCIA

(Devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 4/2

Alcance: Toque

Área de Efeito: 27 quilos

Pré-requisito: Nenhum

Este poder funciona apenas contra objetos inanimados. O toque do psionicista causa decomposição instantânea: o metal enferruja, a madeira envelhece e se racha, o tecido se transforma em pó. O Mestre faz um teste de resistência para o item tocado. Se falhar, o item - ou no máximo 27 quilos dele - é consumido pela decomposição em uma rodada.

CAUSAR SONOLÊNCIA

(Devoção de psicometabolismo)

CD: 11

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 18 metros

Área de Efeito: Uma criatura

Pré-requisito: Nenhum

Um psionicista com este poder pode fazer outras pessoas adormecerem ao manipular seus ritmos naturais. A vítima recebe um teste de resistência contra o poder para evitar o efeito. Se a vítima falhar no teste de resistência, ela permanecerá dormindo até que seja acordada por uma lesão, água no rosto ou tremor violento, ou até que o psionicista pare de pagar o custo de manutenção.

O psionicista sofre -2 de penalidade em seu teste de poder se sua vítima tiver uma razão para estar excepcionalmente desperta. Ele também sofre -2 de penalidade se sua vítima for algum tipo de monstro. Thri-kreen e outros insetos podem ser colocados em um estado temporário de torpor com este poder, mas recebe uma penalidade de -4 em seu teste de poder ao tentar afetar tais criaturas.

COMBINAÇÃO

(Devoção de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: Varia

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: 2º nível ou maior

Unir poderes psiônicos é extremamente útil. Na verdade, o psionicista está juntando dois ou mais poderes separados em uma versão psiônica personalizada. No entanto, isso é muito difícil e requer grande precisão. Quanto mais poderes o psionicista tentar unir, maior será a probabilidade de ele falhar.

Primeiro, o personagem deve fazer um teste de poder bem-sucedido para cada poder a ser combinado. Por exemplo, se ele está unindo biorrealimentação e armadura de carne, deve passar em dois testes de ativação do poder Combinação. O custo inicial desse empreendimento é de 5 PFPs para cada poder sendo combinado. Uma falha e toda a combinação falha.

Se o personagem passar neste primeiro teste de poder, ele deve então iniciar cada poder a ser combinado em sequência, pagando seus custos iniciais em PFPs normalmente e realizando seus respectivos testes de ativação. Além disso, cada poder combinado não tem absolutamente nenhum efeito neste momento.

Uma vez combinados, a combinação paga 1 ponto de manutenção por hora para manter o conjunto pronto para uso.

Em qualquer momento posterior (durante o qual a combinação for mantida), o psionicista pode desencadear a série de poderes combinados. Na verdade, ele executa todas os poderes combinados simultaneamente - ou com separações de frações de segundo, se desejado. O sucesso não é automático. O psionicista deve realizar os testes de poder individuais para esses poderes combinados quando ele os libera. Ele não tem que pagar seus custos iniciais novamente, no entanto.

O número máximo de poderes que um psionicista pode unir é igual ao seu nível de experiência. Por exemplo, um psionicista de 2º nível pode unir até dois poderes, e um psionicista de 3º nível pode unir até três e assim por diante. Uma emenda complexa é, na melhor das hipóteses, um tiro no escuro. Como observado acima, o psionicista deve obter sucesso em todos os testes ou a combinação falha. Isso significa que quanto mais poderes o personagem tentar unir, maiores as chances de um dos testes falharem.

CONTROLE DE ADRENALINA

(devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder impulsiona temporariamente uma quantidade de adrenalina no sistema do usuário, dando-o vantagens físicas. Ele ganha 1d6 pontos para dividir entre sua Força, Destreza e Constituição como ele quiser, assim aumentando-os enquanto o poder estiver ativo. Ele recebe todos os bônus normais por altos valores de habilidade durante esse período (se usado para aumentar a Constituição, ele pode ganhar temporariamente pontos de vida extras. Danos sofridos são subtraídos dos pontos de vida extras primeiro).

Exceder limite racial é perigoso. Quando um atributo é aumentado além do limite racial e o usuário para de pagar o custo de PFP, ele deve fazer um teste de Constituição ou ele sofre 1d6 pontos de dano físico se o teste falhar.

DESCARGA DE FEROMÔNIO

(devoção de psicometabolismo)

CD: 12

Custo de PFP: 2/1

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Este poder permite que a pele do psionicista emita odores que afetam os insetos inferiores. Apenas insetos de inteligência animal são afetados, mas suas impressões sobre o psionicista podem ser controladas em grande medida. O psionicista pode se disfarçar como qualquer tipo de inseto, ou qualquer classe de inseto dentro de uma sociedade. Em uma colméia, o psionicista pode se passar por um trabalhador, soldado, até mesmo uma rainha, mudando sempre que quiser.

Mudar seu odor para o de outra espécie de inseto geralmente provoca confusão, que pode ser útil para o psionicista como uma distração. Qualquer inseto com

inteligência superior a animal pode ver imediatamente o psionicista como ele realmente é.

O psionicista também pode realizar uma comunicação rudimentar com a liberação controlada de feromônios. Ele pode enviar informações rudimentares, mas não tem meios de interpretar as respostas recebidas.

Thri-kreen considera este poder o mais desagradável, um abuso selvagem dos psionicistas contra a ordem quase perfeita da vida comum dos insetos.

DESLOCAMENTO

(devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Este poder se assemelha à habilidade natural da pantera deslocadora de dar a impressão de estar até um metro e meio de sua localização real. O psionicista decide onde a falsa imagem aparecerá. Este é um meio muito eficaz de se proteger de ataques, dando ao psionicista um bônus de dois pontos em sua classe de armadura (aumentando em dois pontos). A visão verdadeira revelará a localização real do personagem.

DOBRAR DOR

(devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 7/2

Alcance: Toque

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Ao tocar em outra pessoa, o psionicista reduz muito o limiar de dor desse personagem. (Mesmo um pequeno arranhão pode parecer uma lesão grave.) O efeito dura um turno. Durante esse tempo, todos os danos marcados contra aquele personagem são duplicados. No entanto, apenas metade desse dano é real, a outra metade representa a dor amplificada. Quando o total de dano do personagem reduz seus pontos de vida a zero ou menos, ele desmaia. Ele vai recuperar a consciência 1d10 rodadas mais tarde. Nesse momento, ele também recupera pontos de vida "falsos" - aqueles perdidos apenas para a dor.

Se a vítima não desmaiar em um turno (a duração dos efeitos deste poder), o dano causado contra ela não é mais duplicado. No entanto, os pontos de "dano de dor" que ele já sofreu permanecerão em vigor por mais 1d6 rodadas.

EMPRESTAR SAÚDE

(devoção de psicometabolismo)

CD: 13

Custo de PFP: 4/1

Alcance: Toque

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Emprestar saúde é um poder de cura. O psionicista que fizer um teste de poder bem-sucedido pode transferir seus próprios pontos de vida para outra pessoa que estiver tocando. Cada ponto de vida transferido cura um ponto de dano. O personagem pode transferir quantos pontos quiser em uma única rodada.

Se o psionista tentar transferir pontos de vida quando tiver menos de cinco restantes, ele deve fazer outro teste de poder. Se isso falhar, ele não pode transferir os pontos. Em qualquer caso, ele não pode transferir pontos de vida se tiver apenas um restante.

O beneficiário deste poder nunca pode exceder seu total normal de pontos de vida.

ENVELHECIMENTO

(devoção de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: 9/5

Alcance: Toque

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Com este poder, um psionista maligno pode causar envelhecimento não natural ao toque. (Outros psionistas também podem usar esse poder, mas seu alinhamento começaria a se inclinar para o mal.) A vítima envelhece 1d4 anos instantaneamente e deve fazer um teste de resistência de Constituição. O fracasso significa que a mudança foi traumática e ele envelhece mais um ano automaticamente. Se o resultado do teste de poder do psiónico foi 1, há uma reação e ele também envelhece 4 anos.

EQUILÍBRIO CORPORAL

(devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 2/1

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite ao usuário ajustar seu peso corporal para se adaptar à superfície em que ele está situando-se. Assim, ele pode andar sobre a água, areia movediça, lama, ou mesmo uma teia de aranha sem cair ou forçá-la. Se o usuário estiver caindo quando ele ativa esse poder, ele cai lento o suficiente para escapar ileso. Devido ao fato de o quão leve o usuário torna-se quando esse poder estiver em efeito, ele deve ser cauteloso com as rajadas de vento, que podem facilmente soprá-lo para longe.

EXPANSÃO

(devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

O psionista pode expandir as proporções do próprio corpo em qualquer dimensão: altura, comprimento, largura ou espessura. Ele pode aumentar qualquer uma ou todas essas proporções em 50% de seu tamanho original por rodada. A expansão máxima é quatro vezes o tamanho original.

Este poder não tem efeito em roupas ou equipamentos. Os valores de habilidade também não aumentam. Em outras palavras, o personagem não fica mais forte simplesmente porque ficou mais alto. No entanto, ser muito grande geralmente tem outras vantagens.

FORÇA ACENTUADA

(devoção de psicometabolismo)

CD: 12

Custo de PFP: Varia

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Um psionista pode aumentar seu valor de Força física para um máximo de 18 por meio dessa devoção. O custo do PFP é o dobro do número de pontos que ele adiciona à sua pontuação de Força. Se ele falhar, ele perde metade dessa quantia em PFPs. O custo de manutenção por rodada é igual ao número de pontos de Força que ele adicionou.

A Força Física não pode ser aumentada acima de 18 psionicamente.

FORÇA DA TERRA

(devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Emprestar saúde, prolongar

Este poder permite que o psionista aproveite a força do espírito local da terra, emprestando essa força temporariamente para outra criatura. A criatura afetada ganha 25 pontos de vida "fantasma" (os próximos 25 pontos de danos sofridos vêm deles, e não de seus próprios pontos de vida); um bônus de +3 para jogadas de ataque e dano, independentemente da arma usada; e um aumento de 25% em testes de resistência à magia. Esses benefícios permanecem em vigor até que o psionista cesse a manutenção.

Sempre existe o perigo de despertar o próprio espírito, especialmente se sua força estiver sendo usada para a destruição de seu domínio. A chance básica de ter que se explicar ao espírito local da terra é de 5%. O Mestre pode modificar esta chance de acordo com a situação. O encontro em si deve ser interpretado.

FORMA ECTOPLÁSMICA

(devoção de psicometabolismo)

CD: 5

Custo de PFP: 9/3

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Com este poder um psionista se converte em ectoplasma. Ele se torna insubstancial, semelhante a um fantasma e capaz de caminhar através de um material sólido como se ele não existisse. O psionista ainda é visível como um contorno sussurrante. Ele se move em sua taxa de movimento normal e da maneira normal (por exemplo, se ele não podia voar antes, ele não pode agora).

O psionista também pode converter o seguinte em ectoplasma: suas roupas, armadura e até 7 quilos de equipamento que carregar além da roupa e armadura.



FOTOSSÍNTESE

(devoção de psicometabolismo)

CD: 13

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Um psionicista pode ganhar energia e rejuvenescimento pela energia do sol usando este poder. Para cada turno que ele descansa em uma área ensolarada enquanto usa a fotossíntese, ele cura um ponto de vida de qualquer dano que possa ter sofrido. Se o psionicista mantém a fotossíntese por uma hora ou mais, ele satisfaz sua necessidade de uma refeição naquele dia e requer apenas metade da água que normalmente teria para beber.

O psionicista deve permanecer imóvel enquanto usa o poder ou não obterá benefícios com ele.

IMOBILIDADE

(devoção de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: 7/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Quando um psionicista se torna imóvel, ele é exatamente isso. Uma tremenda quantidade de força é necessária para arrancá-lo de seu lugar.

Mover o psionicista requer um total de Força combinada que deve ser pelo menos 10 vezes maior que seu valor de imobilidade, ou sua constituição -5. Se um personagem estiver empurrando o psionicista e fizer um teste bem-sucedido, esse personagem pode dobrar a Força com que está contribuindo para o total. Mesmo que um grupo consiga mover o psionicista uma vez, eles podem não ser capazes de movê-lo mais facilmente da próxima vez. O psionicista permanece imóvel até que ele pare de manter o poder.

Esse poder não tem nada a ver com peso. Um personagem não vai se espatifar no chão porque se tornou imóvel. Em vez disso, ele se prendeu à estrutura do universo, que é consideravelmente mais poderoso do que o castelo mais forte. Ele, entretanto, precisa de uma superfície horizontal como âncora.

Se o teste de poder do psionicista resultar em 20, ele se liga tão bem que nem mesmo ele consegue se libertar simplesmente desligando o poder. Ele deve pagar o custo inicial novamente (9 PFPs) para se libertar.

INTENSIFICAR

(devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 6/3

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: 3º nível

Intensificar permite que o psionicista melhore sua Constituição, Inteligência ou Sabedoria para aplicações psiônicas. Para melhorar um - apenas para propósitos psiônicos - ele deve enfraquecer os outros dois - para todos os propósitos. Cada ponto de aumento na habilidade alvo diminui as outras duas habilidades na mesma quantidade. Além disso, cada ponto de aumento custa 5 PFPs.

Por exemplo, Zenita é uma psionicista com Con 15, Int 16 e Sab 17. Ela quer intensificar sua Inteligência em 4 pontos. Para fazer isso, ela deve gastar 26 PFPs inicialmente (5 PFP para cada ponto de bônus de Inteligência mais 6 pontos de ativação do poder). Sua Inteligência é aumentada em 4 pontos para 20. Enquanto isso, seus valores de Constituição e Sabedoria caem 4 pontos (para 11 e 13, respectivamente). O aumento da Inteligência afeta apenas os poderes psiônicos. A queda na Constituição e na Sabedoria afeta tudo o que se aplica, exceto a quantidade de pontos de força psiônica.

Um psionicista pode aumentar o valor de habilidade para um máximo de 25, desde que tenha PFPs suficientes e nenhum outro valor seja reduzido para menos de zero.

MENTE SOBRE O CORPO

(devoção de psicometabolismo)

CD: 12

Custo de PFP: 10/4

Alcance: 0

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Mente sobre o corpo permite ao usuário suprimir a necessidade de seu corpo por comida, água e sono. Em troca de uma hora de meditação por dia, todas as necessidades físicas do psionicista são superadas. Ele não sente fome, exaustão ou sede, nem sofre qualquer redução de habilidade por privação.

O psionicista também pode suprimir as necessidades básicas dos outros enquanto suprime as suas próprias. Para fazer isso, ele deve pagar 10 PFPs adicionais por pessoa e passar uma hora adicional de meditação por pessoa. Cada pessoa auxiliada deve estar em contato físico com o psionicista durante todo o período de meditação. Normalmente, todos os personagens se dão as mãos, formando uma linha contínua ou círculo.

O psionicista pode sobreviver dessa maneira por um número de dias igual ao seu nível de experiência, ou cinco dias, o que for maior. No final desse tempo, ele desmaia de exaustão. Ele deve então descansar um dia a cada dois dias gastos suprimindo as necessidades de seu corpo. Ou ele pode ser restaurado por cura completa.

PARTILHAR FORÇA

(devoção de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 0

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

O psionicista pode efetivamente emprestar sua Força física a outro personagem. O psionicista sacrifica dois de seus próprios pontos de Força (pontos de habilidade, não PFPs) para cada ponto que o receptor ganha. Essa transferência permanece em vigor até que o psionicista pare de pagar o custo de manutenção da devoção; então, todos os pontos retornam em uma rodada. Se o recipiente for morto antes que o psionicista recupere seus pontos de Força, o valor de Força do psionicista será reduzido permanentemente.

Se o resultado da jogada do psionicista for igual à CD, ele deve gastar três pontos para cada ponto que seu amigo ganhar, em vez de dois para um.

PODER DO CAMALEÃO
(devoção de psicometabolismo)

CD: 13

Custo de PFP: 4/1

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder muda a coloração da pele do usuário, vestimenta, e equipamento para igualar com o ambiente mais próximo. A equiparação é automática; o usuário não escolhe a aparência. A mudança leva alguns segundos para ocorrer. Quando o usuário se move, a coloração se altera para refletir quaisquer mudanças nos arredores.

Esse poder torna o usuário extremamente difícil de observar. Para cada rodada que o poder estiver em efeito e o usuário permanecer imóvel, ele pode evitar detecção ao ser simplesmente bem-sucedido em uma jogada contra a CD do poder. Se o usuário se mover, a CD do poder aumenta (CD 15). Poder do camaleão é mais efetivo em ambientes naturais, onde a coloração do usuário pode ocultá-lo melhor. Em um assentamento urbano, ou em uma área sem cobertura natural durante a intensa luz do dia, o valor de CD do poder aumenta para CD 17.

PREPARAR

(devoção de psicometabolismo)

CD: 13

Custo de PFP: 2/1

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: 3º Nível

Cada vez que um psionicista prepara um poder, ele pode manter esse poder automaticamente, ou seja, sem concentração mental. Portanto, um psionicista que mantém poderes preparados pode por exemplo dormir sem interromper seus efeitos.

Para usar a preparação, o psionicista deve primeiro iniciar e manter o poder que pretende afetar. Em seguida, ele deve fazer uma teste de ativação de preparação. Se tiver sucesso, ele paga 1 PFP por hora além do custo do poder original. Para remover a preparação, ele deve decidir fazê-lo conscientemente (nenhuma verificação de energia é necessária). Caso contrário, a preparação permanece até que o psionicista zere os PFPs. Isso significa que um psionicista que está inconsciente ou dormindo pode acordar e descobrir que toda a sua força psiônica foi eliminada. Se o psionicista deseja restabelecer uma preparação que ele descontinuou, ele deve fazer um novo teste de poder.

PRESA CORPORAL

(devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 6/3

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite o usuário converta um de seus braços em uma arma. Virtualmente, qualquer tipo de arma pode ser imitado, exceto armas à distância (como arcos) ou qualquer arma em que o usuário não for perito. O braço torna-se rocha, osso, ou metal e assume a forma da arma. Ela funciona em todos os aspectos como uma arma normal

do tipo escolhido, com a vantagem de que ela não pode ser derrubada ou roubada.

PROLONGAR

(devoção de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: 4º nível

Quando este poder está ativo, o alcance e a área de efeito de todos os poderes são aumentados em 50%. Isso não tem efeito sobre os poderes com uma faixa de zero ou individual, nem altera as áreas de efeito pessoais ou de item único. Ele altera poderes que afetam uma quantidade de coisas; a desintegração prolongada, por exemplo, destrói até 4,5 metros cúbicos de material em vez de 3.

QUEDA FELINA

(devoção de psicometabolismo)

CD: 13

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Um personagem usando este poder pode saltar como um gato na mesma rodada e sempre pousar graciosamente sobre seus pés. Ele ainda sofre danos por cair, mas o dano é reduzido pela metade. Ele pode pular 9 metros sem se arriscar a sofrer qualquer lesão.

REDUÇÃO

(devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: varia

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder é o reverso da expansão. O psionicista pode reduzir as dimensões de seu corpo ao longo de qualquer ou todos os eixos: altura, comprimento, largura ou espessura. A mudança equivale a 30 centímetros por PFP gasto, até que a dimensão afetada seja 30 centímetros ou menos. Depois disso, o psionicista pode reduzir suas dimensões pela metade cada vez que gasta um PFP.

Por exemplo, vamos supor que Magnilda, uma psionicista, tenha 1,80 de altura. Cinco PFPs reduzem sua altura para 30 centímetros. Mais um PFP reduz seu tamanho duas vezes: para 15 centímetros, Mais um para 7 centímetros e, finalmente, mais um reduz para 3 centímetros.

Agora, vamos supor que Magnilda só queira deixar seu braço fino o suficiente para deslizar por um buraco de fechadura. Em seu ponto mais grosso, seu braço mede 10 centímetros de diâmetro. 1 PFP reduzirá a espessura de seu braço para 5 centímetros (depois para 2, depois para 1, depois para ½) sem alterar seu comprimento em nada. Ela agora pode deslizar o braço pelo buraco da fechadura e destrancar a porta por dentro.

RIGIDEZ

(devoção de psicometabolismo)

CD: 14

Custo de PFP: 5/3

Alcance: 0

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Imobilidade

Esse poder enrijece as articulações e a musculatura da criatura afetada, desacelerando-a gradualmente até que ela mal possa se mover. Apenas criaturas do tamanho de um homem ou menores podem ser afetadas. A maioria dos mortos-vivos, como esqueletos e zumbis, são afetados, mas as criaturas incorpóreas não.

A eficácia do poder é medida em etapas. O primeiro estágio é alcançado após o custo inicial e a verificação de energia bem-sucedida. O segundo estágio é alcançado no primeiro turno em que o poder é mantido, e o terceiro estágio em quaisquer turnos mantidos depois disso. Após o poder cessar, a criatura gradualmente recupera sua agilidade, um estágio por rodada até o normal.

Estágio	Penalidade no ataque	Penalidade na iniciativa	Penalidade na CA
1	-1	-2	-1
2	-3	-4	-4
3	-6	-7	-7

As criaturas afetadas têm dificuldade em se comunicar fisicamente e seus poderes de observação são severamente prejudicados. Conjuradores não podem executar componentes somáticos e verbais se além do estágio um.

SENTIDOS AMPLIADOS

(devoção de psicometabolismo)

CD: 13

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite ao usuário aguçar todos seus sentidos normais: visão, audição, paladar, olfato e tato (o Mestre pode permitir outras aplicações quando parecerem convenientes). Com os sentidos ampliados, o usuário tem uma boa chance de notar ladrões se escondendo nas sombras ou movendo-se em silêncio. Isso é representado pela redução da habilidade do ladrão em 50% se alguém com sentidos ampliados estiver observando-o. Mesmo se o ladrão já estiver escondido, ele deve jogar novamente sua habilidade quando o usuário desse poder entrar na área.

Um indivíduo com sentidos ampliados também pode rastrear pelo olfato. Ele deve fazer um teste de inteligência todo turno para ficar no rastro ou recuperá-lo se o tiver perdido. Enquanto rastrear, a taxa de movimento do usuário é reduzida em 50%. O rastro não pode ser de mais de 24 horas atrás. Distâncias para a audição e visão do usuário são triplicadas enquanto esse poder estiver em efeito. Além disso, ele pode ingerir pequenas quantidades de alimentos possivelmente impuros ou envenenados, identificando a substância sem causar-lhe perigo. O usuário pode identificar a quantidade de qualquer coisa pelo toque. Ele pode identificar qualquer item que ele tenha previamente manuseado e também pode dizer se o item foi manuseado nos últimos 5 minutos.

SIMETRIA FORÇADA

(devoção de psicometabolismo)

CD: 13

Custo de PFP: 12/5

Alcance: 0

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Com este poder, o psionicista pode forçar uma criatura a uma simetria perfeita para, temporariamente, causar ou curar dano. A maioria das criaturas, incluindo todas as raças de personagens do jogador, são lateralmente simétricas em disposição; ou seja, eles têm duas metades que são aproximadamente idênticas. Este poder permite ao psionicista escolher uma das metades e torná-la idêntica (uma imagem espelhada) à outra. Por exemplo, um psionicista pode escolher tornar um homem com um olho completamente cego ou com visão em ambos os olhos com este poder.

Em termos de dano de combate existente, uma criatura provavelmente causa mais dano a uma metade do que a outra; o psionicista pode tirar vantagem disso e aumentar o dano geral à vítima, mas não pode mais do que dobrar o dano original. Ao contrário, o psionicista pode duplicar a metade menos danificada, reduzindo o dano possivelmente a zero. O Mestre decide quanto dano é infligido ou curado. Uma vez empregado, o poder afeta todo o corpo da criatura - porções selecionadas não podem ser isentas. Após rodadas iguais ao nível do psionicista, a criatura retoma sua forma normal, embora todos os danos infligidos nesse meio tempo permaneçam. Os itens carregados pela criatura não são afetados.

Este poder pode ter um efeito maior em criaturas radialmente simétricas (uma estrela do mar, por exemplo). O psionicista pode pegar uma parte e fazer com que todas as outras dupliquem, temporariamente.

SIMULAÇÃO QUÍMICA

(devoção de psicometabolismo)

CD: 15

Custo de PFP: 7/3

Alcance: Toque

Área de Efeito: Vários

Pré-requisito: Nenhum

Com essa devoção, um psionicista pode fazer seu corpo simular a ação de ácidos. O personagem secreta um "ácido" pela mão. Qualquer item que ele toque e segure brevemente deve fazer um teste de resistência ou ser dissolvido. Se usado como arma, este ácido pode causar 1d6 pontos de dano, causando ainda uma dor considerável.



TOQUE ARACNÍDEO

(devoção de psicometabolismo)

CD: 12

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Este poder permite que o psionicista forme almofadas fortes e pegajosas nos dedos das mãos e dos pés. Ela pode usar essas almofadas para aderir a quase qualquer superfície natural. Enquanto mantém o toque de aranha, o psionicista pode escalar ou se mover através de paredes verticais e penhascos em sua taxa de movimento normal, sem medo de cair.

Como efeito secundário, a Força do psionicista aumenta para 20 para fins de segurar itens.

TRANSE COGNITIVO

(devoção de psicometabolismo)

CD: 12

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Um psionicista com esse poder pode se colocar em um transe que limpa sua mente em um pensamento calmo e contemplativo. Qualquer coisa que o psionicista ver, ouvir ou ler enquanto estiver sob a influência do aguçamento mental do transe cognitivo pode ser reservado em sua memória, para uma relembração precisa em um momento posterior.

O jogador controlando o personagem psionicista pode usar essa habilidade para se lembrar detalhadamente de instruções ou conversas palavra por palavra, mesmo se ele mesmo não se lembrar do conteúdo exato. Isso pode ser realmente útil quando se tenta lembrar instruções detalhadas para uma certa localização ou a expressão exata de uma série complicada de códigos. O psionicista também pode iniciar o transe para levar em conta qualquer problema, enigma ou charada, ganhando um bônus de +2 em quaisquer testes de Inteligência para encontrar uma solução.

Se for usado para memória fotográfica, o transe dura enquanto for necessário para captar toda a informação a ser lembrada. Se for usado para resolver um enigma, o transe dura enquanto for necessário para o psionicista fazer uma simples tentativa para se chegar a uma solução para a situação em questão. Um transe estendido pode durar por várias horas. Livros inteiros podem ser memorizados desse jeito.

Durante o transe cognitivo, o psionicista sofre uma penalidade de -1 para os testes de surpresa. Combate ou mesmo conversação do tipo mais insignificante quebrará o transe.

TRANSE COMBATIVO

(devoção de psicometabolismo)

CD: 11

Custo de PFP: 2/1

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Com este poder, o psionicista aprende como focar sua atenção em uma arma afiada como navalha para máxima

consciência e eficácia em combate. Seus reflexos e agilidade são aumentados ao nível mais agudo absoluto e ele é capaz de rastrear inconscientemente todos os combatentes na área imediata. Enquanto o transe de luta está em vigor, o psionicista reduz qualquer ataque de retaguarda a ataques pelos flancos, e quaisquer ataques pelos flancos são tratados como se fossem ataques frontais. O psionicista em transe de luta ganha um bônus de +1 em todas as jogadas de iniciativa, sua Classe de Armadura, todos os testes de resistência e todos os testes de ataque.

O foco do psionicista em suas ações físicas torna difícil para ele se concentrar em iniciar quaisquer poderes psiônicos. Ele sofre -1 de penalidade em todos os testes de ativação que tentar enquanto o transe combativo estiver sendo mantido.

VONTADE DE FERRO

(devoção de psicometabolismo)

CD: 10

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Um psionicista com esse poder tem a capacidade de concentrar sua força de vontade em níveis extraordinários, perseverando em condições que superariam personagens inferiores. Enquanto mantém este poder, o psionicista pode ignorar temporariamente os ferimentos acumulados que o reduziram a 0 pontos de vida ou menos. Devido unicamente à sua força mental, ele pode se forçar a permanecer consciente e totalmente ativo até ser reduzido a -10 pontos de vida, quando então ele morre, assim como qualquer outra pessoa faria. Até aquele ponto, entretanto, ele pode lutar e usar seus poderes normalmente sem absolutamente nenhuma interrupção, exceto para iniciar e manter a devoção à vontade de ferro.

Enquanto a vontade de ferro está em vigor, o psionicista não fica inconsciente, mas ele ficará assim que deixar de manter a vontade de ferro. Psionicistas espertos curam suas feridas antes de perder a consciência, ou podem nunca mais acordar depois.

O psionicista também pode usar sua vontade de ferro para resistir a perder a consciência ou o controle de si mesmo por outros meios. Se o efeito contra o qual o psionicista está lutando normalmente permite um teste de resistência (a habilidade de encantar pessoa de um vampiro ou uma dominação psiônica, por exemplo) o psionicista ganha +4 em seu teste de resistência enquanto a vontade de ferro estiver em vigor. Se o efeito normalmente não permitir à vítima um teste de resistência (um comando ou magia dormir, por exemplo), o psionicista ganha a chance de tentar um teste de resistência contra magias com uma penalidade de -4.

Vontade de ferro atua como um poder reflexivo. Não precisa ser mantido em todos os momentos para ser eficaz. Se surgir uma situação em que o psionicista precise da força de vontade de ferro, ele pode abandonar o que está fazendo para iniciá-la. Se ele ainda não atuou na rodada, ele tem a escolha de iniciar a vontade de ferro e abortar sua ação pretendida ou de renunciar à vontade de ferro para realizar o que quer que tenha planejado fazer originalmente. Caso contrário, ele é forçado a esperar até a próxima rodada para iniciar este poder.

PODERES DE PSICOPORTAÇÃO

Esses poderes permitem viagem psiônica, movendo um personagem sem ação física. É a capacidade de se deslocar ou de fazer as coisas deslocarem-se no tempo-espaço.

CIÊNCIAS DE PSICOPORTAÇÃO

Ciência	CD	Custo
Banimento	12	15/6
Buraco de Minhoca	13	varia
Convocar Criatura Planar	14	varia
Convocar Energia Planar	12	30/10
Teleportar	varia	varia
Teleportar Outro	12	10/5
Transposição Planar	14	varia
Viagem de Probabilidade	12	11/5
Viagem no Tempo	varia	varia

BANIMENTO

(ciência da psicoportação)

CD: 12

Custo de PFP: 15/6

Alcance: 4,5 metros

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Teleportar

Com esse poder, o usuário pode teleportar uma criatura contra sua vontade para uma dimensão de bolso e mantê-la lá pelo tempo que quiser ao continuar gastando 6 PFPs por rodada. A criatura que é banida deve estar a até 4,5 metros do usuário. A dimensão do bolso é um ambiente sem características de um ambiente amigável - pode ser quente ou frio, escuro ou claro, mas não tanto a ponto de causar ferimentos.

O banimento tem um recurso de bumerangue. Se o psionicista deixar de pagar o custo de manutenção, a criatura banida retorna automaticamente ao seu local original. A criatura não pode reaparecer em um local que agora contém outras coisas, no entanto (por exemplo, para uma porta que foi fechada, ou para um local que agora tem uma estacaafiada). Se isso acontecer, a criatura retorna ao espaço aberto mais próximo. Em outras palavras, os psionicistas não podem contar com o recurso de bumerangue para matar ou ferir uma criatura.

Enquanto o psionicista pagar o custo de manutenção, a criatura não retornará automaticamente. Se a criatura tiver acesso aos planos astral ou etéreo, ou se puder se teletransportar entre os planos, ele pode tentar retornar antes da expiração do poder ao fazer um teste de Inteligência difícil (CD 20) com penalidade de -3 no resultado da jogada.

BURACO DE MINHOCA

(ciência da psicoportação)

CD: 13

Custo de PFP: Varia

Alcance: 18 metros

Área de Efeito: Especial

Pré-requisito: Portal dimensional

Com este poder, um psionicista pode abrir uma porta entre dois pontos, não importa quão distantes eles possam estar (pelo menos teoricamente). Assemelha-se ao portal dimensional de devoção, mas em uma escala muito maior. O psionicista deve abrir uma extremidade dentro de 18 metros de si mesmo, embora o portal possa ter qualquer

orientação e ter qualquer tamanho de até 3 metros por 3 metros. Se o psionicista desejar, ele pode tentar tornar o buraco de minhoca maior; cada duplicação do tamanho do portal adiciona uma penalidade adicional de -2 ao teste de poder.

A outra extremidade do buraco de minhoca terá o mesmo tamanho e pode ser colocada em qualquer ponto que o psionicista já viu. Ele também pode ser posicionado em qualquer lugar que ele possa fazer referência de onde está atualmente - por exemplo. "16 quilômetros a leste de onde estou agora" - quer ele tenha estado lá ou não.

A distância percorrida pelo buraco de minhoca afetará seu custo PFP conforme mostrado abaixo.

90 metros	24	8 / rodada
900 metros	36	12 / rodada
16 quilômetros	48	16 / rodada
160 quilômetros	60	20 / rodada
1.600 quilômetros	72	24 / rodada
16.000 quilômetros	100	30 / rodada
Interplanetário	150	50 / rodada

Uma vez criadas, as entradas do buraco de minhoca permanecem imóveis. Qualquer coisa pode passar para ser transportado instantaneamente para o outro lado. O psionicista poderia transportar um exército inteiro ou um vagão mekillot gastando PFPs suficientes. Se um objeto não couber inteiramente na boca do buraco de minhoca, ele não pode ser transportado.

Se o psionicista tentar usar este poder para transportar uma criatura relutante, a vítima ganha um teste de resistência para evitar ser afetada.

CONVOCAR CRIATURA PLANAR

(ciência da psicoportação)

CD: 14

Custo de PFP: Varia

Alcance: 180 metros

Área de Efeito: 1 criatura

Pré-requisito: Teleportar

Com esse poder, o usuário pode alcançar outro plano, capturar qualquer tipo de criatura que ele venha a encontrar, e teleportá-la para seu próprio plano. A criatura fica desorientada por 1 rodada após a chegada, sofrendo uma penalidade de -2 em todas as jogadas de dado para iniciativa, ataques e resistências. O usuário pode fazer a criatura convocada aparecer em qualquer ponto dentro de 180 metros de sua posição. Se o usuário acerta exatamente o número da CD do poder, a criatura aparece em até 9 metros. O custo em PFP é de 40 para uma criatura dos planos interiores ou 80 para aquelas dos planos astral ou exteriores. Falha custa metade do PFP indicado.

O usuário escolhe o plano do qual a criatura virá. Entretanto, ele não escolhe a criatura; esta é determinada aleatoriamente. A criatura dos Planos Elementais é comumente um Elemental do tipo apropriado. Uma criatura dos Planos Exteriores pode ser um nativo ou visitante.

Esse poder não fornece controle algum sobre a criatura convocada e não a recoloca em seu plano de origem após certo tempo - ele meramente teleporta alguma coisa de lá para cá. Para ficar livre da criatura, o usuário deve bani-la, teleportá-la novamente, matá-la, ou controlá-la de alguma forma.

CONVOCAR ENERGIA PLANAR

(ciência da psicoportação)

CD: 12

Custo de PFP: 30/10

Alcance: 54 metros

Área de Efeito: Especial

Pré-requisito: Convocar criatura planar

Alguns psionicistas podem usar suas mentes para desbloquear as energias alienígenas de outros planos. Um personagem com essa habilidade pode convocar energia dos planos e usá-la para atacar seus inimigos. Alguns planos são mais úteis do que outros para este propósito - os planos exteriores são mais úteis para invocar energia prejudicial.

Plano	Tipo de ataque	Dano	Modificador CD
Fogo	Chama	2d8	0
Fogo/Ar	Raio de calor	1d12/1d12	-2
Fogo/Terra	Lava	3d8	-2
Fogo	Incandescente	1d20/1d20	-4
Terra/Ar	Raio	3d8	-4
Água	Desidratante	4d4	-4
Ar/Água	Frio	5d4	-4
Positivo	Energia	3d12	-6
Negativo	Energia	3d12	-6

- Ataques de chamas preenchem um cubo de 3 metros e causam 1d8 pontos adicionais de dano na rodada seguinte.
- Raios de calor atingem duas vezes, causando 1d12 pontos de dano por acerto. Eles podem afetar dois alvos.
- O magma afeta um alvo, mas causa 2d8 pontos de dano na rodada seguinte e 1d8 na terceira rodada.
- Ataques incandescentes atacam duas vezes em uma rodada e podem afetar um ou dois alvos.
- Ataques de relâmpago atingem todas as criaturas em um caminho de 1,5 m de largura entre o psionicista e o alvo.
- Ataques desidratantes afetam todas as criaturas em um cubo de 3 metros e afetam as vítimas como um raio de enfraquecimento.
- O frio ataca todas as criaturas em um cone de 6 metros de largura, com sua ponta na localização do psionicista.
- Ataques de energia afetam um alvo. Criaturas mortas-vivas devem fazer um teste de resistência ou ser destruídas por ataques de energia positiva, e ataques de energia negativa fazem com que criaturas vivas devam fazer um teste de resistência ou perderem um nível.

Independentemente da forma de energia usada, a vítima pode tentar um teste de resistência contra o poder para metade do dano. Este poder é muito desgastante, e se um psionicista tentar convocar energias planares mais de duas vezes em um único dia, ele deve fazer um teste de resistência difícil de Constituição (CD 20) ou ficará inconsciente por 1d6 turnos.

TELEPORTAR

(ciência da psicoportação)

CD: Varia

Custo de PFP: Varia

Alcance: Ilimitado

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite que o usuário viaje para um local familiar. Teleportar é instantâneo e sempre leva o personagem para uma localização fixa. Há um barulho leve audível em ambos os destinos, sinalizando o uso desse poder. O destino deve ser um lugar que o usuário conheça ou possa retratar mentalmente. Mesmo se o usuário nunca foi lá, ele ainda pode saber a localização via uso de PES ou outro poder. Ele também pode teleportar para um lugar mesmo se ele mudou de via que ele retratou; recomposição não obstruirá o poder de teleportar.

Restrições não afetam esse poder. O usuário pode trazer suas roupas, pequenos itens, e equipamento (até um quinto de sua massa corporal). Dobrar a quantidade de PFPs gastos para ativar o poder permite o usuário carregar até três vezes sua massa corporal, ou levar até dois indivíduos em que ele esteja segurando firme. O custo para usar esse poder varia com a distância viajada, como indicado abaixo.

Distância	Custo	CD
10 metros	10/5	11
100 metros	20/10	12
900 metros	30/15	13
16 quilômetros	40/20	14
160 quilômetros	50/25	15
1.600 quilômetros	60/30	16
16.000 quilômetros	70/35	17
Interplanetário*	100/50	18

*Teleportar só funciona dentro do mesmo plano.

TELEPORTAR OUTRO

(ciência da psicoportação)

CD: Varia

Custo de PFP: Varia

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: 1-3 indivíduos

Pré-requisito: Teleportar

Esse poder é idêntico ao teleportar, exceto que ele é usado para teleportar outros personagens além do usuário. O usuário fica onde ele está enquanto alguém mais é teleportado. O personagem deve estar disposto a ser teleportado ou, ter a mente aberta pelo psionicista. Se o usuário paga duas vezes o custo normal, ele pode teleportar até 3 personagens – desde que eles estejam segurando firmemente uns aos outros.

Distância	Custo	CD
10 metros	10/5	11
100 metros	20/10	12
900 metros	30/15	13
16 quilômetros	40/20	14
160 quilômetros	50/25	15
1.600 quilômetros	60/30	16
16.000 quilômetros	70/35	17
Interplanetário*	100/50	18

*Teleportar outro só funciona dentro do mesmo plano.

TRANSPosição PLANAR (ciência da psicoportação)

CD: 14

Custo de PFP: Varia

Alcance: 150 metros

Área de Efeito: 27 metros cúbicos

Pré-requisito: Convocar energia planar, convocar criatura planar

Esta poderosa habilidade permite que o psionicista troque uma parte do Plano de Material Primário por uma parte de outro plano. Se o psionicista transpõe seus arredores com um dos Planos Internos (Elementais) ou os Planos Etéreos ou Astrais, o custo inicial é de 65 PFPs. Se ele realmente convocar uma parte de um Plano Externo, o custo inicial é de 130 PFPs.

O psionicista pode tentar trocar uma área maior do que o cubo normal de 3x3x3 metros. Para cada cubo adicional de 27 metros que ele tenta transferir, ele aumenta 1 ponto na CD de ativação do poder. O psionicista pode, em vez disso, transpor um toróide (uma toróide tem o formato de uma rosquinha) com 1,5 metros de raio na área interior por 3 metros de área na parte exterior. Os planos transpostos permanecem trocados enquanto o psionicista pagar o custo de manutenção.

Os efeitos exatos deste poder são deixados para o Mestre, mas algumas diretrizes se aplicam. Objetos inanimados podem ser parcialmente transpostos, assim, um castelo pode estar metade no Plano Material Primário com o psionicista e metade no Plano Elemental do Fogo. Porém, as criaturas vivas estão totalmente dentro ou totalmente fora do plano transposto. Se uma criatura vagar da área transposta para o novo ambiente, ela não retornará quando o psionicista perder o poder. Observe que o psionicista pode transpor acidentalmente uma criatura extraplanar quando ele agarra um pedaço de seu plano de origem e o trazer para seu plano.

Os planos não são interrompidos por sua transposição; um pedaço do Plano Elemental de Fogo permanece uma fonte de calor rugindo, transpor a base de uma torre não fará com que seu topo caia, e assim por diante. No entanto, o novo ambiente pode afetar as áreas transpostas eventualmente. Uma parte do plano material enviada para o Plano de Magma (entre os planos de fogo e terra) retornaria um terreno baldio queimado.

Algumas possibilidades com a transposição planar incluem: a criação de um oásis temporário ao transpor o deserto vazio para um pedaço do Plano Elemental da Água, abrir uma passagem através de uma montanha ao transpor uma parte do Plano Etéreo, enviar uma torre cheia de soldados inimigos para o Abismo por um tempo (não há como dizer o que estará nela quando a torre voltar) ou esconder-se cercado-se com uma área em forma de toróide do Semiplano da Sombra ou do Plano Quase Elemental do Vapor.

VIAGEM DE PROBABILIDADE (ciência da psicoportação)

CD: 12

Custo de PFP: 11/5

Alcance: Ilimitado

Área de Efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Com a viagem de probabilidade, um psionicista pode atravessar o plano astral fisicamente como se estivesse na forma astral. Este poder tem uma vantagem distinta sobre a projeção astral mágica. Quando um mago usa o feitiço projeção astral, ele forma um corpo astral, que permanece conectado ao seu corpo material. Em contraste, um psionicista usando viagens probabilísticas viaja com seu corpo físico.

O plano astral não ostenta nada que atraia turistas, mas suas piscinas coloridas bidimensionais espalhadas aleatoriamente servem como entradas para os planos exteriores.

A viagem através do plano astral é rápida: 9 metros por minuto por ponto de Inteligência. No entanto, a distância no plano astral não é igual à distância em outros planos. Após 1d6 + 6 horas de viagem, o viajante chega à piscina de cores que buscava. Há uma chance de 75% de que essa piscina leve ao destino exato desejado. Caso contrário, está a 16 km fora do alvo a cada 5% acima da chance.

O psionicista pode levar outras pessoas em sua viagem de probabilidade. Cada passageiro custa 11 PFPs extras inicialmente, mais 5 PFPs extras por hora e adiciona meia



hora ao tempo necessário para encontrar a piscina de cores correto. Os passageiros devem viajar voluntariamente, não pode ser arrastado contra sua vontade.

O combate no plano astral é incomum. O corpo físico do viajante não pode afetar os corpos astrais de forma alguma. No entanto, os poderes psiônicos atuam contra a mente dos viajantes astrais. A maioria dos itens mágicos não funciona no plano astral. Os itens mágicos que estão ligados a um plano específico funcionam lá, muitas vezes com efeito aprimorado.

Se o psionicista simplesmente encerrar o poder enquanto estiver no plano astral, ele fica preso, incapaz de se mover, exceto se tomar impulso empurrando fisicamente objetos sólidos, que são extremamente raros no plano astral. Ele também fica preso se ficar sem PFPs ou ficar inconsciente. A única saída deste plano é uma piscina de cores

VIAGEM NO TEMPO

(ciência da psicoportação)

CD: Varia

Custo de PFP: 30/15

Alcance: 0

Área de Efeito: Especial

Pré-requisito: Teleportar, mudança temporal

Alguns psionicistas podem estender seus poderes de teletransporte no fluxo do tempo e viajar para tempos diferentes. O psionicista pode saltar um ou dois dias para o passado ou futuro, ou ele pode tentar uma jornada alucinante através de milênios. Quanto mais longe um psionicista viaja no tempo, mais caro é para fazer a viagem. Se o psionicista também conhece o poder teleportar outro, ele pode tentar trazer um companheiro por nível por um custo adicional de 20 PFPs cada. Enquanto o psionicista está fora, o tempo continua correndo em sua configuração normal - se ele passou oito horas no passado, ele deve retornar a um ponto oito horas após a hora em que partiu.

Distância no tempo	Custo	CD
1 dia ou menos	20	10
1 semana	30	12
1 mês	40	14
1 ano	50	16
10 anos	60	18
100 anos	70	20
1.000 anos	80	22
10.000 anos +	100	25

O Passado: No curto prazo, o psionicista pode desejar alterar eventos recentes avisando alguém para não fazer algo que ele sabe que vai dar errado. Ele pode voltar uma hora para dizer a seus companheiros e a seu eu passado para não invadir a fortaleza, ou algo assim. O grupo pode ter a chance de repetir os eventos em questão - mas o psionicista deve se lembrar de voltar e avisar a si mesmo, mesmo que as coisas corram bem, caso contrário, ele nunca receberá o aviso.

A longo prazo, o psionicista pode tentar recuperar informações perdidas falando com pessoas mortas há muito tempo. Ele pode tentar matar seus inimigos matando seus antepassados. Se o personagem tentar alterar a história, o Mestre deve decidir se ele tem sucesso ou falha. Às vezes, as ações do personagem podem ter ramificações inesperadas. Por exemplo, matando Kalak, o Tirano, em sua juventude, o mestre pode preparar o caminho para o surgimento de um déspota ainda mais terrível.

O mestre deve ser guiado por dois princípios: uma vez que um evento foi alterado uma vez, ele nunca pode ser alterado novamente; E em segundo lugar, os eventos tendem a ter uma inércia histórica. Em outras palavras, as coisas sempre acabam sendo as mesmas, não importa o que o psionicista faça. Quanto mais importante o evento, mais difícil é alterá-lo.

O Futuro: O psionicista pode viajar para o futuro para ver como uma ação vai se desenrolar ou para descobrir informações não disponíveis em sua própria época. Como o passado, o futuro é maleável; até mesmo o fato da visita do psionicista muda o curso dos eventos de inúmeras maneiras. Assim que o psionicista vislumbra o futuro, a inércia histórica assume o controle e começa a distorcer os eventos para seguir a linha do tempo revelada. Esse destino só pode ser evitado com grande dificuldade, uma vez que passa a existir.

Aconteça o que acontecer no passado ou no futuro, o Mestre deve usar este poder para tornar as coisas mais interessantes. Ignore ou aplique paradoxos conforme desejado para tornar a vida do jogador mais divertida e para manter a história acontecendo.

DEVOÇÕES DO PSICOPORTAÇÃO

Devoção	CD	Custo
Alterar Fase	11	6/3
Alterar Fase de Objeto	10	6/2
Âncora de Tempo/Espaço	12	3/1
Arrebatado	12	10/5
Bidimensional	14	6/3
Dilatação de Tempo	12	varia
Dimensão de Bolso	10	6/3
Distorção Espacial	14	5/3
Duplicação Temporal	12	22/11
Gatilho de Teleportação	12	2/1
Invocar Objeto	varia	varia
Lâmina Dimensional	13	5/2
Mudança Temporal	varia	varia
Passeio Dimensional	12	5/2
Passeio nas Sombras	13	9/4
Piscar	11	4/2
Portal Dimensional	13	3/1
Projeção Astral	12	3/1
Tela Dimensional	14	7/3
Teleportar Objeto	varia	varia
Tranca de Teleporte	12	4/2
Viajante Etéreo	12	5/2
Viagem nos Sonhos	13	1/1

ALTERAR FASE

(devoção da psicoportação)

CD: 11

Custo de PFP: 6/3

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite ao usuário colocar seu corpo em uma frequência diferente do plano atual, tornando-o transparente para o mundo não etéreo ao seu redor. Enquanto esse poder estiver ativo, o usuário pode caminhar através de matéria sólida. Força ou energia física ou mágica não o ameaçam, apesar de objetos ou criaturas etéreas poderem fazê-lo.

Um personagem com a fase alterada pode mover-se verticalmente a 3 metros por rodada. Horizontalmente

sobre chão sólido em sua taxa normal de movimentação, sobre água ou lama na metade da taxa normal e através de matéria sólida a um quarto da taxa normal. Se o personagem deixar de pagar o custo enquanto se move através de matéria sólida, ele sofre 3d10 pontos de dano, cai em coma por 1d6 horas, e fica preso no plano etéreo. Note que um personagem sob efeito desse poder não é afetado pela gravidade. Se um personagem estiver despencando de um despenhadeiro e ativar esse poder, ele retém qualquer força cinética que tinha e atravessa o chão em 75 cm para cada 3 metros que ele tenha caído. Ele deve ter então PFPs suficientes para reverter sua queda e passar pelo chão ou sofrer as consequências listadas acima.

Um personagem com a fase alterada diminui em -2 a CD de qualquer poder durante um combate psiônico e ganha um bônus de +2 para seus testes de resistências vs. magias que afetem a mente. Por outro lado, sua jogada de ativação sofre uma penalidade de -2.

ALTERAR FASE DE OBJETO

(devoção da psicoportação)

CD: 10

Custo de PFP: 6/2

Alcance: 18 metros

Área de Efeito: Um objeto

Pré-requisito: Alterar fase

Com esta devoção, o psionicista pode estender seus poderes de transformação a um objeto. Uma pedra bloqueando um túnel pode ser colocada em fase para permitir a passagem, a espada de um inimigo pode se tornar inofensiva ou um edifício pode ser forçado a desmoronar reduzindo seus suportes a uma forma insubstancial.

Quanto maior for um objeto, mais difícil será colocá-lo em fase. A regra prática é 1 PFP adicional para cada 4,5 Kg, com um custo mínimo de 6 PFPs. Alterar a fase de um objeto não o prejudica. Um objeto em fase não pode ser afetado por nenhuma força física, mas pode ser afetado por outros objetos em fase. Um psionicista pode usar esse poder em sua própria espada para torná-la capaz de ferir outro personagem em fase.

Objetos em fase retêm qualquer impulso que tinham quando foram afetados, então um projétil arremessado de uma catapulta continuará em sua trajetória - ele simplesmente não causará nenhum dano quando atingir seu alvo. Objetos em fase que não estavam se movendo permanecem onde estavam.

Se o objeto está sendo usado ou carregado por um alvo relutante, a vítima pode tentar um teste de resistência contra o poder para evitar o efeito.

ÂNCORA DE TEMPO/ESPAÇO

(devoção da psicoportação)

CD: 12

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 0

Área de Efeito: 3 metros de raio

Pré-requisito: Nenhum

Este poder protege os psionicistas contra teleportar indesejado. Quando uma âncora de tempo/espço está em vigor, o psionicista não pode ser teleportado contra sua vontade, a menos que perca uma disputa psíquica.

Qualquer pessoa ou qualquer coisa dentro do raio de 3 metros também é protegida pelo poder do psionicista. Os itens são protegidos automaticamente, mas as criaturas ou

personagens vivos são protegidos apenas se o psionicista quiser. Cada criatura protegida adicional custa 1 PFP adicional por rodada. Este poder não pode impedir alguém de se teleportar para longe; ele apenas impede o teleportar de uma fonte externa.

ARREBATAR

(devoção da psicoportação)

CD: 12

Custo de PFP: 10/5

Alcance: 27 metros

Área de Efeito: 1 morto-vivo

Pré-requisito: nenhum

Este poder afeta apenas criaturas que existem simultaneamente no Plano Material Primário e em outro plano de existência. Isso inclui a maioria dos mortos-vivos ou conforme o Monster Manual. Exclui especificamente deuses, semideuses e avatares. Quando tal criatura é arrancada, ela é colocada inteiramente em um plano ou outro, à escolha do psionicista.

Se a criatura for forçada a sair do plano de material primário, ela ficará presa no outro plano por 2d6 turnos. Ele pode retornar ao plano material primário após esse tempo.

Se a criatura for totalmente puxada para o plano de Material Primário, ela ficará presa apenas enquanto o psionicista continuar pagando o custo de manutenção. Assim que ele cessa, a existência dual da criatura é imediatamente restabelecida.

Exceto quando contradito pelo Monster Manual, uma criatura arrancada do plano material primário sofre qualquer um ou todos os seguintes efeitos à escolha do Mestre:

- A classe de armadura da criatura diminui 1d6 pontos.
- Mortos vivos perdem a habilidade de drenar energia.
- Bônus mágicos necessários para acertar a criatura com uma arma é reduzido em um.
- A criatura é permanentemente destruída se perder todos os pontos de vida.

O Mestre deve impor quaisquer outras penalidades que pareçam apropriadas, considerando a criatura e o outro plano envolvido.

BIDIMENSIONAL

(devoção da psicoportação)

CD: 14

Custo de PFP: 6/3

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Com este poder um psionicista pode alterar suas próprias dimensões para que tenha altura e largura, mas sem profundidade. Ela se torna uma imagem bidimensional sem espessura. Sua terceira dimensão é transferida para outro plano e permanece lá enquanto ele mantiver esse poder. A vantagem disso reside no fato de que ele simplesmente não existe se visto de lado e, portanto, é completamente invisível e imune a qualquer ataque daquela direção. Ele pode passar pelas rachaduras mais finas ao se inclinar para os lados, desde que haja folga vertical para ele.

O psionicista pode se mover e atacar normalmente, e ela não é invulnerável - ela pode ser atacada normalmente por qualquer oponente na frente ou atrás dele. Enquanto ele

permanece bidimensional, ele sofre o dobro de dano de qualquer ataque bem-sucedido.

DILATAÇÃO DE TEMPO

(devoção da psicoportação)

CD: 12

Custo de PFP: Varia

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Viagem no tempo

Esse poder permite que o psionicista afete o fluxo do tempo em si, acelerando ou diminuindo o fluxo em relação a si mesmo. Acelerar o fluxo do tempo retarda o psionicista, enquanto retardar o fluxo do tempo efetivamente acelera o psionicista. O valor da dilatação afeta o custo inicial da energia conforme mostrado abaixo.

Acelerar tempo	Retardar tempo	Custo	CD
x2	x1/2	18	10
x3	x1/3	36	12
x4	x1/4	54	15

Se o psionicista se acelerar o fluxo do tempo, ele diminui seu ritmo em relação ao tempo geral. Movimento, taxas de ataque físico e até mesmo ativação de poderes psiônicos também diminuem. Qualquer poder psiônico que saia do fluxo do tempo acelerado tem chance de ser interrompido. Cada vez que o psionicista tenta fazer isso, ele deve fazer um teste de Inteligência com CD 15 para usar com sucesso seu poder através do fluxo de tempo normal.

Se o psionicista diminuir o fluxo do tempo, ele aumenta sua velocidade acelerando seu ritmo em relação ao tempo geral. De forma contrária a acelerar, retardar significa que qualquer poder psiônico que saia do fluxo do tempo retardado não tem chance de ser interrompido.

O poder dura um número de seus próprios turnos igual ao seu nível multiplicado por 10 - então um psionicista de 6º nível pode fazer com que 60 turnos normais representem 30 turnos para o psionicista que acelera o tempo ou 120 turnos se ele retarda o tempo no mundo exterior. Ele pode encerrar o poder a qualquer momento, voltando ao fluxo temporal normal.

Observe que o psionicista consome comida e água e é afetado por coisas como veneno em seu próprio ritmo, então este poder pode ser usado para reduzir o consumo de água ou para retardar o veneno.

Se a psionicista estiver mantendo qualquer outro poder psiônico, eles serão pagos apenas em suas rodadas subjetivas.

DIMENSÃO DE BOLSO

(devoção da psicoportação)

CD: 10

Custo de PFP: 6/3

Alcance: 9 metros

Área de Efeito: Especial

Pré-requisito: Nenhum

Essa devoção permite que um psionicista crie uma pequena área de armazenamento no espaço extradimensional. Esta área de armazenamento é um cubo de 3 metros de lado (ou 27 metros cúbicos) e pode conter qualquer quantidade de peso que caiba no espaço fornecido. A área de armazenamento é acessada por uma porta brilhante ou

escotilha de cerca de 20x30 centímetros. O acesso sempre permanece no mesmo lugar em relação ao psionicista, assim como um Disco Flutuante de Tenser segue um mago. O tamanho do acesso pode ser alterado de totalmente fechado para 2 metros quadrados à vontade do psionicista.

Quaisquer objetos colocados na dimensão do bolso não têm peso ou volume; o psionicista poderia carregar 67 toneladas de pedra na dimensão de bolso, se quisesse. Porém, quando o psionicista deixa de manter o poder, o conteúdo da dimensão do bolso aparece no local do acesso e cai no chão. É possível danificar as coisas colocando um objeto grande em uma dimensão de bolso, colocando o acesso em um espaço apertado e, em seguida, deixando de manter, a energia.

As criaturas vivas na dimensão do bolso esgotam o suprimento de ar em cerca de 15 minutos; entretanto, o psionicista pode deixar o acesso aberto o suficiente para permitir a circulação do ar. O psionicista não pode entrar em sua dimensão de bolso, mas pode alcançar e recuperar qualquer coisa dentro.

DISTORÇÃO ESPACIAL

(devoção da psicoportação)

CD: 14

Custo de PFP: 5/3

Alcance: 90 metros

Área de Efeito: Especial

Pré-requisito: Nenhum

Um psionicista com este poder pode afetar as dimensões de uma área, tornando-a maior ou menor do que parece. A área base do efeito é de 18 metros quadrados, mas o psionicista pode afetar uma área maior pagando um custo inicial adicional de 5 PFPs por área extra de 18 metros que desejar afetar. A área de efeito pode ser adaptada ao ambiente; por exemplo, a área de base do efeito aplicada a uma passagem subterrânea de 3 metros de largura afetaria um comprimento de passagem de 6 metros.

Dentro da área de efeito, o psionicista pode escolher fazer a distância duas vezes ou metade do que deveria ser. Na passagem acima, ele pode fazer com que pareça ter 1,5 metros de largura por 12 metros de comprimento. Um abismo pode ser diminuído, de modo a ser facilitar a transposição ou ser aumentado para dificultar a passagem. A queda de um amigo pode ser encurtada para causar menos danos.

Os objetos devem estar totalmente dentro ou totalmente fora da área de efeito. A transição para a área de efeito é imperceptível.

DUPLICAÇÃO TEMPORAL

(devoção da psicoportação)

CD: 12

Custo de PFP: 22/11

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Viagem no tempo

Esse poder permite ao psionicista viajar no tempo para tomar emprestado um eu futuro, trazendo-o de volta para ajudá-lo no presente e criando uma duplicata idêntica de si mesmo. O psionicista só viaja uma ou duas rodadas para o futuro e cria um estranho solução em sua própria existência. O efeito líquido é mais ou menos assim:

- Primeira Rodada: O psionicista inicia o poder. Para os observadores, parece que nada aconteceu.
- Segunda rodada: o “eu” do psionicista da terceira rodada chega, então agora há dois psionicistas nesta rodada. Ambos podem agir normalmente durante esta rodada, mas o eu futuro ganha algumas vantagens, uma vez que ele já viveu esta rodada uma vez e sabe o que esperar.
- Terceira Rodada: O psionicista viaja de volta à segunda rodada para se ajudar, então não há psionicistas aqui durante esta rodada.
- Quarta Rodada: O futuro psionicista que foi emprestado da terceira rodada retorna no mesmo local e nas mesmas condições em que estava quando a segunda rodada terminou. O tempo duplicado terminou.

Na segunda rodada, o eu futuro tem a opção de ganhar automaticamente a iniciativa (já que ele sabe o que vai acontecer) ou segurar seus ataques até o final da rodada. Em qualquer evento, o eu futuro ganha +4 de bônus para a Classe de Armadura, +4 de bônus para testes de resistência e +2 de bônus para qualquer jogada de ataque que ele faça. Se o eu futuro for ferido ou morto, não haverá efeito sobre o atual psionicista, a não ser o fato de que ele pode se encolher em antecipação aos ferimentos que vai receber e possivelmente morrer. No entanto, qualquer dano ao eu presente é imediatamente reproduzido na pessoa do futuro psionicista.

GATILHO DE TELEPORTAÇÃO

(devoção da psicoportação)

CD: 12

Custo de PFP: 2/1

Alcance: Ilimitado

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Teleportar

Esse poder permite ao usuário estabelecer um evento específico que ativará instantaneamente seu poder de teleportação. Isso é um evento reflexivo, ocorrendo assim que as condições são atendidas sem qualquer esforço consciente da parte do usuário. Depois da jogada com êxito contra a CD do poder, o usuário deve especificar para onde ele quer teleportar e definir muito especificadamente quais condições ativarão o teleportar. Essas condições podem ser qualquer uma que ele escolher, mas elas devem acontecer em seus arredores imediatos para ativar o gatilho.

Quando teleportar é ativado, o usuário deve ter PFPs sobrando o suficiente para pagar o custo do teleportar (se ele não tiver, o poder deixa de ser ativado). Ele deve também fazer uma jogada de ativação para o poder teleportar. Se a jogada falhar, o poder não funciona. O gatilho permanece ativo enquanto o usuário pagar o custo de PFP.

INVOCAR OBJETO

(devoção da psicoportação)

CD: Varia

Custo de PFP: Varia

Alcance: 0

Área de Efeito: Um objeto

Pré-requisito: Teleportar objeto

Essa devoção permite que um psionicista traga um objeto distante até ele. O item deve ser uma única peça e não pesar mais do que 100 libras. O metal é mais difícil de teletransportar e custa o dobro do normal, enquanto a

obsidiana é muito difícil de teletransportar e triplica o custo do PFP. O custo real do objeto de invocação varia com a distância do item do psionicista.

Distância	Custo	CD
9 metros	30	12
90 metros	35	13
900 metros	40	14
16 quilômetros	50	15
160 quilômetros	60	16
1.600 quilômetros	70	17
16.000 quilômetros	100	19

O psionicista deve ser capaz de ver o objeto que está invocando ou deve saber exatamente onde ele está. Se o psionicista deixou uma espada de aço pendurada acima da lareira em sua casa, ele pode invocar a espada - mas se alguém moveu a espada pela sala, ele não poderia invocá-la a menos que usasse a clarividência para ver onde ela está. Se o psionicista tentar usar este poder para retirar um objeto de outra pessoa, a vítima recebe um teste de resistência para evitar o efeito. Observe que qualquer objeto invocado aparecerá na mão do psionicista ou no chão ao lado dele, portanto, não é possível usar este poder para atingir os oponentes com os objetos invocados.

LÂMINA DIMENSIONAL

(devoção da psicoportação)

CD: 13

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 0

Área de efeito: Uma arma

Pré-requisito: Bidimensional

Um psicoportador pode usar seu controle de dimensões para transformar sua espada em uma lâmina infinitamente afiada, tornando-a bidimensional. Quase todas as armas manuais podem ser alteradas com este poder, até mesmo armas de concussão como martelos ou maças. Apenas armas articuladas, de corrente ou de corda (como chicotes, manguais ou tchacos) não podem ser transformadas em lâminas dimensionais.

Enquanto este poder estiver em vigor, a arma do psionicista ignora qualquer armadura usada pela vítima. Somente destreza e proteção mágica se aplicam. Por exemplo, um gladiador com 18 de Destreza, armadura de couro e escudo tem CA 14 em vez de CA 17. No caso de monstros, a CA da criatura segue a mesma regra, sendo 10+ bônus de destreza da criatura. Além disso, a lâmina ganha +2 para acertar e +2 para jogadas de dano.

A lâmina dimensional também pode ser usada para separar objetos inanimados de forma limpa, como a arma de um oponente, um pilar de pedra ou o eixo de uma carroça. Qualquer objeto atingido por uma lâmina dimensional deve fazer um teste de resistência CD 15 ou será dividido ao meio.

MUDANÇA TEMPORAL

(devoção da psicoportação)

CD: Varia

Custo de PFP: Varia

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Teleportar

A mudança temporal permite ao psionicista viajar até três rodadas no futuro e observar as coisas até que o tempo a

alcance. Ele vê tudo congelado ao seu redor, exatamente como será quando aquele momento no futuro realmente chegar.

O psionicista entra em uma realidade diferente ao usar este poder. Ninguém na "natureza morta" que o rodeia pode vê-lo ou detectá-lo de forma alguma. Ele pode se mover livremente pelo ambiente, colocando-se onde quiser quando retornar ao tempo normal. Mas ele não pode afetar nada ao seu redor, nem nada pode afetá-lo. Mesmo dois personagens usando mudança temporal são completamente invisíveis um para o outro. Para as pessoas em tempo real, o personagem simplesmente desaparece e reaparece algum tempo depois. O personagem não existe para nenhum propósito normal de jogo durante o período em que está com o tempo alterado. Se, por exemplo, um feitiço de bola de fogo detona na sala enquanto o personagem é deslocado no tempo, o personagem está completamente protegido contra seus efeitos. Na verdade, a menos que a explosão deixe efeitos visíveis (paredes carbonizadas ou cadáveres ou fumaça sulfurosa), o personagem nem saberá o que aconteceu. Ele não vê nenhum dos eventos intermediários.

Este poder não pode ajudar um personagem a escapar do contato telepático, entretanto. Se alguém estabeleceu contato telepático com o deslocador de tempo - e continuar pagando seu custo de manutenção - o contato telepático ainda estará em vigor quando o personagem retornar ao tempo normal.

A mudança temporal oferece uma vantagem óbvia em combate. Um psionicista pode saltar uma rodada para o futuro e manobrar para se posicionar para um ataque. Nesse caso, o alterador recebe um bônus de +4 em sua jogada de ataque. Com tempo suficiente, ele poderia até escapar.

Quanto tempo dura uma mudança de tempo? Se o psionicista avançar uma rodada para a frente, então ele terá uma rodada para manobrar. Se ele viajar duas rodadas para a frente, serão necessárias duas rodadas para que a realidade o alcance. Três rodadas é o limite. Quanto mais longe (ou mais longa) a viagem, mais difícil será sua realização, conforme mostra a tabela abaixo.

Mudança temporal	Custo	CD
1 rodada	3	12
2 rodadas	6	14
3 rodadas	12	18

PASSEIO DIMENSIONAL

(devoção da psicoportação)

CD: 12

Custo de PFP: 5/2

Alcance: Não aplicável

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Com esse poder, o usuário abre um portal vagamente cintilante, que lhe permite viajar de um lugar para outro em sua própria dimensão ao perfurar outra dimensão diretamente ligada. Isso tem duas vantagens sobre uma portal dimensional. A primeira é que um passeio dimensional não é fisicamente traumatizante, e a segunda é que o alcance da viagem é maior. O usuário pode viajar atualmente através dessa dimensão a uma velocidade de 34 km por turno. Entretanto, esse poder permite apenas ao usuário viajar; o portal fecha atrás dele instantaneamente.

O usuário encontra-se envolvido em uma bolha acinzentada indistinguível. Ele não pode ver onde está ou para onde está indo. Ele somente tem seu instinto para guiá-lo, e ele deve

fazer um teste de Sabedoria a cada turno. Se obtiver êxito, ele se encontrará no destino escolhido quando pisar fora do reino dimensional. Se qualquer uma jogada falhar, ele desvia do curso por vários quilômetros. O Mestre pode localizar o personagem em qualquer direção dentro da distância máxima que ele viajou de seu ponto de partida. O usuário deve saber para onde deseja ir, pois o poder não faz nada para ajudá-lo a chegar em seu objetivo.

O usuário pode levar com ele qualquer coisa que ele possa carregar. Ele pode ver outros viajantes dimensionais na imensidão cinza, mas não pode interagir com esses viajantes.

PASSEIO NAS SOMBRAS

(devoção da psicoportação)

CD: 13

Custo de PFP: 9/4

Alcance: 900 metros

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Teleportar

Passeio nas sombras é uma devoção que permite ao psionicista usar o semiplano da Sombra para cruzar instantaneamente um espaço entre duas sombras. O psionicista pode entrar em qualquer sombra maior que seu próprio corpo e se teleportar para qualquer outra sombra ao alcance. Se ele puder ver a sombra para a qual está se teleportando, o custo é de 9 PFPs; se ele estiver se teleportando às cegas para uma sombra que não pode ver de sua localização atual, o custo é dobrado. Todo o equipamento do psionicista e qualquer coisa que ele carregue também são transportados.

Este poder geralmente é ineficaz em dias claros ou noites muito escuras. Funciona melhor em condições de crepúsculo. O psionicista pode usar sua própria sombra para caminhar nas sombras.

PISCAR

(devoção da psicoportação)

CD: 11

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de Efeito: Pessoal

Pré-requisito: Teleportar

Esse poder permite que o usuário faça uma série de teleportações aleatórias de curto alcance, o que o torna mais difícil de ser atingido em combate. A cada rodada, o usuário automaticamente teleporta-se uma vez em um momento aleatoriamente determinado na ordem de iniciativa. Jogue o 1d10 e anote o número de iniciativa da "piscada". Para acertar o usuário, seu oponente deve ter uma iniciativa melhor que seu tempo de "piscada". O usuário pode tentar atacar antes de teleportar-se, mas ele deve superar a "iniciativa de piscada" com outra jogada de iniciativa ou retardando sua ação até o final da rodada. Cada teleportação curta leva o usuário a 1,5 metros em uma direção aleatória a partir da sua posição e direção atuais. Para determinar a posição, jogue 1d8 e compare o valor na tabela abaixo.

Resultado no d8	
1 = direita em frente	5 = esquerda
2 = em frente	6 = direita atrás
3 = esquerda em frente	7 = para trás
4 = direita	8 = esquerda atrás

Entretanto, o piscar do usuário não o levará para dentro de um objeto sólido ou qualquer tipo de perigo, tais como fogo ou um despenhadeiro.

PORTAL DIMENSIONAL

(devoção da psicoportação)

CD: Varia

Custo de PFP: 3/1

Alcance: Varia

Área de Efeito: Não aplicável

Pré-requisito: Nenhum

Como o poder teleportar, um portal dimensional leva um personagem de um local para outro. A semelhança para por aí, no entanto. Com o portal dimensional, o psionicista abre um portal do tamanho de um homem que leva ao limite de outra dimensão. A borda atua como um sistema de trânsito ultrarrápido, levando os viajantes a um destino escolhido pelo psionicista que usa esse poder.

Quando o psionicista usa essa devoção, ele cria um portal que leva à dimensão alternativa. O portal é vagamente delineado, que aparece na frente do psionicista. Ao mesmo tempo, um portal idêntico aparece onde ele quiser, dentro do alcance (veja abaixo). O portal pode ter qualquer orientação que o psionicista escolher. Se alguém (incluindo o psionicista) entrar em um portal, ele imediatamente sairá do outro. Ambos os portais permanecem no lugar enquanto o psionicista mantiver o poder.

Distâncias entre os portais alteram a CD do poder, como a seguir:

Distâncias entre os portais	CD
45 metros	13
60 metros	14
90 metros	15
150 metros	16
180 metros	18

A dimensão acessada por este poder não é totalmente compreendida. Claramente, ele tem qualidades de tempo e espaço muito diferentes, de modo que o movimento é bastante acelerado. Por muitos anos, esse trânsito foi considerado instantâneo, mas experimentos árduos de Larue D'jar Azif de Dhaztanar provaram que uma fração de tempo passa. O que isso significa ainda é desconhecido.

Um portal tem somente um lado e nenhuma espessura; não existe a passagem “por trás” e não pode ser usado para proteger-se de ataques de projéteis. Até cinco personagens a cada rodada podem usar o portal. Se um grupo seguir em fila, até 10 podem atravessar para o outro lado na rodada.

Viajar por meio desse poder é desorientador. Presumivelmente, a exposição à dimensão alternativa traumatiza o corpo de alguma forma. Como resultado, um viajante fica atordoado e não pode atacar ou se mover por uma rodada após passar por um portal dimensional. É aconselhável passar o mais rápido possível pelo portal. Pessoas que enfiam apenas um braço por um portal sofrem uma dor intensa e 1d8 pontos de dano. Os tolos que enfiam a cabeça por um portal devem fazer um teste de Constituição. Falha significa que eles perdem 50% de seus pontos de vida atuais e desmaiam imediatamente.

Objetos inanimados não são afetados pela exposição à borda da dimensão. Na verdade, um personagem pode atirar ou disparar objetos através de um portal e eles sairão do outro lado. Os atacantes sofrem uma penalidade de -4 em suas jogadas de acerto contra alvos do outro lado da borda da dimensão.

PROJEÇÃO ASTRAL

(devoção da psicoportação)

CD: 12

Custo de PFP: 3/1

Alcance: Não-aplicável

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite ao usuário viajar sem seu corpo físico ao criar uma forma astral que imediatamente estende-se ao Plano Astral. Somente criaturas ou personagens que estejam também no Plano Astral podem vê-lo. Um cordão prateado conecta o corpo astral ao corpo físico. Esse fio translúcido estende-se até 3 metros do corpo astral antes de se tornar invisível. Se a corda for rompida, tanto o corpo físico quanto o astral morrem – matando o usuário. Entretanto, a corda é quase indestrutível. Ela só pode ser rompida por uma espada de prata dos githyanki.

O Plano Astral é usado para alcançar outros destinos – um ponto distante no Plano Material ou uma localização em outro plano, por exemplo. Quando o usuário alcança seu destino, um corpo físico temporário é formado lá. Ele assemelha-se ao corpo real do usuário, e os dois permanecem conectados pelo cordão prateado. Entretanto, um corpo físico temporário não é formado se o usuário viajar para outra localização no mesmo plano usando seu corpo real. Ele pode ver esta localização distante na forma astral, mas ele não pode afetar a área de nenhuma maneira mágica, física ou psiônica.

TELA DIMENSIONAL

(devoção da psicoportação)

CD: 14

Custo de PFP: 7/3

Alcance: 0

Área de efeito: Especial

Pré-requisito: Portal dimensional

Este poder permite ao psionicista envolver um portal dimensional ao redor de seu corpo para protegê-lo dos ataques de seus inimigos. A tela é um cilindro cintilante da altura do psionicista que o rodeia a uma distância de 60 centímetros de seu corpo. Qualquer míssil ou arma de mão que atinja a tela é instantaneamente transportado para um ponto correspondente do outro lado - então flechas e lanças passam pelo espaço ocupado pelo psionicista sem feri-lo ou mesmo ser impedido em sua fuga.

A proteção da tela dimensional também se aplica a criaturas que tentam atacar com dentes ou garras, ou outros personagens que tentam agarrar o psionicista. Eles passam pela tela, emergindo no lado oposto. A maioria das formas de energia, como raios ou chamas, também serão desviadas pela tela.

A tela dimensional tem duas limitações. Primeiro, o psionicista não pode perfurar sua própria tela com nenhuma arma ou forma de energia, mas pode utilizar quaisquer poderes que não projetam energia, como os telepáticos. Em segundo lugar, a tela falha se um objeto maior do que a tela entrar em contato com ela - então o psionicista não pode correr através de uma montanha ou ignorar a carga de um mekillot furioso.

Oponentes espertos podem encontrar maneiras de atacar o psionicista dentro de sua tela. Feitiços mágicos como encantar pessoa, dormir ou similares não projetam energia. Os poderes psiônicos que não projetam energia também podem penetrar na tela, conforme descrito acima.



TELEPORTAR OBJETO

(devoção da psicoportação)

CD: varia

Custo de PFP: varia

Alcance: 9 metros

Área de efeito: Não se aplica

Pré-requisito: Teleportar

Este poder é idêntico ao teleportar e teleportar outro, exceto que ele teleporta objetos. Isso é muito mais difícil para os materiais do que para as criaturas vivas. O item a ser teleportado deve ser uma única peça e não pesar mais do que 45 kg. O metal é mais difícil de teleportar e custa o dobro de seu peso real para esse cálculo. Obsidiana é ainda mais difícil, contando o triplo. O custo e a dificuldade do PFP aumentam com a distância, de acordo com esta tabela.

Distância	Custo	Modificador CD
9 metros	30	12
90 metros	35	13
900 metros	40	14
16 quilômetros	50	15
160 quilômetros	60	16
1.600 quilômetros	70	17
16.000 quilômetros	100	18
Interplanetário	200	20

Se a ativação falhar, o item não será afetado e o custo é a metade do valor do custo de sucesso.

TRANCA DE TELEPORTE

(devoção da psicoportação)

CD: 12

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de efeito: Uma criatura

Pré-requisito: Âncora de tempo/espaço

Ao usar este poder, um psionicista pode impedir que outra criatura dentro do alcance se teleporte. Todas as formas de teletransporte, tanto mágicas quanto psiônicas, são bloqueadas por bloqueio de teleporte. Uma criatura que tenta se teleportar enquanto está sob um bloqueio de teleporte deve obter sucesso em um teste contra o poder com dificuldade difícil (CD 20).

Além de interferir no poder teleportar, este poder também impede tanto o piscar mágico quanto o psiônico e qualquer mudança de plano. A trava de teleporte não impede o deslocamento por portais dimensionais ou passeio dimensional, mas impede passear nas sombras.

VIAJANTE ETÉREO

(devoção da psicoportação)

CD: 12

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Com este poder, o psionicista pode se teleportar psionicamente para o plano etéreo ou para qualquer região etérea de fronteira. Com esta psicoportação, o psionicista simplesmente deixa de existir no plano material primário e começa a existir no etéreo, mas apenas em uma forma etérea - a forma física do psionicista está temporariamente perdida.

Na forma etérea, o psionicista não pode ser ferido - objetos etéreos passam facilmente uns pelos outros. O psionicista não pode, por sua vez, prejudicar outras criaturas ou objetos, nem mesmo pegá-los ou movê-los.

O psionicista não pode se teleportar diretamente para os planos internos além do etéreo, mas pode mover-se para lá na forma etérea simplesmente cruzando a fronteira etérea. Uma vez que ele deixa o etéreo, ele recupera sua forma física e o poder é encerrado. Caso contrário, a energia acaba quando ele para de pagar a manutenção e seu corpo se materializa exatamente onde estava antes.

VIAGEM NOS SONHOS

(devoção da psicoportação)

CD: 13

Custo de PFP: 1/1

Alcance: 800 quilômetros

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

A viagem dos sonhos é um meio poderoso, mas não confiável, de ir de um lugar para outro. O viajante viaja em seus sonhos e desperta onde quer que sua peregrinação noturna o leve. O psionicista pode até levar outros personagens com ele, embora seja mais difícil do que viajar sozinho. (Veja "Passageiros" adiante.)

Para usar a viagem dos sonhos, o psionicista deve estar dormindo. Uma vez adormecido, ele começa a criar um sonho que envolve viajar de sua localização atual até o destino pretendido. No início da jornada, o Mestre secretamente faz um teste contra uma CD fácil (CD 10) para o psionicista. Se o teste for bem-sucedido, o psionicista alcançará seu destino. Se o teste falhar, o personagem acordará com 10% de PFPs a menos para cada ponto em que a jogada do dado não tenha atingido a CD do poder (por exemplo, se o resultado no dado for 8, o psionicista perde 20% dos seus PFPs).

Se o Mestre quiser, essa verificação de poder é tudo o que é necessário para lidar com a viagem dos sonhos durante um jogo. No entanto, é muito mais satisfatório representar o sonho. O jogador cria o cenário e descreve suas intenções, com o Mestre interrompendo para mudar as coisas arbitrariamente e lançar obstáculos no caminho do personagem. Se o jogador supera os obstáculos e resolve os problemas de forma inventiva, o Mestre tem justificativa para dar um bônus ao teste de poder do personagem. Se o sonho for monótono e sem vida, o Mestre também pode penalizar a verificação de poder.

O Mestre deve se lembrar que isso é um sonho; o terreno na jornada pode não se parecer com o terreno real, o personagem pode ser completamente diferente e o mundo pode ser completamente estranho. A duração da viagem do sonho deve ser aproximadamente igual à distância real, entretanto, e o destino final deve ser pelo menos semelhante ao destino real. Tais aventuras de sonho devem minimizar o combate e maximizar os problemas, quebra-cabeças e atmosfera surreal. Se o combate ocorrer, não terá efeito no personagem fisicamente, mas se ele for morto no sonho, ele acorda, exatamente onde começou. Todas as viagens dos sonhos levam cerca de oito horas para serem concluídas, com sucesso ou não.

Passageiros: O psionicista pode trazer outro personagem junto com ele no sonho. A jogada de ativação é reduzida em um para cada passageiro que ele carrega. Os passageiros também devem estar dormindo. Uma única verificação de energia lança todos na jornada dos sonhos. Se o teste falhar,

eles ainda tentam a jornada dos sonhos, mas ficam aquém de seu alvo. O psionista deve pagar o custo PFP da viagem individualmente para cada personagem que o acompanha no sonho.

Animais inteligentes também podem ser atraídos para o sonho, mas animais normais (cavalos, cachorros, falcões, o que quer que seja) são muito difíceis de trazer. O psionista deve fazer um teste de poder separado para atrair cada animal e a CD do poder é duplicada ao fazer este teste.

Quando os viajantes dos sonhos chegam ao seu destino, eles despertam. No local onde eles dormem, seus corpos e qualquer equipamento carregado ou usado desaparecem. Ao mesmo tempo, eles aparecem em seu novo local, ainda na postura de dormir, mas totalmente despertos.

PODERES DE TELEPATIA

Poderes de Telepatia envolvem o contato direto de duas ou mais mentes. A telepatia é uma das mais importantes ciências da mente e uma das primeiras a serem estudadas a fundo. Ela inclui a leitura de mentes, controle e influência mental, ataques psíquicos, escudos mentais, manipulação de memórias e lembranças, busca por lembranças ou fatos esquecidos e abertura das "portas" trancada da memória.

CIÊNCIAS DE TELEPATIA

Ciência	CD	Custo
Alteração da Aura	12	10/5
Alucinação	13	varia
Chama Mental	13	30/15
Cirurgia Psíquica	12	varia
Conexão de Destino	15	6/3
Conexão Mental	12	varia
Dominação	12	varia
Dominação em Massa	14	varia
Invisibilidade Superior	14	6/3
Limpeza Mental	15	8/3
Potencializar	16	varia
Rajada Superior	15	75/25
Sondar	12	varia
Trocar Personalidade	15	40/15

ALTERAÇÃO DA AURA

(ciência de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: 10/5

Alcance: Toque

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Cirurgia psíquica, 5º nível

Com a alteração da aura, um psionista pode disfarçar temporariamente o alinhamento de uma pessoa, disfarçar seu nível ou remover aflições da aura como maldições e missões.

Disfarçar o alinhamento ou nível de um personagem é o mais fácil de fazer. O disfarce é temporário, durando apenas 1-6 horas. Não tem efeito no alinhamento ou classe real do personagem, mas um psionista com visão de aura será enganado pela aura falsa.

Como as maldições e missões são impressas na aura do personagem, elas podem ser removidas com este poder. Um psionista que tenta fazer isso sofre uma penalidade de -6 em seu valor de poder e deve gastar 20 PFPs em vez de 10. Se a rolagem do dado for 1, o paciente do psionista deve fazer um teste de resistência contra magias para evitar

perder um nível de experiência. (Um deslize do bisturi psíquico pode bloquear partes vitais do cérebro.)

ALUCINAÇÃO

(ciência de telepatia)

CD: 13

Custo de PFP: Varia

Alcance: 90 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental, inserção sensorial falsa

Esta ciência permite que o psionista projete visões ou imagens na mente da vítima. Na verdade, é como uma força fantasmagórica psiônica. O psionista pode fazer sua vítima acreditar que está vendo, ouvindo ou sentindo quase tudo. O psionista pode atacar a vítima com monstros ou feitiços alucinatórios, enganar a vítima fazendo uma companhia de soldados parecer um bosque de palmeiras ou até mesmo fazê-lo pensar que um jarro cheio de areia contém água fria e refrescante.

Em geral, as regras para julgar ilusões programadas nas páginas 248 do Livro do Jogador são apropriadas para determinar os efeitos de quaisquer efeitos alucinatórios. Se o psionista construir cuidadosamente a alucinação e fornecer à vítima o que ela espera ver, a vítima pode nem mesmo receber um teste de resistência. Os efeitos físicos das alucinações são psicossomáticos; a vítima pode acreditar que está sendo atacada por um tembo, mas na verdade não está sendo prejudicada fisicamente.

Manter uma alucinação requer concentração total por parte do psionista. Se ele fizer um ataque físico ou iniciar outro poder psiônico enquanto mantém este poder, a vítima recebe instantaneamente um teste de resistência contra magias com um bônus de +4 para se livrar da alucinação.

CHAMA MENTAL

(ciência de telepatia)

CD: 13

Custo de PFP: 30/15

Alcance: 0

Área de efeito: Cone de 1,5 por 6 metros (até 6 criaturas)

Pré-requisito: 8º Nível, esmagamento psíquico

Alguns psionistas podem projetar uma onda de força mental mortal que pode destruir intelectos inferiores. A ciência da chama mental permite que um psionista ataque todas as criaturas na área de efeito com uma barreira mental que pode incapacitar ou mesmo matar suas vítimas. A área afetada pelo poder é um cone de 6 metros de comprimento e 1,5 metro de largura, com seu vértice no psionista. Até seis vítimas nesta área podem ser afetadas.

Vítimas que são psionistas podem se proteger contra os efeitos da chama mental lançando barreira mental ou outra defesa, mas qualquer criatura que não conheça um modo de defesa psiônica pode ser afetada. Os efeitos variam com o nível da vítima ou Dados de Vida:

Nível do Alvo ou DV	Custo
Menos de 1	Coma por 1d6 dias, perda de 1d3 pontos de Inteligência permanentemente
1 a 2	Inconsciente por 2d4 turnos, perda de 1 ponto de Inteligência permanentemente
2+1 a 4	Paralisado por 1d4 turnos
4+1 a 8	Atordoado por 2d6 rodadas
8+1 ou mais	Atordoado por 1d3 rodadas

Independentemente do efeito, a vítima tem direito a um teste de resistência para evitar os efeitos da chama mental. As criaturas que ficaram em coma pela chama mental devem fazer um teste de resistência contra morte ou morrerão ao final de sua inconsciência. As criaturas inconscientes devem ser bem sucedidas em um teste de constituição ou entrar em coma (sem risco de morte).

Criaturas atordoadas não podem se mover, atacar, iniciar poderes psiônicos ou lançar feitiços e sofrem -2 de penalidade na Classe de Armadura. Criaturas atordoadas podem se mover com metade do deslocamento normal, atacar com -2 de penalidade e defender normalmente. Eles devem fazer um teste de resistência para iniciar um poder psiônico ou lançar uma magia.

Os efeitos da chama da mente podem ser corrigidos por cirurgia psíquica, um desejo limitado, curar feridas graves ou um feitiço de cura mais poderoso.

A chama mental é exaustiva para o psionicista; se invocado mais de uma vez por dia, o psionicista sofre uma penalidade de -4 em seu teste de poder. É também um uso muito sombrio da força interior de alguém, e os psionicistas que mutilam inteligências inferiores descobrirão que seus alinhamentos estão se movendo em direção ao mal.

CIRURGIA PSÍQUICA

(ciência de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: Varia

Alcance: Toque

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão Mental, 7º Nível

Esse poder permite o usuário reparar um dano psiônico. Ele pode operar a si mesmo se for necessário, mas a CD do poder aumenta para 17. Fobias, aversões, estupidez, comas, convulsões - todas essas enfermidades mentais e outras mais podem ser tratadas e curadas. Entretanto, maldições e condições mágicas, tais como encantamento, não podem ser curadas por este poder. A cirurgia também não pode curar possessão, apesar de poder identificar tal condição e forçar um combate psiônico. Muitas das enfermidades podem ser curadas em 1 turno. Se a jogada de ativação falhar, o problema é grande demais para o usuário; ele pode tentar novamente quando ele ganhar um novo nível de experiência. Esse poder tem dois usos especiais. Primeiro, ele pode ajudar a personagens despertarem seus talentos selvagens. Se o usuário executar esse tipo de operação com êxito, o paciente ganha um bônus de +2% para sua jogada de talento selvagem.

Segundo: o usuário pode tornar o efeito de qualquer poder telepático permanente sem qualquer custo de PFP. O poder não é concedido ao receptor, apenas o efeito. Isso tem as seguintes restrições:

- 1) o poder deve ter um alcance maior que 0;
- 2) o cirurgião deve conhecer o poder e usá-lo com êxito em seu paciente;
- 3) o usuário não pode fazer esse tipo de operação nele mesmo ou em outro psionicista;
- 4) somente um poder pode ser tornado permanente por turno e;
- 5) se a jogada de ativação igualar exatamente a CD, o procedimento levará 2 turnos.

Da mesma forma, esse poder pode remover um poder implantado permanentemente. O custo de PFP é pelo nível do alvo, como mostrado abaixo.

Nível do Alvo	Custo
1-5 níveis ou DV	9/5
6-10 níveis ou DV	10/5
11-15 níveis ou DV	11/6
16-20 níveis ou DV	12/6
21+ níveis ou DV	14/7

CONEXÃO DE DESTINO

(ciência de telepatia)

CD: 15

Custo de PFP: 6/3

Alcance: 3,2 quilômetros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

Este poder permite ao telepata entrelaçar seu próprio destino com o de outra criatura. Se qualquer um dos seres sentir dor, ambos a sentirão. Quando um perde pontos de vida, ambos perdem a mesma quantidade. Se um deles morrer, o outro deve imediatamente fazer um teste de resistência contra a morte para evitar o mesmo destino.

CONEXÃO MENTAL

(ciência de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: Varia

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder somente pode ser usado em uma mente aberta, permitindo o usuário comunicar de forma não-verbal com qualquer criatura inteligente. Isso é uma via dupla de comunicação. Isso não é igual à leitura mental, pois o usuário recebe somente aqueles pensamentos que o alvo queira enviar. Língua não é uma barreira para a conexão mental. O custo de PFP depende do nível do alvo, como demonstrado abaixo.

Nível do Alvo	Custo
1-5 níveis ou DV	7/3
6-10 níveis ou DV	8/4
11-15 níveis ou DV	9/5
16-20 níveis ou DV	11/6
21+ níveis ou DV	12/6

DOMINAÇÃO

(ciência de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: Varia

Alcance: 27 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

Esse poder somente pode ser usado em uma mente aberta. Com ele, o usuário projeta comandos mentais na mente de outro ser. O alvo dominado sabe o que está acontecendo, mas ele não pode resistir contra a vontade do usuário, então ele é forçado a fazer quase tudo que o usuário quiser. As habilidades do alvo permanecem sem serem afetadas por esse poder, e ele pode ser direcionado a usar qualquer poder que ele possua – assumindo que o usuário saiba sobre isso. Dominação não revela fatos ou segredos sobre o alvo.

Quando dominação é ativada, o alvo faz um teste de resistência. Se for bem-sucedido, o alvo não é dominado. Se o teste de resistência falhar, o alvo fica sob controle durante o tempo que o usuário pagar o custo de PFP. O custo de PFP

depende do nível do alvo, como demonstrado abaixo. Depois, se o alvo for forçado a fazer alguma coisa contra sua natureza, ele pode tentar outro teste de resistência para restabelecer seu autocontrole.

Nível do Alvo	Custo
1-5 níveis ou DV	6/3
6-10 níveis ou DV	12/6
11-15 níveis ou DV	22/11
16-20 níveis ou DV	32/16
21+ níveis ou DV	50/25

DOMINAÇÃO EM MASSA

(ciência de telepatia)

CD: 14

Custo de PFP: Varia

Alcance: 40 metros

Área de efeito: Até 5 criaturas

Pré-requisito: Conexão mental, dominação

Este poder é idêntico à dominação, exceto que o psionista pode controlar até cinco criaturas simultaneamente. Cada um deve ser contactado e dominado individualmente. O custo de ativação é duas vezes o nível da vítima ou dados de vida, e a manutenção é metade desse valor, e deve ser pago para cada personagem dominado.

INVISIBILIDADE SUPERIOR

(ciência de telepatia)

CD: 14

Custo de PFP: 6/3

Alcance: 90 metros

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Conexão mental, Invisibilidade

A invisibilidade superior é como a invisibilidade (consulte a devoção Invisibilidade), mas mascara o personagem completamente. O psionista não faz nenhum som e não tem cheiro, embora ele ainda possa ser sentido ou tocado. Se ele atacar alguém fisicamente ele automaticamente interrompe o contato com a vítima, que passa a enxergá-lo (mas continua invisível para os outros).

LIMPEZA MENTAL

(ciência de telepatia)

CD: 15

Custo de PFP: 8/3

Alcance: Touch

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão Mental

Limpeza mental é uma forma grosseira de cirurgia psíquica que afeta o QI do personagem. (É como uma lobotomia temporária.) O telepata isola sistematicamente partes da mente, tornando qualquer conhecimento que esteja contido inacessível.

Quando uma limpeza mental é tentada, a vítima faz um teste de resistência. Se ele tiver sucesso, a limpeza mental é impedida por uma rodada, mas na próxima rodada o psionista pode tentar novamente.

Cada rodada de limpeza mental tem dois efeitos imediatos importantes. Primeiro, ele reduz os valores de Inteligência e Sabedoria da vítima em 1 ponto. Em segundo lugar, reduz seu nível de experiência ou dados de vida em 1.

Essas reduções têm um impacto considerável. Todos os personagens podem perder idiomas ou proficiências e seu ajuste de defesa mágica. O nível de experiência e as perdas

de dados de vida afetam tudo, exceto os pontos de vida. A vítima mantém todos os seus pontos de vida, independentemente do que é apagado de sua mente.

As perdas de Inteligência e Sabedoria afetam magos e clérigos como se essas perdas fossem permanentes. Clérigos perdem magias bônus, sua chance de falha de magia aumenta e, eventualmente, eles não podem lançar magias. Os magos sofrem reduções no nível máximo de magia, na chance de aprender magias e no máximo de magias por nível.

Quando o número de feitiços disponíveis em um nível de feitiço diminui, um personagem deve fazer um teste de atributo antes de lançar um feitiço naquele nível. Os magos fazem um teste de Inteligência. Clérigos fazem um teste de Sabedoria. Ambos usam as pontuações atuais. Se o teste for bem-sucedido, o personagem pode lançar o feitiço. Se falhar, ele esqueceu o feitiço e não pode lançar nenhum feitiço naquela rodada.

Limpeza mental apenas isola informações, não a apaga. Todos os níveis perdidos de Sabedoria, Inteligência e experiência de um personagem podem ser restaurados por meio de cirurgia psíquica.

Este poder não tem efeito contra criaturas sem atributos ou dados de vida.

POTENCIALIZAR

(ciência de telepatia)

CD: 16

Custo de PFP: Varia

Alcance: Toque

Área de efeito: 1 item

Pré-requisito: 10º nível

Esta não é uma ferramenta para personagens fracos ou inexperientes. Potencializar permite a um psionista imbuir um item com inteligência rudimentar e habilidade psíquica. O processo, que requer tempo e esforço extraordinários, é descrito abaixo.

Requisitos do item. Um item deve atender a dois requisitos antes de poder ser potencializado. Primeiro, deve ser de qualidade excepcional - valendo 250% a 500% do custo normal de um item de seu tipo. Em segundo lugar, deve ser novo (ou seja, nunca ter sido utilizado). O processo de preparação deve começar dentro de até 48 horas após a fabricação do item. Se demorar mais, o item não pode ser potencializado. (Se o psionista ainda tentar, ele será reprovado automaticamente no Passo Um abaixo, gastando 50 PFPs automaticamente.) Se o item atender a esses dois requisitos, o psionista pode iniciar a potencialização.

Passo um. No início de cada dia, o psionista deve primeiro preparar o item para receber o poder psíquico. Isso custa 50 PFPs e requer teste de ativação do poder. Se esse teste falhar, o dia será perdido, o custo de PFPs é de 25 e nenhuma outra tentativa será feita até o dia seguinte.

Passo dois. Se o item foi preparado, o psionista pode dar a ele acesso a uma disciplina. Ela pode ter acesso a apenas uma disciplina, nunca mais, e o psionista deve ter acesso a ela. Esta etapa custa 100 PFPs e requer mais um teste de ativação. Se falhar, além do custo de 50 PFPs, o processo falha e o item não pode mais ser potencializado.

Passo três. O psionista pode tentar potencializar o item com qualquer poder único que ele conheça dentro da disciplina escolhida. (O item deve ter sido preparado adequadamente no mesmo dia.) O psionista deve fazer dois testes de ativação bem-sucedidos: primeiro, um teste para o poder escolhido (usando a pontuação do poder

apropriada), e segundo, outro teste de potencialização. Se ambos os testes forem bem-sucedidos, o item possui aquele poder psionico. Se a Etapa Três for bem-sucedida, o psionicista gasta outros 100 PFPs. Falha significa que ele gasta metade dessa quantia, como de costume, mas pode tentar mais uma vez, no dia seguinte. Uma segunda falha não permite que o item seja mais potencializado.

Passo quatro. O psionicista pode imbuir o item com outros poderes repetindo o Passo Três. O item pode adquirir um poder por dia, desde que tenha sido devidamente preparado e tenha obtido sucesso no acesso à disciplina. Se o a tentativa tiver falhado duas vezes seguidas (duas tentativas), o item não pode receber novos poderes.

Etapa cinco. Quando o item adquiriu todos os poderes que o psionicista pretende conceder, o psionicista pode selar esses poderes dentro do item. Para fazer isso, ele deve preparar o item mais uma vez (gastando 50 PFPs, passo um) e fazer um teste de ativação de Potencializar uma última vez. Se o item for selado com sucesso, ele não pode ganhar quaisquer poderes adicionais - mas também não pode perdê-los. Um item que não foi selado perderá um poder por mês até que seja apenas um objeto normal novamente. O psionicista pode tentar selar a arma até o fim do período de 30 dias após ela ser potencializada com o primeiro poder.

Um objeto potencializado recebe 1d20 PFPs mais 10 PFPs por poder adicionado. Armas potencializadas são inteligentes e possuem Inteligência igual à Inteligência de seu criador menos 1d6 pontos, com um mínimo de 12. Por serem armas inteligentes, recebem 2 pontos de ego por devoção e 3 pontos por ciência além de 2 pontos pela habilidade de se comunicar com o portador, sempre por telepatia. O alinhamento da arma corresponde ao de seu criador. A arma tem sua própria personalidade, entretanto, e como todas as armas inteligentes, ela tentará afirmar sua independência em todas as oportunidades (veja no documento Guia de Armas Mágicas e Inteligentes).

O processo de potencialização deve ser ininterrupto. Se passa um dia em que o psionicista não tenta ao menos preparar o objeto, mesmo que falhe, o processo termina como está. Ele não pode nem tentar selar os poderes, eles vão se desgastar com o passar do tempo.

RAJADA SUPERIOR

(ciência de telepatia)

CD: 15

Custo de PFP: 75/25

Alcance: 0

Área de efeito: 15 metros de raio

Pré-requisito: 10º nível

Um psionicista usando rajada superior pode oprimir e danificar psiquês próximas. Para fazer isso, ele envia ondas de pensamento em todas as direções. Em termos leigos, o psionicista "resmunga" psiquicamente por três rodadas. Então sua consciência irrompe e um grito psíquico horrível penetra todas as mentes em um raio de 15 metros. As vítimas nunca mais serão as mesmas.

Todos os personagens dentro da área da rajada superior devem realizar um teste de resistência. Falha significa que eles desmaiam por 2d6 turnos. Aqueles que desmaiam devem realizar um novo teste de resistência. Se falharem pela segunda vez, perdem o acesso a todos poderes psionicos ou mágicos. Somente a cirurgia psíquica pode ajudá-los a recuperar essa perda.

Embora a rajada não afete o iniciador, os riscos são grandes. Se o teste de ativação falhar, ele fica em coma por 1d10 dias. Alguns personagens podem pensar que ele está morto.

SONDAR

(ciência de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: Varia

Alcance: 1,5 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: PES

Esse poder pode ser usado apenas contra uma mente aberta. Com ele, o usuário pode penetrar profundamente no subconsciente do alvo. Se o alvo falhar em um teste de resistência, então todas as suas memórias e conhecimentos estão acessíveis ao usuário - de memórias profundas abaixo das superficiais àquelas ainda recentes na mente do alvo. A informação é verdadeira (ou ao menos o alvo acredita que ela seja verdadeira).

Uma sondagem pode ser efetuada durante um combate corpo-a-corpo se o usuário estiver perto o suficiente, e a mente do alvo estiver aberta. O usuário sabe quando um conjurador sondado está usando uma magia e quais são os efeitos gerais daquela magia. O usuário pode obter a resposta para uma questão por rodada, mas o mestre pode alterar essa taxa se julgar necessário. Questões e respostas complexas podem levar mais de uma rodada para se resolver, por exemplo. O custo de PFP é pelo nível do alvo, como mostrado abaixo.

Nível do Alvo	Custo
1-5 níveis ou DV	8/4
6-10 níveis ou DV	9/5
11-15 níveis ou DV	10/5
16-20 níveis ou DV	11/6
21+ níveis ou DV	13/7

TROCAR PERSONALIDADE

(ciência de telepatia)

CD: 15

Custo de PFP: 40/15

Alcance: Toque

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

Alguns psionicistas podem literalmente se colocar no lugar de outro homem ou mulher. Essa ciência permite que o psionicista troque sua própria mente pela de outra pessoa. Na verdade, eles trocam de corpos. A mente da outra pessoa habita o corpo do psionicista, enquanto a mente do psionicista habita o corpo do sujeito. A troca é permanente e dura até que o psionicista use esse poder para revertê-la. Cada personagem ganha os atributos físicos do outro. No entanto, ambas as mentes retêm todo o seu próprio conhecimento e habilidades baseadas no conhecimento. Por exemplo, um telepata que troca de mente com um lutador de 10º nível ganha um corpo com os pontos de vida e atributos físicos desse lutador (Força, Constituição e Destreza), mas mantém Inteligência, Sabedoria e Carisma. A troca leva um turno para ser concluída e o processo é bastante traumático no final do turno, ambos os personagens devem fazer testes de resistência contra a morte usando seus novos valores de Constituição. Um personagem que falha neste teste entra em coma por 1d100 horas.

Corpos que passaram por uma mudança de personalidade tendem a se degenerar. Ambos os personagens devem fazer

um teste de habilidade de Constituição todos os dias. Se o teste falhar, o personagem perde um ponto de Constituição. Se sua constituição cair para zero, ele morre.

Essa perda de Constituição é temporária, mas não se reverte até que as personalidades sejam restauradas aos seus próprios corpos. Nesse caso, os dois corpos recuperam um ponto de Constituição por dia. Mas se um dos dois morrer, não é possível restaurar os corpos originais.

O psionicista não perde seus poderes psiônicos se sua Constituição cair abaixo de 11. No entanto, todos os modificadores de poder que possuem Constituição são alterados.

DEVOÇÕES DE TELEPATIA

Devoção	CD	Custo
Aceitação	12	4/2
Adoração Verdadeira	10	5/2
Amnésia	11	varia
Amplificação de Fobia	11	5/2
Apavorar	14	varia
Atração	13	8/3
Aversão	13	8/3
Consciência Coletiva	11	2/1
Consciência de Encarnação	13	12/5
Convergência	10	8/3
Detecção de Vida	13	3/1
Devaneio	10	4/2
Disfarce Psíquico	10	5/2
Dreno Psíquico	13	14/6
Elo de Sabor	14	5/2
Elo Sonoro	14	5/2
Elo Visual	14	varia
Empatia	10	3/1
Enviar Pensamentos	12	3/2
Estabilização de Tendência	11	11/4
Estática Sináptica	14	11/5
Infligir Dor	15	3/2
Inimigos Invencíveis	12	6/2
Inserção Sensorial Falsa	14	5/2
Invisibilidade	14	3/2
Lâmina Psíquica	14	5/2
Maestria da Fera	12	6/3
Mensageiro Psíquico	15	4/2
Mente de Inseto	13	3/1
Mente de Planta	14	4/2
Mente de Réptil	13	2/1
Missão Impossível	11	6/3
Obstrução Mental	13	5/2
Ocultar Pensamentos	10	4/2
Ouvir a Verdade	10	3/1
Penetração de Identidade	12	6/3
PES	14	6/3
Presunção Psiônica	12	7/3
Projeção Telepática	11	5/2
Receptáculo	12	o
Repugnância	12	8/3
Resíduo Psiônico	12	15/5
Sugestão Pós-Hipnótica	13	varia
Supressão Sensorial	13	varia
Suprimir Determinação	12	4/2
Suprimir Medo	10	5/2
Vampirismo Psiônico	12	varia
Viajante Misterioso	11	2/1

ACEITAÇÃO

(devoção de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 27 metros

Área de efeito: Especial

Pré-requisito: Nenhum

Este poder permite que o psionicista torne um ou mais indivíduos dóceis e passivos em cativeiro. O psionicista não ganha nenhum controle especial sobre as criaturas, mas suas fortes emoções associadas ao cativeiro são anuladas.

O poder afeta a quantidade de dados de vida de criaturas até o nível do psionicista, desde que estejam no alcance. Se houver mais Dados de Vida dentro do alcance, as criaturas menores são afetadas primeiro (os Dados de Vida em excesso são perdidos). As criaturas sob este poder não tentam escapar, atacar, fazer greve de fome ou desobedecem aos comandos básicos (para se mover, dormir, trabalhar, etc.). Eles não ficam encantados e não amam seus captores.

As criaturas permanecem sob o poder enquanto permanecerem no alcance e o psionicista continuar pagando o custo de manutenção. Um tratamento especialmente severo pode cancelar a eficácia do poder. Criaturas maltratadas tem direito a um teste de resistência contra paralisação em tais circunstâncias.

ADORAÇÃO VERDADEIRA

(devoção de telepatia)

CD: 10

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 9 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

O psionicista pode apontar o foco da adoração para qualquer personagem individual com este poder. O poder dá ao psionicista informações diferentes, dependendo da classe da criatura alvo.

Clérigo: O poder identifica a esfera elemental ou o Deus de adoração do clérigo.

Templário: O poder identifica o rei-feiticeiro que o templário adora.

Druida: o poder indica a natureza geral das terras protegidas do druida, mas não sua localização.

Não sacerdote: O poder identifica corretamente o personagem como tal. O psionicista conhece as devoções e a fé do personagem, se houver (por exemplo dos paladinos), e também que se ele adora ou não para ganhar poderes mágicos.

Este feitiço elimina a maioria dos enganos. Um templário disfarçado de clérigo, ou um druida que deseja passar despercebido como tal, não pode escapar da identificação. O poder não indica se o personagem tem várias classes, nem diz o nível ou tendência do personagem



AMNÉSIA

(devoção de telepatia)

CD: 11

Custo de PFP: Varia

Alcance: 0

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

Essa devoção permite que o psionicista interfira na memória de uma criatura contatada. Enquanto a amnésia for mantida, o sujeito não é capaz de se lembrar de nada que ocorreu antes do contato do psionicista com sua mente. A vítima se lembra de eventos que ocorrem em seu estado amnésico, então ela pode se lembrar de conversas ou eventos que ocorreram desde o início da amnésia.

O custo é de 1 PFP por nível ou DV da criatura, com custos de falha e manutenção a metade desse valor arredondado para cima.

Os efeitos exatos da amnésia são deixados para o Mestre, mas geralmente as vítimas se lembram de como falar, como andar, como comer e outras habilidades físicas. Habilidades baseadas em conhecimento, como conjuração, uso de poderes psíquicos ou arrombamento de fechaduras seriam temporariamente esquecidas, mas talentos como proficiência com o arco ou escalar não seriam.

Fazer um monstro esquecer tudo não o torna necessariamente uma pessoa legal. Traços gerais de personalidade permanecem, apesar da perda de memória.

AMPLIFICAÇÃO DE FOBIA

(devoção de telepatia)

CD: 11

Custo de PFP: 5/2

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

Este poder permite ao psionicista alcançar a mente de alguém e descobrir seu maior medo, e então ampliá-lo ao ponto da irracionalidade. Uma vítima que falha em um teste de resistência contra feitiços acredita que está iminentemente ameaçada pelo objeto desse medo, mesmo que seja completamente absurdo. Um personagem com medo de cair, por exemplo, está convencido de que pode cair de um penhasco a qualquer momento - mesmo em uma pradaria sem fim, a menos que fique absolutamente imóvel. A reação do personagem assustado depende do medo. Ele se defenderá se for atacado (a menos que defender-se esteja de alguma forma relacionado à sua fobia). Um mago pode se teletransportar ou usar outros feitiços para garantir sua segurança. Outros personagens podem congelar no lugar ou fugir para salvar suas vidas. Mas todas as suas ações serão voltadas para a proteção contra o objeto ou situação temível. Esse medo dura enquanto o psionicista mantém o efeito. Assim que ele cessa, o medo volta às proporções normais, provavelmente deixando o personagem ligeiramente abalado e não mais do que ligeiramente aborrecido.

APAVORAR

(devoção de telepatia)

CD: 14

Custo de PFP: Varia

Alcance: 0

Área de efeito: 18 metros

Pré-requisito: Conexão mental

Esse poder funciona somente em uma mente aberta. Com ele, o usuário pode fazer outro personagem ficar amedrontado. Personagens afetados por esse poder são mentalmente intimidados - eles sentem o "apavorante poder" do usuário. Eles não têm qualquer interesse de servir ou aliarem-se ao usuário, mas eles não o atacarão ao menos se forçados a fazê-lo, como último recurso. Se possível, eles evitarão o usuário completamente e aproveitarão a primeira oportunidade para escapar de presença dele. O custo de PFP é baseado no nível do alvo, como mostrado abaixo.

Nível do Alvo	Custo
1-5 níveis ou DV	4/2
6-10 níveis ou DV	5/2
11-15 níveis ou DV	6/3
16-20 níveis ou DV	8/4
21+ níveis ou DV	9/5

ATRAÇÃO

(devoção de telepatia)

CD: 13

Custo de PFP: 8/3

Alcance: 180 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

Este poder cria uma atração irresistível por uma pessoa ou coisa em particular - seja um item, criatura, ação ou evento. Uma vítima desse poder fará o que parecer razoável para se aproximar do objeto de sua atração.

A palavra-chave é "razoável": a vítima está completamente fascinada, mas não sofre de obsessão cega. Ele não vai pular em um incêndio ou em um penhasco, por exemplo, ou escalar nos braços de um tarrasque. Ele ainda pode reconhecer o perigo, mas não fugirá a menos que a ameaça seja forte e imediata. E se o perigo não for aparente (como veneno em uma taça de vinho), o personagem pode facilmente se destruir em busca da atração.

AVERSÃO

(devoção de telepatia)

CD: 13

Custo de PFP: 8/3

Alcance: 180 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

A vítima desse poder ganha aversão a uma determinada pessoa, lugar, ação ou evento. Ele fará tudo o que puder para evitar o objeto de sua aversão. Ele não se aproximará a menos de 18 metros e, se já estiver a 18 metros, recuará na primeira oportunidade.

A aversão é "plantada" no cérebro da vítima por um turno. Não pode ser mantida, a menos que o psionicista estabeleça e mantenha conexão mental simultaneamente.

CONSCIÊNCIA COLETIVA

(devoção de telepatia)

CD: 11

Custo de PFP: 2/1

Alcance: 54 metros

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Mente de inseto ou raça thri-kreen

Este poder está disponível apenas para personagens thri-kreen, outros insetos com poderes psiônicos e outros psionicistas que usam a devoção telepática mente de inseto. Com a consciência coletiva, o psionicista pode recorrer às energias mentais de vários insetos para aumentar temporariamente seus PFPs.

Thri-kreen pode ganhar PFPs de outros thri-kreen do mesmo grupo dentro do alcance. Outros insetos ganham PFPs de sua própria espécie dentro do alcance. Personagens que usam a mente dos insetos podem escolher uma variedade de insetos dentro do alcance para usar. Todos aqueles dentro do alcance emprestam um bônus imediato aos PFPs do psionicista, de acordo com seu tamanho.

Tamanho	PFP
Minúsculo	0,1
Pequeno	1
Médio (Tamanho humano)	5
Grande	10
Enorme	20
Colossal	40

Os insetos menores contribuem com menos PFPs, mas seus números muitas vezes mais do que compensam isso. Os PFPs são ganhos instantaneamente. Mesmo que os insetos se afastem antes de serem todos usados, o psionicista mantém os PFPs. O psionicista está se aproveitando da mente comum entre os insetos. Os insetos dentro do alcance não perdem nenhum PFP psiônico, caso possuam, quando o psionicista usa este poder.

CONSCIÊNCIA DE ENCARNAÇÃO

(devoção de telepatia)

CD: 13

Custo de PFP: 12/5

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Ao aplicar esse poder a outro personagem, o psionicista pode obter conhecimento sobre vidas passadas. Uma vida passada pode ser explorada por rodada, começando com as personalidades mais poderosas (geralmente essas também são as mais famosas, mas nem sempre).

O psionicista também sabe imediatamente quantas vezes essa personalidade em particular foi morta e ressuscitada. Cabe aos jogadores colocar essas informações.

CONVERGÊNCIA

(devoção de telepatia)

CD: 10

Custo de PFP: 8/3

Alcance: 9 metros

Área de efeito: 9 metros de raio

Pré-requisito: 4º nível

Quando os psionicistas colocam suas cabeças juntas, os resultados podem ser impressionantes. A convergência permite que os psionicistas conectem suas mentes em um

ser sinérgico - uma entidade mais poderosa do que a soma das partes individuais.

Não há limite para o número de psionicistas que unem mentes. Cada psionicista participante deve conhecer o poder de convergência, entretanto, e cada um deve fazer um teste de poder bem-sucedido na mesma rodada. Então eles estão ligados. Todos os PFPs se tornam uma única fonte da qual o grupo tira sua força. Se um participante conhece um poder, agora qualquer pessoa do grupo pode usá-lo também. Cada participante pode usar poderes psiônicos na taxa normal por turno: uma defesa e um outro poder por rodada. Se o grupo for atacado psionicamente, o ataque deve superar todas as defesas em funcionamento. Se isso acontecer, o ataque afetará todos os personagens na convergência, ou tantos quanto possível.

Quando a convergência é interrompida, os PFPs que permanecem na fonte são divididos igualmente entre todos os participantes. As frações são arredondadas para baixo e nenhum indivíduo pode exceder seu máximo usual (pontos extras são perdidos).

DETECÇÃO DE VIDA

(devoção de telepatia)

CD: 13

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 90 metros

Área de efeito: Varia

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite o usuário mapear a presença de criaturas vivas e pensantes dentro de uma área limitada. Se ele estiver detectando a curto alcance, ele pode cobrir um largo ângulo. A longo alcance, o ângulo é significativamente reduzido. Ele pode detectar a 180° a um alcance de 36 metros, 90° a 54 metros, ou 30° a 90 metros. Uma rodada de mapeamento detecta humanos, humanoides, semi-humanos, mamíferos e monstros com 8 ou mais DV. Uma segunda rodada detecta todas as criaturas com menos de 8 dados de vida. Em ambos os casos, o usuário mapeia a quantidade de forma exata.

O mestre deve fazer uma jogada de ativação para o jogador e manter o resultado em segredo. Se o usuário não detectar qualquer coisa, ele não saberá se não há alguma coisa lá ou se o poder falhou.

DEVANEIO

(devoção de telepatia)

CD: 10

Custo de PFP: 4/2

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

Ao usar esse poder, o telepata faz com que a mente de alguém divague. Isso só é eficaz contra personagens com Inteligência 14 ou menos que não estão se concentrando muito na tarefa à sua frente, mas apenas cuidando de seus negócios de maneira casual e relaxada.

Uma vez afetado, o sonhador dá pouca atenção ao que o rodeia, tornando muito mais fácil para alguém mexer em seu bolso, passar por ele sem ser observado ou escapar de sua atenção. Ladrões ganham um bônus de +3 em testes de mão leve, mover-se silenciosamente e se esconder nas sombras. Outros personagens recebem +1 em testes de destreza para executar essas tarefas. O Mestre pode atribuir bônus a outros tipos de dissimulação e trapaça.

DISFARCE PSÍQUICO
(devoção de telepatia)
CD: 10
Custo de PFP: 5/2
Alcance: 0
Área de efeito: Pessoal
Pré-requisito: Sondar

Esse poder permite ao psionicista mascarar sua própria aura e padrões de pensamento e torná-los compatíveis com os de outra pessoa. Para conseguir isso, o psionicista deve primeiro sondar aquilo que deseja personificar.

O disfarce psíquico não altera nenhuma das outras características do psionicista. Isso apenas muda sua identidade para outras criaturas com poderes psiônicos. Mesmo assim, poderes como a penetração de identidade ou sondar pode penetrar no disfarce.

Enquanto o disfarce psíquico estiver em vigor, a CD de todos os poderes psiônicos do usuário é aumentada em +1.

DRENO PSÍQUICO
(devoção de telepatia)
CD: 13
Custo de PFP: 14/6
Alcance: 27 metros
Área de efeito: Até 6 mentes
Pré-requisito: Telepatia, 6º nível

Dreno psíquico permite ao psionicista acessar a energia psíquica pessoal de outras pessoas para aumentar sua própria força psiônica. Até seis pessoas podem ser drenadas ao mesmo tempo.

Cada alvo, que muitas vezes é chamado de hospedeiro, deve primeiro estar dormindo. Em seguida, o psionicista deve fazer contato com a mente da pessoa. Em seguida, ele gasta outros 10 PFPs e faz uma verificação de poder de dreno psíquico. Se ele conseguir, o hospedeiro entra em transe que dura 4-9 (1d6 + 3) horas. O personagem pode ser acordado com alguma dificuldade antes disso, mas ficará grogue e desorientado por mais uma hora, sem condições de lutar ou usar poderes.

Enquanto o hospedeiro está em transe, o psionicista pode sugar sua energia psíquica. Assim como um vampiro extrai sangue para aumentar seu poder, o psionicista drena pontos de Sabedoria, Inteligência e Constituição. Ele pode drenar tanto quanto desejar. Para cada ponto de habilidade drenado pelo psionicista, ele ganha 10 PFPs.

Quaisquer PFPs ganhos não podem ser depositados (adicionados ao total do psionicista). Eles não podem ser sugados mais rápido do que são usados. Em outras palavras, quando o psionicista gasta PFPs, ele automaticamente tira esses pontos de seu(s) hospedeiro(s) - a menos que ele especifique o contrário. O psionicista deve permanecer dentro do alcance dos personagens em transe para extrair deles suas energias.

Se ele exercer moderação, o psionicista não prejudicará seus hospedeiros. Um hospedeiro só começa a sofrer efeitos nocivos quando perde mais de 50% de seu potencial psiônico. (Potencial é igual a Sabedoria, Inteligência e Constituição combinadas, menos 15 pontos.) A tabela abaixo mostra os efeitos do esgotamento excessivo. A cirurgia psíquica pode corrigir esses problemas.

Potencial Perdido	Efeito no hospedeiro
51-60%	Amnésia temporária (2-12 semanas)
61-70%	Amnésia permanente
71-80%	Inteligência reduzida a 4
81-90%	Inteligência reduzida a 4; colocado em coma por 1-12 dias, deve fazer teste de resistência contra a morte todos os dias enquanto durar o coma. Falha significa morte
91-100%	Teste de resistência contra morte. Falha significa morte. Se o alvo viver, Inteligência, Sabedoria e Constituição são reduzidas a 3, permanentemente

ELO DE SABOR
(devoção de telepatia)
CD: 14
Custo de PFP: 5/2
Alcance: Ilimitado
Área de efeito: Individual
Pré-requisito: Conexão mental

Isso poderia ser o sonho de quem faz dieta! O elo de sabor permite ao telepata explorar os sentidos de sabor de outra pessoa ou criatura. O psionicista prova o que seu elo prova. Se a criatura vinculada tomar veneno oralmente, o telepata deve fazer um teste de resistência contra veneno para evitar desmaiar e romper o vínculo. O psionicista não pode ser envenenado dessa forma, entretanto.

ELO SONORO
(devoção de telepatia)
CD: 14
Custo de PFP: 5/2
Alcance: Ilimitado
Área de efeito: Individual
Pré-requisito: Conexão mental

Por meio de um elo sonoro, o telepata se conecta ao sistema auditivo de outra pessoa ou criatura. Ele ouve tudo o que seu elo ouve. Se a criatura vinculada for submetida a um ataque auditivo (por sirenes, guinchos, etc.), o telepata deve fazer um teste de resistência apropriado ou também será afetado.

ELO VISUAL
(devoção de telepatia)
CD: 14
Custo de PFP: varia
Alcance: Ilimitado
Área de efeito: Individual
Pré-requisito: Conexão mental

Somente pode ser utilizado contra mentes abertas, esse poder deixa o usuário explorar os sentidos visuais de terceiros, permitindo-o ver qualquer coisa que o outro ver. A própria visão do usuário não é afetada. Se o personagem "coligado" é sujeitado a um ataque visual, o usuário deve fazer um teste de resistência apropriado ou também é afetado pelo ataque.

Nível do Alvo	Custo
1-5 níveis ou DV	5/3
6-10 níveis ou DV	6/3
11-15 níveis ou DV	7/4
16-20 níveis ou DV	8/4
21+ níveis ou DV	10/5

EMPATIA

(devoção de telepatia)

CD: 10

Custo de PFP: 3/1

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: 6 metros x 6 metros

Pré-requisito: Nenhum

Ao usar a empatia, um psionicista pode sentir as necessidades básicas, impulsos e/ou emoções geradas por qualquer mente. Sede, fome, medo, fadiga, dor, raiva, ódio, incerteza, curiosidade, hostilidade, amizade, amor - todos esses e outros sentimentos semelhantes podem ser sentidos.

ENVIAR PENSAMENTOS

(devoção de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: 3/2

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder funciona somente em uma mente aberta, permitindo ao usuário enviar seus pensamentos para outra mente em uma via única de comunicação. Ele pode enviar informações ou simplesmente usar o poder para distrair o alvo. Se o alvo for um mago conjurando uma magia, ele tem que fazer um teste de resistência. Se o mago falhar em seu teste, sua concentração é quebrada e a magia falha. Se o alvo for distraído enquanto estiver em um combate corpo-a-corpo, ela recebe uma penalidade de -2 para todas as jogadas de ataque.

Nível do Alvo	Custo
1-5 níveis ou DV	3/2
6-10 níveis ou DV	4/2
11-15 níveis ou DV	5/3
16-20 níveis ou DV	6/3
21+ níveis ou DV	8/4

ESTABILIZAÇÃO DE TENDÊNCIA

(devoção de telepatia)

CD: 11

Custo de PFP: 11/4

Alcance: 9 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Este poder permite que o psionicista mantenha um personagem na mesma tendência. Enquanto estabilizado, o personagem não muda sua tendência por fatores que normalmente o fariam mudar, como um psionicista que tem tendência boa realizando um poder que altere sua tendência para ruim não sofreria os efeitos de alteração de sua tendência. O psionicista não pode mudar a tendência do personagem, apenas evita que ele mude sua tendência atual. Um personagem se submete de bom grado a esse poder se informado sobre isso - a qualquer momento, um personagem está convencido de que seu alinhamento atual é o melhor possível e não tem argumento para querer que ele mude. Quando a estabilização for interrompida, o personagem provavelmente não notará ou se importará.

ESTÁTICA SINÁPTICA

(devoção de telepatia)

CD: 14

Custo de PFP: 11/5

Alcance: 0

Área de efeito: 18/45/81 metros

Pré-requisito: Conexão mental

A estática sináptica interfere com toda a atividade psiônica em uma determinada área. Até o psionicista é afetado; quando ele cria estática, ele não pode usar nenhum outro poder simultaneamente. No entanto, ele também pode impedir que outros usem seus poderes. Qualquer um que tentar usar um poder psiônico dentro da área de efeito deve lutar contra o criador da estática em uma competição psíquica. Se um oponente tiver sucesso, seu poder funciona normalmente. Se não, seu poder falha.

A exposição à estática sináptica por mais de cinco rodadas causará uma dor de cabeça terrível. Isso não tem efeito no jogo, mas deixará os PNJs e os animais irritados.

Esse poder tem três faixas: curto, médio e longo. Poderes usados contra alvos em alcance médio tem a CD de ativação do poder aumentada em +2. Em longo alcance, é aumentada em +5.

INFLIGIR DOR

(devoção de telepatia)

CD: 15

Custo de PFP: 3/2

Alcance: Toque

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

Esse poder somente pode ser usado contra uma mente aberta. É uma forma particularmente vil de tortura, apesar de que nenhum mal é infligido ao alvo, e o poder não deixa quaisquer cicatrizes ou marcas. Somente personagens maus podem aprender esse poder livremente; os outros terão suas tendências se alterando repentinamente para o mal se eles aprenderem e usarem infligir dor.

Se o alvo é um PNJ que está sendo questionado, ele pode fazer um teste de constituição para resistir à agonia. Se falhar, ele suplica por misericórdia e responde todas as questões como o Mestre achar aplicável. Se o usuário achar um meio de empregar esse poder em combate, o alvo ainda tem direito a um teste de resistência. Sucesso indica que ele range seus dentes e se mantém na luta. Falha significa que a dor impõe uma penalidade de -4 para suas jogadas de ataque naquela rodada e interrompe e arruína qualquer conjuração mágica. Custo de PFP depende do nível do alvo.

Nível do Alvo	Custo
1-5 níveis ou DV	3/2
6-10 níveis ou DV	4/2
11-15 níveis ou DV	5/3
16-20 níveis ou DV	6/3
21+ níveis ou DV	8/4

INIMIGOS INVENCÍVEIS

(devoção de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: 6/2

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

A vítima dessa devoção acredita que qualquer ataque desferido contra ela o debilitará ou o matará. Até se o ataque normalmente causar apenas um ponto de dano, a vítima pensa que está morrendo e não pode mais ficar de pé. Ela cai no chão com uma dor terrível.

Um personagem que seja atacado enquanto estiver sob efeito desse poder não se recuperará até o próximo turno, mesmo se o psionicista que estiver se concentrando nele mudar sua atenção para outro alvo. À medida que o personagem estiver sob esse efeito quando um ataque for desferido, ele fica incapacitado por 10 rodadas.

Mesmo se a vítima desse poder não for de fato atacada, seu comportamento provavelmente mudará completamente. A vítima, esperando que o próximo ataque possa matá-lo, ele pode parar de atacar e simplesmente se defender dos ataques ou tentar fugir, ou mesmo se render e implorar por misericórdia. Se o personagem não foi atacado ainda, no entanto, o psionicista deve manter o poder a cada rodada; de outra maneira, ataques futuros o afetarão normalmente e o poder perde efeito.

Inimigos invencíveis pode também funcionar ao contrário. Em outras palavras, um atacante pode ser induzido a acreditar que todo ataque que ele realizar é fatal. A crença é forte o suficiente para criar uma ilusão: mesmo que o atacante dificilmente venha a ferir seu inimigo, ele vê a "vítima" sucumbindo mortalmente ferida. Ele continuará imaginando este oponente caindo ao chão até que o oponente ataque novamente.

Essa inversão tem várias consequências. Personagens que foram "mortos" - ou seja, atacados - pode simplesmente recuar do combate, deixando seus "cadáveres" para trás. Ou então, podem ficar em posição e atacar novamente, ganhando um bônus de +2 para acertar. Após isso acontecer três vezes, o personagem afetado deve fazer um teste de resistência ao poder. Se falhar, ele torna-se convencido que seus inimigos são imortais e reage de acordo (os jogadores são livres para reagir como eles achar adequado).

INSERÇÃO SENSORIAL FALSA

(devoção de telepatia)

CD: 14

Custo de PFP: 5/2

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

Essa devoção permite ao psionicista falsificar as sensações de alguém - fazendo a vítima achar que vê, ouve, cheira, tasteia ou sente outra coisa diferente da realidade. As enganações são um tanto limitadas. Nada pode ser completamente escondido ou desaparecer, e tudo deve reter seu tamanho e intensidade gerais.

Por exemplo, um humano poderia parecer um anão, mas não um papagaio. Um rugido de porta poderia soar como um estrondo de trovão ou uma tosse, mas não um barulho de amassar papel. Óleo poderia ter o gosto de alho, mas não pode ter gosto de água.

INVISIBILIDADE

(devoção de telepatia)

CD: 14

Custo de PFP: 3/2

Alcance: 90 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão Mental

Esse poder somente pode ser usado em mentes abertas. Ele difere significativamente da magia invisibilidade. Isso é um delírio que afeta mentes específicas, não uma ilusão que afeta a todos. A única mudança real ocorre naqueles cujas mentes estão abertas. Assim, o usuário deve abrir cada mente que ele queira enganar, e para somente essas mentes ele estará invisível. Ele pode ver si mesmo, e também qualquer um cuja mente não esteja aberta. Somente seres a até 90 metros podem ser afetados por esse poder.

O usuário deve fazer uma jogada de ativação para cada desilusão e pagar o custo de PFP separado para cada uma delas. Um delírio é definido como um personagem invisível para outra criatura ou personagem. O usuário pode tornar alguém que tenha tamanho humano ou menor invisíveis com este poder, não apenas si próprio. Note que esse poder afeta somente a visão; observadores ainda podem conseguir ouvir ou detectar pelo olfato os personagens invisíveis. Os custos de PFP são mostrados abaixo.

Nível do Alvo	Custo
1-5 níveis ou DV	3/2
6-10 níveis ou DV	4/2
11-15 níveis ou DV	5/3
16-20 níveis ou DV	6/3
21+ níveis ou DV	8/4

LÂMINA PSÍQUICA

(devoção de telepatia)

CD: 14

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: 6º nível, Pressão mental, Arma enxertada

Com esse poder, o psionicista cria uma manifestação semi-tangível de seu ataque físico que é moldada como uma espada e pode ser empunhada como uma arma em um combate físico.

Qualquer criatura viva acertada pela lâmina sofre 1d6 pontos de dano, mais 1 ponto adicional por cada 2 PFPs extras que o psionicista quiser gastar. A vítima também deve fazer um teste de resistência contra morte ou ficar atordoado e impossibilitado de agir por 1d6 rodadas. O dano da lâmina psíquica é tratado como dano desarmado: 25% do dano é real, e 75% é dano temporário que é recuperado em um turno ao fim do encontro.

A lâmina psíquica é uma extensão da própria energia de vida do psionicista e é tratado como uma arma +2 para fins de atacar monstros imunes às armas normais. Por causa de a lâmina ser extensão da vida do psionicista, ela conduz ataques de toque especiais de volta para o corpo dele. Criaturas que drenem níveis de energia automaticamente drenam um nível do psionicista cada vez que ele as atacar com uma lâmina psíquica. Monstros sem mentes (gosmas, cubos gelatinosos, pudins, elementais e golens) não podem ser feridos pela lâmina psíquica.

Se a vítima tiver uma defesa psiônica, ela adiciona um bônus de +4 para sua CA física quando for atacada por uma lâmina psíquica.

MAESTRIA DA FERA

(devoção de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: 6/3

Alcance: 9 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: 15º nível, empatia

Um psionicista usa esse poder para obter controle sobre as feras. Essa devoção telepática está disponível apenas para psionicistas de nível 15 ou superior.

Este poder controla apenas criaturas com baixa inteligência (até 9 de Inteligência). Não afeta humanoides, criaturas animadas por magia ou mortos-vivos. Outras criaturas da criação do Mestre também podem ser controladas, desde que se encaixem neste padrão. O Psionicista só pode controlar criaturas que possuam pontos de vida menores que os seus.

Em um teste de poder bem-sucedido, o psionicista ganha controle sobre a criatura pelo resto do dia. O custo de manutenção para este poder é igual aos Dados de Vida da criatura em PFPs por dia. O número máximo de criaturas que o psionicista pode controlar é igual à quantidade de níveis acima do 14º nível. Uma vez que o poder é encerrado, a criatura controlada retorna em direção ao seu habitat natural.

Enquanto controlada, a criatura usa todas as habilidades como o psionicista deseja. A criatura ainda deve comer e, se for retirada de seu ambiente natural, pode morrer se não for devidamente cuidada. Se a criatura e o psionicista se separarem por mais de 270 metros, o poder falha.

Criatura e psionicista compartilham um vínculo empático (os efeitos do poder empatia, sem necessidade de ativação e sem custos). Se uma criatura controlada for morta, o psionicista sofrerá severamente sua perda. Ele imediatamente recebe pontos de vida de dano igual aos Dados de Vida originais da criatura morta. O psionicista deve fazer um teste de constituição ou ficar inconsciente por 1d20 rodadas.

MENSAGEIRO PSÍQUICO

(devoção de telepatia)

CD: 15

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 320 km

Área de efeito: 1 metro quadrado

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite um personagem a criar uma imagem 3D insubstancial de si mesmo, que pode aparecer em qualquer lugar num raio de 320 km e entregar uma mensagem. Todos os presentes podem ver e ouvir o mensageiro. A comunicação é de via única. O telepata não faz ideia do que está acontecendo em torno de seu mensageiro, a menos que ele esteja usando algum outro poder.

MENTE DE INSETO

(devoção de telepatia)

CD: 13

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Com esse poder, o psionicista sintoniza sua mente para ser como a de um inseto. Isso torna o relacionamento com insetos mais fácil, tanto psiônica quanto pessoalmente.

O psionicista não sofre a penalidade de -6 para tentar abrir uma mente insectóide e aracnóide enquanto esse poder for mantido. No entanto, ele recebe essa penalidade de -6 para abrir mentes não-insectóides, e elas recebem a mesma penalidade para abrir a mente do psionicista.

Também, com um maior entendimento do pensamento dos insetos, o psionicista ganha um bônus de +2 em seu Carisma quando se relacionar com insetos. Por outro lado, ele sofre uma penalidade de -2 para seu Carisma quando se relacionar com mentes não-insectóides.

Esse poder é usado comumente quando se relaciona com thri-kreens. Embaixadores em nações thri-kreen normalmente trazem junto um psionicista com esse poder. O poder não confere a habilidade para comunicar - outros poderes devem ser empregados. Esse poder pode ser mantido enquanto outros poderes estão sendo usados.

MENTE DE PLANTA

(devoção de telepatia)

CD: 14

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Com esse poder, o psionicista sintoniza sua mente à vida vegetal. Ele ganha um melhor entendimento da existência vegetal e pode lidar melhor com qualquer planta psiônica ou inteligente que ele encontrar. Normalmente, há uma penalidade de -8 para abrir uma mente de uma criatura vegetal, mas enquanto mente de planta estiver em efeito, o psionicista não sofre essa penalidade. Ao invés disso, ele tem uma penalidade de -8 por tentar abrir mentes não-vegetais. Mente de planta não permite ao psionicista comunicar com plantas, mas o confere um bônus de +2 para seu valor de Carisma quando lidando com plantas e criaturas de origem vegetal. Esse poder pode ser mantido enquanto outros poderes estão sendo usados.

MENTE DE RÉPTIL

(devoção de telepatia)

CD: 13

Custo de PFP: 2/1

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder permite ao psionicista suprimir seu mais alto processo pensante, permitindo seu primitivo cérebro reptiliano tomar o controle.

Enquanto esse poder for mantido, o psionicista não sofre a penalidade de -4 para abrir uma mente reptiliana. Ele sofre a penalidade de -4 quando tentar abrir mentes não-reptilianas, assim como elas tentarem abrirem a dele.

A inteligência exterior do psionicista é severamente reduzida enquanto o poder for mantido. Ele não pode conversar normalmente e somente responde a estímulos, tais como fome, perigo, territorialidade e reprodução. Entre seus colegas reptilianos, no entanto, ele é um gênio. O poder não permite o psionicista a comunicar com répteis; isso requer outros poderes. Esse poder pode ser mantido enquanto outros poderes estão sendo usados.

MISSÃO IMPOSSÍVEL (devoção de telepatia)

CD: 11

Custo de PFP: 6/3

Alcance: 9 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder força a vítima a pensar que um dado objetivo é inalcançável, independente da realidade da situação. O psionicista deve estar familiarizado com a vítima e o que ela está tentando cumprir. O poder deve ser direcionado a uma tarefa em particular, alguma coisa facilmente descrita. A tarefa pode ser simples, como “viajar de Tyr à Altaruk é impossível”, ou mais complicada, tal como “estudos posteriores em magia serão inúteis”. A vítima age de acordo – outros personagens não podem convencê-lo que sua tarefa é possível. Se o psionicista não puder limitar efetivamente a tarefa, descrevendo-a em apenas poucas palavras, o Mestre pode anular os efeitos.

Esse poder não pode ter efeito sobre o foco do anão. Entretanto, outras tarefas que o anão estiver se empenhando podem ser afetadas.

OBSTRUÇÃO MENTAL (devoção de telepatia)

CD: 13

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 0

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

A obstrução mental é a maldição do mágico e a bênção do telepata. Dá ao psionicista 75% a mais (arredondado para cima) em testes de resistência a magia contra feitiços de encantamento, confusão, PES, medo, receptáculo arcano, sono e sugestão. Ele também oferece proteção completa contra possessão de qualquer tipo.

Além disso, a obstrução mental protege um psionicista contra todos os poderes telepáticos, exceto os cinco ataques que estabelecem contato. Nenhum poder telepático pode afetar uma mente bloqueada, a menos que o ataque telepático prevaleça em uma competição psíquica. (O defensor usa barreira mental.)

OCULTAR PENSAMENTOS (devoção de telepatia)

CD: 10

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 0

Área de efeito: 3 metros

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder defensivo protege o usuário contra PES mágica ou psiônica, sondagens, conexões mentais, e outros poderes e magias que leiam ou detectem pensamentos. Isso dá ao

usuário +4 de bônus nos testes de resistências quando se defender de tais efeitos.

OUVIR A VERDADE (devoção de telepatia)

CD: 10

Custo de PFP: 3/1

Alcance: 0

Área de efeito: Audição

Pré-requisito: Conexão mental

Quando um psionicista usa ouvir a verdade, ele pode dizer se outras pessoas mentem intencionalmente. Ele não sabe, entretanto se o alvo diz a verdade, ele simplesmente sabe se os falantes tem consciência ou não de que estejam mentindo.

PENETRAÇÃO DE IDENTIDADE (devoção de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: 6/3

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Penetração de identidade permite ao usuário determinar a verdadeira identidade do alvo mesmo com metamorfoses, ilusões, disfarces e etc.

PES (devoção de telepatia)

CD: 14

Custo de PFP: 6/3

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Esse poder funciona somente em uma mente aberta. Percepção extra-sensorial (PES) permite o usuário ler a mente de outra pessoa. O usuário pode perceber pensamentos superficiais ou ativos. Ele não pode usar PES para explorar a memória de um alvo ou aprofundar-se no subconsciente dele. Criaturas mais inteligentes tendem a pensar em palavras, então linguagem pode ser uma barreira para entender. Criaturas não-inteligentes pensam em figuras. Pensamento mágico, tais como quando um mago solta uma magia, são incompreensíveis para esse poder. Entretanto, o usuário pode reconhecer tais pensamentos como parte de um processo de conjuração mágica. O custo de PFP é mostrado abaixo.

Nível do Alvo	Custo
1-5 níveis ou DV	6/3
6-10 níveis ou DV	7/4
11-15 níveis ou DV	8/4
16-20 níveis ou DV	9/5
21+ níveis ou DV	11/6

PRESUNÇÃO PSIÔNICA (devoção de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: 7/3

Alcance: 0

Área de efeito: 90 metros de raio

Pré-requisito: 3º nível, estática sináptica

Quando um psionicista invoca este poder, ele envia um poderoso anel de ruído psiônico (estendendo-se por 30

metros). Toda atividade psiônica dentro desta área requer o dobro do custo normal de iniciação e manutenção. O psionicista iniciante não é afetado; o ruído na verdade começa cerca de cinco centímetros além de sua aura, criando uma bolha de relativa quietude ao seu redor.

Outros psionicistas na área de efeito não perceberão que algo está errado até que tenham realmente usado um poder. Se eles estão mantendo um poder, eles descobrem que seus PFPs são consumidos mais rápido, tendo que pagar o dobro do custo de manutenção normal.

Se dois psionicistas iniciarem a presunção psiônica na mesma área, os psionicistas devem conduzir uma competição psíquica. A presunção psiônica do perdedor cessa. Se ambos os personagens falharem, ambos cessam sua manutenção de poder.

PROJEÇÃO TELEPÁTICA

(devoção de telepatia)

CD: 11

Custo de PFP: 5/2

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: 9 metros de diâmetro

Pré-requisito: Conexão mental

Projeção telepática permite ao usuário enviar emoções a todos que tenham sido contatados em uma área de 9 metros de diâmetro. Entretanto, esse poder não pode radicalmente mudar o estado emocional de um personagem. Um personagem que estiver muito nervoso poderia ser induzido a ficar um pouco menos nervoso.

RECEPTÁCULO

(devoção de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: 0

Alcance: Toque

Área de efeito: 1 item

Pré-requisito: Potencializar, uma gema de valor

Esse poder permite o psionicista a armazenar energia psiônica em um receptáculo especial. O psionicista pode explorar a energia posteriormente para abastecer seus poderes psíquicos. Ele não pode usar esses pontos armazenados quando sua reserva de potência psiônica estiver ao máximo. Entretanto, ele pode manter os PFPs armazenados à mão até que ele deixe escassa sua energia psiônica, e então usá-los imediatamente.

Antes que os PFPs possam ser estocados, um receptáculo deve ser preparado. Dois tipos de recipientes são apropriados: um vasilhame preparado com Potencializar (uma Ciência da Telepatia já descrita aqui), ou uma gema valiosa que tenha sido especialmente preparada usando o poder receptáculo.

Vasilhame potencializado: qualquer vasilhame pode servir como um receptáculo para energia psiônica se ele for “potencializado” primeiro. O psionicista deve executar a preparação inicial e final selando o item, como descrito anteriormente em “potencializar”. Ele não faz nada fora isso; o vasilhame não precisa de poderes adicionais. Ele pode reter PFPs igual ao potencial psíquico do psionicista, multiplicado pelo seu nível de experiência.

Gema valiosa: uma gema pode reter 1 PFP para cada 100 peças de ouro de seu valor, arredondado para baixo. Por exemplo, uma gema que vale 650 po. pode reter 6 PFPs, e uma gema que vale 1000 po. pode reter 10 PFPs. A gema ainda requer uma preparação, no entanto. Para fazer isso, o

psionicista deve lentamente encher a gema com PFPs – 1 por turno – até a gema alcançar a capacidade máxima (1/100 de seu valor). O psionicista não pode fazer nada mais enquanto encher a gema. Quando a tarefa estiver completa, o psionicista deve fazer o teste para ativar o poder. Se ele falhar, somente metade da capacidade da gema está disponível.

Armazenando pontos: usando o poder receptáculo, o psionicista pode por automaticamente 1 PFP em um receptáculo propriamente preparado por rodada. Quando ele estiver terminado, o psionicista deve fazer o teste para ativar o poder receptáculo. Se ele passar, tudo está Ok; se falhar, somente metade dos pontos que ele gastou são armazenados no receptáculo, enquanto o resto é meramente perdido.

Usando pontos armazenados: o psionicista pode pegar de volta pontos armazenados automaticamente. O receptáculo deve estar em contato com seu corpo. O psionicista nunca pode pegar de volta mais pontos que o receptáculo retém no momento, e nem pode pegar de volta mais pontos que extrapolem seus PFPs máximos. Não importa quantos receptáculos ele tenha; um psionicista nunca pode armazenar mais PFPs que seu total máximo (por exemplo, se seu normal máximo for 100 PFPs, ele não pode armazenar mais que 100). Somente o psionicista que colocou os pontos no item pode usá-los.

O perigo desse poder é perder o receptáculo. Se o receptáculo for danificado ou destruído, seu conteúdo em PFPs é instantaneamente subtraído do total dos PFPs do psionicista. Essa perda é temporária, mas até o psionicista recuperar novamente seu total de PFPs, ele passa a recuperar PFPs numa taxa na metade da normal.

REPUGNÂNCIA

(devoção de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: 8/3

Alcance: 180 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

Com esse poder, um psionicista torna alguma coisa – uma pessoa em particular, lugar ou objeto – completamente repugnante para outro personagem. Este personagem é subjugado com ódio pela “coisa” e ele tentará destruí-la rapidamente, por completo, assim que possível.

Se essa destruição for fortemente contra a tendência do alvo (tal como fazer um templo repugnante para seu clérigo) o alvo tem direito a um teste de resistência contra o poder para abandonar o efeito.

RESÍDUO PSIÔNICO

(devoção de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: 15/5

Alcance: 0

Área de efeito: 27 metros

Pré-requisito: Nenhum

Este poder permite que um psionicista colete PFPs após o gasto de PFPs de outros personagens ou criaturas. Sempre que PFPs são gastos, um resíduo de energia psiônica permanece na área, permeando os planos material, astral e etéreo nas proximidades. O resíduo desaparece após cinco rodadas. Quando o poder é usado, o psionicista imediatamente adiciona PFPs ao seu total igual a 1/10 de

todos os PFPs gastos por outros personagens dentro da área de efeito nas cinco rodadas anteriores. (Arredonde as frações para baixo.) PFPs gastos pelo próprio psionicista não são contados.

SUGESTÃO PÓS-HIPNÓTICA

(devoção de telepatia)

CD: 13

Custo de PFP: Varia

Alcance: Ilimitado

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental

Qualquer criatura com Inteligência entre 7 e 17 pode receber uma sugestão pós-hipnótica (criaturas muito estúpidas ou brilhantes não são suscetíveis). O psionicista planta uma sugestão de algum curso de ação plausível no subconsciente da criatura, junto com a situação que despertará sua ação. Quando essa situação aparecer, o mestre faz um teste de resistência ao poder, com um bônus de +1 para cada dia que tiver passado desde quando a sugestão foi plantada

Um “curso de ação plausível” é um que não viole a tendência da criatura ou restrições de classe. Pode ser alguma coisa que ele normalmente não faria, mas se for estranho demais, ele apenas não fará.

Esse poder não tem custo de manutenção, os PFPs são pagos somente uma vez, quando a sugestão é implantada – 3 PFPs por DV (ou nível) da vítima.

SUPRESSÃO SENSORIAL

(devoção de telepatia)

CD: 13

Custo de PFP: Varia

Alcance: 90 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Conexão mental, invisibilidade

Essa devoção permite ao psionicista cegar ou ensurdecer temporariamente um oponente ao interferir com a recepção cerebral de informação sensorial. Os olhos ou ouvidos da vítima ainda funcionam bem, mas a mente não pode processar a informação. O psionicista deve abrir a mente individualmente de cada criatura que ele queira afetar e fazer um teste para ativar o poder para cada alvo.

As vítimas permanecem cegas ou surdas enquanto o psionicista pagar o custo de PFP para manter o poder. Personagens cegos sofrem uma penalidade de -4 para todas as jogadas de ataque e resistência. Personagens surdos sofrem uma penalidade de -1, mas a penalidade pode ser aumentada dependendo das circunstâncias (Por exemplo, um personagem tentando usar sua perícia “lutar às cegas” para enfrentar um inimigo na escuridão total é muito suscetível ao efeito de surdez).

SUPRIMIR DETERMINAÇÃO

(devoção de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: 4/2

Alcance: 27 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Este poder atua sobre um anão, suprimindo temporariamente sua necessidade imperiosa de ser determinado. Enquanto é mantido, o anão esquece sua

determinação atual, e até mesmo a necessidade de trabalhar em prol de uma determinação - um comportamento nada anão. O anão perde qualquer benefício que tiver por



perseguir sua determinação enquanto estiver sob a influência deste poder.

Se o anão alvo encontrar outros anões determinados, ele considera seu comportamento bizarro. Outros anões o veem como louco, mas o alvo educadamente ignora as sugestões de que ele está agindo de forma anormal.

Nenhum anão se submete voluntariamente a esse poder. Se o teste de poder falhar ou quando não for mais mantido, ele provavelmente reage com violência contra o psionicista, se ele puder identificar o culpado.

SUPRIMIR MEDO

(devoção de telepatia)

CD: 10

Custo de PFP: 5/2

Alcance: 9 metros

Área de efeito: Individual

Pré-requisito: Nenhum

Um psionicista pode usar esse poder para reforçar a coragem de um personagem. O psionicista pode remover qualquer efeito de medo que estiver afetando atualmente o personagem, automaticamente dissipando-o. Esse uso de suprimir medo encerrar o terror criado pelas magias causar medo, emoções, ataque visual, medo, assustar, amedrontar e símbolo, assim como os poderes psiônicos inimigos invencíveis e amplificação de fobia.

Se o psionicista usar esse poder em um personagem que ainda não tenha sido amedrontado, o alvo ganha um bônus temporário de +4 para quaisquer testes de moral ou resistências contra efeitos de medo mágico ou psiônico. Se a magia ou poder normalmente não permitiria um teste de resistência, o psionicista pode tentar uma segunda jogada para ativar o poder para ver se sua supressão de medo derrota, de qualquer modo, o medo. Essa proteção dura um turno, mais um número de rodadas igual ao nível do psionicista.

VAMPIRISMO PSIÔNICO

(devoção de telepatia)

CD: 12

Custo de PFP: Varia

Alcance: 9 metros

Área de efeito: Indivíduo

Pré-requisito: 6º nível, dreno psíquico

Vampirismo psiônico é a temível habilidade de roubar a força psiônica de outros com intuito de reabastecer a do próprio psionicista. Apesar de isso lembrar um dreno psíquico, vampirismo psiônico é diferente de três maneiras importantes: primeiro, PFPs são diretamente drenados;

segundo, a vítima não precisa estar dormindo; e terceiro, a vítima não precisa ser humanoide, ela precisa somente ter um valor de PFPs. Vampirismo psiônico é um processo muito doloroso, mas não tão debilitante quanto dreno psíquico pode ser.

Para começar a drenar PFPs da vítima, o psionicista deve acertar um ataque psiônico e causar dano em PFPs na vítima. Uma vez que ele tenha feito isso e ativado o poder, ele pode começar a drenar PFPs. A margem de sucesso sobre a CD de vampirismo psiônico determina a taxa de dreno, com o mínimo de 1 PFP por rodada. Por exemplo, se o psionicista obteve um 17, ele drena 5 PFPs por rodada.

Nível do Alvo	Custo	Custo/rodada
1-2	6 PFPs	3 PFPs
3-4	10 PFPs	5 PFPs
5-9	14 PFPs	7 PFPs
10-12	18 PFPs	9 PFPs
13-14	22 PFPs	11 PFPs
15+	30 PFPs	15 PFPs

VIAJANTE MISTERIOSO

(devoção de telepatia)

CD: 11

Custo de PFP: 2/1

Alcance: 54 metros

Área de efeito: Pessoal

Pré-requisito: Nenhum

Este poder dá início a um boato contagioso sobre o paradeiro e a direção da viagem do psionicista. Os sujeitos notam extraordinariamente a vestimenta, a aparência, os maneirismos do psionicista e passam um dia inteiro comentando sobre o viajante que viram. A memória deles é totalmente precisa, exceto quando se trata de sua direção e modo de viagem. Um personagem pode dizer que ele era um "elfo extraordinário, que saiu da cidade para o sul na caravana de Mike" para um conhecido e, uma hora depois, insistir que ele correu da cidade para o noroeste.

Todos os personagens dentro da área de efeito do poder continuam esses rumores o dia todo, exceto os personagens que conhecem pessoalmente o psionicista, que não são afetados. Pessoas não afetadas que não o conhecem e que ouvem o boato podem repassá-lo normalmente.

O poder pode tirar os perseguidores da trilha do psionicista. Usados no mercado de uma cidade, os rumores coletivos rapidamente se espalham por toda a cidade. Usado entre os elfos nômades, o psionicista pode estar em qualquer lugar em questão de dias.



TABELAS DE PODERES COMPILADAS

CIÊNCIAS DA CLARESCIÊNCIA

Ciência	CD	Custo	Alcance	Área de efeito	Pré-Requisitos
Avaliar	14	14/6	o	Pessoal	Nenhum
Clariaudiência	12	5/2	Ilimitado	Especial	Nenhum
Clarividência	13	5/2	Ilimitado	Especial	Nenhum
Clone Físico	14	15/6	18 metros	Especial	clariaudiência, clarividência, mensageiro psíquico, 5º nível
Conhecimento Espiritual	13	13/5	o	Pessoal	Consciência cósmica
Consciência Cósmica	13	12/6	o	Especial	15º nível, clarividência, detecção, visão geral – não permitida para multiclasse
Detecção	11	8/3	o	Especial	Nenhum
Leitura de Objeto	13	12/6	o	Toque	Nenhum
Precognição	12	18/10	o	n/d	Nenhum
Realidade Subjetiva	12	14/7	o	Pessoal	8º nível
Sensitivo a Impressões Psíquicas	12	5/3	o	18 metros	Nenhum
Visão da Aura	13	9/3	45 metros	Pessoal	Nenhum
Visão Verdadeira	12	10/4	Auto	18 metros de comprimento por 3 metros de largura	Clarividência

DEVOÇÕES DA CLARESCIÊNCIA

Devoção	CD	Custo	Alcance	Área de efeito	Pré-Requisitos
Ambiente	13	5/3	Ilimitado	N/D	Nenhum
Caminho Seguro	12	6/3	especial	Pessoal	Senso de Perigo
Conhecer Localização	12	8/3	o	Pessoal	Nenhum
Conhecer Percurso	13	5/2	o	Pessoal	Nenhum
Intuir Direção	12	1/1	o	Pessoal	Nenhum
Leitura Ósea	10	15/5	o	um item	Leitura de Objeto
Manipulação de Probabilidade	14	10/5	Especial	Pessoal	4º nível
Mente de Combate	14	4/2	o	Pessoal	Nenhum
Navegação Radial	14	6/3	45 metros	Pessoal	Nenhum
Ouvir a Luz	12	4/2	o	Especial	Nenhum
Predestinação	11	9/2	9 metros	Individual	6º nível, Dreno Psiônico
Previsão do Tempo	13	10/4	o	N/D	Precognição
Proteção do Observador	13	3/(3h)2	o	Pessoal	Nenhum
Rastro da Destruição	11	5/2	o	81 metros de raio	Precognição
Retrospecção	12	120/40	o	Pessoal	Convergência, 7º nível
Sensação de Veneno	10	1/1	o	90 centímetros de raio	Nenhum
Sensitividade à Observação	10	5/2	o	Especial	Nenhum
Senso de Perigo	12	3/1	45 metros	Pessoal	Nenhum
Sentido Espiritual	12	8/4	o	12 metros de raio	Nenhum
Sentido Psiônico	12	2/1	180 metros de raio	Pessoal	Conexão Mental
Sentir Luz	12	5/3	o	Especial	Nenhum
Sentir Som	12	4/2	o	Pessoal	Conexão Mental
Sentir Umidade	11	3/1	o	Esfera de 81 metros de raio	Nenhum
Transe Marcial	13	7/3	45 metros	Pessoal	3º nível
Ver Mágica	11	6/2	o	Pessoal	Nenhum
Ver o Etéreo	13	3/1	especial	Pessoal	Nenhum
Ver o Som	12	4/2	especial	Pessoal	Nenhum
Visão Circular	12	5/2	especial	Pessoal	Nenhum

CIÊNCIAS DA PSICOCINÉSIA

Ciência	CD	Custo	Alcance	Área de efeito	Pré-Requisitos
Barreira Telecinética	14	12/5	18 metros	Especial	Telecinesia, Barreira Inercial
Controle Cinético	13	8/3	o	Pessoal	Nenhum
Criar Objeto	14	7/3	18 metros	Especial	Telecinesia
Desintegrar	13	30/10	45 metros	Um item, 3 metros cúbicos	Telecinesia, Suavizar
Detonar	15	15/5	60 metros	1 item, 30 cm ³	Telecinesia, Agitação Molecular
Megacinesia	12	20/10	54 metros	Um objeto ou criatura	10° nível, Telecinesia
Projetar Força	14	10/4	180 metros	Pessoal	Telecinesia
Reorganização Molecular	14	12/6	2 metros	Um item	Telecinesia, Manipulação Molecular
Suprimir Magia	15	8/4	o	18 metros de raio	8° nível
Telecinesia	12	3/1	27 metros	1 item	Nenhum
Voo Telecinético	12	7/3	o	Pessoal	Telecinesia, Levitação

DEVOÇÕES DA PSICOCINÉSIA

Devoção	CD	Custo	Alcance	Área de efeito	Pré-Requisitos
Agitação Molecular	10	7/3	40 metros	1 item, 10 kg	nenhum
Animar Objetos	Varia	5/2	45 metros	1 item, 50 quilos	Telecinesia
Animar Sombras	12	4/2	36 metros	30 metros quadrados	Nenhum
Ataque Balístico	14	5/3	27 metros	1 item de até 500 gramas	Telecinesia
Barreira de Inércia	14	6/2	o	2,7 metros de diâmetro	Telecinesia
Campo de Estase	14	20/10	o	1,5 metros/nível	8° nível
Compactar	11	4/1	9 metros	Especial	Nenhum
Concentrar Água	14	10/3	o	Esfera de 9 metros de diâmetro	Telecinesia
Controlar Chamas	12	4/2	36 metros	9 metros	Telecinesia
Controlar Luz	12	6/2	24 metros	36 metros	Nenhum
Controlar Som	15	3/1	90 metros	1 som específico	Nenhum
Controlar Vento	15	12/5	450 metros	900 metros	Telecinesia
Controle Corporal	14	8/4	75 metros	Individual	Telecinesia
Criar som	13	5/2	90 metros	N/D	Telecinesia
Criocinesia	10	7/3	90 metros	N/D	Telecinesia
Defletir	12	4/2	54 metros	Uma arma	Telecinesia
Descarga Estática	13	5/2	54 metros	Uma arma	Telecinesia
Escrita Fantasma	11	5/2	Ilimitado	Uma página	Manipulação molecular
Levitação	12	5/2	o	Pessoal	Telecinesia
Ligação Molecular	12	4/2	28 metros	Um objeto	Nenhum
Magnetizar	12	2/1	28 metros	Um objeto	Nenhum
Manipulação de Massa	13	9/3	28 metros	Um objeto	Nenhum
Manipulação Molecular	13	6/2	15 metros	0,4 metros quadrados	Telecinesia
Reação Oposta	13	5/2	82 metros	Um projétil	Projetar força, ataque balístico
Roubo de Cinética	13	5/3	28 metros	Uma criatura ou um objeto	Controle cinético
Suavizar	12	3/1	28 metros	Um objeto, 5 quilos	Nenhum
Voo de Retorno	13	3/1	o	Um projétil	Nenhum

CIÊNCIAS DE PSICOMETABOLISMO

Ciência	CD	Custo	Alcance	Área de efeito	Pré-Requisitos
Afinidade animal	15	7/3	o	Pessoal	Nenhum
Campo de Morte	17	35/15	o	18 metros de raio	Nenhum
Composição Elemental	15	8/3	o	Pessoal	Metamorfose, arma enxertada
Contenção de energia	14	9/3	o	Pessoal	Nenhum
Cura completa	13	25/5	o	Pessoal	Nenhum
Drenar Vida	14	6/3	Toque	Individual	Nenhum
Forma de sombra	15	5/2	o	Pessoal	Nenhum
Manipulação nervosa	14	14/5	Toque	Uma criatura	Dano duplo
Metamorfose	16	6/3	o	Pessoal	Nenhum
Personalidade Dividida	12	15/6	o	Pessoal	Cirurgia psíquica, 10° nível
Regenerar	15	8/4	o	Uma criatura	Ajuste celular
Simulação de veneno	14	16/6	o	Uma criatura	Ajuste celular

DEVOÇÕES DO PSICOMETABOLISMO

Devoção	CD	Custo	Alcance	Área de efeito	Pré-Requisitos
Absorver doença	14	10/4	o	Individual	Nenhum
Acelerar	14	10/5	o	Pessoal	Nenhum
Adaptação Corporal	15	6/2	o	Pessoal	Nenhum
Ajuste Celular	14	5/3	Toque	Individual	Nenhum
Alterar Aparência	13	4/2	o	Pessoal	Ajuste celular
Ampliação	12	varia	o	Pessoal	6º nível
Animação Suspensa	14	12/5	Toque	Individual	Nenhum
Aprimoramento	11	14/6	o	Pessoal	6º nível
Arma Enxertada	15	5/2	o	Pessoal	Nenhum
Armadura de Carne	14	5/2	o	Pessoal	Nenhum
Biorrealimentação	14	4/2	o	Pessoal	Nenhum
Canibalizar	13	o	o	Pessoal	5º nível
Carapaça	12	2/1	o	Pessoal	Nenhum
Causar Decadência	14	4/2	Toque	27 quilos	Nenhum
Causar Sonolência	11	4/2	18 metros	Uma criatura	Nenhum
Combinação	varia	varia	o	Pessoal	2º nível ou maior
Controle de Adrenalina	14	5/2	o	Pessoal	Nenhum
Descarga de Feromônio	12	2/1	o	Pessoal	Nenhum
Deslocamento	14	4/2	Toque	Individual	Nenhum
Dobrar Dor	14	7/2	Toque	Individual	Nenhum
Emprestar Saúde	13	4/1	Toque	Individual	Nenhum
Envelhecimento	15	9/5	o	Pessoal	Nenhum
Equilíbrio Corporal	14	2/1	o	Pessoal	Nenhum
Expansão	14	3/1	o	Pessoal	Nenhum
Força Acentuada	12	varia	o	Individual	Emprestar saúde, prolongar
Força da Terra	14	4/2	o	Pessoal	Nenhum
Forma Ectoplásmica	15	9/3	o	Pessoal	Nenhum
Fotossíntese	13	3/1	o	Pessoal	Nenhum
Imobilidade	15	7/2	o	Pessoal	Nenhum
Intensificar	14	6+/3+	o	Individual	3º nível
Mente Sobre o Corpo	12	10/4	o	Individual	Nenhum
Partilhar Força	15	3/1	o	Pessoal	Nenhum
Poder do Camaleão	13	4/1	o	Pessoal	Nenhum
Preparar	13	2/1	o	Pessoal	3º nível
Presença Corporal	14	6/3	o	Pessoal	Nenhum
Prolongar	15	3/1	o	Pessoal	4º nível
Queda Felina	13	4/2	o	Pessoal	Nenhum
Redução	14	varia	o	Pessoal	Nenhum
Rigidez	14	5/3	o	Individual	Imobilidade
Sentidos Ampliados	13	3/1	o	Pessoal	Nenhum
Simetria Forçada	13	12/5	o	Individual	Nenhum
Simulação Química	15	7/3	Toque	Vários	Nenhum
Toque Aracnídeo	12	3/1	o	Pessoal	Nenhum
Transe Cognitivo	12	4/2	o	Pessoal	Nenhum
Transe Combativo	11	2/1	o	Pessoal	Nenhum
Vontade de Ferro	10	4/2	o	Pessoal	Nenhum

CIÊNCIAS DE PSICOPORTAÇÃO

Ciência	CD	Custo	Alcance	Área de efeito	Pré-Requisitos
Banimento	12	15/6	4,5 metros	Individual	Teleportar
Buraco de Minhoca	13	Varia	18 metros	Especial	Portal dimensional
Convocar Criatura Planar	14	varia	180 metros	1 criatura	Teleportar
Convocar Energia Planar	12	30/10	54 metros	Especial	Convocar criatura planar
Teleportar	varia	varia	Ilimitado	Pessoal	Nenhum
Teleportar Outro	12	10/5	Ilimitado	1-3 indivíduos	Teleportar
Transposição Planar	14	varia	150 metros	0,85 metros cúbicos	Convocar energia planar, convocar criatura planar
Viagem de Probabilidade	12	11/5	Ilimitado	Individual	Nenhum
Viagem no Tempo	varia	varia	o	Especial	Teleportar, mudança temporal

DEVOÇÕES DO PSICOPORTAÇÃO

Devoção	CD	Custo	Alcance	Área de efeito	Pré-Requisitos
Alterar Fase	11	6/3	o	Pessoal	Nenhum
Alterar Fase de Objeto	10	6/2	18 metros	Um objeto	Alterar fase
Âncora de Tempo/Espaço	12	3/1	o	3 metros de raio	Nenhum
Arrebatado	12	10/5	27 metros	1 morto-vivo	nenhum
Bidimensional	14	6/3	o	Pessoal	Nenhum
Dilatação de Tempo	12	varia	o	Pessoal	Viagem no tempo
Dimensão de Bolso	10	6 /3	9 metros	Especial	Nenhum
Distorção Espacial	14	5/3	90 metros	Especial	Nenhum
Duplicação Temporal	12	22/11	o	Pessoal	Viagem no tempo
Gatilho de Teleportação	12	2/ 1	Ilimitado	Pessoal	Teleportar
Invocar Objeto	varia	varia	o	Um objeto	Teleportar objeto
Lâmina Dimensional	13	5/2	o	Uma arma	Bidimensional
Mudança Temporal	varia	varia	o	Pessoal	Teleportar
Passeio Dimensional	12	5/2	Não aplicável	Pessoal	Nenhum
Passeio nas Sombras	13	9/4	900 metros	Pessoal	Teleportar
Piscar	11	4/2	o	Pessoal	Teleportar
Portal Dimensional	13	3/1	Varia	Não aplicável	Nenhum
Projeção Astral	12	3/1	Não-aplicável	Pessoal	Nenhum
Tela Dimensional	14	7/3	o	Especial	Portal dimensional
Teleportar Objeto	varia	varia	9 metros	Não se aplica	Teleportar
Tranca de Teleporte	12	4/2	o	Uma criatura	âncora de tempo/espaço
Viajante Etéreo	12	5/2	o	Pessoal	Nenhum
Viagem nos Sonhos	13	1/1	800 quilômetros	Pessoal	Nenhum

CIÊNCIAS DE TELEPATIA

Ciência	CD	Custo	Alcance	Área de efeito	Pré-Requisitos
Alteração da Aura	12	10/5	Toque	Individual	Cirurgia psíquica, 5º nível
Alucinação	13	varia	90 metros	Individual	Conexão mental, Inserção sensorial falsa
Chama Mental	13	30/15	o	Cone de 1,5x6 metros	8º Nível, Esmagamento psíquico
Cirurgia Psíquica	12	varia	Toque	Individual	Conexão Mental, 7º Nível
Conexão de Destino	15	6/3	3,2 quilômetros	Individual	Conexão mental
Conexão Mental	12	varia	Ilimitado	Individual	Nenhum
Dominação	12	varia	27 metros	Individual	Conexão mental
Dominação em Massa	14	varia	40 metros	Até 5 criaturas	Conexão mental, dominação
Invisibilidade Superior	14	6/3	90 metros	Pessoal	Conexão mental, Invisibilidade
Limpeza Mental	15	8/3	Touch	Individual	Conexão Mental
Potencializar	16	varia	Touch	1 item	10º nível
Rajada Superior	15	75/25	o	15 metros de raio	10º nível
Sondar	12	varia	1,8 metros	Individual	PES
Trocar Personalidade	15	40/15	Toque	Individual	Conexão mental

Devoção	CD	Custo	Custo	Alcance	Área de efeito	Pré-Requisitos
Aceitação	12	4/2	4/2	27 metros	Especial	Nenhum
Adoração Verdadeira	10	5/2	5/2	9 metros	Individual	Nenhum
Amnésia	11	varia	varia	o	Individual	Conexão mental
Amplificação de Fobia	11	5/2	5/2	Ilimitado	Individual	Conexão mental
Apavorar	14	varia	4/2	o	18 metros	Conexão mental
Atração	13	8/3	8/3	180 metros	Individual	Conexão mental
Aversão	13	8/3	8/3	180 metros	Individual	Conexão mental
Consciência Coletiva	11	2/1	2/1	54 metros	Pessoal	Mente de inseto ou raça thri-kreen
Consciência de Encarnação	13	12/5	12/5	Ilimitado	Individual	Nenhum
Convergência	10	8/3	8/3	9 metros	9 metros de raio	4º nível
Detecção de Vida	13	3/1	3/1	90 metros	Varia	Nenhum
Devaneio	10	4/2	4/2	Ilimitado	Individual	Conexão mental
Disfarce Psíquico	10	5/2	5/2	o	Pessoal	Sondar
Dreno Psíquico	13	14/6	14/6	27 metros	Até 6 mentes	Telepatia, 6º nível
Elo de Sabor	14	5/2	5/2	Ilimitado	Individual	Conexão mental
Elo Sonoro	14	5/2	5/2	Ilimitado	Individual	Conexão mental
Elo Visual	14	varia	5/3	Ilimitado	Individual	Conexão mental
Empatia	10	3/1	3/1	Ilimitado	6 metros x 6 metros	Nenhum
Enviar Pensamentos	12	3/2	3/2	Ilimitado	Individual	Nenhum
Estabilização de Tendência	11	11/4	11/4	9 metros	Individual	Nenhum
Estática Sináptica	14	11/5	11/5	o	18/45/81 metros	Conexão mental
Infligir Dor	15	3/2	3/2	Toque	Individual	Conexão mental
Inimigos Invencíveis	12	6/2	6/2	Ilimitado	Individual	Conexão mental
Inserção Sensorial Falsa	14	5/2	5/2	Ilimitado	Individual	Conexão mental
Invisibilidade	14	3/2	3/2	90 metros	Individual	Conexão Mental
Lâmina Psíquica	14	5/2	5/2	o	Pessoal	6º nível, Pressão mental, Arma enxertada
Maestria da Fera	12	6/3	6/3	9 metros	Individual	15º nível, empatia
Mensageiro Psíquico	15	4/2	4/2	320 km	1 metro quadrado	Nenhum
Mente de Inseto	13	3/1	3/1	o	Pessoal	Nenhum
Mente de Planta	14	4/2	4/2	o	Pessoal	Nenhum
Mente de Réptil	13	2/1	2/1	o	Pessoal	Nenhum
Missão Impossível	11	6/3	6/3	9 metros	Individual	Nenhum
Obstrução Mental	13	5/2	5/2	o	Pessoal	Nenhum
Ocultar Pensamentos	10	4/2	4/2	o	3 metros	Nenhum
Ouvir a Verdade	10	3/1	3/1	o	Audição	Conexão mental
Penetração de Identidade	12	6/3	6/3	Ilimitado	Individual	Nenhum
PES	14	6/3	6/3	Ilimitado	Individual	Nenhum
Presunção Psiônica	12	7/3	7/3	o	90 metros de raio	3º nível
Projeção Telepática	11	5/2	5/2	Ilimitado	9 metros de diâmetro	Conexão mental
Receptáculo	12	o	o	Toque	1 item	Potencializar, uma gema de valor
Repugnância	12	8/3	8/3	180 metros	Individual	Conexão mental
Resíduo Psiônico	12	15/5	15/5	o	27 metros	Nenhum
Sugestão Pós-Hipnótica	13	varia	3/3	Ilimitado	Individual	Conexão mental
Supressão Sensorial	13	varia	varia	90 metros	Individual	Conexão mental, invisibilidade
Suprimir Determinação	12	4/2	4/2	27 metros	Individual	Nenhum
Suprimir Medo	10	5/2	5/2	9 metros	Individual	Nenhum
Vampirismo Psiônico	12	varia	varia	9 metros	Indivíduo	6º nível, dreno psíquico
Viajante Misterioso	11	2/1	2/1	54 metros	Pessoal	Nenhum

O DESPERTAR DA MENTE

E O INÍCIO DE UMA

JORNADA SEM IGUAL

Descubra o poder da mente com o Psionic Handbook. Aventure-se em um mundo de imaginação e habilidades mentais únicas com esta classe especializada, capaz de manipular a realidade com o poder de sua mente.

Aprenda novas técnicas e habilidades psíquicas, desde telepatia e telecinese até a capacidade de se transformar em uma criatura psíquica. Domine a arte da manipulação mental e torne-se um dos psionicistas mais poderosos de todos os tempos.

Este livro contém tudo o que você precisa para criar e jogar um personagem psionista, incluindo as regras adaptadas para o D&D 5e, novas opções de habilidades e poderes.

Desperte a força da mente e comece sua jornada psíquica hoje!

