

GURPS® PSIQUISMO

Poderes Fantásticos da Mente sobre a Matéria



Escrito por David L. Pulver

publicado sob autorização de
STEVE JACKSON GAMES

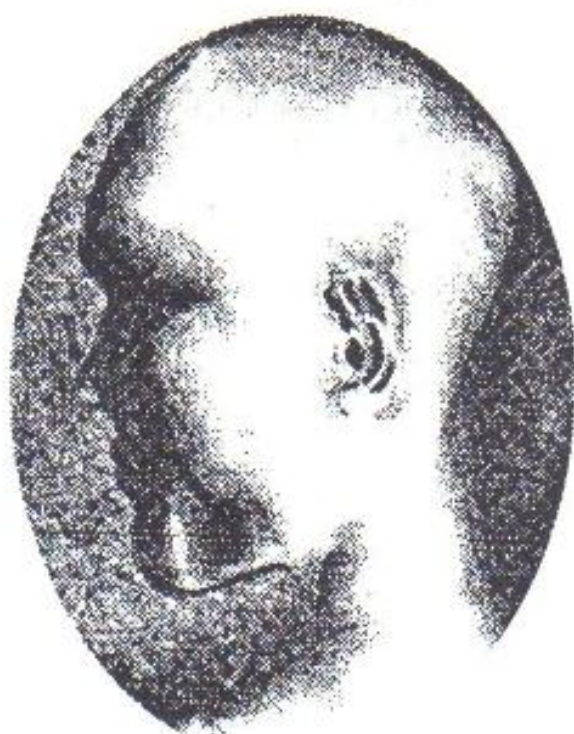
TELEBRAS

جورج

G U R P S

PSIQUISMO

Poderes Fantásticos da Mente sobre a Matéria



Tradução

Guaracy Carlos da Silveira

Revisão

Aquiles Jorge Neto

DEVIR

DEVIR Livraria

Copyright © Steve Jackson Games
Título Original: GURPS Psionics
Coordenação Editorial: Devir Livraria
Tradução: Guaracy Carlos da Silveira
Ilustração da Capa: John Zeleznik
Ilustrações Internas: Dan Smith e Lourenço Mutarelli
Revisão: Aquiles Jorge Neto
Edição Eletrônica: Tino Chagas

Isbn: 85-85443-72-3

**Dados Internacionais de
Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Pulver, David L.
GURPS Psiquismo / David L. Pulver ; Ilustrações: Dan Smith, John Zeleznik e Lourenço Mutarelli ; tradução: Guaracy Carlos da Silveira ; revisão: Aquiles Jorge Neto — São Paulo : Devir, 2000

Título original: **GURPS Psionics**
Vários ilustradores.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Título

00-0608

CDD-793-9

Índices para catálogo sistemático

1. Jogos de aventura : Recreação	793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação	793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação	793.9

Publicado por DEVIR LIVRARIA LTDA.

© da versão em português

Junho de 2003

Impresso no Brasil

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados

DEVIR LIVRARIA LTDA.

BRASIL

Rua Teodoro Souto, 624 — Cambuci — S.P.
Caixa Postal 15239
CEP 01539-000 — São Paulo — S.P.
Fone (0XX11) 3347-5700 — Fax (0XX11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com

PORTUGAL

Rua das Roseiras, 130
4460-402 — Senhora das Horas
Fone: 22 — 955-8095
Fax: 22 — 9558097
E-mail: edicoes.devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

G U R P S

PSIQUISMO

Poderes Fantásticos da Mente sobre a Matéria

por David L. Pulver

Editado por Loyd Blankenship, Creede Lambard e Steve Jackson

Baseado no material de Steve Jackson

Ilustração da Capa: John Zeleznik

Ilustrações Internas: Dan Smith e Lourenço Mutarelli



Elaboração do Sistema GURPS: Steve Jackson
Layout e Diagramação: Lillian Butler e Jeff Koke
Design Interno e Capa: Jeff Koke
Seleção de Gráfica: Monica Stephens
Gerente Nacional de Vendas: Gene Seabolt

Jogadores da Tave de Teste: John Arruda, Chris Atkins, Marc Barnett, Bruce Baugh, Emil K. Bayburn, Alex Borders, Rich Burke, Timothy Carroll, Walter Chan, Kelly Christianson, Duane Collins, Chris Cooper, James R. Doreon, John Scott Dickmeyer, Nancy Feldman, Neal Feldman, Mike Foulton, D. Gene Frye, Derek Furnas, Robert N. Gilson, David Goodwin, Lee Graham, David Gross, Dennis Heffernan, Mark Johnson, Ray Julliff, Mark Jones, Richard Katakjian, Tom Kerilla, Matt Keating, Joe Lasne, Derek Leachman, Michael Lee, David Lemmon, David Lerman, Andrew M. Lewis, Steven Lorenz, Rick Macosomb, Dwan Martello, Scott Paul Maykristz, Elizabeth McCoy, Chris McCahbin, Tim McGoaghy, Michael J. Olson, Brian Perry Jr., Mike Phillips, Steven Plizka, Laird Paskin, Peter Riley, Daniel Rudy, Arthur Samuels, Robert Schroeder, Richard Schwarz, James Sidlowick, Brett Slocum, Gus Smalstad, George Stagakes, Lowell Strader, Michael Straus, Brian Stricklin, Steffan O'Sullivan, Jesse Van Velkenburg, John Wadleigh, G.T. Washington, Charles H. Wheatley, Peter Wilson, Steven T. Zieger e a Iluminati BBS.

Consultores e Colaboradores: Richard Blam, Robert "Doc" Cross, Peter Donald, Trey Learsan, Peggy Pulver e Timothy Pulver e pelas sugestões de anime de Matt Brown, Lee Graham e Debby Delorme.
Agradecemos também a Timothy Carroll e David Gross por restarem os conceitos deste livro com dedicação acima e além do dever.

GURPS e a pirâmide com o olho que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. *Specter*, *Pyramid* e *Illuminati Online* e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou logomarcas da Steve Jackson Games Incorporated, ou são usadas sob licença. Os direitos de reprodução das edições do GURPS Psíquico são © 1991, 1992, 1995, 1999 da Steve Jackson Games Incorporated. As versões anteriores deste material constam originalmente da primeira edição do GURPS Horror, cujos direitos de reprodução © 1987 pertencem à Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....3	Recuperando Atributos 44	<i>Catalisadores de Poder</i> 90
1. HABILIDADES PSÍQUICAS4	<i>Usando Psiquismo com</i>	<i>Restrições às Habilidades Psíquicas</i> 91
Poderes Psíquicos 5	<i>Perícias Normais</i> 44	<i>Desvantagens Físicas e Mentais</i> 92
Termos de Psiquismo 5	3. O FENÔMENO PSÍQUICO.....45	<i>Antecedentes Incomuns</i> 93
Potência e Habilidade 6	Cronologia da Parapsicologia Moderna 46	<i>O Não-Psi em uma Campanha de Psiquismo</i>
<i>Exemplo do Uso de</i>	Fenômenos Psíquicos Espontâneos 46	93
<i>Psiquismo em Combate</i> 6	Agentes Vivos: Psiquismo Incontrolável 46	<i>Mudanças de Regras na Criação de</i>
Usando Habilidades Psíquicas 7	Eventos Ativadores 47	<i>Personagens</i> 94
Efeitos Contínuos 7	Experiências Extracorpóreas 47	Vantagens, Desvantagens e Perícias 95
<i>Modificadores do NH: Esforço Extra</i> 7	<i>Fantasma dos Vivos</i> 48	Riqueza e Posição Social 95
<i>Perícias Psíquicas Passivas</i> 7	Gêmeos Telepáticos 48	Vantagens 95
Tarefas Múltiplas 8	Saltadores Oníricos 49	Novas Vantagens 96
Tentativas Repetidas 8	Assombrações: Resíduos Psíquicos 49	Desvantagens 97
Custo em Fadiga 8	<i>As Fotografias Kirlian</i> 49	Novas Desvantagens 98
Assinatura Mental 8	Sonhos e Estados Alterados 50	Perícias 99
<i>Melhorando as Habilidades Psíquicas</i> 8	O Oculto como Fenômeno Psíquico 51	Novas Perícias 100
Ampliações e Limitações 9	<i>A Mente e a Alma</i> 51	7. A CAMPANHA PSÍQUICA101
Poderes Psíquicos e Perícias 10	<i>Magia e Ritual</i> 51	A Origem dos Poderes Psíquicos 102
Poder Antipsi 10	O Plano Astral 51	Eles Sempre Existiram 102
Projeção Astral 10	Construções Astrais 52	A Marcha da Ciência 102
Eletrocinese 11	Médiuns e Seções Espíritas 52	<i>Todos são Psis</i> 102
PES 13	<i>Maldições e Mau Olhado</i> 53	<i>Poderes Raciais</i> 102
Cura 15	<i>Cura pela Fé</i> 53	Poderes Mutantes 103
Vampirismo Psíquico 16	Poderes Psíquicos Não Humanos 53	Intervenção Alienígena 103
Psicocinese 17	<i>Psiquismo Animal</i> 54	<i>Gênero, Sexo e Psiquismo</i> 103
Telepatia 20	<i>Psiquismo Vegetal</i> 54	Manipulação Genética 104
Alvos da Telepatia 20	Criaturas Catalisadoras 54	Poderes Tecnológicos 104
Modificadores para Perícias Telepáticas 20	<i>A Iassa</i> 55	<i>Culturas Psíquicas Primitivas</i> 104
Psicoteleporte 26	4. PSICOTRÔNICA.....56	O Psiquismo e a Sociedade 104
Ampliações 27	Disponibilidade de Tecnologia Psíquica 57	Poderes Misteriosos 104
Limitações 28	Nível Tecnológico; Custo e Acessibilidade 57	Mestres Secretos 105
Tabela de Perícias Telepáticas 30	A Utilização de Dispositivos Psíquicos 58	Talentos Especiais 105
2. TÉCNICAS PSÍQUICAS AVANÇADAS.....32	Fontes de Energia 58	<i>Institutos de Estudos Psíquicos</i> 105
Disponibilidade das Técnicas Avançadas 33	RD e Pontos de Vida dos Equipamentos 59	<i>Profissões para Psis</i> 106
Técnicas Psicocinéticas 33	Tecnologia Mundana 59	Senhores Supremos 107
Força Telecinética 33	Dispositivos Psicotrônicos 60	Párias 107
<i>Arremessos com Telecinese</i> 33	Tecnologia de Interface 60	Cidadãos Comuns 107
Psicocinese em Combate 34	Amplificadores Psíquicos 61	Interligando Campanhas com Psiquismo 107
<i>Tabela de Dano de Arremesso</i> 34	Outros Dispositivos de Amplificação 61	<i>Psiquismo e Magia</i> 109
<i>Ataques Telecinéticos Diretos</i> 35	Computadores Psíquicos 62	Temas de Campanhas 109
Técnicas Telepáticas 35	Equipamentos de	Os Filhos do Átomo 109
Transmissões de Longa Distância 35	Comunicação e Informação 63	<i>Supers e Psiquismo</i> 109
Comunicação Bilateral 36	Equipamentos de Detecção 64	Os Guardiães 110
<i>Defesas PK</i> 36	Tecnologia dos Sonhos 65	Caça às Bruxas 110
<i>Manipulação de Energia</i> 36	Aventuras no Plano dos Sonhos 67	Emergencial! 111
Escuta Telepática 37	Equipamentos de Operações Secretas 67	<i>Precognição e Destino</i> 111
Gestalt Telepática 37	Tecnologia de Cura 68	Investigadores Psíquicos 112
Conexão de Poder 38	Tecnologia Psicocinética 68	<i>Lidando com a Psicometria</i> 112
Apontando Golpes Mentais 38	Tecnologia de Teleporte 69	Mantendo Psis como Prisioneiros 112
<i>Escudos Estendidos</i> 38	Armamentos Psicotrônicos 70	Alienígenas Entre Nós 113
<i>Assistência Telepática</i> 38	Tecnologia Anti-Psi 73	<i>Lidando com o Combate Psíquico</i> 113
Escudos Mentais Ofensivos 39	Tabela de Equipamentos 75	Lidando com os Poderes Psíquicos 114
<i>Ataques Telepáticos de Área</i> 39	5. TECNOLOGIA BIO-PSÍQUICA77	Mistério e Psiquismo 114
Bloqueio Mortal; Grito de Morte 40	Disponibilidade de Bio-Psiquismo 78	8. O PROJETO PHOENIX115
<i>Combate Telepático</i> 40	Drogas Psíquicas 78	Bem-vindo ao Mundo Real 116
Técnicas de Metaideomorfose 41	Psicogenética 80	<i>A História Secreta</i> 118
Recepção Telepática em Combate 42	Psiborgues 82	<i>Glossário de Gírias</i> 119
Técnicas de Psicoteleporte 42	Poderes Adquiridos Através de Cirurgia 83	<i>Pessoas Interessantes</i> 120
Salto às Cegas 42	6. PERSONAGENS85	Organizações Governamentais 121
Teleporte Tático 43	Nível de Pontos 85	A Psiberocracia 121
<i>Teleportando-se para Dentro de Objetos</i>	<i>A importância da IQ</i> 86	A Polícia de Segurança Eugênica 121
<i>Sólidos</i> 43	<i>Poderes Latentes</i> 86	Psibercorps 122
<i>Exo-psicoteleporte de Combate</i> 43	Tipos de Personagem 87	<i>A População Psíquica</i> 123
Outras Técnicas Psíquicas 43	<i>Campanha Instantânea:</i>	Organizações Particulares 124
Lobotomia Psíquica 43	<i>Apenas Adicione o Psiquismo</i> 87	O Instituto Overmind 124
Rabdomancia 43	<i>Efeitos Colaterais do Psiquismo</i> 88	O Projeto Phoenix 124
Ciberpsiquismo na Rede 44	<i>Tornando o Psiquismo mais Caro</i> 89	A Biotech Chulan 125
		A Aliança Humana 125
		<i>Os Modeladores de Sonhos</i> 125
		<i>Cassie Izumi</i> 126
		BIBLIOGRAFIA127
		ÍNDICE REMISSIVO128

INTRODUÇÃO

Telepatia. Teleporte. PES. Os poderes da mente... Antigamente matéria-prima de superstições, estas habilidades são hoje em dia uma parte reconhecida da ficção científica, e muitos pesquisadores sérios estão trabalhando para provar que elas são *reais*.

Este livro tem um grande débito para com os escritores de ficção científica que desenvolveram e codificaram o conceito de *psiquismo*, o nome dado por John Campbell para a poderosa ciência da mente que viria a existir quando estes poderes fossem tão compreendidos quanto a eletrônica e a física nuclear.

O *GURPS Psiquismo* foi desenvolvido de modo a ter flexibilidade — ele permite que você crie qualquer coisa desde as supermentes da ficção científica até os psíquicos com os poderes mais modestos do “mundo real”. Ele permitirá que você adicione poderes psíquicos a uma grande variedade de universos possíveis, desde as histórias em quadrinhos de super-heróis até as profundezas do espaço e as fantasias sombrias do horror moderno.

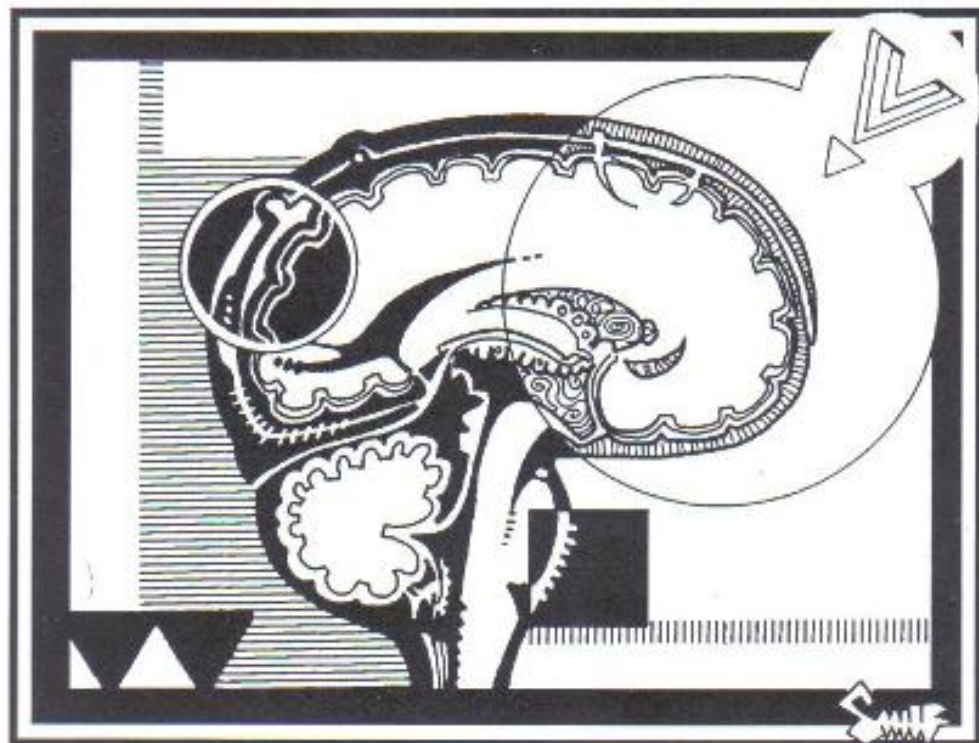
Além disso, tentamos fazer com que este livro fosse útil em campanhas já existentes. Eu também já tentei mostrar que os poderes psíquicos podem ser o foco de uma aventura, ao invés de serem apenas mais um superpoder. Por que não explorar os mistérios da mente humana, o enigmático plano astral, ou as profundezas dos sonhos de uma pessoa adormecida? O mundo do *Projeto Phoenix*, descrito no capítulo 8, apresenta algumas destas possibilidades.

Bem-vindo aos reinos da mente!

— David L. Pulver

Sobre o Autor

David L. Pulver cresceu no Canadá, na Inglaterra e na Nova Zelândia. Ele foi um fã de ficção científica durante toda sua vida, e um ávido jogador desde 1978. Ele começou a escrever como freelancer em 1988, e hoje em dia está tentando se manter como um escritor de jogos de tempo integral. Os trabalhos de David apareceram em revistas como *Roleplayer*, *Challenge* e *White Wolf*, e ele é o autor do *GURPS Ultra-Tech*. Ele também contribui regularmente para a APA com artigos como *Alarums and Excursions* e *All of the Above*. David vive atualmente em Kingston, Ontário. Até agora ele não manifestou nenhuma grande habilidade psíquica.



Suporte e Apoio ao Sistema

Com o intuito de auxiliar os jogadores, foram criados nos EUA vários suplementos para o *GURPS*, cada um deles elaborado com o objetivo de levar os participantes a viver novas aventuras e conhecer novos universos.

Comentários, Questões e Erratas

Se ao utilizar este suplemento você tiver questões ou dúvidas, sinta-se à vontade para nos escrever. Seus comentários e sugestões serão sempre muito bem-vindos e poderão orientar e influenciar nossos próximos lançamentos além de futuras revisões. Faremos todo o possível para responder a cada dúvida individualmente. Para facilitar este trabalho, sugerimos que suas questões sejam colocadas sempre de forma clara e concisa.

A melhor maneira de solucionar dúvidas de RPG é participar de um grupo ou poder se encontrar com mestres mais experientes. Neste sentido, tem sido incentivada a formação de núcleos *GURPS* em todo o país. Se você tem um grupo, certa experiência na área e vontade de apoiar jogadores novos, escreva-nos.

Procuraremos fornecer-lhe elementos que possam auxiliá-lo nesta tarefa. Se você precisa de ajuda, tentaremos encontrar um grupo perto de você que possa socorrê-lo.

Não somos perfeitos e, embora tenhamos trabalhado com afinco na tentativa de tornar este livro o melhor e mais acurado possível, certamente existirão algumas falhas. Você pode consultar listas com os erros que já descobrimos, ou nos foram apontados por leitores, em nosso site.

www.devir.com.br

Onde nos encontrar:

1. Para descobrir o *Grupo de Apoio GURPS* ou a loja representante Devir (onde podem ser obtidos os suplementos) mais próxima de sua casa, telefone para: (0xx) 11 3347-5700.

2. Para ser incluído no Cadastro Nacional de Jogadores, receber listas atualizadas de suplementos nacionais e importados e erratas, enviar comentários e sugestões, ou obter suplementos pelo correio, escreva para:

Devir Livraria Ltda.

Caixa Postal 15239

CEP 01599-970

São Paulo — SP

Ou envie um e-mail para:

davidas@devir.com.br

3. Para tirar dúvidas pessoalmente, visite a Devir onde, com o objetivo de auxiliá-lo, procuraremos manter uma equipe de mestres de plantão aos sábados. Nosso endereço é:

Rua Teodoro Souto, 624

Cambuci — São Paulo

Referências de Páginas

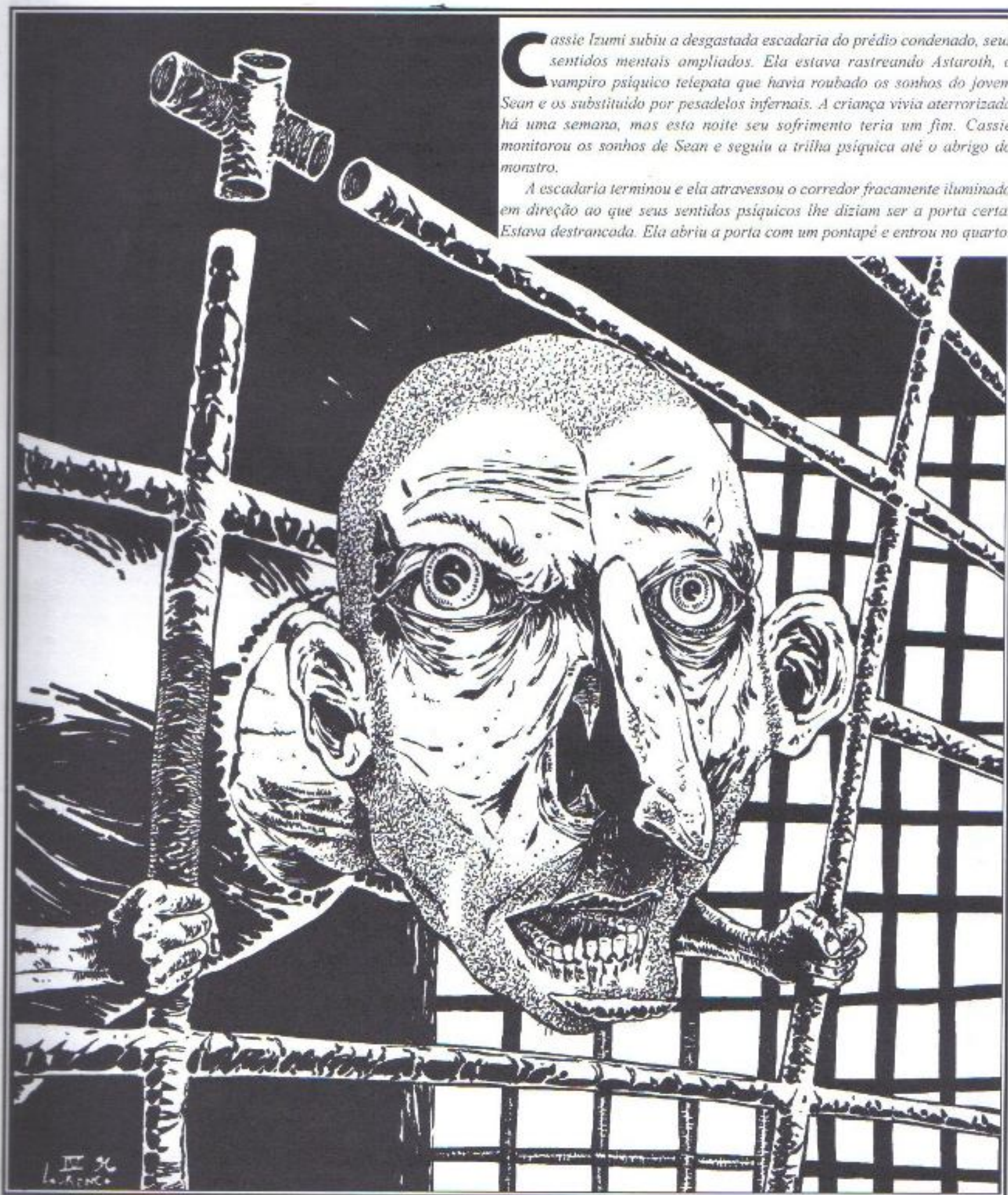
As regras e estatísticas neste livro são especificamente para o *GURPS Módulo Básico* e seus suplementos. Assim: *MB, pág. 102* — significa página 102 do *GURPS Módulo Básico*.

Verificar as demais referências na última página deste livro.

HABILIDADES PSÍQUICAS

Cassie Izumi subiu a desgastada escadaria do prédio condenado, seus sentidos mentais ampliados. Ela estava rastreando Asturoth, o vampiro psíquico telepata que havia roubado os sonhos do jovem Sean e os substituído por pesadelos infernais. A criança vivia aterrorizada há uma semana, mas esta noite seu sofrimento teria um fim. Cassie monitorou os sonhos de Sean e seguiu a trilha psíquica até o abrigo do monstro.

A escadaria terminou e ela atravessou o corredor fracamente iluminado em direção ao que seus sentidos psíquicos lhe diziam ser a porta certa. Estava destrancada. Ela abriu a porta com um pontapé e entrou no quarto.



As paredes estavam decoradas com símbolos cabalísticos e mapas astrológicos, os vidros das janelas cobertos com fita preta. No chão, um tapete persa cobria a metade de um pentagrama desenhado com giz. O quarto fedia a incenso barato. Um som estereó caro e um equipamento de vídeo preenchiam um dos cantos, e uma coisa que parecia ser um altar ocupava o outro. Sobre o altar havia uma vela bruxuleando e uma adaga de prata.

Astaroth flutuava no meio do quarto, pernas cruzadas, levitando pelo metro acima do tapete. Seus olhos estavam fechados, mas um meio sorriso irônico brilhava em seus lábios. Seu longo cabelo liso e loiro formava a mesma imagem que Cassie havia visto na mente de Sean. Dte dele uma bola de criança quicava, subindo e descendo, como se agisse por vontade própria.

Ele falou como a voz macia, sem olhar para ela. "Bem-vinda ao meu santuário, querida." Fez um gesto com a mão e a porta se fechou sozinha. "Pena que você não poderá mais partir." Ela ouviu o ruído da fechadura se trancando. A bola continuou a quicar, a adaga porém ergueu-se no ar e começou a flutuar vagarosamente em sua direção.

Cassie deixou que sua mente carregasse suas palavras. **Você cometeu um erro Astaroth. Sean é parte do Projeto Fênix. E nós cuidamos de nosso pessoal. Ela deixou sua mente se expandir, segurou a bola, e esmagou-a com sua Telecinese.**

Astaroth abriu os olhos e a adaga precipitou-se na direção de Cassie, mas ela estava preparada. Cassie desviou-a com sua própria TK e a adaga foi em direção a um dos mapas que estavam afixados na parede. Ela se aproximou mais um passo, viu os olhos de Astaroth se abrirem à medida que ele percebia a intensidade do poder dela, expressa por seu aspecto: a imagem com luminosidade esfumada, repleta de ódio, na forma de um dragão que a mente dela projetava subconscientemente. A aura de Astaroth não era forte o suficiente para Cassie ser capaz de percebê-la do lugar onde se encontrava, por isso, ela ampliou suas percepções mentais. O aspecto dele era uma nuvem negra, com um halo exterior que ainda tremeluzia com as cores da essência dos sonhos que ele havia roubado recentemente de Sean. Cassie pensou que havia visto o contorno de um pássaro predador em algum lugar na escuridão.

Chega de truques, abutre! Cassie preparou um raio de força psíquica enquanto Astaroth se concentrava em seu próprio ataque. Ela atacou primeiro. Seu golpe mental penetrou no escudo mental dele, consumindo-se bem fundo em sua mente. Ela desviou o contra-ataque dele com facilidade, seus escudos mentais flamejavam intensamente. Ela havia arrancado sangue do inimigo primeiro! A batalha havia apenas começado, mas ela se sentia confiante depois deste primeiro golpe.

PODERES PSÍQUICOS

As habilidades psíquicas são agrupadas em nove Poderes distintos: Antipsi, Projeção Astral, Eletrocinese, PES, Cura Psíquica, Vampirismo Psíquico, Psicocinese, Telepatia e Psicoteleporte. Cada Poder é uma vantagem distinta, comprada em níveis. Quanto mais níveis o personagem tiver em um Poder específico, maior será sua habilidade naquela área particular do psiquismo.

Eletrocinese, Psicocinese, Telepatia e Psicoteleporte custam 5 pontos por nível; todos os outros poderes custam 3 pontos por nível. Um personagem pode comprar quantos Poderes diferentes ele quiser, com uma única exceção — uma pessoa não pode ter nenhum outro poder psíquico se ela tiver Antipsi.

Da mesma forma que a maioria das outras vantagens, os Poderes psíquicos são habilidades inatas. Um personagem que é criado com um Poder em particular pode aumentar seu nível posteriormente, gastando o número normal de pontos de experiência, mas normalmente não se pode comprar Poderes totalmente novos depois de o personagem ter sido criado.

Possuir pelo menos um nível em um dado Poder, dá ao seu detentor, a habilidade de aprender o conjunto de *perícias* daquele poder, que determina exatamente o que ele pode fazer com o Poder. *Exemplo:* O Psicoteleporte inclui as *perícias* Auto-psicoteleporte (teleportar a si mesmo), Psicoteleporte de Combate (desaparecer da frente dos golpes) e Exo-psicoteleporte (teleportar outros objetos). A maioria das *perícias* psíquicas não pode ser usada sem treino, mesmo que você possua o Poder. Existem algumas poucas exceções que têm um valor pré-definido com base na IQ, mas em geral, você tem de gastar pelo menos 1/2 ponto de personagem em uma *perícia* psíquica, para poder usá-la.

Termos Psíquicos

Este é um pequeno glossário de termos usados neste livro. Estes são *termos de jogo*, para o jargão psíquico que os personagens podem usar (veja a coluna lateral na pág. 119).

Perícia Ativa: Refere-se a uma *perícia* psíquica normal, cujo uso requer um turno de concentração. Uma *perícia* psíquica é considerada uma *perícia* ativa a menos que seja especificado o contrário.

Feito: Refere-se ao uso de uma *perícia* psíquica em um alvo específico, como por exemplo, manter um escudo de energia psicocinético em volta de si, ou ler a mente de uma pessoa específica.

Latente: Um personagem tem um determinado Poder *latente*, se ele tiver comprado o poder com nível 1 ou mais, mas não conhece nenhuma *perícia* associada a ele.

Escudo Mental: O escudo (natural ou artificial) usado para proteger a mente contra a interferência telepática. O nível de Potência do Escudo Mental é subtraído do nível de habilidade na *perícia* de ataques telepáticos hostis. (Exceção: se o escudo já tiver sido ultrapassado pela Recepção Telepática, uma *perícia* como Sono ou Recepção Telepática pode ser usada "de dentro", ignorando-se a Potência do escudo.) Veja as págs. 22 e 42.

Perícia Passiva: Uma *perícia* psíquica que funciona automaticamente, sem concentração da parte do operador, como a Percepção de Perigo. Em geral, os testes de *perícias* passivas são feitos pelo GM.

Poder: Uma categoria específica de psiquismo. Existem nove Poderes: Antipsi, Projeção Astral, Eletrocinese, PES, Cura Psíquica, Vampirismo Psíquico, Psicocinese, Telepatia e Psicoteleporte.

Nível de Potência: A força do personagem em um determinado Poder.

Resistência Psíquica: Uma vantagem que é subtraída de todos os usos diretos de psiquismo no personagem. Veja pág. 97.

Perícia Psíquica: Uma habilidade única associada a um Poder. O Golpe Mental, por exemplo, é uma *perícia* psíquica associada ao Poder da Telepatia.

Tentativas Repetidas: São novas tentativas de realizar um determinado feito depois que a primeira tentativa fracassa. As tentativas repetidas estão submetidas a uma penalidade cumulativa igual a -1 (ou -2, se for contra um Escudo Mental).

Objetivo: A área, pessoa ou objeto contra a qual a *perícia* psíquica está sendo dirigida.

Agente: A pessoa que usa uma *perícia* psíquica.

Exemplos do Uso do Psiquismo em Combate

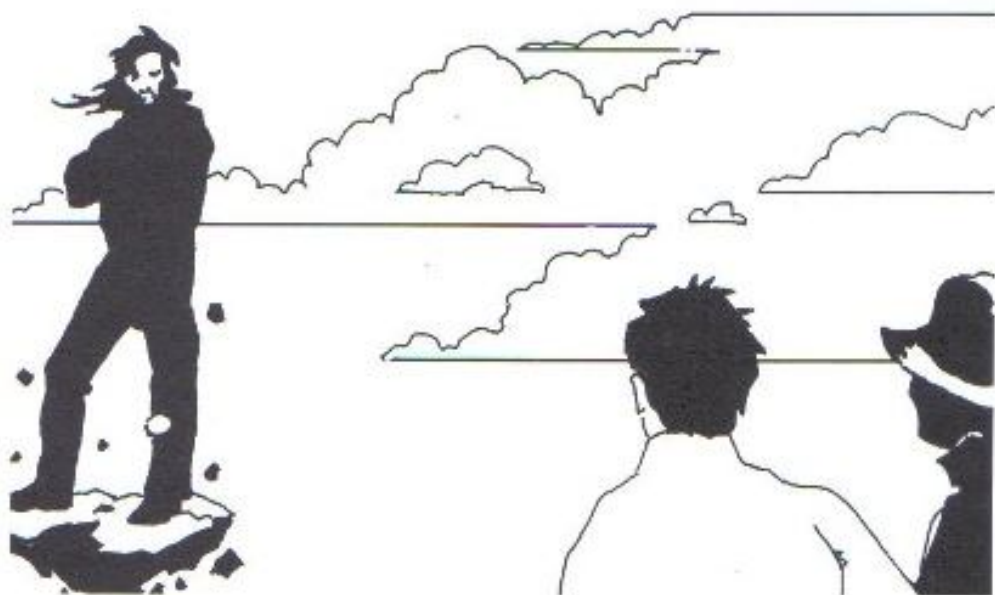
Jeremiah Cromwell está atacando a ninja psíquica Ayami em sua fortaleza na montanha. Jeremiah está a 10 metros de distância quando a PES de Ayami a alerta de sua aproximação. Ela se vira para encará-lo, pegando um par de shurikens envenenados.

1º Turno: Jeremiah está desarmado, mas ele é psicocinético potente, e Ayami está parada perto de uma prateleira com uma antiga espada wakizashi. Conhecendo a força da ninja, ele não acredita ser capaz de arrancar os shurikens de suas mãos, então ele decide levantar a lâmina. Com uma Potência igual a 15 (levanta 125 kg), Jeremiah tem uma PK mais do que suficiente para manipular a wakizashi — e uma vez que Ayami está dentro do alcance de 1 hex da lâmina, ele pode usá-la como uma arma de combate, ao invés de arremessá-la. Jeremiah se concentra por um turno, sem realizar qualquer outra ação, e declara ao GM a sua intenção de fazê-lo.

2º Turno: Ayami arremessa com precisão a shuriken envenenada contra Jeremiah. Ele decide que irá tentar se esquivar. Ele é bem sucedido, mas como se Esquivou, ele agora precisa ser bem sucedido num teste de Vontade-3 para evitar perder a sua concentração. O NH dele em Vontade é 15 e ele obtém 11. Ele continua se concentrando!

Agora é o turno de Jeremiah novamente. O uso do psiquismo é resolvido no início do turno *dele*. A wakizashi vai em direção de Ayami — (mas será capaz de acertar? Jeremiah joga contra seu NH de 15 em Telecinese, submetido a um redutor igual a -4 para este feito em particular (veja *Manipulando Armas com TK*, pág. 34). Jeremiah obtém 11 e acerta a ninja; uma vez que este foi um uso normal de psiquismo, sem nenhum esforço extra (veja a coluna lateral da pág. 7), não há custo em Fadiga. Jeremiah faz então a jogada para a avaliação de dano; com uma Potência PK igual a 15, ele tem uma ST efetiva de 10 (veja a perícia *Telecinese*, pág. 19), e o golpe em balanço com a espada curta causa 1D pontos de dano por corte, ferindo-a. Caso Jeremiah tivesse falhado no seu teste de habilidade, ainda assim a lâmina teria se movido, mas não teria atingido Ayami. Qualquer tentativa posterior de ataque com aquela arma estaria submetida a um redutor igual a -1 e ao custo de 1 ponto de fadiga por *Tentativa Repetida* (pág. 8).

Embora tenha acertado Ayami, Jeremiah ainda não agiu neste turno; o ataque foi o resultado da sua manobra concentrar no turno anterior. Ele agora está livre para se movimentar, preparar uma arma, ou realizar qualquer outra manobra... incluindo concentrar-se em outro feito psíquico, como uma outra tentativa de esgrima telecineética!



Potência e Habilidade

Cada uma das perícias psíquicas de um personagem é definida por dois fatores: a força do poder e seu nível de treinamento na *Perícia* em particular que está sendo usada.

A *Potência* é a “força” bruta de seus poderes psíquicos. Ela controla o alcance, a quantidade de dano provocado, o peso afetado, etc. Ela permanece constante para cada perícia associada com o Poder.

O *Nível de Habilidade* é o treinamento recebido pelo psi para controlar cada perícia em particular associada ao Poder. Uma perícia não pode ser usada a não ser que pelo menos meio ponto de personagem tenha sido gasto para aprendê-la. Um jogada de dados só é necessária se existir uma questão significativa com relação ao Nível Habilidade ou se a perícia estiver sofrendo algum tipo de oposição (p.ex., através de um Escudo Mental ou um alvo que não está disposto a cooperar). *Exemplo:* Assim como você não precisa jogar contra sua DX para apanhar um livro, não há necessidade de um teste de habilidade para empurrar alguém com a PK. Contudo, para mover alguma coisa até um ponto preciso seria necessário um teste, especialmente se você desejar fazê-lo *rapidamente*.

Exemplo: Um personagem adquire Telepatia com Potência igual a 10 (50 pontos). Esta Potência vale para todas suas perícias telepáticas. Ele também adquire Transmissão Telepática com NH 11 e Recepção Telepática com NH 18; estes são Níveis de Habilidade baseados em IQ. Sua Potência igual a 10 lhe garantirá um bom alcance para estas perícias. Ele pode usar seu alto Nível de Habilidade na perícia Recepção Telepática para captar pensamentos complexos em situações de tensão, porém será mais difícil enviar seus próprios pensamentos.

Exemplo: Um Psicocinético com Potência 15 e a perícia Telecinese com NH 5 seria capaz de levantar grandes quantidades de peso com seu poder mental, mas seu controle seria ruim. Ele poderia fazer um homem atravessar uma rua flutuando, mas tentar colocá-lo sobre um carro estacionado seria complicado. Por outro lado, se ele tivesse uma Telecinese de Potência 5 e NH 15, ele seria capaz de colocar uma moeda dentro da abertura de colocar moedas enquanto conversa com alguém, mas não conseguiria levantar mais do que alguns poucos gramas.

Poderes com uma Única Perícia

Se você tiver apenas *uma* perícia relacionada com um Poder e *nunca* puder aprender mais nenhuma, aquele Poder poderá ser comprado mais barato. Um asterisco (★) ao lado do nome de uma perícia indica o custo por ponto de Potência, se aquela perícia for a *única* que o psi poderá aprender para aquele Poder. Se não houver asterisco, aquela perícia não está disponível como perícia “única”.

O USO DAS HABILIDADES PSÍQUICAS

O uso de perícias psíquicas exige a manobra Concentrar (MB pág. 106). A menos que haja alguma coisa especificada em contrário, o uso de uma perícia psíquica "ativa" requer um turno de concentração — isto é, você fica um segundo parado, sem fazer nada, visualizando como a perícia vai ser usada (e informando ao GM qual efeito você deseja). Você *nunca* tem de usar toda sua Potência — mas, se não desejar fazê-lo, você deverá dizer ao GM.

Se sua atenção não foi desviada (MB pág. 106), no *início* do próximo turno o efeito ocorrerá. Caso seja necessário um teste de habilidade, você deverá fazê-lo neste momento. Um teste de habilidade para poderes psíquicos funciona exatamente da mesma maneira que qualquer outro teste de habilidade: 3D contra o Nível de Habilidade que você tem naquela perícia.

Um sucesso significa que a perícia psíquica provoca o efeito descrito. Se o uso da perícia tiver custo em Fadiga (v. o parágrafo *Custo em Fadiga*, na pág. 8), ele deverá ser descontado imediatamente de sua ST. Se a perícia for uma daquelas contra as quais se pode oferecer resistência, faz-se uma Disputa de Habilidades ao invés do teste. Veja o parágrafo *Perícias Resistidas*, abaixo.

Um *sucesso decisivo* significa que a perícia funcionou de forma excepcional, e não há custo em fadiga. Se a perícia for uma daquelas contra as quais se pode oferecer resistência, não faça a disputa para ver se o alvo consegue resistir.

Uma falha no teste significa que a perícia não surtiu efeito — o psi se atrapalhou com o uso daquele poder específico. Tentativas posteriores de reproduzir o mesmo feito sem primeiro descansar serão consideradas *tentativas repetidas*; elas terão um custo em fadiga e serão feitas com um redutor (cumulativo) igual a -1, ou -2 se a falha tiver ocorrido contra um Escudo Mental. Veja o parágrafo *Tentativas Repetidas* na pág. 8, para a duração desta penalidade.

Uma *falha crítica* tem o mesmo efeito que uma falha e sempre custa 1D pontos de fadiga além de todos os outros custos em fadiga.

Depois de ter feito seu teste, você pode realizar sua ação daquele turno — o efeito psíquico foi o resultado de sua concentração no *turno anterior*. Você pode se deslocar, lutar ou se concentrar para usar outro poder psíquico.

Perícias Resistidas

Certas perícias psíquicas, que terão esta característica anotada em suas descrições, podem ser *resistidas*. Isto significa que deve ser feita uma Disputa Rápida antes da perícia ter efeito. Normalmente, esta disputa é feita entre a habilidade psíquica do atacante e a Vontade do defensor, mas existem exceções; veja as descrições das perícias.

Exemplo: Se está tentando usar a perícia Sono (pág. 24), o atacante faz seu teste de habilidade. Se falhar, fê-lo, e o alvo tem direito a um teste de IQ para ver se ele percebe o ataque. Se ele for bem sucedido, o objetivo joga contra sua Vontade ou a perícia Telepática na qual ele tenha o maior NH. Se o objetivo for bem sucedido neste teste por uma margem maior ou igual à margem pela qual o atacante foi bem sucedido em seu teste de Sono, ele "resiste" e tem, novamente, uma chance de perceber o ataque. Mas, se o atacante for bem sucedido em seu teste por uma margem maior do que a do alvo — ou se o objetivo falhar — então ele adormecerá.

A Regra do 16: Se, depois que todos os modificadores tiverem sido aplicados (inclusive distância, Escudos Mentais e Resistência Psíquica) o Nível de Habilidade do alvo ainda for maior do que 16 e maior do que a resistência do alvo, o atacante fará seus testes contra 16 ao invés de fazê-los contra seu NH.

Efeitos Contínuos

Muitas perícias psíquicas produzem efeitos que podem ser mantidos continuamente como, por exemplo, ler a mente de uma pessoa. Desde que a perícia esteja sendo usada da mesma forma no mesmo objetivo, a manobra Concentrar não é mais necessária após o primeiro turno. O psi pode continuar usando suas habilidades enquanto realiza outras manobras.

No entanto, um nível mínimo de concentração tem de ser mantido sempre — um efeito psíquico deixará de funcionar se o psi morrer ou ficar inconsciente, ou se o alvo sair de seu alcance. Além disso, uma vez por minuto, o psi tem de fazer um teste de habilidade separado para cada feito psíquico individual que ele está mantendo. Esta jogada não tem custo em fadiga, mesmo no caso de uma falha crítica. Mas, se ele falhar, o mesmo acontecerá com aquele uso específico do psiquismo. Reativá-lo exigiria um novo turno de concentração e outro teste de habilidade, e isso seria considerado uma *Tentativa Repetida* (pág. 8).

Modificadores do Nível de Habilidade

Quando se faz o teste para ativar uma habilidade psíquica, vários modificadores são adicionados ou subtraídos de seu nível de habilidade básico. Esses modificadores variam para cada poder e perícia psíquicos, mas alguns dos mais comuns estão descritos a seguir:

Para cada *Tentativa Repetida* de realizar o mesmo feito depois do primeiro teste de habilidade ter falhado: -1 (-2 contra Escudo Mental).

O objetivo tem Resistência Psíquica: subtrai o NH na perícia.

Feitos Múltiplos: -1 para cada perícia psíquica exceto Telecontrole, que o agente tem "Ligada" ao mesmo tempo. Exceção: outras perícias podem ser usadas durante uma Projeção Astral sem nenhuma penalidade!

Telecontrole (veja pág. 25): -4 para *qualquer coisa* que for tentada ao mesmo tempo.

Telepatia vs Escudo Mental: menos a potência do Escudo.

Agente ferido enquanto estava se concentrando: menos o dano sofrido.

Esforço Extra

Um psi pode fazer um "esforço extra" em uma jogada de ativação e receber um aumento efetivo na Potência. Para cada 3 pontos de Fadiga gastos numa tentativa, aumente a Potência efetiva em 1, mas *reduza* o NH efetivo em 2. Se o psi continuar por mais de 1 minuto, cada minuto extra usando aquela perícia custa outros 3 pontos de Fadiga.

Os níveis adicionados através de esforço extra não podem exceder a Potência original do personagem. Por exemplo: um personagem com Potência 2 em Telepatia não pode adicionar mais do que dois níveis com esforço extra, independente de quantos pontos de Fadiga ele tiver para gastar.

Perícias Psíquicas Passivas

Algumas poucas perícias psíquicas são *passivas*. Ao contrário das perícias "ativas" normais, essas perícias psíquicas não exigem concentração para serem ativadas ou mantidas, e qualquer teste de habilidade é feito secretamente pelo GM. Um exemplo de uma perícia passiva é a Precognição, em que o GM joga em segredo para ver se o poder do PC irá alertá-lo sobre um perigo. Outro é o Escudo Mental, que protege o psi mesmo que ele não esteja ciente do ataque. Nunca se pode fazer um *Esforço Extra* (veja acima) em usos passivos de perícias. Neste caso, o nível de habilidade é usado para determinar outras coisas, como a sensibilidade do escudo.

O uso de perícias passivas nunca tem custo em Fadiga.

Assinaturas Mentais

Os poderes psíquicos normalmente não produzem um efeito físico óbvio. Contudo, eles deixam uma "assinatura" psíquica que pode ser detectada por aqueles que tiverem as perícias apropriadas.

A perícia Farejar Assinatura (associada ao Poder da Telepatia — veja pág. 24) pode ser usada para detectar o uso ativo de qualquer perícia psíquica. Com um resultado bom o suficiente no teste, o farejador saberá quem usou a perícia e para quê!

Um farejador de assinaturas que também possua a perícia Psicometria (pág. 14) também é capaz de detectar assinaturas antigas na área ou em objetos que foram afetados.

A ampliação "Assinatura Fraca" impõe um redutor igual a -4 ao teste para ler uma assinatura. A ampliação "Nenhuma Assinatura" significa que não existem rastros para serem lidos!

Melhorando as Habilidades Psíquicas

Use as regras de *Adicionando e Incorporando Novas Perícias* (MB pág. 82) para perícias psíquicas. Os Poderes podem ser melhorados de modo idêntico às perícias, mas somente se o personagem tiver uma Potência igual a 1 para começar. Os personagens podem aplicar os pontos de experiência a perícias ou poderes que tenham sido usados na aventura, ou usar qualquer método de *Desenvolvimento Através do Estudo* descritos no MB pág. 82:

Encontrar um Professor é o método mais fácil, e exige 200 horas de ensino por ponto de personagem ganho. Mas é preciso que o professor conheça a habilidade que você quer aprender ou melhorar em um nível maior do que o seu — e se o psiquismo for raro, secreto ou ilegal, a busca por um guru apropriado pode até ser o motivo de uma aventura! Poucos professores de psiquismo cobram pelos seus ensinamentos (a não ser que o psiquismo seja muito comum), mas sempre existe um preço — que geralmente envolve servir o professor ou sua organização por um período de tempo equivalente ao período de instrução.

Também é possível o *Auto-estudo* de perícias e poderes, mas demora o dobro do tempo — 400 horas por ponto.

Algumas vezes existem as *Escolas* para psis, como o Instituto Overmind (pág. 124) ou o Projeto Phoenix (pág. 124) por exemplo. Organizações militares e de inteligência também podem contar com campos de treinamento secretos para psis. Em geral, estes campos exigem a concentração total do aluno, sempre que ele não estiver comendo ou dormindo: com 14 horas de estudo por dia, um ponto de personagem seria ganho a cada duas semanas! A instrução nunca é cobrada, mas sempre existem as obrigações não formais...

Os *Empregos* só contam se o psi estiver usando suas perícias psíquicas ou poderes como parte de sua rotina diária. Ele fornece cerca de 2½ pontos de experiência para o personagem por ano — veja exemplos de algumas profissões psíquicas na coluna lateral da pág. 106, *Profissões para Psis*.

Tarefas Múltiplas

Um psi só pode *ativar* uma perícia de cada vez. Mas ele pode fazer várias coisas simultaneamente, desde que ele as tenha começado uma de cada vez. Para cada feito simultâneo, existe um modificador igual a -1 que deve ser aplicado ao Nível de Habilidade. Para Telecontrole (pág. 25), a penalidade é igual a -4.

Exemplo: Usando sua Telecinese, você começa a fazer malabarismos com uma granada com as mãos atrás das costas. O processo é o mesmo em todos os turnos, por isso, é necessário apenas uma concentração mínima depois do primeiro teste de habilidade. Agora você adiciona uma segunda granada. Você se concentra durante um turno (submetido a um redutor igual a -2 por estar fazendo duas coisas ao mesmo tempo) e faz o teste. Uma falha significa que você deixou a nova granada cair; no caso de uma falha crítica, você se atrapalha em *tudo* o que estava fazendo.

Com seu público distraído, você tenta usar Recepção Telepática, para ler a mente de um inimigo. Esta técnica requer um turno de concentração e um teste submetido a um redutor igual a -3 (devido às outras duas tarefas). Se for bem sucedido e permanecer na mente de seu inimigo, você terá de fazer dois testes a cada minuto — um para TK e outro para a Recepção Telepática, os dois com um redutor igual a -3 — para continuar. Você pode continuar lendo a mente e fazendo malabarismos com as granadas enquanto faz outras coisas, mas arremessar uma das granadas via TK exigiria que você se concentrasse e fizesse um novo teste de habilidade para manter os outros usos do psiquismo em andamento.

Tentativas Repetidas

Quando um psi tenta usar ou manter uma perícia e falha (não consegue um sucesso no teste de habilidade), ele pode esperar cinco minutos e tentar novamente aquele feito em particular, sem nenhuma penalidade. Se ele tentar novamente antes de passar este período, isto será considerado uma *tentativa repetida* e custará um ponto de fadiga. Além disso, o teste de habilidade da segunda tentativa estará submetido a um redutor igual a -1. Se esta tentativa falhar, ele poderá gastar outro ponto de fadiga e tentar novamente, agora submetido a um redutor igual a -2, e assim por diante, até o valor de sua fadiga chegar a 0 e ele perder a consciência, ou seu NH efetivo ficar menor do que 3, caso em que é impossível conseguir um sucesso. Dobre estas penalidades se estiver atacando um Escudo Mental.

Depois que um psi começa a gastar pontos de fadiga devido a esforços repetidos, todas as tentativas envolvendo aquela perícia são consideradas repetidas até ele descansar por tempo suficiente para recuperar *todos* os pontos de fadiga perdidos, num ritmo de 10 minutos por ponto (mais rápido, se ele tiver a perícia Controle de Respiração, MB pág. 48).

O uso de poderes psíquicos só é considerado uma tentativa repetida se o psi estiver tentando realizar o mesmo feito — que equivale a usar a mesma perícia no mesmo objetivo (ou num idêntico). Duas pessoas não são idênticas. Duas balas (a serem deslocadas usando a Telecinese) são. Mesmo que a única coisa que muda seja a *distância*, ele será considerado uma tentativa repetida. Em caso de dúvida, o GM decide.

Testes *bem sucedidos* consecutivos para realizar o mesmo feito psíquico *não* são "esforços repetidos" — desde que continue a ser bem sucedido, o psi é capaz de continuar fazendo a mesma coisa para sempre sem nenhuma penalidade.

Custo em Fadiga

A maioria dos usos do psiquismo não exige dispêndio de energia, da mesma forma que simplesmente andar e falar ao mesmo tempo não representa nenhum esforço extraordinário. Neste sentido, o psiquismo é muito diferente da magia.

Mas, alguns usos são mais extenuantes. Quando o uso de uma perícia psíquica tiver um custo em energia, ele sempre será descontado como *fadiga* — um ponto de fadiga por tentativa, a não ser que haja alguma coisa especificada em contrário. Diferente de um mago, um psi não pode gastar sua própria HT como energia para uso do psiquismo — esta é outra das diferenças entre magia e psiquismo.

O uso de poderes psíquicos terá um custo em fadiga nas seguintes circunstâncias:

- Em cada tentativa *repetida* de se usar uma perícia quando a primeira tentativa foi mal sucedida.
- Em todo uso que exigir uma Disputa Rápida ou uma Disputa de Habilidades contra um dos atributos do alvo, a não ser que o psi ganhe a disputa por uma diferença maior ou igual a 5. Neste caso, o esforço foi tão pequeno que não teve custo em fadiga.
- Para qualquer perícia que especifique um custo em fadiga para ser utilizada — neste caso incluem-se algumas das perícias mais poderosas de cada Poder.
- Para realizar um "esforço extra" no uso de poderes psíquicos — ou seja, uma tentativa de aumentar seu nível de Potência efetivo acima do normal. Veja mais detalhes na coluna lateral da pág. 7.

(e) No caso de uma falha crítica num teste de habilidade, o psi perde 1D pontos de fadiga. Algumas perícias também trazem conseqüências no caso de falhas críticas, conforme especificado em suas descrições individuais.

AMPLIAÇÕES E LIMITAÇÕES

Uma *ampliação* é algo que torna um poder psíquico mais útil — Instantâneo, por exemplo. Uma *limitação* torna uma habilidade psíquica *menos* útil — Volúvel e Somente em Contato são alguns exemplos. O GM tem direito de proibir qualquer modificação que ele considerar abusiva ou inadequada para aquela habilidade em particular! Um psi não pode ter mais do que dois conjuntos de ampliações e limitações conectados.

As Ampliações e Limitações são descritas em termos de porcentagem. *Exemplo:* Uma ampliação de +20% reflete um aumento de 20% no custo final de um determinado poder psíquico, arredondado para cima.

As ampliações são *adicionadas* ao custo total, as limitações são *subtraídas* do custo total. Some todos os modificadores antes de determinar o custo total. *Exemplo:* Uma ampliação de +20% e uma limitação de -30% implicariam em uma variação de -10% no custo total. A redução final nunca pode exceder a -75%; trate qualquer desconto acima de -75% como sendo -75%.

Exemplo: Você está comprando Telepatia (5 pontos por nível) com uma limitação de 50%. Comprá-la com nível 1 custaria 3 (metade de 5 arredondado para cima). Com nível 2 custaria 2 pontos a mais, dando um total de 5 (exatamente a metade de 10). Com nível 7 custaria 18 (a metade de 35, arredondada para cima) e assim por diante.

Ampliações e limitações específicas encontram-se descritas a partir da pág. 27.

Ativação e Desativação de Ampliações

Toda vez que um psi usa um poder psíquico ampliado, ele pode decidir quais (se houver alguma) Ampliações usará. O jogador tem de comunicar ao GM quais ampliações ele estará ignorando *antes* de fazer o teste para ativar a habilidade. Se o jogador não disser nada, assume-se que todas estão sendo usadas.

Isto permite que o PC tenha efetivamente várias versões do mesmo poder psíquico, simplesmente definindo quais ampliações ele estará utilizando em cada caso em particular.

Ampliações e Limitações Ligadas

Um psi pode *ligar* uma ampliação específica com um limitação específica, desde que o valor da limitação seja maior ou igual ao valor da ampliação. *Exemplo:* Uma ampliação de +20% poderia ser ligada a qualquer limitação (ou conjunto de limitações) com um valor total menor ou igual a -20%.

Quando isto é feito, a ampliação não custa nada, pois as limitações contrabalançam seu custo em pontos. Não é necessário efetuar nenhum cálculo caso o valor das limitações seja maior do que o das ampliações!

Em termos de jogo, o que acontece é que as limitações são ativadas toda vez que a versão ampliada do poder for utilizada. *Exemplo:* Um psi pode ter a opção de usar seu Golpe Mental sem deixar nenhuma assinatura (+20%), mas somente se ele gastar um minuto (-20%) se preparando. Ele ainda teria a opção de usar seu Golpe Mental normal, deixando sua assinatura, sem preparação.

Ampliações e Limitações para as Perícias

Uma ampliação ou uma limitação pode ser aplicada a uma perícia psíquica ao invés de um poder. Isto muda a efetividade daquela perícia específica sem afetar outros aspectos do poder. Somente o custo daquela perícia específica é modificado. Sempre compute o custo da perícia sem modificação primeiro, depois arredonde o custo para cima até o meio-ponto mais próximo. O custo mínimo é de meio ponto.

Se um jogador aplicar as mesmas ampliações e limitações em todas as perícias de um Poder para obter o mesmo efeito por um custo menor, o GM pode rir maliciosamente e mandar que o jogador amplie ou limite o Poder em questão!

No caso de Poder com Uma Única perícia, a ampliação ou a limitação é sempre aplicada ao custo do poder.



Interpretando Limitações

As Limitações reduzem o custo em pontos dos poderes e perícias fazendo com que seu uso se torne mais difícil ou perigoso. Contudo elas não são apenas um meio de economizar pontos. Elas também podem ser o foco da aventura. Um psi com perícias perigosamente incontroláveis pode ser uma ameaça! As Limitações também podem ser um mistério para um pesquisador: muitos equipamentos ou perícias psíquicas são capazes de detectar o nível de Potência e tipo de Poder, mas muito poucos são capazes de determinar quais são as limitações uma pessoa.

Imagine a frustração de um parapsicólogo quando ele descobre um genuíno Psicoteleportador que fez apenas um teleporte e agora não sabe onde está. Os testes genéticos do cientista determinam que a pessoa tem Potência 14 em Psicoteleporte — porém seu poder tem as limitações "Somente em Emergências" e a limitação de Acesso "Somente quando intoxicado". Ele fez seu primeiro teleporte para escapar de um assalto num bar.

Como se Livrar das Limitações

De acordo com a decisão do GM, os personagens podem usar pontos de experiência ganhos para se livrarem de limitações, pagando a diferença entre o custo original e o custo limitado. Pode ser necessário um treinamento especial com outros psis (refletindo o aprendizado do personagem para dominar seu poderes Incontroláveis ou Volúveis). Ou então, uma limitação pode ter resultado de um "bloqueio mental" ou trauma enterrado, e só pode ser recomprada se o personagem reconhecer e sobrepujar este problema, talvez através de conselhos telepáticos ou terapia dos sonhos.

PODERES PSÍQUICOS E PERÍCIAS

Esta seção descreve os nove poderes psíquicos e as perícias associadas a eles. A descrição das perícias inclui as informações básicas necessárias para que se possa usá-las em qualquer aventura ou combate. Você encontrará usos adicionais para muitas das perícias no capítulo *Técnicas Psíquicas Avançadas*.

Algumas perícias têm *pré-requisitos*. Para poder aprender a perícia, o psi tem de possuir o pré-requisito com o Nível de Habilidade mínimo relacionado.

Um asterisco ★ refere-se ao custo do Poder caso ele seja comprado como perícia única (veja o parágrafo *Poderes Com Uma Única Perícia*,

na pág. 6). A nota "★ n/a" significa que aquela perícia não pode ser a única perícia de um determinado Poder.

O efeito (dano, alcance ou área) de muitas perícias psíquicas tem como base uma fração da Potência (p.ex., Potência/5). Arredonde sempre para baixo. Se isto der como resultado um valor igual a 0, então o psi não tem Potência suficiente para usar a perícia efetivamente.

Quando o efeito de área estiver especificado para uma perícia, a área é sempre uma esfera de raio definido e centro no hexágono alvo. Um raio de dois metros, por exemplo, é composto do hexágono alvo e todos os hexes adjacentes.

PODER ANTIPSI (3 PONTOS POR NÍVEL)

Os parapsicólogos notaram que certas pessoas obtêm resultados significativamente *abaixo* da média nos testes de habilidade psíquica. Os resultados de testes de psis considerados confiáveis também são afetados e caem quando estas pessoas estão por perto! Conclusão: existe uma habilidade capaz de interferir com outros poderes psíquicos — o Poder Antipsi! O uso inconsciente de Antipsi é algumas vezes atribuído por pesquisadores do psiquismo a observadores demasiadamente céticos se as experiências não obtêm o efeito desejado quando são realizadas sob sua supervisão!

As habilidades Antipsi *nunca* afetam outras habilidades Antipsi — a Estática Psíquica não embaralha outra Estática Psíquica, por exemplo.

Limitação Especial: O Antipsi só afeta um poder psíquico (ex.: Telepatia ou Eletrocinese): -50%.

Neutralizar ★2

Esta perícia é usada para neutralizar as habilidades de um *único* indivíduo. Ela exige que o personagem tenha no mínimo Potência igual a 5 no Poder Antipsi para poder ser usada, e tem um alcance igual à Potência em metros.

Para Neutralizar um poder, deve-se executar a manobra Concentrar. No início do próximo turno, faça uma Disputa Rápida de sua perícia Neutralizar contra a Vontade ou a HT do objetivo, o que for maior. O resultado a ser obtido para o psi ser bem sucedido não é modificado pelas habilidades Antipsi, a Estática Psíquica, nem pela vantagem Resistência Psíquica.

Se for bem sucedido, você reduz *todas* as habilidades psíquicas da vítima em 1 nível de Potência para cada 5 níveis de seu Poder Antipsi. Tentativas repetidas podem reduzir a Potência de forma cumulativa; não existe nenhuma penalidade por se tentar novamente depois uma tentativa bem sucedida! As perícias psíquicas cuja Potência seja reduzida a 0 param de funcionar.

Tentativas repetidas sobre um mesmo alvo que resultaram em *falha*, provocam as penalidades usuais; no caso de uma falha crítica, os níveis do *próprio* Poder Antipsi são reduzidos proporcionalmente.

PROJEÇÃO ASTRAL (3 PONTOS POR NÍVEL)

A projeção astral é a habilidade de enviar a sua mente (ou seu espírito) para fora de seu corpo. Ela possui elementos de Telepatia e PES, mas é efetivamente um poder psíquico independente.

A geografia do plano astral é discutida no capítulo *O Fenômeno Psíquico*.

Limitação Especial: Seu corpo astral é visível para as pessoas que se encontram no mundo real. -30%

Projeção Astral ★n/a

Você é capaz de controlar seu "corpo astral" e enviá-lo para fazer uma exploração enquanto seu corpo físico permanece em um

A Potência perdida é recuperada à razão de 1 nível por hora, e todas as Potências reduzidas são recuperadas simultaneamente.

Estática Psíquica ★2

Aqueles que possuem esta habilidade são algumas vezes chamados de "Cigarras". Alguns Cigarras têm controle absoluto sobre sua habilidade, mas a grande maioria não é treinada. Por isso, poucos psis querem ter contato com um Cigarra.

Um cigarra pode usar seu poder "globalmente" para interferir com *todos* os psis que se encontram dentro da área definida por sua Potência (alcance igual ao do uso "global" de Telepatia). Não é necessário nenhum teste de habilidade; trata-se de um uso ativo de uma perícia psíquica, o que exige a manobra Concentrar. O poder continua ativo até ser desligado, não sendo necessário mais nenhum teste de habilidade.

Enquanto a Estática Psíquica estiver ativa, todo uso de psiquismo que normalmente exigiria um teste de habilidade passa a exigir uma Disputa Rápida — o NH em Estática Psíquica do Cigarra sem nenhum modificador contra o NH da perícia psíquica que o psi está tentando utilizar. O psi que está sofrendo a interferência tem sempre que gastar um ponto de fadiga por tentativa, além de qualquer outro custo. Se o Cigarra vencer a disputa, o uso do psiquismo falhou. Se o outro psi vencer a disputa, ele pode tentar usar o psiquismo normalmente, fazendo um teste de habilidade para ativar sua perícia.

Um Cigarra também pode usar sua perícia para interferir *especificamente* com a utilização do psiquismo por parte de um único indivíduo que ele seja capaz de ver (seja através de seus próprios olhos, ou dos de outra pessoa, caso em que seu teste estará submetido a um redutor igual a -3). Faça a manobra Concentrar. No início do seu próximo turno, faça um teste de Estática Psíquica, com um bônus igual +2 caso você esteja tocando sua vítima. Anote a margem pela qual você foi bem sucedido; esta será a margem pela qual o psi precisará ser bem sucedido para que qualquer uma de suas perícias psíquicas funcione. Esta é uma habilidade contínua e pode ser mantida de um turno para o outro; faça um novo teste a cada minuto para determinar o nível atual do efeito sobre alvo.

determinado local. O corpo astral é insubstancial e pode voar com uma velocidade igual a sua Potência. Enquanto está na forma astral, sua Esquiva é igual a sua Esquiva normal, modificada pela vantagem Reflexos em Combate, mas não pela perícia Corrida, a desvantagem Deficiência Física ou qualquer outra coisa.

Para usar a Projeção Astral, faça a manobra Concentrar. No início de seu próximo turno, faça um teste de habilidade. Se você for bem sucedido, seu corpo astral deixa seu corpo material e entra no plano astral. A projeção astral durará um número de minutos igual a sua Potência, depois do que será necessário um novo sucesso no teste de habilidade para permanecer na forma astral. Caso falhe no teste, você

voltará instantaneamente para seu corpo. Você também pode voltar voluntariamente desativando a perícia.

Um “cordão” prateado brilhante prende seu corpo astral ao seu corpo físico, para que você não se perca enquanto estiver na forma astral. Normalmente seu corpo astral é invisível, a não ser para outras pessoas que também se encontram na forma astral. Entretanto, seu corpo astral pode ser detectado

usando-se Varredura Telepática e Percepção de Emoção. Você não pode levar nenhum equipamento consigo. Você pode criar uma imagem de qualquer roupa que você esteja usando naquele momento (ou use normal-mente), mas elas não têm nenhuma serventia como proteção.

Corpos astrais podem interagir fisicamente enquanto estão no plano astral — eles são totalmente sólidos um em relação ao outro. Caso seja atacado fisicamente enquanto se encontra no plano astral, você tem uma DP igual à metade de sua Potência (máximo igual a 6) e uma RD igual à Potência /4.

Um corpo astral não pode ser fisicamente ferido por nada que esteja no mundo físico, com as seguintes exceções: Antipsi, Vampirismo Psíquico e os poderes Telepáticos podem atingi-lo de dentro para fora ou de fora para dentro do plano astral, submetidos a um redutor igual a -5, o que permite que uma entidade astral afete um ser não-astral ou seja afetada por um. Toda mágica ou superpoder que atua sobre a mente ou sobre a alma ao invés do corpo (em geral, qualquer coisa resistida por IQ ao invés de ST ou HT) também pode provocar este tipo de efeito, a critério do GM.

O corpo astral parece não ser afetado por qualquer dano causado à forma física de uma pessoa — muitas pessoas tiveram experiências extracorpóreas enquanto estavam feridas ou morrendo. Mantenha um registro do valor da HT de seu corpo astral independente de sua HT física:



apesar de seu corpo material estar ferido, seu corpo astral está bem. Da mesma forma, danos causados ao corpo astral não são aplicados ao corpo físico. Se seu corpo astral estiver gravemente ferido e você voltar para seu corpo, seu corpo físico estará bem — mas se você reentrar no plano astral sem se dar uma chance de se recuperar, seu corpo astral ainda estará danificado.

Se seu corpo astral vier a ser destruído, seu corpo físico será transformado em um invólucro desprovido de mente. Se seu corpo físico for destruído enquanto você se encontra no plano astral, você se torna uma criatura do plano astral, vagando para sempre. Veja a pág. 98.

Ampliação Especial de Perícia: A “RD astral” extra custa dois pontos de personagem por ponto de RD. Esta ampliação só pode ser comprada com pontos de personagem ganhos enquanto você se aventurava no plano astral!

Visão Astral ★ 1

Esta é a habilidade de perceber formas astrais enquanto o personagem se encontra no mundo material, com alcance igual a *Potência*² em metros. Você tem direito a um teste de habilidade passivo por turno para ver se consegue perceber algum ser astral dentro de seu alcance. Os seres que se encontram a menos de 1/3 desta distância (arredondado para cima) são localizados automaticamente. Depois que detectou uma forma astral, você saberá onde ela está até ela se mover para fora de seu alcance.

Ampliação Especial de Perícia: Você pode compartilhar sua habilidade com outros personagens que estejam a até um metro de distância de você. Depois que você detectou uma criatura astral, eles também são capazes de vê-la. +40%.

ELETROCINESE (5 PONTOS POR NÍVEL)

Esta é a habilidade de controlar mentalmente computadores e sistemas eletro-eletrônicos. Um eletrocínético tem de ser capaz de ver ou tocar o objetivo para poder afetá-lo (ou senti-lo usando a perícia Sentir Energia), mas um objeto com o qual está familiarizado (seu próprio computador, por exemplo) pode ser afetado à distância, mesmo que o personagem não seja capaz de vê-lo. O alcance máximo depende do Nível de Habilidade, veja abaixo. Aplique um redutor igual a -3, se o alvo não puder ser visto ou tocado, mas puder ser visto em um vídeo ou através dos olhos de uma outra pessoa. Aplique um redutor igual a -5 se o alvo não puder ser visto, mas puder ser claramente visualizado (no caso de um alvo ciborgue ou coisa similar) ou detectado usando-se Varredura Telepática ou Percepção Psíquica. Neste caso, uma “mira no alvo” bem sucedida usando-se Varredura Telepática diminuiria a penalidade para -3.

Qualquer teste de habilidade feito para EK (eletrocinese) receberá um bônus igual a +2, se o psi estiver tocando o objeto.

Confundir ★2

Você tem a habilidade de embaralhar os impulsos elétricos no cérebro do oponente. A distância é a de toque ou linha de visão, com um alcance máximo igual à *Potência* em metros.

Para Confundir alguém, realize a manobra Concentrar. No início do próximo turno, faça uma Disputa Rápida entre sua perícia Confundir contra a HT do objetivo. Se o objetivo falhar, ele ficará mentalmente atordoado (veja MB pág. 127) durante um turno para cada nível de Potência. No fim deste período, ele começa a fazer testes de IQ para sair do atordoamento. Qualquer ferimento físico permitirá que ele faça imediatamente uma jogada para ver se se recupera do estado de confusão.

Se possuir o poder da Eletrocinese, o objetivo poderá erguer instintivamente escudos contra esta habilidade, adicionando metade de sua Potência (arredondada para cima) a sua HT efetiva. Um capacete hermético ou uma blindagem natural também oferecem alguma proteção: adicione 10% da RD ao valor da HT (dobrado se o capacete tiver uma camada de chumbo).

Uma Rede-P (pág. 73) protege completamente contra a perícia Confundir.

Ciberpsi ★2

Esta é a habilidade de estabelecer uma interface mental com computadores e controlá-los à distância. Qualquer sistema de computador que se encontre ligado pode ser afetado. O alcance é igual à *Potência* em metros, mas depois que estiver dentro do sistema, você pode navegar pela rede de computadores e “visitar” qualquer sistema ao qual o computador hospedeiro esteja conectado.

Para usar Ciberpsi, realize a manobra Concentrar. No início do próximo turno, faça um teste de habilidade. O teste precisa ser bem sucedido por uma margem maior ou igual à complexidade do sistema de computadores. Em NT 7, um computador doméstico tem uma complexidade efetiva igual a 1 ou 2, enquanto um microframe maior ou um mainframe têm complexidade igual a 3 ou 4. Como regra geral, a Complexidade aumenta 1 ponto para cada NT acima de 7. Um computador psíquico ou uma Inteligência Artificial teria no mínimo complexidade igual 7. É necessário um novo teste (que deve ser bem sucedido com uma margem maior ou igual à complexidade como descrito acima) a cada minuto, para permanecer no sistema.

Enquanto estiver "dentro", você pode operar e programar o computador como se estivesse usando o teclado, uma interface neural ou o que quer que normalmente controle o computador. Em uma campanha de *GURPS Cyberpunk*, a perícia Hacker de Computador pode ser substituída por Operação de Computadores ou Programação de Computadores.

Esta perícia exige concentração *total*: as "mentes" dos computadores são muito rápidas e completamente estranhas para nós. Um psi não pode fazer mais nada enquanto estiver usando esta perícia; ele vai parecer que está em transe. Qualquer coisa que interrompa sua concentração irá desfazer o elo mental com o computador. Interrupções ordinárias não provocarão nenhum efeito, mas um ferimento leve ou um chacoalhar prolongado podem fazê-lo. Se o psi for ferido, faça um teste de [Vontadedano sofrido]. No caso de um sucesso, ele ignora o ferimento; se falhar, ele toma consciência do que está acontecendo a sua volta. Às vezes isso é bom, às vezes é ruim.

Esta concentração total dá ao ciberpsi uma defesa extra igual a +2 contra qualquer ataque mental enquanto ele estiver trabalhando. Contudo, os testes para detectar qualquer invasão mental que venha a ocorrer durante este período estarão submetidos a um redutor igual a -2.

Um ciberpsi só pode fazer aquilo que ele normalmente poderia fazer com as perícias Operação de Computadores e Programação de Computadores. Se não tiver nenhuma destas perícias, ele terá de usar o valor pré-definido. Mas, independente do fato de possuir a perícia ou não, ele sempre adiciona seu nível de Potência em Eletrocinese ao NH de sua perícia com computador! Um ciberpsi extremamente potente que não conheça quase nada sobre computadores pode ser eficaz, mas um hacker psíquico é muito mais!

Uma pessoa com Ciberpsi também é capaz de controlar pequenos computadores dedicados, por exemplo um scanner computadorizado, tranca de porta ou mira de arma. Estes funcionam como descrito acima; trate a maioria dos computadores dedicados como se eles tivessem uma complexidade igual a 1 ou 2, e um sucesso permite que o operador ligue ou desligue o sistema. No caso de um sucesso num teste de Programação de Computadores, ele consegue também alimentá-lo com dados falsos.



Neutralizar Corrente ★ 2

Você é capaz de impedir o funcionamento de qualquer aparelho elétrico existente na área, "diminuindo" a corrente que alimenta o objeto. Isto não causa dano à maioria dos equipamentos — apenas desliga-os enquanto eles continuarem dentro de seu alcance.

Para usar a perícia Neutralizar Corrente, é preciso realizar a manobra Concentrar. Jogue contra o NH na perícia no início do próximo turno. Se for bem sucedido, esta perícia afetará continuamente uma área de raio igual a Potência/4 (arredondado para baixo) metros. A área pode ser

qualquer lugar que você consiga ver ou visualizar (como anteriormente), situada a uma distância menor ou igual a Potência² metros de você. Para manter o efeito é necessário fazer um teste por minuto.

No entanto, alguns aparelhos, principalmente os computadores, podem ser danificados ao serem desligados repentinamente ou desacelerados, causando a perda dos dados acumulados — se neutralizar o sistema elétrico de um avião durante sua decolagem, você não estará danificando o equipamento diretamente, mas a queda subsequente será bem desagradável!

Alguns objetos podem ser protegidos contra esta habilidade; para afetá-los você tem de ser bem sucedido em seu teste de habilidade por uma margem maior ou igual a 1/5 do nível de proteção (arredondado para baixo). Usando como referência os valores para Pulso Elétrico, pág. 13, para neutralizar a corrente de um sistema militar "protegido contra tempestades" você tem de ser bem sucedido com uma margem maior ou igual a 4.

Sentir Energia ★ 1

Você é capaz de sentir campos eletromagnéticos. Esta habilidade passiva permite que você sinta e localize qualquer aparelho elétrico em funcionamento dentro de uma área de raio igual a sua Potência em metros. É muito útil para detectar dispositivos de segurança ocultos, cabos elétricos embutidos em paredes, armadilhas elétricas, etc.

Se possuir também a perícia Ciberpsi, o personagem pode usar esta habilidade para ler informações contidas em fitas e discos magnéticos (não em discos ópticos), a uma velocidade de IQx100 palavras por minuto. Trate isto como uma utilização normal da perícia Sentir Energia, mas use o menor NH dentre as perícias Ciberpsi e Sentir Energia. O disco ou fita têm de ser tocados! Se falhar no teste, o psi pode tentar novamente, usando a regra normal para tentativas repetidas.

Escudo de Energia ★ 2

Um Escudo de Energia permite que um psi "trave" as partículas de energia que estão se deslocando em sua direção e as conduza sem dano algum para outro lugar. Esta perícia concede RD +1 para cada 2 níveis de Potência contra ataques de energia como raios laser, fogo ou relâmpagos, mas não produz nenhum efeito contra ataques físicos ou puramente mentais.

Para usar esta habilidade, é preciso realizar a manobra Concentrar. No início do turno seguinte, faça seu teste de Escudo de Energia. Se você for bem sucedido, o escudo foi erguido e pode ser mantido de um turno para outro sem a necessidade de qualquer Concentração adicional. No entanto, é necessário um teste de habilidade a cada segundo para manter o escudo ativo. Se falhar no teste, você tem de se concentrar novamente para construir o escudo, com o custo em fadiga e o redutor usuais por tentativas repetidas.

O Escudo de Energia custa 1 ponto de fadiga para ser erguido, e (caso permaneça ativado) mais 1 ponto de fadiga para cada minuto que ele for mantido.

Relâmpago ★ n/a Pré-requisito: Pulso Elétrico 12+

Você é capaz de direcionar descargas elétricas, que causam 1D pontos de dano para cada 3 níveis de Potência que você possui. Você precisa de uma fonte de energia — a corrente normal de uma casa é suficiente. Uma bateria de carro ou uma célula de energia tipo D não são suficientes, mas uma célula tipo E poderia gerar um raio de 2D pontos de dano. A "descarga elétrica" saltará da bateria, cabo ou dispositivo elétrico e usará seu alvo como terra.

Para usar esta perícia (chamada pelos pesquisadores de "eletrodireção"), é preciso realizar a manobra Concentrar durante um turno. No início de seu próximo turno, faça o teste de habilidade. Além de aplicar os modificadores usuais, trate o ataque como se fosse o disparo de uma arma de longo alcance com SS 12, Prec. 2. O alcance máximo é igual a 10 metros para cada dado de dano que você causa, 1/2 D é a metade disso. Use a soma das distâncias entre você e a fonte do raio, e entre a fonte do raio e o alvo.

O alvo pode se esquivar, mas as armaduras metálicas possuem DP 0, RD 1. As armaduras de NT 8+ em geral são completa ou parcialmente fabricadas de materiais não-metálicos, por isso têm RD normal.

Se o relâmpago sair de um aparelho elétrico, aquele aparelho sofrerá os efeitos de Pulso Elétrico (abaixo), com base em sua Potência. Se o alvo for um sistema eletrônico, ele sofrerá um efeito similar!

Fotocinese ★2

Esta é a habilidade de manipular ondas de luz. Para usá-la, você tem de realizar a manobra Concentrar; no início do turno seguinte faça um teste de habilidade. Se for bem sucedido, você curva os raios de luz, criando uma imagem tridimensional com um tamanho igual a até Potência/3 hexes. Ela pode aparecer em qualquer lugar dentro de um raio igual a sua Potência², em metros. A imagem sempre brilhará no escuro.

A margem pela qual o teste foi bem sucedido determina o quão realista a imagem será.

Margem entre 0-3: Imagem com linhas e cores simples. Um homem seria uma forma luminosa vagamente humanóide, enquanto algo simples como uma porta sofreria de falta de detalhes, aparecendo como um retângulo com um ponto dentro.

Margem entre 4-7: Os detalhes básicos serão preenchidos. A imagem é um esboço e se parece com um desenho animado, mas a uma distância grande o suficiente a imagem pode parecer real.

Margem de 8 ou +: Todos os detalhes e texturas são possíveis. É necessário um sucesso em um teste de IQ para perceber que a imagem não é real apenas olhando para ela.

Se a imagem não ficou como desejada, o psi pode dispersá-la e tentar novamente como uma Tentativa Repetida.

É preciso fazer um teste de habilidade a cada minuto para manter uma imagem, e ele tem de ser bem sucedido por uma margem maior ou igual à margem pela qual ele foi bem sucedido originalmente (se a margem for menor, a imagem dará a impressão de estar se degradando). Apesar disso, não é necessária nenhuma concentração posterior a menos que o psi esteja fazendo a imagem mudar de cor, se movimentar ou mudar de forma — para fazer isto é necessário realizar a manobra Concentrar e um novo teste de habilidade.

Se tiver Potência 10+, você poderá usar esta perícia para tornar a si mesmo (e tudo o que estiver carregando) invisível. (Você é capaz de enganar câmeras, mas não a visão infravermelha ou ultravioleta). Isto exige um teste de habilidade submetido a um redutor igual a -4 e um turno de concentração, e um teste subsequente por minuto para mantê-la. Se você for atacado enquanto está invisível, a jogada de ataque do atacante estará submetida a um redutor igual a -6, ou -4, se ele souber sua localização exata (ex.: você se tornou invisível enquanto estava preso). Se

PES (3 PONTOS POR NÍVEL)

PES significa percepção extra sensorial — a habilidade de perceber eventos de forma paranormal. Ela também costuma ser chamada de segunda visão, e os místicos algumas vezes se referem à PES como "a Visão". Um termo técnico para isto é Visão Remota, apesar deste nome também poder ser aplicado à Projeção Astral.

PES e Telepatia são as habilidades psíquicas mais comuns, e as duas são confundidas com frequência. *Exemplo:* Suponha que uma pessoa escreva alguma coisa num pedaço de papel e depois o coloque num envelope fechado. Um psi que nunca viu o papel diz então com precisão o que está escrito nele. Ele está usando PES para ler o papel através do envelope, ou a Telepatia para ler a mente de quem escreveu? Apenas o psi é capaz de saber... e muitas vezes ele não sabe!

Diferente da maioria das habilidades psíquicas, não há necessidade de se tocar ou ver o alvo, e não há nenhum redutor a ser aplicado devido à distância contra alvos que não podem ser vistos. Contudo, o alcance é fortemente limitado pela Potência.

Quando a PES é usada, é sempre necessário que o GM faça um teste de habilidade. Quanto melhor for o resultado, mais precisa e útil será a

você atacar alguém que não pode vê-lo, seu alvo não terá direito a defesa ativa a não ser que ele consiga um sucesso em um teste de Audição-2, mas sua jogada de defesa estará submetida a um redutor igual a -4.

Ao invés de se tornar invisível, você pode tentar *embaçar* sua imagem. Use o mesmo procedimento, mas esse caso só exige Potência 2+ e seu teste de habilidade estará submetido a um redutor igual a -2. Se for bem sucedido, as jogadas de ataque contra você estarão submetidas a um redutor igual a -1 para cada 2 níveis de Potência que você possui, até um máximo de -5.

Limitação Especial de Perícia: "Invisibilidade Apenas". O único efeito que você consegue criar é tornar a si mesmo, e o que você estiver carregando, invisível. -50%.

Pulso Elétrico ★2

Esta perícia cria um surto de energia em um aparelho elétrico. Use a manobra Concentrar. No início do seu próximo turno, faça um teste de Pulso Elétrico. No caso de um sucesso, o alvo sofre 1D pontos de dano para cada 3 níveis que você tiver de Potência. Se a HT do alvo for excedida (veja abaixo), o item entrará em curto-circuito ou se queimará de alguma outra forma. No caso de um sucesso decisivo, o equipamento pega fogo! O Alcance é igual à Potência², em metros.

Você não pode criar um Pulso Elétrico em uma espaçonave inteira ou em um veículo; você tem de mirar em um sistema elétrico específico (ex.: o sistema de ignição a laser do reator de fusão, o sistema sensor, etc.).

Os psis vão querer usar esta habilidade para destruir os equipamentos ultra-tech de seus adversários. Use a tabela abaixo. Lembre-se que qualquer equipamento pode estar protegido *especificamente* contra ataques de Pulso Elétrico (ou PEM "pulsos eletromagnéticos" gerados por armas nucleares, que causam o mesmo efeito) aumentando sua HT.

HT Típica de Equipamentos contra Ataques com Pulso Elétrico

Dados em um computador desprotegido: 3

Computador desprotegido: 6

Computadores e informações de negócios protegidos: 9

A maioria dos aparelhos eletrodomésticos: 10

Hardware eletrônico militar (ex. traje cibernético): 2 x N T

Aparelhos elétricos comuns (máquina de lavar roupa): 20

Sistema computadorizado e dados militares protegidos contra tempestade: 20

Sistema e dados militares com proteção Cheyenne: 50+

Antenas, linhas de força, etc., são completamente imunes a Pulso Elétrico; elas são projetadas para resistir a raios e relâmpagos naturais.

Os sistemas ópticos também são imunes a Pulso Elétrico.

informação que o mestre dará. No caso de uma falha, ele dirá "Você não descobriu nada". Mas, se um teste de Psicometria, Precognição ou Rastreamento Psíquico falhar por uma margem maior do que 5, o mestre *mentirá*. Tentativas repetidas com poderes PES custam *dois* pontos de fadiga por tentativa, com um redutor igual a -2 sobre cada uma.

Clarividência ★2

Esta é a habilidade de ver através de paredes e outros objetos sólidos usando sua mente. Seu alcance é afetado pela Potência, mas não pelo que está no caminho. Você não verá, por acidente, "através" do objeto que está procurando.

Para usar a Clarividência, execute a manobra Concentrar. No início de seu próximo turno, faça um teste de habilidade. Um sucesso significa que você viu algo, uma falha significa que você não viu nada, ou que tudo está embaralhado e indistinto. Depois de ter sido bem sucedido, você pode manter a observação daquele objeto ou lugar enquanto desejar, porém é necessário um teste de manutenção a cada minuto. Cada vez que você olha para uma coisa ou numa direção diferente, é

necessário um novo turno de concentração e um novo teste de habilidade para verificar se você conseguiu ver alguma coisa. A área observada pode ser movida com um deslocamento máximo igual a sua Potência (para seguir alguém que está andando, por exemplo).

O alcance da Clarividência é igual a sua Potência $2 \times 2,5$, expresso em centímetros. Portanto, até mesmo uma Potência igual a 1 lhe permitiria ver dentro de um envelope que se encontra em sua mão. Uma Potência igual a 20 lhe permitiria ver através de 10 metros.

A área "vista" é igual à metade do alcance. Assim, alguém que tem Potência 1 é capaz de visualizar 1,5 cm de um envelope por vez. Alguém com Potência 20 poderia ver qualquer coisa a menos de 5 hexes de distância de seu "ponto de observação".

A escuridão não é uma barreira para a PES. Um clarividente pode usar sua habilidade ao invés de sua visão natural quando está se movimentando em um quarto escuro, ou para compensar sua cegueira através de uma forma de "visão" de curto alcance. Se escolher a desvantagem Cegueira, o clarividente só receberá os -30 pontos se seu NH for 9+. Se seu Nível de Habilidade for 12+, ela só vale -15 pontos!

A Clarividência tem um alcance muito curto. Para duplicar os feitos da "visão remota" de longo alcance descrita em algumas histórias, o sensitivo deveria usar primeiro a perícia Projeção Astral para viajar até



seu alvo na forma astral e então usar a Clarividência para ver o interior de objetos como envelopes, ou para enxergar na escuridão.

Limitação Especial de Perícia: Sua Clarividência não funciona na escuridão. Você consegue ver um quarto iluminado do outro lado de uma porta, mas você não é capaz de ler o que está escrito em um envelope fechado. -50%.

Clariaudiência (Ideofonia) ★2

Funciona como a Clarividência, com a diferença que ela permite ao operador *ouvir* o que está sendo dito atrás de paredes, etc., e ouvir indefinidamente qualquer conversa que lhe interesse. O alcance e a área são expressos em metros ao invés de centímetros; o alcance de um clariaudiente com Potência 9 é de 81 metros e a área que ele atinge é 40 metros.

Uma pessoa inexperiente em PES pode vir a acreditar que sua habilidade em Clariaudiência seja Telepatia — afinal de contas, ela está ouvindo "vozes em sua mente" de pessoas que não estão presentes!

Clarisenciência ★1

Podem existir outras formas de PES similares à clariaudiência e à clarividência correspondentes aos outros sentidos, como o paladar, o olfato, o tato e formas de percepção mais alienígenas. Estas habilidades são conhecidas coletivamente como Clarisenciência; cada uma delas é uma perícia independente. Se elas foram utilizadas numa campanha, use a área e o alcance da Clarividência (ao invés de Clariaudiência).

Sentido de Combate ★2

Pré-requisito: Poder PES 5

Esta é uma forma de precognição altamente seletiva — o agente é capaz de sentir o que um inimigo em combate está prestes a fazer, desde que ele possa ver o inimigo.

Esta habilidade requer um teste independente para *cada turno* de combate; não é necessária nenhuma concentração, mas a perícia não tem nenhuma utilidade em uma emboscada (a não ser que o operador já tenha sido avisado pela vantagem Noção do Perigo!).

No caso de um sucesso, para cada 10 níveis de Potência de PES (arredondado para baixo) que tiver, o operador adiciona +1 ao NH efetivo nas perícias de *combate de perto*, naquele turno; o combate com armas de projéteis não é afetado. Ele também recebe um bônus igual a +1 em sua *primeira* Esquiva naquele turno. Uma falha no teste não tem nenhum efeito, mas uma falha crítica subtrai 1 de *todos* os ataques e defesas em combate de perto, naquele turno.

Precognição ★2

Esta é a habilidade de ver o futuro. É a mais incerta e a menos compreendida de todas as perícias psíquicas conhecidas. Uma "visão precognitiva" pode ser uma imagem, um som ou apenas um lampejo de conhecimento. E lembre-se que nada sobre o futuro é *certo*; mesmo que já tenha tomado uma decisão, o GM pode mudar de opinião...

Um tentativa *ativa* de Precognição exige 10 minutos de concentração total e custa 2 pontos de fadiga. O teste é feito com um redutor igual a -10 (!).

Um teste de Precognição *passiva* pode ser feito de acordo com a vontade do GM. A Precognição está normalmente associada a uma pessoa ou coisa. *Exemplo:* Se você encontrar uma pessoa cujo futuro contenha algum evento muito importante, o GM fará um teste em segredo para ver se você consegue detectar a possibilidade desse evento acontecer. Ou, ver uma foto de um lugar poderia disparar uma visão relacionada com aquele lugar.

O alcance da precognição depende da Potência: você só pode detectar o perigo ou analisar o futuro de um objeto ou pessoa que esteja a uma distância menor que este alcance. As distâncias físicas são avaliadas usando-se a mesma tabela da Telepatia (pág.20). O tempo é igual à Potência 2 , expresso em dias. Mas, se você estiver lidando com o futuro de uma pessoa, o fato dela poder se deslocar para fora de seu alcance "físico" não afeta seu Nível de Habilidade.

Valor pré-definido: Sem treinamento, esta perícia permite que você faça um teste de IQ toda vez que estiver em perigo imediato. Um sucesso significa que você está ciente do perigo, e um resultado muito bom lhe dá alguns detalhes. Funciona da mesma forma que a vantagem Noção do Perigo (MB pág. 20) — porque elas são a mesma coisa. Se você tem a vantagem Noção do Perigo, você é um psi — um sensitivo com Potência 5 e nenhum treinamento.

Limitação Especial de Perícia: Sua precognição está limitada a um tipo de evento em particular. Alguns exemplos de limitações válidas: somente eventos que o envolvam pessoalmente (-10%), somente desastres (incêndios, quedas de avião, explosões, inundações, etc.) (-30%); somente eventos relacionados com a morte (-50%).

Limitação Especial de Perícia: Sua precognição funciona apenas em sonho, você tem de dormir para ter uma visão. -30%.

Psicometria ★1

Este talento (também conhecido como "retrocognição") permite que o psi descubra uma coisa sobre a história de um lugar ou de um objeto inanimado: impressões gerais, utilidade, personalidade do dono, etc. A extensão da história sentida é igual à Potência 2 , expressa em anos, até Potência 15; a partir daí, a Potência passa a ser elevada ao cubo. O alcance físico normalmente é igual à Potência elevada ao quadrado, expresso em centímetros, mas uma impressão muito forte pode ser detectada ao dobro desta distância. O psi conseguiria sempre leituras mais claras (bônus igual a +1) no próprio lugar, ou tocando o objeto.

Normalmente, é exigido um esforço deliberado; cada tentativa requer um turno de concentração e um teste de habilidade. Se for bem sucedido, os efeitos são sentidos instantaneamente. Mas, é possível sentir "vibrações" muito fortes passivamente, quando o sensitivo entra no alcance de percepção; o GM faz um teste em segredo.

Em todos os casos, a quantidade de detalhes conseguida depende da margem pela qual o teste foi bem sucedido. Em geral, consegue-se apenas uma breve impressão; é necessário um sucesso com uma margem maior ou igual a 5, ou um sucesso decisivo, para se conseguir mais

detalhes. É possível fazer tentativas repetidas submetidas às penalidades usuais para se conseguir melhores resultados.

Normalmente, a Psicometria detectará as vibrações psíquicas que existem em torno até mesmo de um aparelho psicotrônico ou biopsíquico inativo que tenha sido usado recentemente. Não detectará magia. No entanto, um objeto sagrado, por exemplo, emitiria "boas" vibrações se tiver sido usado por homens santos, e uma altar do mal teria uma "névoa" sobre ele, devido às energias psíquicas negativas que os sacrifícios feitos sobre ele geraram. A Psicometria também detectaria uma impressão psíquica incomum em artefatos vindos de outra dimensão.

Um sensitivo que receba impressões excepcionalmente violentas ou alienígenas, especialmente quando elas são inesperadas, pode ter de vir a fazer um teste de Vontade para ver se consegue evitar ficar mentalmente atordoado.

Limitação Especial de Perícia: A sua Psicometria é limitada a um determinado tipo de evento, como descrito anteriormente para Precongição.

Retrogressão

Em algumas campanhas, uma viagem mental no tempo pode ser tratada como um poder psíquico ou uma perícia. Um psi poderia mandar sua mente *de volta no tempo* para compartilhar a mente de uma pessoa real que viveu no passado. Esta habilidade encontra-se descrita em detalhes no *GURPS Viagem no Tempo*.

CURA PSÍQUICA (3 PONTOS POR NÍVEL)

O poder da cura psíquica parece combinar aspectos de empatia, Psicocinese e Telepatia, mas ele é efetivamente um poder independente. É também uma das habilidades psíquicas mais comuns, como se pode ver pelo grande número de curandeiros pela fé e místicos orientais que não envelhecem.

Limitação Especial: Além do custo em fadiga, o psi sofre dano sempre que estiver curando outra pessoa. Este dano é igual à metade do número de pontos de vida que foi curado (arredondado para cima). -50%.

Limitação Especial: O psi só pode usar seu poder nos outros, nunca em si mesmo. O psi não pode aprender as perícias Prolongamento da Vida e Controle do Metabolismo. -50%.

Limitação Especial: O psi só pode usar o poder em si mesmo — ele não pode usar Percepção de Aura nem Cura em outros seres vivos. Esta limitação representa o "mestre da Yoga" clássico que nunca adoece e vive para sempre. Ela é incompatível com as duas limitações anteriores. -30%.

Cura ★ n/a

Você tem de estar em contato físico com o alvo e realizar a manobra Concentrar. No início do próximo turno, faça um teste de Cura. No caso de um sucesso, você pode restaurar pontos de HT perdidos até uma quantidade igual a sua própria Potência. Uma falha custa 1D pontos de fadiga; uma falha crítica também causa 1D pontos de dano! Uma cura bem sucedida custa 3 pontos de fadiga para cada ponto de vida recuperado. O custo para se curar doença ou envenenamento é sempre no mínimo 6 pontos de fadiga.

Quanto pior for a doença ou o veneno, maior o nível de Potência exigido. Um resfriado requer apenas Potência 1; a maioria das doenças comuns requer Potência 5; a malária ou o veneno de uma naja podem exigir Potência 8; o dano causado por radiação exigiria Potência 12; o veneno de flechas extraído dos sapos da América Central, um câncer terminal ou a AIDS exigiriam uma Potência 15+. O GM decide qual nível de Potência é necessário em cada caso. Como de costume, a Potência pode ser aumentada com *Esforço Extra*, que também diminui o Nível de Habilidade...

Rastreamento Psíquico ★2

Esta habilidade permite que você "trave o alvo" em um indivíduo, um objeto ou uma classe de objetos. Por exemplo, um sensitivo poderia usá-lo para procurar água, sua carteira perdida ou uma pessoa.

Para ser localizado, o alvo tem de estar dentro do alcance. Use a *Tabela de Alcance Telepático* (pág. 20) para determinar o alcance máximo; apesar deste ser um efeito global, o alcance não é dividido por 100.

Para utilizá-lo realize a manobra Concentrar. No início do próximo turno, faça um teste de Rastreamento Psíquico-4. Só é possível fazer uma tentativa por dia para um determinado alvo. Caso seja bem sucedido, o sensitivo sentirá uma atração em direção a seu alvo e saberá que rumo tomar para encontrá-lo. Um sucesso decisivo lhe dá uma visão do local. Um falha crítica fornece informações que irão desencaminhá-lo.

Esta habilidade pode ser mantida. Se o operador continuar sendo bem sucedido em seu teste de habilidade (jogue a cada 10 minutos, ao invés de a cada minuto), a "atração" continuará até o alvo ser localizado e ficará mais forte à medida que ele se aproxima, ou mais fraca conforme ele se afasta.

Pelo fato de não revelar a distância, apenas a direção, a Rastreamento Psíquico é um pouco menos útil para localizar pessoas do que a Varredura Telepática (pág. 26). Se o alvo for uma pessoa, a Resistência Psíquica e o Escudo Mental são subtraídos das chances de sucesso.

O NH em Cura estará submetido a um redutor igual a -2 quando a vítima estiver inconsciente e -2 ou pior quando estiver tentando curar uma doença ou envenenamento (veja acima). Com a perícia Cura não se consegue recuperar um membro perdido, e se está submetido a um redutor igual a -6 nas tentativas de recuperar um membro incapacitado mas que ainda se encontra inteiro (cada curandeiro só tem direito a uma tentativa por pessoa). Esta perícia não consegue trazer os mortos de volta à vida.

Prolongamento da Vida ★ n/a

Pré-requisito: Controle do Metabolismo 14+

O psi pode usar seus poderes para diminuir a velocidade de envelhecimento do seu corpo, ou até mesmo impedi-lo. Esta é uma perícia passiva e só funciona na própria pessoa. Se o curandeiro decide usá-la, o GM faz um teste de [(NH-10) + Potência] no início de cada ano. Se for bem sucedido, ele não envelhecerá nem um pouco durante este ano, ou nos próximos cinco anos, no caso de um sucesso decisivo. Se falhar, ele envelhecerá normalmente. No caso de uma falha crítica, ele envelhece 1D anos a mais. Não é permitido fazer este teste a não ser que o personagem tenha gasto pelo menos meio ponto na perícia!

Exemplo: Maya possui Prolongamento da Vida 13 e Poder de Cura 8. Ela precisa tirar 11 ou menos para evitar adicionar um ano a sua idade fisiológica. Se falhar e for velha o suficiente para ter de fazer testes de envelhecimento, ela continuará tendo direito aos testes normais de HT para evitar perder pontos de atributos.

Controle do Metabolismo ★1

Você consegue controlar suas próprias funções biológicas involuntárias como a pulsação, o fluxo sanguíneo, a digestão e a respiração.

Esta perícia permite que você entre em um transe semelhante à morte, concentrando-se durante um turno e sendo bem sucedido em um teste de habilidade; um médico precisaria vencer uma Disputa Rápida (Medicina-2 contra seu resultado) para perceber que você não está morto. Enquanto estiver neste transe, você não estará consciente do que acontece a sua volta. Você pode ajustar um "despertador" mental que irá acordá-lo depois de uma certa quantidade de tempo ter se passado, e

acordara automaticamente se sofrer algum dano. Você pode permanecer em transe por quanto tempo desejar (ou até desidratar-se ou morrer de fome).

As necessidades de oxigênio, alimento e água são reduzidas em 5% por Nível de Potência quando estiver usando esta perícia, até um mínimo de 5% do normal.

Exemplo: Se ficar preso num quarto no qual restam apenas duas horas de ar, possuir Potência 14 e entrar em transe, você diminuirá sua necessidade de oxigênio em 70%, o que lhe permitirá respirar durante mais de 6,5 horas (120 minutos/0,3). Isto exige um teste de habilidade a cada hora por causa do oxigênio, e um teste por dia devido à alimentação e água. Os testes devem ser feitos individualmente. Uma falha significa que a perícia não funcionará durante um dia, depois do quê você poderá tentar novamente sem nenhuma penalidade.

Você também pode usar esta perícia para enganar um detector de mentiras ou alguém que tenha a perícia Detecção de Mentiras. Para cada ponto na margem pela qual você for bem sucedido em seu teste, adicione 1 à sua IQ efetiva para este fim. Este é considerado um uso passivo da perícia.

Percepção de Aura ★1

Esta habilidade está relacionada à Percepção de Emoção telepática, mas é ativa ao invés de ser passiva. Ela permite que o operador sinta o campo energético (ou *aura*) que existe em torno dos seres vivos. Psis com Potência igual a 1 são capazes de sentir um leve formigamento, como

VAMPIRISMO PSÍQUICO (3 PONTOS POR NÍVEL)



Os Vampiros Psíquicos são capazes de drenar emoções, força vital e até mesmo os sonhos dos outros. Alguns Vampiros Psíquicos são caçadores furtivos que roubam a alegria dos outros ou sua energia criativa; alguns poucos são sádicos que se alimentam da vida e se banqueteiam com o medo de suas vítimas. Mas, não existe nada intrinsecamente "maligno" a respeito deste poder. Um Vampiro Psíquico é capaz de roubar

o ódio e a fúria de uma pessoa para deter a violência, ou remover os pesadelos de uma pessoa com problemas.

Um Vampiro Psíquico tem de ser capaz de tocar ou ver seu objetivo, ou vê-lo através dos olhos de outra pessoa (reduzidor igual a -3 sobre o Nível de Habilidade). No entanto, um objetivo com o qual o vampiro está familiarizado e que se encontre dentro de seu alcance (que varia de perícia para perícia) pode ser afetado à distância mesmo que ele não esteja sendo visto, desde que possa ser claramente visualizado ou detectado através de Varredura Telepática e Detectar Psi. Neste caso, o reduzidor é igual a -5, ou -3 se o vampiro conseguir "Travar" no objetivo com sucesso com a Varredura Telepática.

Os Escudos Mentais são subtraídos normalmente do NH de um Vampiro Psíquico que está atacando uma vítima, portanto um bom escudo irá torná-lo *praticamente* imune a ataques de Vampirismo Psíquico. Entretanto, um Vampiro Psíquico pode também usar um ataque com "força bruta" (pág.22).

A não ser que o ataque seja um sucesso decisivo, o alvo de um Vampiro Psíquico pode fazer um teste de IQ para ver se percebe que está acontecendo alguma coisa com ele. Se o resultado do teste for um sucesso decisivo, ele vê uma imagem do psi atacante.

Habilidades Psíquicas

potência maior ou igual a 2 permite que o psi veja uma aura multicolorida similar àquelas produzidas pelas fotografias Kirlian. O estado da aura fornece pistas sobre a saúde mental e física da criatura. A distância máxima que uma aura pode ser vista é igual a [Potência-1], em metros.

Um psi só pode observar a aura de uma pessoa por vez. Isto exige um turno de concentração e um teste de habilidade. Um sucesso significa que o psi observa a aura, obtendo informações sobre a saúde do alvo. Um psi é capaz de dizer se uma pessoa tem uma doença fatal, ou se ela está reduzida a seus últimos pontos de HT ou fadiga. No caso de um sucesso decisivo, o psi vê mais detalhes. Adicione a margem pela qual o teste foi bem sucedido ao NH em Diagnóstico em situações médicas.

Um teste bem sucedido revela também o estado emocional do objetivo. O psi não obtém informações detalhadas, porém é capaz de saber se a pessoa está aborrecida ou contente, com ciúmes ou orgulhosa, etc., mesmo se ela estiver escondendo suas emoções. Um sucesso decisivo pode fornecer mais informações.

Depois que obtiver um sucesso em Percepção de Aura, o psi pode observar a aura do objetivo sem necessidade de se concentrar novamente, desde que o objetivo permaneça dentro do alcance e seja feito um novo teste de habilidade a cada minuto. Um psi que está observando a aura de alguém pode vê-la mudar se a pessoa ficar agitada enquanto está mentindo; adicione a margem pela qual o teste de Percepção de Aura foi bem sucedido à chance de se detectar uma mentira (MB pág. 65).

Limitação Especial: Para reproduzir a clássica habilidade do "mau olhado", compre a limitação Somente com Contato Visual (pág. 28)! -20%.

Drenar (Atributo) ★2

Existe uma perícia independente para cada atributo — ST, DX, HT e IQ. Se quiser drenar os quatro, você terá de conhecer as quatro versões diferentes.

Para usar esta habilidade realize a manobra Concentrar. No início de seu próximo turno, faça uma Disputa entre seu NH em Drenar (Atributo) e o valor do atributo do objetivo que está sendo drenado (sempre o valor original) mais os modificadores devidos a Força de Vontade ou Vontade Fraca. Se vencer, você drenará uma quantidade de pontos de atributo de seu adversário igual a [(1D-3) + (sua Potência/4)]. É possível realizar ataques múltiplos, mas é impossível reduzir qualquer atributo a um valor menor do que 1. A vítima recupera os pontos de atributo drenados à razão de 1 ponto por minuto.

O alcance máximo para esta perícia é a *Potência*², em metros.

Drenar Emoção ★2

Você é capaz de fazer com que uma pessoa *pare* de sentir qualquer emoção que ela esteja sentindo naquele momento. O alcance é igual à *Potência*², em metros. Para usar esta habilidade, realize a manobra Concentrar. No início do próximo turno, faça uma Disputa Rápida entre seu NH em Drenar Emoção e a Vontade do alvo.

Se seu ataque for bem sucedido, a emoção que o alvo estiver sentindo no momento desaparecerá e ele passará a não sentir nada. Se estava furioso, ele não está mais. Se estava triste, não está mais, e assim por diante. Decisões baseadas primordialmente em emoções não serão tomadas, apesar do alvo continuar agindo devido ao instinto de auto-preservação e com lógica. Ele recupera a habilidade de sentir emoções depois de 10 x Potência segundos.

O Vampiro *sentirá* a emoção que ele drenou, durante os próximos 1D minutos; o GM pode exigir um teste de Vontade se a emoção for incomumente intensa. O vampiro psíquico que drena o amor de uma pessoa por outra, pode (durante um curto período de tempo) se apaixonar pela pessoa! Os jogadores devem representar este fato!

A perícia **Drenar Emoção** pode ser usada sobre uma área ao invés de um indivíduo, o que submete o NH do vampiro a um redutor igual a -4. Se for usada numa área, o raio de efeito é igual a *Potência*/3 (arredondado para baixo) em hexes.

Roubar Sonhos ★1

Esta habilidade só pode ser usada em alguém que esteja dormindo. É necessário uma hora inteira para se roubar os sonhos de uma noite. Pode ser executada de uma grande distância; use a *Tabela de Alcance Telepático*. Faça uma Disputa Rápida entre seu Nível de Habilidade e a Vontade do objetivo.

Se a tentativa for bem sucedida, os sonhos do alvo serão sugados pelo atacante. o objetivo não se lembra deles, e pode experimentar uma sensação de perda e de estar incompleto quando acordar.

Muitas vezes os sonhos são uma fonte de criatividade e um alívio para a ansiedade. Em geral, qualquer pessoa que tenha tido seus sonhos roubados perderá -1 de IQ e de todas as perícias baseadas em IQ até ter a possibilidade de sonhar normalmente. Por outro lado, uma pessoa que esteja sofrendo de pesadelos constantes pode se beneficiar com isso.

Se for bem sucedido, o vampiro psíquico sentirá os sonhos que roubou enquanto se concentra na habilidade. Os efeitos exatos dependem do alvo e do vampiro — um vampiro pode ser capaz de roubar as idéias criativas de uma pessoa, ou descobrir suas esperanças, medos e desejos secretos.

Roubar Energia ★2

Esta é a habilidade de sugar energia vital das outras pessoas. O alcance é igual a *Potência*, em metros. Para usar esta habilidade, realize

a manobra **Concentrar**. No início do próximo turno, faça uma Disputa Rápida entre seu NH em **Roubar Energia** e a Vontade do objetivo. Se você vencer, o alvo perde $[1D-3 + (\text{sua Potência}/4)]$ pontos de fadiga. Se a fadiga chegar 0, o alvo passa a perder HT. Esta habilidade pode ser usada várias vezes sucessivas, para drenar completamente um objetivo ou até mesmo matá-lo.

Toda a fadiga (não HT) drenada é ganha pelo operador, mas esses pontos só podem ser usados para substituir pontos de fadiga perdidos, e não para aumentá-la a um valor maior do que sua ST.

A fadiga perdida pela vítima é recuperada normalmente.

Roubar Potência ★2

Você pode sugar a força psíquica de outro psi. Para usar **Roubar Potência**, realize a manobra **Concentrar**. No início de seu próximo turno, faça uma Disputa Rápida entre sua perícia **Roubar Potência** e a Vontade do objetivo. Se vencer, você diminui um nível de *Potência* do objetivo (em todos os Poderes de uma só vez) para cada quatro níveis *completos* de *Potência* que você tiver. Esta habilidade sempre custa 1 ponto de fadiga cada vez que é usada. Esta perícia pode ser usada múltiplas vezes — os efeitos são cumulativos. O alcance é igual a *Potência*, em metros.

Para cada turno em que é bem sucedido em roubar a *Potência* de um objetivo (desde que ele ainda tenha níveis para serem drenados) você pode aumentar em um nível a *Potência* de um de seus poderes.

Se a *Potência* de seu alvo for reduzida a 0, ele não poderá mais ser drenado. O poder drenado é perdido (por você) e recuperado (por sua vítima) no ritmo de 1 nível por minuto. Não se pode drenar Poder Antipsi.

PSICOCINESE (5 PONTOS POR NÍVEL)

A Psicocinese é a manipulação de matéria e energia pelo uso do poder mental. Este poder inclui a movimentação de coisas à distância, resfriamento ou aquecimento de objetos ou pessoas, etc.

Não existe nenhum limite explícito de alcance para a PK (psicocinese), mas em geral, o operador tem de ser capaz de ver ou tocar o objetivo, ou olhar telepaticamente através dos olhos de outra pessoa (redutor igual a -3). Contudo, um objetivo familiar (uma pessoa bem conhecida do psi, ou um objeto que ele já manuseou muitas vezes) pode ser afetado à distância mesmo que não esteja visível: redutor igual a -1 no caso de um metro de distância e mais um redutor adicional igual a -1 para cada vez que a distância dobrar. Se o operador estiver tocando o objetivo, todos os testes de habilidade relacionados à PK receberão um bônus igual a +1.

Tentativas repetidas usando a mesma perícia não podem exceder a massa máxima que o psi é capaz de afetar. Um psi capaz de erguer 62,5 kg não consegue levantar um objeto que pese 50 kg, manter esta habilidade, e depois erguer outro objeto de 50 kg — a massa total que ele consegue manusear está limitada a 62,5 kg.

Criocinese ★2

Esta é a habilidade de diminuir o estado de agitação molecular e, por conseguinte diminuir a temperatura de um objeto. Para usá-la o personagem tem de se concentrar no alvo durante um segundo e depois, no início do próximo turno fazer um teste de habilidade. No caso de um sucesso, a temperatura do objetivo começará a diminuir. No caso de uma falha, o personagem pode tentar novamente, mas se ele se concentrar no mesmo alvo, terá de gastar pontos de fadiga e se submeter às penalidades normais devido a tentativas repetidas.

É preciso executar a manobra **Concentrar** e jogar contra seu NH a cada turno para continuar diminuindo a temperatura. Você pode *manter* qualquer nível de temperatura que porventura tenha alcançado, sem nenhuma concentração especial, desde que continue a fazer seu teste de habilidade a cada minuto. Se você não falhar em nenhum teste de habilidade nem parar de manter a habilidade, os efeitos serão cumulativos.

Cada nível de *Potência* permite que o personagem diminua 10°C na temperatura de 150 cm³ de material (de qualquer formato) para cada turno de concentração. Objetos maiores esfriam mais vagarosamente, mas itens menores não esfriam mais rápido. A concentração contínua diminuirá a temperatura em 25°C por turno para cada nível de *Potência*. Como uma aproximação grosseira assumo que cada meio quilo de massa tem 300 centímetros cúbicos — o que significa que cada 3 níveis em PK são capazes de diminuir a temperatura de um homem médio em 0,25°C por turno.



Os itens têm de ser resfriados como um todo. Você não pode, por exemplo, focalizar o coração de uma vítima e congelá-lo enquanto ignora o resto do corpo. O GM deve usar o bom senso, temperado com um pouco de licença poética, para decidir o que constitui um todo nesse caso.

O gelo se forma a 0°C e o zero absoluto (a temperatura mais baixa possível) é -273°C. Um criocinético é capaz de apagar pequenos incêndios esfriando-os abaixo da temperatura na qual a substância se inflama — para altas temperaturas, v. Pirocinese, mais adiante.

Ataques Criocinéticos

Se a temperatura do corpo de uma pessoa (normalmente 36,5°C) for diminuída para menos de 35°C, ela pode perder a consciência — para cada 0,5°C abaixo de 35°C, ela tem de fazer um teste de HT+5, submetido a redutor igual a -1 a cada turno. A vítima perde 1 ponto de fadiga para cada ponto na margem pela qual o teste falhar ou perde pontos de HT, se sua fadiga chegar a 0.

Qualquer mudança *repentina* na temperatura do corpo pode causar febre, dano cerebral e até mesmo morte. Se a temperatura corporal de uma pessoa for diminuída (ou aumentada) em pelo menos 0,5°C em um único turno, ela terá de fazer um teste de HT+3, submetido a um redutor adicional igual a -2 para cada 0,25°C a mais. Uma falha significa que a vítima perde 2 pontos de fadiga, 1 ponto de DX e 1 ponto de HT para cada ponto na margem pela qual o teste falhou. Uma falha com uma margem maior ou igual a 10, ou uma falha crítica, resulta também em dano cerebral: a vítima entra em coma durante 1D dias, e perde 1 ponto de IQ.

Levitação ★3

Esta perícia funciona apenas para erguer o próprio corpo do psi (e o que quer que ele esteja carregando). É uma forma psíquica de voo e permite movimentos horizontais e verticais. O psi só consegue mover seu próprio corpo e mais o que ele estiver carregando (cujo peso não pode ser maior do que seu próprio peso).

Não é necessário fazer nenhuma concentração ou teste de habilidade para usar ou manter esta habilidade — se você tiver gasto meio ponto de personagem nela, é tão fácil como caminhar. Use o NH/2 (arredondado para baixo) para determinar o valor de sua Esquiva enquanto está voando, ou jogue contra seu Nível de Habilidade no caso de movimentos acrobáticos complexos.

Peso e NH são determinados da mesma forma que para a Telecinese (abaixo), mas a Potência é efetivamente aumentada em 10 pontos, para esta perícia apenas. Isto significa que um levitador com uma Potência tão pequena quanto 5 (4 no caso de uma criança) é capaz de “voar” à velocidade de um metro por segundo, e um levitador com um nível elevado de Potência pode fazê-lo *rápido*. (Um levitador fraco demais para voar ainda consegue fazer com que seu corpo fique muito leve!) A velocidade máxima sem proteção especial é da ordem de 160 km/h. Um escudo PK de Potência 10+ conta como uma proteção especial.

Um psi que tem Telecinese, mas não Levitação, será capaz de erguer a si mesmo, se tiver uma Potência grande o suficiente — ele apenas não recebe o aumento de +10 níveis.

Limitação Especial de Perícia: Apenas movimento vertical. O levitador consegue flutuar no ar e ir diretamente para cima ou para baixo, porém não é capaz de manobrar. -50%.

Escudo PK ★2

Pré-requisito: PES com Potência 1+

Para conseguir esta perícia, o Psicocinético tem de ter pelo menos 1 ponto de Potência PES, para poder sentir o ar a sua volta. O escudo PK permite que o psi “trave” este ar e o mantenha no lugar como um escudo. Este escudo tem RD 1 para cada dois níveis de Potência contra ataques físicos, mas ele não funciona, por exemplo, contra lasers. Ele funciona normalmente contra ataques com fogo e armas sônicas. Ele também adiciona 1 ponto de DP (apenas 1 ponto, e não 1 por nível).

Para usar esta habilidade, use a manobra Concentrar. No início do turno seguinte, faça seu teste de Escudo PK. Se você for bem sucedido,

o escudo está erguido, e pode ser mantido de um turno para o outro sem necessidade de mais nenhuma concentração. No entanto, é necessário um teste de habilidade *por segundo* para manter o escudo ativo. Se o teste resultar numa falha você tem de se concentrar novamente para construir um novo Escudo, com o custo usual em pontos de fadiga e o redutor devido a Tentativas Repetidas.

Os Escudos PK custam 1 ponto de fadiga para serem ativados e (caso eles permaneçam erguidos) um ponto de fadiga adicional a cada minuto para serem mantidos.

Pirocinese ★3

Esta é a habilidade de aumentar a temperatura de um objeto. Concentre-se no alvo durante um segundo e, no início de seu próximo turno, faça um teste de habilidade. Se for bem sucedido a temperatura do alvo começará a subir. Depois de ateadado, um fogo acendido através da pirocinese queima normalmente — não é possível usar este poder para apagá-lo.

No caso de uma falha, *alguma coisa* ainda vai queimar. Uma falha por uma margem entre 1 e 5 significa que os objetos próximos também são afetados. Uma margem maior significa que o alvo não foi atingido, mas outras coisas sim. Um falha crítica afeta tudo o que estiver à vista do operador; o GM cria os detalhes, de forma maliciosa. Se falhar, o psi pode continuar se concentrando, aceitando sua falta de precisão, ou tentar novamente com os redutores normais devido a Tentativas Repetidas.

Você tem de realizar a manobra Concentrar e fazer um teste de habilidade a cada turno, para continuar a aumentar a temperatura, ou você pode manter qualquer nível de temperatura que tenha alcançado, *sem* nenhuma concentração especial, desde que continue fazendo seu teste de habilidade a cada minuto. Até você falhar num teste de habilidade ou parar de manter a habilidade, os efeitos são cumulativos.

Cada nível de Potência permite que o pirocinético aumente em 30°C a temperatura de 165 cm³ de material. Objetos maiores podem ser aquecidos mais lentamente, mas objetos menores não esquentam mais rápido. Uma concentração prolongada fará com que a temperatura continue a aumentar 30°C por turno para cada nível de Potência. Logo, com uma Potência igual a 10, seria possível aquecer um objeto de 165 cm³ a 300°C/s. Em um único segundo, você seria capaz de pôr um livro em chamas. Novamente, assumo que meio quilo de massa ocupa aproximadamente 300 cm³. Para cada 3 níveis de Potência, um pirocinético pode elevar em 0,25°C/s a temperatura de um homem médio.

Os objetos devem ser aquecidos como uma unidade: veja a Criocinese (pág. 17).

O calor pirocinético fica *preso dentro do objetivo*; muito pouco escapa para o mundo exterior enquanto o psi mantiver sua concentração. Portanto, um pirocinético poderoso — ou paciente — é capaz de carbonizar sua vítima até transformá-la em cinzas, deixando suas roupas praticamente intactas. A vítima iria perceber o aumento de temperatura muito antes disso acontecer, e se ela deduziu o que está acontecendo, poderá tentar sair da linha de visão do pirocinético! Uma tática melhor seria tentar colocar fogo nas roupas da vítima, ela não iria perceber nada até elas explodirem em chamas, mas, a partir de então, as chamas *iriam* causar ferimentos!



Algumas temperaturas importantes (todas em graus Celsius): Temperatura ambiente 21°-26°C. Temperatura corporal: 36,5°C. Uma pessoa perde a consciência a 48°C. A água ferve a 100°C. O papel se inflama a 232°C. A madeira se inflama a 287°C. A carne é assada a 287°C. O chumbo funde a 327°C. O cobre funde a 1082°C. O ferro funde a 1530°C.

Ampliação Especial de Perícia: Controle Melhorado. No caso de uma falha normal, as outras coisas não são aquecidas, ao invés disto, nada acontece. Um falha crítica é tratada como uma falha normal de Pirocinese (acima). +20%.

Ataques Pirocinéticos

Quando a temperatura corporal de uma pessoa chega a 40°C, ela tem de fazer um teste de HT+5 por turno, submetido a um redutor igual a -1 para cada 1/2 grau acima de 40°C. Para cada ponto na margem pela qual o teste falhar, a vítima perderá 1 ponto de fadiga, ou 1 ponto de vida se sua fadiga for igual a 0. Um pirocinético poderoso é também capaz de fazer a vítima entrar em choque ou morrer devido a mudanças repentinas na temperatura corporal — veja Criocinese, na pág. 17.

Telecinese ★4

Esta é a habilidade de mover objetos com o poder da mente. Sua Potência PK controla a massa que você consegue mover mentalmente da seguinte maneira:

Tabela de Massa para Telecinese

Potência	Peso Deslocado	Potência	Peso Deslocado
1	7,5 g	12	15 kg
2	15 g	13	30 kg
3	30 g	14	62,5 kg
4	60 g	15	125 kg
5	120 g	16	250 kg
6	240 g	17	375 kg
7	0,5 kg	18	500 kg
8	1 kg	19	625 kg
9	2 kg	20	750 kg
10	4 kg	21	875 kg
11	7,5 kg	22	1000 kg (1 ton)

Aumentos posteriores da Potência continuam adicionando 125 kg por nível. Para determinar a ST equivalente, divida o “peso deslocado” por 12,5. Portanto, um psicocinético com Potência igual a 20 é capaz de manipular objetos por telecinese como se sua ST fosse 60. A TK também pode afetar coisas não sólidas, como fumaça, à base de 0,03 m² por nível de Potência. Para afetar água, use a massa da água — um litro pesa aproximadamente 1kg, e enquanto for erguida como uma unidade, a água não vai vaziar.

Em geral, é necessário uma Potência PK maior ou igual a 15 para mover um objeto com velocidade suficiente para ferir alguém. Uma Potência menor sempre pode causar distração, mesmo que os objetos arremessados não sejam pesados ou não estejam se movendo rápido o suficiente para causarem dano.

Velocidade de Deslocamento

A massa dada para Telecinese assume que o objetivo se desloca a 1 metro por segundo. No caso de movimentações praticamente imperceptíveis (o objetivo se movimenta apenas um pouquinho e pára) dobre o peso que pode ser afetado.

Para velocidades maiores, considere a massa do objeto. Calcule a diferença entre a Potência PK real e a Potência mínima exigida (na Tabela de Massa para Telecinese, acima) para movê-lo continuamente.

Agora consulte a tabela abaixo usando esse “excesso de Potência”, para ver a velocidade com que o objeto pode ser deslocado. Como mostra a tabela, a velocidade dobra para cada dois níveis de diferença, até uma diferença de Potência igual a 16, a partir do que, cada dois níveis

aumentam a velocidade em 400 km/h. Se a Potência excedente for um número ímpar, multiplique o nível anterior por 1,4.

Excesso de

Potência	Velocidade
0	Deslocamento 1 (1 m/s)
1	Deslocamento 1,5 (1,5 m/s)
2	Deslocamento 2 (2 m/s)
3	Deslocamento 3 (3 m/s)
4	Deslocamento 4 (4 m/s)
5	Deslocamento 6 (6 m/s)
6	Deslocamento 8 (8 m/s)
7	Deslocamento 12 (35 km/h)
8	Deslocamento 15 (50 km/h)
10	Deslocamento 30 (100 km/h, arremessa pedras)
12	Deslocamento 60 (200 km/h, velocidade de uma flecha)
14	Deslocamento 120 (400 km/h)
16	Deslocamento 240 (840 km/h, bala)
18	Deslocamento 500 (Mach 1,5))
20	Deslocamento 750 (Mach 2)

Com uma Potência maior ou igual a 16 você será capaz de arremessar pedras pequenas, etc., como se elas fossem balas. A CdT é 1; use o alcance e dano como se fosse uma arma de fogo (v. MB pág. 208) de acordo com a seguinte tabela:

- Potência 16: pistola calibre .22 (Ruger STD)
- Potência 17: pistola calibre .32 (Walter PPK)
- Potência 18: pistola 9mm (FN HP35)
- Potência 19: Magnum calibre .357 (Colt Python)
- Potência 20: Magnum calibre .44 (S&W M29)

Adicione 25 metros à 1/2D, 50 metros à distância Máxima e 1 ponto de dano causado para cada nível de Potência acima de 20. Tiro rápido é [25-NH] e a Prec é 1.

Complicando a Vida

Nenhuma concentração é necessária para realizar um movimento telecinético simples. Se a telecinese for usada para qualquer coisa além de um deslocamento em linha reta básico, o operador tem de realizar a manobra Concentrar e fazer um teste de TK no início do próximo turno, para apontar. Uma falha significa que o objetivo não atinge o alvo (ou tem uma performance ruim de alguma outra forma — os GMs podem ser criativos neste caso). O GM define os redutores a serem aplicado sobre o NH, de acordo com as seguintes diretrizes:

Pontaria precisa, deslocamento lento (levar uma moeda até uma fenda): -2.

Pontaria precisa, deslocamento rápido (arremessar uma bola através de um arco, ou arremessar uma cadeira contra um inimigo): -4.

Pontaria precisa, deslocamento rápido como o de uma bala (arremessar uma pedra de modo a causar dano como uma bala): -6.

Orientação precisa (manter uma flecha em direção à mosca): -3. Este redutor é adicionado às penalidades anteriores por apontar.

Movimento complexo (escrever seu nome com giz): -2 ou pior.

O alvo está se movendo quando você tenta controlá-lo: -1 para cada m/s na velocidade do alvo, até um máximo de -10 (armas de arremesso e flechas se enquadram nesta categoria). É impossível aparar uma bala, porque você não é capaz de vê-la se aproximando — ao invés disto use o Escudo PK.

Você pode tentar desviar um projétil que se desloca em sua direção, se for capaz de vê-lo. Isto conta como uma manobra Aparar. O teste para desviar alguma coisa é 4 pontos mais fácil do que o teste para controlar a mesma coisa (6 no caso de objetos longos como lanças e flechas). Logo, um teste para desviar uma flecha veloz estaria submetido a um modificador total igual a -4. No caso de um sucesso, o objeto é desviado de seu curso — ele erra o alvo automaticamente. Note que desviar uma granada por um hex de distância não ajuda muito.

TELEPATIA (5 PONTOS POR NÍVEL)

A Telepatia é o poder de comunicação e controle mental. Ela está entre as mais versáteis de todas as habilidades psíquicas, e junto com a PES e a Cura Psíquica está entre as mais comuns. Por isso, quando as pessoas pensam em psis, elas estão normalmente pensando em telepatas.

A Potência de seu poder Telepático controla as distâncias dentro das quais você pode usar suas perícias telepáticas, do seguinte modo:

Tabela de Alcance Telepático

Potência	Distância
1	Contato apenas e o tempo necessário é multiplicado por 10
2	Contato apenas
3	1 metro
4	2 metros
5	4 metros
6	8 metros
7	15 metros
8	30 metros
9	60 metros
10	100 metros
11	200 metros
12	400 metros
13	800 metros
14	1,5 km
15	3 km
16	6 km
17	12 km
18	24 km
19	48 km
20	96 km
21	200 km



Aumentos adicionais de Potência continuam a dobrar o alcance. Estas distâncias são válidas para contato com um único alvo. No caso de poderes envolvendo o uso "global" do psiquismo (Exemplo: um Grito dirigido a todos que se encontram à sua volta), divida o Alcance por 100!

Alvos da Telepatia

Para a Telepatia, o objetivo é sempre a pessoa que você está tentando detectar, controlar, atacar ou se comunicar. Em geral, você deve ser capaz de tocar ou ver o alvo, ou tomar emprestado os olhos de outra pessoa usando Recepção Telepática (caso em que você estará submetido a um redutor igual a -3).

No entanto, um objetivo com o qual você está familiarizado (uma pessoa que você conhece bem) pode ser afetado à distância mesmo que você não seja capaz de vê-lo. Este caso sempre inclui conhecidos, mas também se aplica a qualquer pessoa (ou a qualquer coisa) deliberadamente estudada pelo psi ou que ele seja capaz de visualizar claramente. O astro de cinema favorito é familiar, assim como a transeunte atraente cuja face o psi lembra dez minutos após tê-la encontrado. Em caso de dúvida, o GM deveria exigir um teste de IQ; adicione um bônus igual a +3 no caso de Memória Eidética, +2 (não cumulativos) se houver boas fotos à disposição.

A penalidade para um objetivo que não pode ser visto é -5, ou -3 se o alvo estiver sendo visto através dos olhos de outra pessoa (ou num vídeo ao vivo). A penalidade também é igual a -3, se você tiver conseguido "travar no alvo" via Varredura Telepática.

Um poucas perícias não estão submetidas a redutores quando são usadas em alvos que não podem ser vistos. São elas: Varredura Telepática, qualquer perícia Passiva e o uso "global" de Transmissão Telepática (ou "Grito") a 1% da distância normal.

Modificadores para Perícias Telepáticas

Um teste de habilidade de uma perícia Telepática está sujeito aos seguintes modificadores:

O agente está tocando o objetivo: +2; Exceção: Se sua Potência for igual a 1 ou 2, você terá que tocar o objetivo e neste caso não receberá o bônus.

O agente conhece superficialmente o objetivo (a critério do GM): +1

O agente conhece intimamente o objetivo (a critério do GM): +2

Objetivo não pode ser visto nem tocado pelo operador: veja acima.

O objetivo tem a perícia Escudo Mental: menos a Potência do Escudo, se for uma perícia que normalmente é afetada (veja abaixo).

Aspecto ★2

Pré-requisito: Telepatia com Potência 10+

Você irradia uma aura carismática que manipula as emoções dos outros, fazendo com que todas as pessoas que encontra reparem em você e o respeitem, seja por amor ou medo. As pessoas voltarão o rosto para olhá-lo quando você passa. O alcance deste efeito é determinado usando-se a Tabela de Alcance Telepático, e dividindo-se as distâncias por 100. Com nível igual a 10, um sucesso num teste de habilidade lhe concede um modificador igual a +1 em testes de reação e influência. Para cada 2 níveis além disso (ex. 12, 14 e assim por diante) você recebe outro bônus igual a +1. Se não desejar ser notado, você pode diminuir voluntariamente seu carisma, reduzindo sua Potência efetiva.

Você também irradia um "aspecto" — uma impressão subliminar ou uma imagem relacionada com sua personalidade, que as pessoas percebem quando você está dentro do alcance. Com uma Potência entre 10 e 12, os aspectos são indistintos: uma aura de paz ao redor de um guru, ou o sentimento de medo que se apossa daqueles que se encontram na presença de um psi-lorde cruel. Com uma Potência 13+, esta aura pode ser forte o suficiente para projetar automaticamente visões simbólicas da auto-imagem do psi nas mentes daqueles que estão dentro do alcance. O aspecto de um guerreiro psi poderia transmitir a impressão de um lobo rosnando, enquanto que um místico sábio poderia irradiar uma imagem do monte Fuji e uma sensação de força serena. A impressão que um aspecto causa é uma manifestação da personalidade do psi, e pode mudar com o tempo conforme a auto-imagem do psi vai se alterando. Nem todos os telepatas com Potência 10+ terão este tipo de aspecto, mas os jogadores deveriam ser capazes de desenvolver o simbolismo de seus personagens, se o desejarem.

Esta habilidade (não o bônus de carisma) funciona independente da perícia. Por definição, qualquer telepata com Potência 10+ pode possuir o Aspecto que quiser. No entanto, é necessário um teste de habilidade para mudar seu aspecto normal, e para mantê-lo mudado (faça um teste por minuto). Mas as perícias Percepção de Emoção e Percepção de Aura são sempre capazes de detectar o verdadeiro aspecto de uma pessoa se forem bem sucedidos na leitura da aura ou da personalidade.

Ampliação Especial de Perícia: O bônus de reação a seu Aspecto é dobrado quando você está lidando com o sexo oposto. +50%.

Percepção de Emoção ★2

Esta não é a habilidade de dizer o que uma pessoa está pensando, e sim o que ela está sentindo. Quando o objetivo se encontra dentro do alcance de sua Potência e você o ouve falar alguma coisa, você é capaz de dizer se ele está mentindo — não o que é verdade, mas se ele está sendo fiel à realidade. Este é um teste "passivo", isto significa que o GM deve fazê-lo para você automaticamente, e notificá-lo se alguém está mentindo.

Você também é capaz de obter uma "impressão" geral a respeito da personalidade (e do aspecto, se houver) de uma pessoa; quanto melhor for o resultado do teste, mais detalhada será a impressão que você tem. Este é também um processo passivo, mas ele só funciona se você estiver ciente da pessoa que está captando — se tiver um alcance de 12 km, você não captará inadvertidamente os sentimentos de todas as pessoas que se encontram na cidade, apesar de ser capaz de captar tendências gerais ("A cidade está fervilhando de ódio!"). Porém, se estiver dentro do alcance, você pode examinar alguém com quem esteja conversando ao telefone, ou até mesmo que você esteja assistindo ao vivo na TV.

Por último, você também consegue ver através das máscaras emocionais das pessoas. Se alguém está triste, mas finge estar feliz, por exemplo, um sucesso num teste de habilidade lhe revelaria a verdade. Este não é um processo passivo — ele exige um turno de concentração e um teste de habilidade.

Uso pré-definido: Com Potência maior ou igual a 3, os aspectos passivos desta perícia podem ser usados sem treinamento. Você é capaz de perceber mentiras, mas não outras emoções, fazendo testes de IQ. Você só tem direito a um teste de "personalidade" para cada pessoa que encontra (se ficarem separados mais de um mês, você pode fazer outro teste).

Esta perícia funciona exatamente da mesma forma que a vantagem Empatia (MB pág.20), porque elas são a mesma coisa! Se você possui a vantagem Empatia você é um psi. Os 15 pontos que você gastou na vantagem Empatia tornam-no um Telepata (provavelmente com Potência 3 e nenhum treinamento).

Apagar Assinatura ★1

Esta perícia permite que você apague rastros mentais de uma área ou de um objeto. Para fazê-lo, você deve realizar a manobra Concentrar. No início do próximo turno, faça seu teste de habilidade e registre a margem pela qual você foi bem sucedido (mas seu nível de sucesso não pode exceder metade de sua Potência, arredondada para baixo). Você só tem direito a uma tentativa por objeto, embora outro psi possa tentar apagar (ou apagar *melhor*) a mesma assinatura.

Se alguém tentar ler uma assinatura que você apagou, ele terá de subtrair a margem pela qual você foi bem sucedido de seu teste de Farejar Assinatura — e ele só tem direito a uma tentativa.

Se estiver tentando apagar a assinatura de outra pessoa, você terá de ser bem sucedido em um teste de Farejar Assinatura para detectar a marca mental a ser apagada.

Esta perícia não deixa assinatura a não ser no caso de uma falha crítica.

Ilusão ★n/a

Pré-requisito:

**Recepção Telepática 14+ e
Transmissão Telepática 14+**

A Ilusão é a habilidade de assumir o controle das percepções do objetivo. Para tentar realizá-la, o telepata tem de já ter entrado na mente do alvo usando a Recepção Telepática.

Para usar a Ilusão, o personagem precisa realizar a manobra Concentrar e decidir que tipo de ilusão ele está projetando. No início do próximo turno faça uma Disputa Rápida entre seu NH em Ilusão e a Vontade do objetivo. Um Escudo Mental não protegerá a vítima, por que a mente dela já foi invadida. As ilusões funcionam melhor se forem construídas com coisas com as quais você está familiarizado: o GM pode impor um redutor igual a -4 (ou pior) às tentativas de criar uma ilusão de uma coisa com a qual você não está familiarizado. Depois que você foi bem sucedido, não é necessária mais nenhuma concentração, mas é preciso vencer uma nova Disputa Rápida a cada minuto para manter a Ilusão (veja abaixo).

Uma ilusão pode alterar totalmente a percepção sensorial do objetivo. Ela pode ser uma coisa tão sutil quanto fazer com que a nota de \$5 que você está segurando pareça ser uma de \$100, ou tão complexa quanto fazer o objetivo experimentar o bombardeio de Nagasaki a um

quilômetro do ponto de impacto. Você pode inclusive retirar uma parte ou toda a informação sensorial do objetivo, cegando-o ou privando-o, completamente de qualquer impressão sensorial, ou fazer alguma coisa do tipo você ficar invisível.

Note, porém, que uma ilusão *nunca* causará dano físico e você nunca será capaz de criar sensações físicas tão intensas a ponto delas serem incapacitantes. A ilusão de ser pego numa

explosão será ruidosa e doerá um pouco, mas não ferirá os ouvidos do objetivo, nem o atordoará ou causará qualquer dano. Mas uma ilusão aterrorizante ou aparentemente fatal pode exigir uma Verificação de Pânico, com um redutor igual a -1 no teste de Vontade para cada ponto na margem pela qual o objetivo perdeu a Disputa Rápida.

Uma ilusão específica pode ser mantida sem concentração pelo telepata desde que ela continue a se comportar da maneira como o objetivo espera que ela faça. O telepata é capaz de fazer os seres ilusórios se moverem ou conversarem — isto exige tanto esforço quanto uma conversa normal, já que a maior parte do "subtexto" é fornecida pelas próprias expectativas do objetivo. Isto também se aplica às ilusões de objetos inanimados. (*Exemplo:* Se o objetivo rasgar um papel ilusório na metade, as duas partes flutuarão até o solo.) Mas provocar uma mudança importante na ilusão exige um turno de concentração e uma nova Disputa Rápida.

Lembre-se, também, que a *ilusão* não precisa estar dentro do alcance de seu criador, desde que o *objetivo* esteja. A ilusão nem mesmo *existe*, a não ser na mente do objetivo. É tão fácil fazer o objetivo ver um monstro comendo a lua como fazê-lo ver alguém em pé a seu lado.

A Ilusão é uma habilidade muito poderosa, mas lembre-se que a *mente* do objetivo não está sendo controlada — somente suas percepções. Uma pessoa é capaz de superar uma ilusão, simplesmente ignorando o que os seus sentidos estão lhe dizendo: "Para o inferno com tudo isto — Eu não me importo que meus sentidos estejam me dizendo que eu estou caindo nu através da atmosfera de Júpiter — Eu estava em Detroit um minuto atrás! Eu ordeno que meu corpo se desloque para a frente e cubra a área com uma rajada de minha metralhadora. Sim, eu sei que não consigo ver nem sentir minha Uzi, mas eu não me lembro de tê-la deixado cair. Eu digo para meu dedo puxar o gatilho e para meus pés continuarem a se mover." Pode ser que ele precise fazer um teste de DX para evitar tropeçar e cair, e estaria submetido a um redutor igual a -10 em qualquer teste para ver ou atingir alguma coisa, mas isto poderia ser feito!

As Ilusões são mais perigosas quando interagem com a realidade. *Exemplo:* Um motorista vê uma garotinha correndo na frente de seu veículo, por isso ele desvia o carro para fora da estrada a fim de não atropelá-la. A garotinha era apenas uma ilusão. Se tivesse sido simplesmente cegado por uma ilusão sensorial completa, ele poderia ter percebido o que estava acontecendo e ter brechado o carro.

Ampliação Especial de Perícia: Pode ser usada contra grupos de pessoas. Veja a coluna lateral da pág. 39. +50%.

Limitação Especial de Perícia: "Somente para Invisibilidade." A única ilusão que você consegue criar é a de que você não está ali — seu objetivo não será capaz de vê-lo. -50%.

Golpe Mental ★n/a

Pré-requisito: Transmissão Telepática 12+

Este é um ataque mental direto. Para desferir um Golpe Mental é preciso realizar a manobra Concentrar. No início do próximo turno, gaste um ponto de fadiga e faça um teste de Golpe Mental, submetido a um redutor devido ao Escudo Mental do objetivo (caso ele possua algum). Se você for bem sucedido, o alvo tem de ser bem sucedido num teste de HT para não ficar mentalmente atordoado (MB pág.122). Além disso, se sua Potência for 10+, o objetivo também sofre dano na forma de fadiga. Quando a ST da vítima chega a 0 e ela perde a consciência, nenhum dano posterior pode ser causado.

Exceção: Um sucesso decisivo com um Golpe Mental causa dano físico à vítima ao invés de dano na forma de fadiga! Uma falha crítica causa dano ao *atacante* além da perda normal de fadiga gerada por uma falha crítica.

A quantidade de dano depende da Potência do atacante. Jogue 1D para cada 10 pontos *completos* de Potência, e adicione +1 se o resto for maior ou igual a 5 — portanto, uma Potência igual a 16 causaria 1D+1 pontos de dano. Os Golpes Mentais podem também ter "partes" específicas da mente como alvo, ou podem ser dirigidos tendo o próprio Escudo Mental como alvo, para derrubá-lo. Veja a seção *Técnicas Telepáticas*, na pág. 35.

Se a vítima for um telepata e ainda estiver consciente, ela terá direito a um teste automático passivo contra seu próprio NH em Recepção



Telepática, Escudo Mental ou Detectar Psi, o que for maior. Um sucesso dá ao objetivo informações sobre o atacante, semelhantes às que se conseguiria com a perícia Detectar Psi. Ignore as falhas críticas.

Punhalada Mental ★n/a

Pré-requisito: Golpe Mental 15+

Este é um ataque mental letal. Ele funciona da mesma forma que o Golpe Mental, exceto pelo fato de custar 2 pontos de fadiga e causar a perda de 1 ponto de HT — não fadiga — para cada 5 níveis de Potência. No entanto, a Punhalada Mental não pode ser direcionada contra uma parte específica da mente ou contra um escudo! No caso de um sucesso decisivo, a Punhalada Mental causa 1D pontos de dano para cada 5 níveis de Potência! Uma falha crítica causa o dano normal da Punhalada Mental no atacante.

Escudo Mental ★2

Esta é a habilidade de manter uma “barreira” mental que alerta o personagem de ataques mentais (Vampirismo Psíquico, Recepção Telepática e Golpe Mental), e o ajuda a se defender também.

Você pode ligar e desligar seu escudo de acordo com sua vontade; isto pode ser feito a qualquer momento, *mesmo quando não for seu turno*. Quando vai dormir ou perde a consciência, seu escudo permanece como estava antes disso acontecer. Se houver necessidade de ligar ou desligar o escudo enquanto o personagem está dormindo ou inconsciente, ele tem direito *um único* teste de Escudo Mental (submetido a um redutor igual a -2 se ele estiver inconsciente ao invés de meramente dormindo). No caso de uma falha, os escudos permanecem como estavam até que o personagem volte a ficar consciente.

Poder do Escudo

Sua Potência Telepática é a força do escudo. Subtraia este número do Nível de Habilidade do uso de qualquer perícia psíquica que seja afetada pelo escudo (veja abaixo). Se uma presença hostil conseguir penetrar em sua mente, a melhor coisa a fazer é tentar forçá-la a sair antes que ela consiga fazer alguma coisa — veja o parágrafo *Saia da Minha Mente!* mais adiante.

O Escudo Mental protege contra: Golpe Mental, Punhalada Mental, Recepção Telepática e todos as perícias de Vampirismo Psíquico. Ele não funciona contra: Ilusão, Transferência Mental, Metaideomorfose, Sono, Sugestão e Telecontrole, mas protege contra o teste inicial de Recepção Telepática que é necessário para se penetrar na mente do objetivo antes destas habilidade poderem ser usadas.

Exemplo: Um telepata com Nível de Habilidade igual a 18 está tentando penetrar em sua mente. Sua Potência em Telepatia é 5. O intruso deve fazer um teste contra uma Recepção Telepática igual a 13. Caso seja bem sucedido na tentativa de passar por seus escudos, ele pode ler sua mente e usar perícias como Sono e Telecontrole contra você.

Tentativas Repetidas: Se um ataque psíquico encontra um Escudo Mental e não consegue penetrá-lo, cada “tentativa repetida” estará submetida a um redutor igual a -2 ao invés do redutor normal igual a -1 e custará dois pontos de fadiga.

Efeitos do Nível de Habilidade

O Nível de Habilidade em Escudo Mental determina o *tipo* de proteção que ele oferece:

8 ou menos: Interfere com todas as perícias de Vampirismo Psíquico e todos os usos de Telepatia relacionados acima, amigáveis ou hostis, contra ou pelo objetivo. Em outras palavras, quando o escudo está erguido, ele interfere contra suas próprias habilidades telepáticas!

9 a 11: Interfere com todos os usos de V.P. e Telepatia quando o dono do Escudo Mental é o objetivo, mas não contra sua própria Telepatia.

12 a 14: Interfere com todos os usos de V.P. e Telepatia quando o operador do Escudo Mental é o objetivo, a não ser que o operador conscientemente o defina como “amigável”. Esta utilização sofrerá então apenas metade da interferência normal (arredondada para cima).

15 a 17: O escudo discrimina automaticamente contatos hostis e amigáveis. Os contatos amigáveis são detectados, mas conseguem atravessar o escudo sem nenhuma oposição. O operador pode decidir a qualquer momento se os contatos neutros serão tratados como amigáveis ou hostis.

18 a 20: Igual ao anterior — além disso, se um contato amigável se tornar hostil, o atacante terá de ser bem sucedido em um novo teste de habilidade contra o escudo para permanecer em contato.

Mais de 20: Igual ao anterior, mas qualquer psi que está fazendo contato com o escudo através da Recepção Telepática tem de vencer uma Disputa Rápida (Recepção Telepática contra Escudo Psíquico) para perceber que o agente do escudo é um psi. Se ele não perceber que o agente é um psi e não conseguir penetrar o escudo ele *acreditará* que teve sucesso, mas captará apenas pensamentos superficiais apropriados para um não psi. Isto é chamado de “disfarce”. (Se um atacante não sabe que está lidando com um psi, qualquer tentativa de usar Vampirismo Psíquico, Telecontrole, Metaideomorfose, ou outras perícias similares detectará o disfarce no caso de um sucesso no teste de habilidade, mas falhará automaticamente, já que os escudos do operador não foram *realmente* penetrados).

Ataques com Força Bruta

Mesmo com um Nível de Habilidade maior, pode ser quase impossível atravessar um Escudo Mental se o objetivo tiver uma Potência muito alta. Entretanto, um atacante que encontra a oposição de um Escudo Mental pode tentar usar sua Potência para atravessar o escudo à força.

O uso de “força bruta” tem de ser anunciado antes do teste ser feito para determinar o sucesso. Ela permite que o atacante subtraia a *metade* (arredondada para baixo) da sua Potência em Vampirismo Psíquico ou Telepatia da força efetiva do Escudo. Se o alvo não tiver um Escudo ou se a força do Escudo for reduzida para 0 através deste método, a força bruta não aumentará mais as chances de sucesso.

Uma tentativa de uso da força bruta sempre custa 2 pontos *extras* de fadiga, além dos 2 pagos por uma tentativa repetida contra um escudo mental. Ela sempre será notada e sempre dará à vítima alguma imagem mental do Aspecto ou da personalidade da fonte do ataque. Se a vítima conhece o atacante ela *irá* reconhecê-lo.

Exemplo: O computador psíquico Agamenon usa sua Recepção Telepática contra Calvert que está tentando desligá-lo. Agamenon tem Recepção Telepática igual a 16 e 21 níveis de Potência em Telepatia, enquanto Calvert possui um Escudo Mental com Potência igual a 14. Normalmente, Agamenon só teria uma chance de 2 ou menos, a despeito de seu nível elevado de Potência. No entanto, se Agamenon decidir usar a força bruta, isto reduzirá a Potência do Escudo Mental de Calvert em (21/2), ou 10 níveis, reduzindo-o a 4. O teste de habilidade de Agamenon será bem sucedido no caso de um resultado menor ou igual a 12. Independentemente do fato de Agamenon ser ou não bem sucedido, Calvert saberá exatamente o que está acontecendo, e terá uma chance de lidar com o problema — veja abaixo.

“Saia da Minha Mente!”

Pode acontecer de um psi hostil penetrar seus escudos usando Vampirismo Psíquico ou Recepção Telepática, e *mais tarde* você ficar ciente de sua presença se, por exemplo, ele falhou num teste de Ilusão, Transferência Mental, Metaideomorfose, Sono ou Telecontrole. Ou pode ser que ele tenha penetrado em sua mente quando os escudos estavam abaixados, ou simplesmente aberto seu caminho usando a força bruta. Em qualquer caso, você pode tentar expulsá-lo de sua mente. Faça uma Disputa Rápida entre [sua Potência Telepática + NH em Escudo Mental] ou [Força de Vontade + 10], o que for maior, contra [a Potência do atacante + a perícia do atacante]. Mesmo que não tenha um Escudo Mental, você pode tentar expulsar o intruso desta forma — faça um teste de Vontade +10. A tentativa conta como sua ação naquele turno.

Se vencer, você expulsará o intruso de sua mente e ele estará sujeito às penalidades normais devido a tentativas repetidas, se tentar retornar.

Mas, se você perder, o psi inimigo permanecerá em sua mente enquanto ele mantiver seu ataque. Se deseja manter seus pensamentos em segredo, você tem de ser bem sucedido em um teste de IQ+4 (ou Bloqueio Mental +4) para controlar seus próprios pensamentos, ou você pensará imediatamente naquilo que você tem medo que o atacante esteja tentando descobrir — o que pode revelar seus segredos até mesmo para um atacante que não tenha muita perícia nisto. Se o inimigo permanecer em sua mente durante um período prolongado, suas chances de manter seus segredos diminuirão. Para mais detalhes, veja a perícia Bloqueio Mental (pág. 100).

Transferência Mental ★n/a **Pré-requisito:** **Recepção Telepática 14+ e** **Transmissão Telepática 14**

Esta perícia permite que você permute a sua mente com a de outra pessoa, e vice versa. Só pode ser usada depois de você ter conseguido penetrar na mente do objetivo usando Recepção Telepática. Se for bem sucedido, a Transferência Mental sempre custa 3 pontos de fadiga para ambos os corpos.

Para usar a Transferência Mental é preciso realizar a manobra Concentrar. No início do próximo turno, faça uma Disputa Rápida entre seu NH em Transferência Mental e a Vontade +5 do objetivo. O Escudo Mental não oferece proteção, uma vez que ele já foi penetrado. Se você vencer a disputa, sua mente entra no corpo do objetivo, e a mente do objetivo entra no seu. Se você for bem sucedido no teste de habilidade mas perder a Disputa de Habilidade, o alvo estará ciente de uma "presença" em sua mente.

A Transferência Mental é permanente — o único modo de retornar a seu corpo é realizar outra Transferência Mental. No entanto, uma *falha crítica* em qualquer tentativa de Transferência Mental impede você de tentar se transferir para aquele corpo novamente — o que pode vir a trancá-lo do lado de fora de seu próprio corpo.

Uma pessoa num corpo novo tem ST, DX, HT e todas as vantagens e desvantagens físicas daquele corpo. Ela não fica com a IQ, as vantagens e as desvantagens mentais, as perícias e os poderes psíquicos do novo corpo — ela mantém suas próprias. (Exceção: Reflexos em Combate será mantida se a mente ou o corpo possuírem essa vantagem.)

Todas as perícias mentais e psíquicas permanecem inalteradas, mas todas as perícias físicas passam a ter como base os valores de DX e HT do novo corpo. Portanto, um personagem com DX 11 e Espada de Lâmina Larga 13 que se transfere para um corpo com DX 15 passará a ter Espada de Lâmina Larga com NH igual a 17, já que a DX do novo corpo é 4 pontos mais alta.

Até a mente transferida se adaptar ao novo corpo, as perícias que têm como base DX e HT ficarão temporariamente reduzidas: -3 na primeira hora, -2 até ter se passado um dia, e -1 até ter se passado uma semana.

Você pode realizar uma Transferência Mental para o corpo de um animal, desde que ele tenha IQ maior ou igual a 5. Se uma pessoa se transferir para um corpo com uma IQ inicial menor, o GM pode reduzir a IQ mais alta em um valor igual à metade da diferença da inteligência média entre as duas raças, e vice versa. *Exemplo:* A IQ inicial de um ser humano é igual a 10 e um lobo normal tem IQ igual a 6, portanto a diferença é 4. Se a mente de um homem com IQ 13 for transferida para o corpo de um lobo, sua inteligência diminuirá de um valor igual à metade da diferença normal, ou seja, para 11. De maneira similar a mente do lobo tem agora potencial de ganhar 2 pontos de IQ devido ao cérebro humano. Todo aumento de IQ deve ser gradual (um ponto por semana). A diminuição de IQ é instantânea.

Se o total de pontos do personagem aumentar como resultado da Transferência Mental e ele decidir permanecer no corpo novo, todos os pontos ganhos em aventuras terão de ser usados para pagar a diferença de pontos entre o "velho" e o "novo" corpo.

Limitação Especial: O psi só pode transferir-se para um corpo específico (p.ex., um par de gêmeos telepatas que são capazes de permutar suas mentes, ou uma pessoa capaz de permutar de mente com seu companheiro animal). -50%.

Espada Mental ★n/a **Pré-requisito: Golpe Mental 12+**

Você é capaz de criar uma lâmina visível de energia mental concentrada. Para fazê-lo, você tem de realizar a manobra Concentrar. No início do próximo turno, faça um teste de Espada Mental (os únicos modificadores aplicáveis são aqueles de Tarefas Múltiplas, pág. 8). Se você for bem sucedido, a Espada Mental aparece em sua mão. Ela desaparece imediatamente se for largada; caso contrário não é necessário nenhuma concentração para mantê-la, mas é necessário um novo teste de habilidade a cada minuto. No caso de uma falha, o operador pode tentar novamente, submetido às penalidades e ao custo em fadiga usuais nos casos de Tentativas Repetidas.

A Espada Mental é usada da mesma forma que a arma real — use a perícia Espada de Luz para empunhá-la. Determine o dano usando a Tabela de Dano de Armas existente no Módulo Básico, com base na

Potência Telepática do operador ao invés de sua ST. O agente pode dar golpes de ponta ou em balanço; seu golpe de ponta causa dano perfurante real nos pontos de vida (HT) do alvo, seu dano de balanço causa a fadiga como acontece com o Golpe Mental.

É possível Esquivar-se de um golpe com uma Espada Mental, mas não é possível Bloqueá-lo. Somente outra Espada Mental consegue apará-la. As armas normais (até mesmo as lâminas de energia como as Espadas de Luz) são inúteis. Contudo, uma Espada Mental também não pode aparar uma arma normal, somente outra Espada Mental. De maneira similar, nem a DP, nem a RD (ou Rizeja) oferecem proteção contra uma Espada Mental. Um Escudo Mental tem RD igual à metade de sua Potência. A Resistência Psíquica tem RD igual à metade de seu nível.

Com uma Espada Mental, um atacante que se encontra fora do plano astral consegue atingir um alvo dentro e vice versa, mas as jogadas de ataque ficam submetidas a um redutor igual a -5. Uma entidade astral usa sua DP e RD astral contra a lâmina.

A pessoa que estiver usando a Espada Mental pode mirar em uma localização específica do corpo, sujeita às penalidades usuais: os golpes dirigidos contra os órgãos vitais causam o dobro do dano depois de descontada a RD, e golpes contra o cérebro causam o triplo do dano, enquanto que golpes contra os membros podem deixá-los insensíveis (se o dano em fadiga for maior que a metade da ST) ou incapacitá-los (dano de HT), mas todo o dano causado aos membros que exceda a metade da HT (ou ST) do alvo é perdido.

Nota para o GM: Este poder é definitivamente cinematográfico, se não for mais apropriado para "Histórias em quadradinhos". Ele estará deslocado em uma campanha científica realista, e pode ser excluído de acordo com o cenário da campanha.

Metaideomorfose ★ n/a **Pré-requisito:** **Transmissão Telepática e** **Recepção Telepática 12+**

Esta é a habilidade de alterar ou suprimir memórias (no todo ou em parte) de um objetivo. Para usar esta perícia, o telepata tem que já ter penetrado na mente do objetivo usando Recepção Telepática. A maioria das tentativas exige pelo menos uma hora de concentração absoluta; se for interrompido e falhar num teste de Vontade-3, o personagem terá de começar de novo. Os ataques de Metaideomorfose são sempre resolvidos com uma Disputa Rápida entre seu Nível de Habilidade em Metaideomorfose e a Vontade do objetivo. Se o operador falhar, o objetivo ficará ciente de que alguém está tentando adulterar sua mente.

Pelo fato da Metaideomorfose demorar tanto tempo, é melhor realizá-la em um objetivo que esteja dormindo ou imobilizado. O tempo necessário para fazer (ou desfazer) uma mudança na memória, ou para encontrar rastros de uma mudança na mente do objetivo, varia de acordo com a complexidade da mudança. Quanto mais sutil for a mudança, mais difícil será realizá-la, encontrá-la ou repará-la:

Suprimir permanentemente toda a memória do objetivo (transformando-o num idiota balbuciente): 1 hora.

Suprimir toda a memória do objetivo, mas de uma forma que ela possa ser recuperada: 2 horas.

Suprimir toda a memória do objetivo mas manter suas perícias e habilidade necessárias para ele funcionar no dia-a-dia (a vítima clássica de amnésia): 4 horas.

Suprimir um grupo de memórias (ex.: várias semanas): 3 horas.

Substituir um grupo de memórias com memórias falsas: 5 horas.

Remover uma lembrança: 1 hora (10 minutos no caso da memória de uma coisa que aconteceu há menos de um dia).

Modificar uma lembrança: 2 horas (20 minutos no caso da memória de uma coisa que aconteceu há menos de um dia).

Apagar (de forma não seletiva) todas as memórias dos últimos dez minutos: um turno! Isto apaga também as memórias de Metaideomorfose. (Esta é a única habilidade de Metaideomorfose rápida o suficiente para ser usada em combate).

Implantar uma *compulsão* (uma única ordem que o objetivo tem de obedecer no momento apropriado): 4 horas. Um compulsão não pode obrigar o objetivo a fazer alguma coisa que demore mais do que um minuto ou dois para ser realizada; as compulsões são sempre obedecidas de forma literal.

Implantar ou remover uma Desvantagem Mental ou uma Peculiaridade: meia hora para cada ponto do custo. (O objetivo tem de recomprar as desvantagens removidas permanentemente desta maneira.)

Resistência às Compulsões

Se uma compulsão implantada for radicalmente contra a moral do objetivo, ou se opuser fortemente às suas desvantagens mentais, o GM pode permitir que o objetivo resista no último segundo antes da compulsão programada ter efeito. (A critério do GM, mas esta regra deveria ser aplicada quando o PC está sendo forçado, por exemplo, a cometer suicídio ou assassinar o seu melhor amigo.)

Faça outra Disputa Rápida entre a Vontade do objetivo e o NH em Metaideomorfose do psi que a implantou (use a margem pela qual ele foi bem sucedido no teste original ao invés de jogar novamente). Se vencer, o objetivo consegue deter-se bem a tempo, dá um tiro no pé ao invés da cabeça caso ele tenha recebido ordens para suicidar-se, ou o que quer que seja, e depois desmaia devido à tensão. Seja dramático.

Outras Técnicas de Metaideomorfose

Um telepata treinado pode fazer outras coisas com a Metaideomorfose, inclusive detectar e desfazer obras de outros psi. Para mais detalhes, veja o capítulo 2, *Técnicas Psíquicas Avançadas*.

Detectar Psi ★1

Esta é a habilidade de detectar o uso de poderes psíquicos. A pessoa que possui este poder (algumas vezes chamada de farejadoras) tem direito a um teste de habilidade passivo para ver se consegue detectar qualquer uso ativo de poderes psíquicos dentro de seu alcance. Ela também pode usar a perícia ativamente, concentrando-se durante um segundo, e fazendo um teste de habilidade no início do próximo turno. O alcance é definido de acordo com a *Tabela de Alcance Telepático*. Use o alcance total, não o dividido por 100.

Um Farejador está sujeito aos seguintes bônus e redutores:

O Farejador está usando o poder ativamente: +5

O Farejador está usando uma habilidade psíquica de Telepatia: +2.

A margem pela qual o teste foi bem sucedido determina a quantidade de informação que o Farejador consegue, de acordo com a tabela abaixo:

Falha: nenhum psiquismo detectado.

Sucesso: o Farejador sabe que houve o uso de psiquismo dentro de seu alcance.

Sucesso por 1: o Farejador sabe também a direção aproximada.

Sucesso por 3: o Farejador sabe também a distância aproximada.

Sucesso por 5: o Farejador sabe também que Poder psíquico foi usado.

Sucesso por 7: o Farejador sabe também que perícia psíquica foi utilizada.

Sucesso por 9: o Farejador sabe também no quê ou para quê a perícia foi utilizada.

Sucesso por 11: o Farejador obtém também uma imagem da personalidade do operador (ou reconhece a pessoa, caso ele já a conheça).

A perícia detecta apenas o agente, não os objetivos do uso de psiquismo. Um Farejador de curto alcance que estivesse na mesma sala com outra pessoa, não iria saber que a mente daquela pessoa estava sendo lida a não ser que o Telepata espião também estivesse dentro do alcance do Farejador.

Em casos nos quais existem muitos usos ativos de poderes psíquicos ocorrendo (ex. o farejador usa um alcance muito longo, ou o mundo está cheio de psis ativos), o GM pode jogar para determinar se o uso mais próximo foi detectado. Depois que conseguiu localizar (margem maior ou igual a 3) uma determinada fonte psíquica, o Farejador pode optar por ignorá-la e continuar a busca em direção à fonte de psiquismo seguinte, e assim por diante.

Farejar Assinaturas ★1

Pré-requisito: PES com Potência 1+

Você tem de ter o Poder PES com Potência maior ou igual a 1 para poder aprender esta perícia. Com a perícia Farejar Assinaturas, você é capaz de ler as assinaturas psíquicas antigas deixadas pelo uso de perícias psíquicas. Para usá-la, o personagem tem de realizar a manobra

Concentrar. No início do próximo turno, faça um teste de Farejar Assinaturas. Um sucesso dá ao personagem as "impressões digitais" mentais do operador, e algumas dicas sobre a personalidade dele (a não ser que ele já o conheça, caso em que a identidade será clara). Use a tabela de Detectar Psi para determinar quanto o personagem descobriu.

Ele pode tentar novamente para obter mais informações (ex.: conseguir um resultado melhor no teste), mas fazer isso é considerado uma *Tentativa Repetida*, independente de quanto tempo ele espera entre as tentativas.

Se o objetivo usou a perícia Apagar Assinatura para cobrir seus rastros, subtraia a margem pela qual ele foi bem sucedido em seu teste!

Esta perícia não deixa nenhuma assinatura!

Sono ★n/a

Pré-requisito: Transmissão Telepática 12+

Esta perícia é um ataque mental indireto — ela só pode ser usada depois do telepata ter feito contato com a mente do objetivo através da perícia Recepção Telepática.

Para usar a perícia Sono, é preciso realizar a manobra Concentrar. No início do próximo turno, faça uma Disputa Rápida entre o seu NH em Sono e a Vontade do alvo. Os Escudos Mentais não oferecem nenhuma proteção, já que eles já foram penetrados.

Caso você vencer, o alvo cai num sono normal que dura 1D horas, a não ser que ele seja acordado. No caso de uma falha, o objetivo tem direito a um teste de IQ para ver se percebe que está sendo alvo de um ataque.

Exceções: Todos os Telepatas fazem o teste contra sua perícia Telepática com o maior NH. E, num mundo no qual nem a magia nem o psiquismo sejam de conhecimento comum, a maioria das vítimas não terá nenhuma experiência com ataques de Sono e pensará simplesmente que está doente.

O atacante pode também tentar colocar seu alvo em coma profundo, ao invés de um sono normal. Esta tentativa está submetida a um redutor igual a -4, mas se for bem sucedida, tem uma duração de 1D horas para cada 3 níveis de Potência, e a vítima não pode ser acordada por meios normais. Um psi que seja bem sucedido em um teste de Recepção Telepática com um redutor igual a -5 pode tentar atingir a mente da vítima para acordá-la, mas só é permitida uma tentativa por dia.

Ampliação Especial: Esta habilidade pode ser usada contra um grupo de pessoas. V. a coluna lateral, pág. 39, +100%.

Sugestão ★n/a

**Pré-requisito:
Recepção Telepática e
Transmissão Telepática 12+**

Um telepata com esta perícia é capaz de projetar um sentimento ou emoção que pode afetar as ações de outras pessoas. Esta perícia é um ataque mental indireto — ele só pode ser usado depois que você já tiver feito contato com a mente do objetivo usando a Recepção Telepática.

Para usar a perícia Sugestão, o personagem tem que decidir qual será a mensagem (veja abaixo) e depois realizar a manobra Concentrar e gastar 1 ponto de fadiga. No início de seu próximo turno, ele fará uma Disputa Rápida entre o seu NH em Sugestão e a Vontade do objetivo. O Escudo Mental não oferece nenhuma proteção, uma vez que ele já foi penetrado. Se o agente vencer a disputa, o objetivo agirá conforme foi sugerido. Se o teste do personagem for bem sucedido, mas o objetivo ganhar a Disputa Rápida, o objetivo recebe a mensagem emocional, mas ela não o influencia.

O sentimento ou emoção a ser enviado pode ser simples ou complexo. Quanto mais complexo, maior será o redutor aplicado sobre seu NH. Mensagens com sentimentos simples (uma única palavra) podem ser: necessidade, amor, prazer, raiva, perigo, fome, etc. Somente sentimentos e emoções primitivas podem ser enviados usando-se esta perícia. Fica a cargo do GM decidir se a comunicação proposta se enquadra neste critério.

Mensagens complexas envolvem a adição de um sujeito, um objeto, ou um adjetivo ao sentimento ou emoção básicos.

O *sujeito* é a entidade que expressa a emoção. Adicionar o sujeito à noção básica de "perigo" poderia gerar mensagens do tipo "eu estou em perigo", "você está em perigo" ou "o mundo está em perigo".

O *objeto* é sobre o que a emoção ou o sentimento básicos estão sendo expressos. Esta é a diferença entre "faminto" e "faminto por pretzels".

Um *adjetivo* descreve ou limita um sentimento, sujeito ou objeto e deve ser limitado a algo que possa ser comunicado em termos enfáticos simples, como "puxe a alavanca verde" ou "pegue as coisas brilhantes".

Sujeitos, objetos e adjetivos adicionam, cada um, uma penalidade igual a -5 ao Nível de Habilidade, mas isto pode ser modificado pelo GM. Adicione um bônus igual a +3 no caso de um objeto ou sujeito bem conhecido do objetivo, e +2 se ele estiver na presença do objetivo. Sugestões com relação a objetos ou sujeitos que não sejam conhecidos pelo receptor não terão nenhum efeito.

Os modificadores são cumulativos. *Exemplo:* Comunicar a mensagem: "sua irmã está em perigo da KGB", se a irmã estiver presente e emocionalmente perto do alvo, estará submetido aos seguintes modificadores: -5 (sujeito), +3 (sujeito bem conhecido), +2 (sujeito presente), -5 (objeto) e +3 (objeto bem conhecido) o que gera um modificador total igual a -2. Adicionar um adjetivo à mensagem (ex.: sua irmã encontra-se em perigo imediato) adicionaria outro modificador igual a -5.

O objetivo que for bem sucedido na Disputa Rápida estará imune a sugestões posteriores durante [IQ] minutos. O GM deve fazer um teste de IQ para qualquer psi que resistir à Sugestão. Se for bem sucedido, ele percebe que um ataque ocorreu. No caso de um sucesso decisivo, o GM deveria dar uma pista sobre a identidade do atacante.

Telecontrole ★n/a

Pré-requisito: Transmissão Telepática e Recepção Telepática 15+

Esta é a habilidade de assumir o controle da mente da vítima e passar a operá-la à distância como se ela fosse um marionete. A perícia Telecontrole só pode ser usada depois do telepata ter feito contato com a mente do objetivo usando a Recepção Telepática.

Para usar a perícia Telecontrole, é preciso realizar a manobra Concentrar durante um segundo. No início do próximo turno, faça uma Disputa Rápida entre seu NH em Telecontrole e a Vontade do objetivo. Os Escudos Mentais não oferecem nenhuma proteção, uma vez que já foram penetrados. Se você vencer, a vítima estará sob o seu controle. Se você perder, o objetivo terá sido alertado sobre sua presença: ele é capaz de sentir você dentro da mente dele, e as tentativas posteriores de usar o Telecontrole sobre aquela pessoa estarão submetidas às penalidades e custos em fadiga usuais para Tentativas Repetidas.

Uma vítima sob controle é operada como um robô. Você pode ordenar que ela faça ou diga qualquer coisa que você queira. Você pode fazer com que ela use suas próprias perícias mentais ou físicas, ou você pode usar suas próprias perícias mentais (não as físicas) através do corpo dela, mas você não tem acesso às memórias dela, nem é capaz de pedir conselhos.

O Telecontrole exige uma grande concentração. Apesar de não precisar realizar a manobra Concentrar todo turno para controlar seu marionete, o operador estará submetido a uma penalidade adicional igual a -4 em seus testes de habilidade se ele desejar fazer qualquer outra coisa — seja o uso de perícias normais ou psíquicas. É possível controlar mais de uma vítima por vez, mas as tentativas de controlar cada vítima sucessiva submeterão os seus testes de Telecontrole e de qualquer outra coisa que ele tentar fazer, a um redutor igual a -4 cumulativo, e os marionetes apresentarão uma fala difícil de ser entendida e a DX deles estará submetida a um redutor igual a -4.

Depois de estabelecido, o Telecontrole pode ser mantido pelo tempo que o personagem desejar. Uma nova Disputa de Telecontrole contra a Vontade é exigida para cada minuto que o personagem permanecer na mente do objetivo, mas isto não exige nenhuma concentração e não acarreta em custo em fadiga, mesmo no caso de uma falha crítica. No entanto, o personagem está submetido a um redutor igual a -4 para cada pessoa a mais que ele controlar e uma falha permite que o objetivo se liberte!

Quando o controle cessa, a vítima não se lembra de nada que aconteceu durante o período em que esteve sob controle, nem se lembrará do ataque em si. Depois de uma determinada vítima ter sido controlada uma vez, você recebe um bônus igual a +2 em todas as tentativas posteriores sobre a mesma vítima; este bônus diminui para +1 depois de uma semana, e desaparece após um ano.

Limitação Especial de Perícia: Você tem de entrar num estado semelhante a um transe durante o qual você fica indefeso e alheio a tudo que acontece a sua volta, para poder Telecontrolar alguém. -30%.

Recepção Telepática ★3

Esta é a perícia de *receber* pensamentos. Os pensamentos são recebidos à velocidade de uma conversa, a não ser quando a transferência é feita entre dois telepatas com um Nível de Habilidade muito grande que tenham entrado em "comunicação total" (veja o parágrafo *Comunicação Bilateral*, pág. 36). Estabelecer contato usando a Recepção Telepática é um pré-requisito necessário para muitas perícias telepáticas "indiretas" como Sono e Telecontrole; qualquer personagem que deseje fazer uso destas perícias tem de possuir esta perícia primeiro. Esta é a perícia capaz de encontrar uma brecha nos Escudos Mentais, "ouvindo" os pensamentos e abrindo caminho para outras perícias.

Para usar a Recepção Telepática é preciso realizar a manobra Concentrar durante um turno. No início do próximo turno, faça um teste de Recepção Telepática. Se o alvo não desejar cooperar (ou não estiver ciente da sondagem), subtraia a Potência de seu Escudo Mental e os níveis de Força de Vontade que ele tiver (ou adicione os níveis de Vontade Fraca!). Se o alvo estiver mantendo sua mente vazia deliberadamente, aguardando um contato, adicione um bônus igual a +2 ao NH efetivo.

Se for bem sucedido, você permanece "em contato" com a mente do objetivo. É necessário um novo teste de habilidade (como o anterior) a cada minuto que você permanecer dentro da mente do objetivo, mas isto não exige nenhuma concentração nem tem qualquer custo em fadiga, mesmo no caso de uma falha crítica.

Se faltar, você pode tentar novamente, submetido à penalidade normal por tentativas repetidas. Lembre-se que os Escudos Mentais tornam as tentativas repetidas mais difíceis: redutor igual a -2 e 2 pontos de fadiga por repetição! (Se sua falha foi devida ao Escudo Mental e você não está tentando ser furtivo, pode tentar o equivalente mental a bater polidamente na porta. No caso deste teste ser bem sucedido, você não estará dentro da mente da outra pessoa, mas ela terá a chance de fazer seu próprio teste de Recepção Telepática, se tiver essa perícia, para saber que alguém está tentando fazer contato. A decisão de baixar o escudo é dela.)

Uma falha crítica alerta automaticamente seu alvo de que está havendo uma tentativa de Recepção Telepática — o que algumas vezes é bom e em outras é péssimo.

Se você penetrar na mente do alvo, o nível de pensamento que você conseguirá receber depende da margem pela qual o seu teste foi bem sucedido:

0-2: Você consegue ler apenas pensamentos superficiais ativos. Se o objetivo estiver falando ou subvocalizando, você captará só o que ele estiver falando. Você está agora além do Escudo Mental do objetivo, e pode usar perícias como Sono ou Telecontrole. Além disso, não existe nenhuma penalidade devido à distância para usar outras perícias psíquicas no objetivo, mesmo que ele esteja fora de sua linha de visão.

3, 4: Igual ao anterior, mas você consegue captar todos os pensamentos superficiais, além de associações mentais ocasionais e o histórico contido nelas. Você também consegue captar um dos sentidos do objetivo (visão, audição, telepatia, etc.) para "coletar informação". Se estiver utilizando a visão de outra pessoa, você pode disparar perícias psíquicas através dos olhos daquela pessoa submetidas a um redutor igual a -3, ignorando a penalidade de distância "incapaz de ver o alvo".

5,6: Igual ao anterior, mas você obtém todas as associações mentais significativas sobre o assunto que o objetivo está falando ou pensando no momento. Você recebe todas as impressões dos sentidos do objetivo. No entanto, isto faz com que você fique vulnerável a elas! Se seu objetivo for ferido, você sofrerá o choque e os efeitos atordoadores (mas nenhum dano real); se ele morrer, faça uma Verificação de Pânico submetida a um redutor igual a -6. Por outro lado, amantes telepatas sentem prazeres compartilhados.

7, 8: Igual ao anterior, mas a mente subconsciente do objetivo é exposta. Você compreende sua personalidade, e conhece todas as suas Desvantagens Mentais e Peculiaridades. Você pode tentar determinar a raiz de qualquer neurose ou outros problemas psicológicos.

Isto exige um minuto de concentração total, e um teste de Psicologia+6 (com este bônus igual a +6 o valor pré-definido torna-se igual a IQ). Contudo, fazer isso pode ser perigoso: faça uma Disputa Rápida entre o NH em Recepção Telepática do operador sem modificadores e a Vontade do objetivo, com um bônus igual a +1 sobre a Vontade do objetivo para cada 5 pontos de personagem que ele tenha em Desvantagens Mentais. Uma falha significa que o psi tem de fazer uma

Verificação de Pânico com um bônus igual a +1 para cada ponto na margem pela qual ele falhou.

9, 10: Igual ao anterior, mas as memórias que o objetivo tem do dia anterior também ficam expostas. O agente lembra-se delas com a mesma clareza que o objetivo. Outro teste de Recepção Telepática e mais um minuto de concentração são necessários para localizar uma memória específica de alguma coisa que aconteceu há mais de uma hora. Uma falha no teste significa que a memória não pôde ser localizada, tente novamente outro dia.

11, 12: Igual ao anterior, mas as memórias do objetivo acerca da última semana também são expostas. Mais uma vez, a clareza depende das próprias reminiscências do alvo. Só é necessário fazer um teste para localizar uma memória específica se ela tiver mais de um dia de idade. Se falhar, você não poderá tentar novamente durante um dia.

13+: Igual ao anterior, mas todas as memórias do alvo estão expostas, apesar de ser necessário um teste de habilidade para localizar uma memória em particular que tenha ocorrido há mais de um ano. Se falhar, você não poderá tentar novamente durante um dia. Memórias da qual o objetivo não se lembra conscientemente podem ser descobertas.

O contato é perdido se você ficar inconsciente ou for dormir, ou se você "desligar" voluntariamente esta habilidade. Se o objetivo erguer um Escudo Mental, você terá imediatamente de ser bem sucedido em outro teste de habilidade (com o mesmo redutor por causa do Escudo) para manter o contato.

É possível tentar conseguir um "nível de contato melhor", mas isto é tratado como uma "tentativa repetida" normal. E, se ela for mal sucedida, você pode perder o contato por completo.

A vítima pode tentar expulsar de sua mente o intruso que está usando a Recepção Telepática — veja o parágrafo *Saia da Minha Mente!*, na pág. 22. Lembre-se que isto é possível mesmo sem um Escudo Mental.

Invasão Sutil

Uma tentativa normal de Recepção Telepática pode ser sentida pelo objetivo como uma "presença" em sua mente. Para evitar isso, antes de fazer o teste de habilidade correspondente à tentativa de Recepção Telepática, faça um teste de sutileza. Isto não requer nenhum tempo extra, e é uma Disputa Rápida entre o Nível de Habilidade em Recepção Telepática *sem modificadores* do invasor e o NH em Escudo Mental do objetivo, ou sua IQ, se ele não tiver um Escudo. Um sucesso significa que a tentativa de ler a mente (seja ela bem sucedida ou não) passará despercebida pelo objetivo. Um empate ou uma derrota significam que o objetivo percebeu sua tentativa, mas a compreensão do significado daquela sensação rastejante em seu cérebro, vai depender de sua experiência com telepátia.

Varredura Telepática ★2

Você pode "rastrear" uma área e procurar pela mente de uma pessoa específica. Isto exige um turno de concentração e um teste de Varredura Telepática. Apesar de ter de especificar o que está procurando, você não precisa ser capaz de ver, nem mesmo visualizar claramente seu alvo, e você nunca está sujeito às penalidades devido à distância.

Seu alcance *não* é dividido por 100 nesta perícia. Se a pessoa que você está procurando tem um Escudo Mental, a Potência do Escudo é subtraída de seu NH em Varredura Telepática. Os outros modificadores a serem usados são os seguintes:

- Você nunca se encontrou com o objetivo: -8.
- Você se encontrou com o objetivo uma vez (física ou mentalmente): -4.
- Você se encontrou com ele várias vezes: 0.
- O objetivo é um conhecido: +1.
- O objetivo é um amigo: +2.
- O objetivo é um amigo íntimo: +3.
- O objetivo é um membro íntimo da família: +5

PSICOTELEPORTE (5 PONTOS POR NÍVEL)

Este é o poder de deslocar coisas de um lugar para outro instantaneamente. Um objeto psicoteleportado desaparece de um lugar e aparece no outro.

Se o local de destino não estiver à vista, o operador terá de ser capaz de visualizá-lo com clareza. Toda pessoa está intimamente familiarizada com alguns lugares, como sua casa, mas o GM deveria impor um limite finito ao número de locais que um teleportador é

capaz de ter memorizados — igual a IQ, ou IQx2 no caso de um personagem com Memória Eidética, e só permitir que seja mudado um "local" por dia.

Uma pessoa que deseja memorizar mais locais pode fazê-lo gastando mais pontos de personagem — meio ponto por local.

Limitação Especial: Você não pode carregar nada consigo, e sempre chegará nu a seu destino. Nunca poderá aprender Exo-Psicoteleporte. -50%.

Transmissão Telepática ★3

Esta é a perícia usada para *enviar* pensamentos a um único objetivo. A comunicação é feita com a velocidade da fala, apesar de ser possível enviar também imagens simples (visualizando-as) com uma velocidade igual a que seria possível desenhá-las no papel.

Para usar a Transmissão Telepática, é preciso realizar a manobra Concentrar durante um segundo. No início do próximo turno, faça um teste de Transmissão Telepática. Se o agente e o objetivo não conhecerem um idioma em comum, o teste de habilidade estará submetido a um redutor igual a -4 (a não ser que você esteja enviando uma imagem). Se o teste falhar por uma margem maior ou igual a 4, o objetivo sente um contato mental, mas não entende nada!

Se o teste for bem sucedido, você continua em comunicação apesar de ser necessário um teste por minuto para manter o contato. Se você iniciou a comunicação quando o Escudo Mental do objetivo estava abaixado e ele os ergueu repentinamente, você tem de fazer outro teste de habilidade imediatamente (com a penalidade devido ao Escudo) para ver se consegue se manter em comunicação.

Se tiver Potência maior ou igual a 10, você poderá *transmitir globalmente*, e o que você estiver enviando poderá ser captado por todo mundo que se encontra a uma distância menor do que 1% de seu alcance normal. Isto não requer um teste de habilidade, mas você tem de realizar a manobra Concentrar em todos os turnos.

O Grito: Se tiver Potência maior ou igual a 10, você poderá usar a Transmissão Telepática para emitir um *grito* telepático capaz de atordoar todos aqueles que o captarem. Se o grito for transmitido, não será necessário nenhum teste de habilidade. Um Grito pode ser desprovido de palavras, ou carregar uma mensagem com um conceito simples (de acordo com determinação do GM). "Socorro!" é um conceito, "Marcianos" é um conceito. "Socorro os marcianos estão invadindo Nova York" é muito complexo para um único grito.

O psi pode usar o Grito em qualquer área que esteja dentro de seu alcance telepático normal. O raio *afetado* é igual à área "global" do psi (uma área menor pode ser especificada, se o psi gritar com menos intensidade). Todos aqueles que se encontram dentro da área têm de fazer um teste de HT. Uma falha resulta em um Atordoamento Mental (veja o parágrafo *Surpresa Total*, MB pág. 122). Se estiver com um Escudo Mental erguido, a pessoa poderá adicionar metade da Potência do Escudo Mental a sua HT para resistir ao Grito. A Resistência Psíquica também é adicionada à HT.

Limitação Especial de Perícia: Não é capaz de mentir com Transmissão Telepática: -30%.

Limitação Especial: Os objetos que você teleportar mantêm a orientação e a velocidade vetorial que eles tinham antes de serem transportados. Se você estava caindo e se transportar para a superfície da terra, sofrerá um impacto proporcional à sua velocidade no momento do teleporte! -50%.

Limitação Especial: O material que se encontrava no espaço para o qual você foi psicoteleportado não troca de lugar com você, ele é empurrado para o lado. Quando você se psicoteleporta, o ar cria uma explosão barulhenta quando preenche o vácuo que você deixou. -20%.

Limitação Especial: Se por acaso se teleportar para um objeto sólido e não vivo, você perderá qualquer parte de seu corpo que ficar em intercessão com o objeto. Seja cuidadoso. -50%.

Ampliação Especial: Você é capaz de memorizar e utilizar qualquer local que já tenha visitado, sem nenhum limite com relação ao número de locais. +40%.

Auto-psicoteleporte ★4

Esta é a habilidade básica de Teleporte — a perícia de teleportar a si mesmo (e até 2,5 quilos de roupas e objetos que porventura esteja carregando) de um ponto a outro sem ter de atravessar o espaço existente entre eles. Você não consegue ir para um lugar a não ser que já tenha estado lá, ou possa vê-lo no momento em que está se teleportando. Você pode tentar se teleportar para um lugar que você está vendo ao vivo na TV (reductor igual a -5), ou através dos olhos de outra pessoa (reductor igual a -3).

A distância que você consegue se teleportar tem como base a *Tabela de Alcance Telepático*, pág. 20. Você tem de ter pelo menos uma Potência 3 para se deslocar mais de um metro; Potência 2 permite que você se teleporte 0,5 metro e Potência 1 apenas 40 centímetros, logo você pode utilizá-la para “atravessar paredes”.

Para usar o Auto-psicoteleporte, é necessário realizar a manobra Concentrar durante um segundo. No início do próximo turno, faça um teste de habilidade. Uma falha enviará o personagem para algum lugar que ele não tinha planejado, geralmente um lugar similar ao local no qual ele pretendia chegar. (Não necessariamente perto, apenas similar: *Exemplo:* ao invés de se teleportar para o seu novo apartamento, o personagem foi parar no antigo) e custa 2 pontos de fadiga. Falhas críticas irão enviá-lo para algum lugar desagradável, e deixarão seu poder de teleporte atordoado, fazendo com que o personagem seja incapaz de usá-lo durante 1D horas.

O Auto-psicoteleporte pode exigir que o operador seja bem sucedido em um teste de Percepção do Corpo para evitar desorientação.

Psicoteleporte de Combate ★n/a

Pré-requisito: Auto-psicoteleporte 14+, Potência 10+,

Esta é a habilidade de usar o psicoteleporte para evitar ser atingido — para fazer um teleporte de pequena distância, afastando-se de um golpe, ou para fora da linha de fogo de um ataque a longa distância. Para aprender esta perícia, o agente tem de ter a perícia Auto-psicoteleporte com Potência maior ou igual a 10.

Diferente da maioria das perícias, nenhuma concentração é necessária. Uma tentativa de Psicoteleporte de Combate substitui uma das defesas ativas do agente contra o ataque, e o agente só pode tentar um psicoteleporte de combate por turno. As chances de sucesso e outras restrições são iguais às do auto-psicoteleporte, mas o agente tem de ser capaz de ver seu local de destino. O alcance do Psicoteleporte de Combate é igual a 1% do alcance normal em psicoteleporte.

Um psicoteleporte de combate bem sucedido significa que o agente evitou o ataque e agora está em algum outro lugar; é necessário ser bem sucedido num teste de Percepção do Corpo (pág. 100) para evitar cair. Durante o teleporte você pode mudar sua orientação, mas estará submetido a um reductor igual a -2 e ao teste de habilidade de Percepção do Corpo subsequente.

Uma falha no teste de Psicoteleporte de Combate significa que você não conseguiu se teleportar a tempo; se o ataque for bem sucedido, você só terá a defesa passiva para protegê-lo. Uma falha crítica significa que você é automaticamente atingido pelo ataque e depois vai parar em algum lugar desagradável.

Cada utilização desta perícia custa 1 ponto de fadiga.

Exo-psicoteleporte ★4

Esta é a habilidade de transportar objetos de um ponto a outro. Ela permite que você teleporte objetos sem ter de teleportar a si mesmo. A Potência determina a distância (exatamente da mesma forma que no caso do Auto-psicoteleporte) e o peso; o peso é igual a 10% do valor encontrado na *Tabela de Massa para TK* (pág. 19). *Exemplo:* Uma Potência igual a 8 permite teleportar 100 gramas, uma Potência maior ou igual a 20 permite teleportar um ser humano adulto.

Para usar o Exo-psicoteleporte, é preciso realizar a manobra Concentrar durante um segundo. No início do próximo turno, faça o teste.

Modificadores: +3 se você carrega o item com Auto-Psicoteleporte ou Psicoteleporte de Combate (faça testes separados, sem nenhuma penalidade adicional, para ver se você e sua carga chegaram ao seu destino; neste caso as duas perícias podem ser usadas ao mesmo tempo). +2 se você estiver tocando o objeto no momento em que o enviou, -3 se você não pode ver nem tocar o objeto.

Você pode tentar trazer um objeto até você ao invés de enviá-lo. Esta operação está submetida a um reductor igual a -5, ou -8 se você não puder vê-lo. Você tem de estar muito familiarizado com o objeto e saber exatamente onde ele está. Uma falha significa que o objeto está perdido para sempre, embutido em um muro, etc. Uma falha crítica poderia teleportá-lo para algum lugar sobre ou dentro do teleportador!

Limitação Especial: O exo-psicoteleportador só é capaz de trazer ou de enviar objetos. Em ambos os casos o custo é -40%.

Salta Dimensões

Esta é a habilidade de viajar de uma dimensão para outra. Ela não é um teleporte, mas pode ser combinada com ele. A perícia Salta Dimensões encontra-se descrita em detalhes no *GURPS Viagem no Tempo*.

AMPLIAÇÕES

Os jogadores podem usar as ampliações e limitações (v. pág. 9) para personalizar seu poderes psíquicos, aumentando a variedade de habilidades disponíveis para seus personagens.

Muitas ampliações e limitações especiais encontram-se descritas para poderes e perícias psíquicas particulares; as que veremos a seguir são “genéricas” e podem ser aplicadas à maioria dos poderes. O GM pode rejeitar qualquer combinação que lhe pareça absurda ou disparatada.

Duração Prolongada +30%

Um poder ampliado desta forma dura o dobro de sua Duração normal. Esta ampliação pode ser comprada quantas vezes o jogador desejar, cada ampliação dobra a Duração mais uma vez. Ela não pode ser comprada para poderes de ataque.

Instantâneo +20%

Esta habilidade elimina a necessidade de um turno de concentração. O personagem continua limitado ao uso de um único poder por turno, mas agora ele pode usar um poder e, em seguida, realizar sua movimentação normal ou um ataque corpo-a-corpo.

Área Móvel +40%

Qualquer poder de área Ampliado desta maneira poderá ser “ligado” a uma pessoa ou outro objeto em movimento, permitindo que a área se desloque com aquela pessoa.

Sem Assinatura ou Assinatura Fraca +10% ou 20%

Os poderes psíquicos dotados desta ampliação são mais difíceis de serem rastreados. Para +10%, qualquer tentativa de rastrear a “assinatura”

ra" do psi está submetida a um redução igual a -4; esta é uma assinatura fraca. Por +20%, simplesmente não existe assinatura mental. (Esta ampliação está descrita com o nome de "Sem Nenhum Efeito Visível" no *GURPS Supers*).

Custo em Fadiga Reduzido +20%

Esta ampliação só se aplica aos poderes que têm um custo em fadiga. Cada vez que você compra esta ampliação, ela diminui em 1 ponto por

turno o custo em fadiga da habilidade. Você pode comprá-la quantas vezes desejar.

Efeito Seletivo +50%

Aplicada a um poder com Efeito de Área, esta ampliação permite que o agente selecione o alvo que será afetado pelo ataque. Isto permite que você faça um ataque contra uma área ampla sem afetar pessoas inocentes ou seus amigos.

LIMITAÇÕES

As limitações (v. pág. 9) reduzem a utilidade dos poderes psíquicos e também reduzem seu custo em pontos. Uma limitação interessante não apenas torna um poder mais acessível, mas também pode inspirar uma boa interpretação do personagem. Lembre-se de que independente do número de limitações que você escolher, a redução total do custo de uma perícia ou de um poder nunca pode ser mais do que -75%.

Acesso variável

Este é um termo genérico que pode ser usado para especificar todas as limitações que não foram definidas explicitamente. As limitações de Acesso podem ser divididas em dois grupos: utilizáveis apenas contra certas coisas ou utilizáveis apenas em certas situações.

Se o poder funciona apenas contra um segmento limitado da população, seu modificador estará baseado em quão comum é o grupo-alvo. "Utilizável apenas contra o sexo oposto" cobre aproximadamente metade da população e vale -20%. "Utilizável apenas contra criaturas marinhas" valeria -30% a não ser que a campanha seja ambientada num mundo cuja maior parte está coberta de água, caso em que a Limitação não valeria mais do que -10%. "Utilizável apenas contra alienígenas" valeria de -30% a -40%, dependendo do mundo. "Não pode ser usado contra ruivos" é a mesma coisa que "Utilizável contra todos menos os ruivos" e valeria apenas -10%.

Se o poder só é enfraquecido (metade da Potência) ao invés de se tornar inútil, divida o valor da limitação por dois.

O GM não deveria permitir limitações de Acesso que não façam sentido! Por exemplo, comprar a perícia Golpe Mental com a limitação "Utilizável apenas contra inimigos" seria inútil. Comprá-la com a limitação "Utilizável apenas em amigos", por outro lado, seria interessante.

O mesmo é válido para limitações baseadas na situação. Se a habilidade só funciona durante o dia, a limitação valeria -20%. Se só funciona sob luz solar direta, valeria -30%. A maioria destas limitações iria refletir uma peculiaridade psicológica do psi, mas independente disto, elas seriam reais.

Algumas limitações especiais possíveis são sugeridas na descrição de cada poder. É possível criar outras para simular peculiaridades estranhas dos poderes ou habilidades retiradas da ficção. Alguns exemplos são dados abaixo.

Não pode ser usado em situações de tensão: -60%. Veja a definição de *tensão* da descrição da limitação *Incontrolável* (pág.30).

Só pode ser usado contra não psis (ou Só pode ser usado contra psis): -50%. Geralmente só é aplicável em perícias de Vampirismo Psíquico ou Telepatia.

Só pode ser usado em Transe Hipnótico: -30%. A mesma porcentagem seria aplicada a um poder que só funcionasse se o operador estivesse sob o efeito de drogas incapacitantes ou completamente bêbado.

Só pode ser usado por uma das personalidades da personalidade múltipla: -40%.

Custo em Fadiga variável

Quando se escolhe esta limitação, toda vez que o poder é usado, ele gera imediatamente um custo em fadiga. Cada teste de habilidade para

dar início ou manter o poder é considerado um "uso". Você pode gastar pontos de fadiga até seu atributo Força chegar a 0 (inconsciente), mas nunca além disto. Para cada ponto de fadiga que o uso do poder lhe acarretar, o custo do poder em pontos de personagem será reduzido em 5% (até um máximo de -50%, que lhe custará 10 pontos de fadiga por uso do poder).

Exemplo: A Telepatia de Chi Ho custa 6 pontos de fadiga por uso. Esta seria uma limitação de -30%.

Efeitos Distintos variável

O poder tem um efeito reduzido contra alguns tipos de alvos, calculado como descrito na Limitação *Acesso*. Por exemplo "Utilizável apenas contra mulheres" é o mesmo que "Não utilizável contra homens" e vale -20%. Mas, "Metade do dano contra homens" é uma limitação que causa apenas metade daquele inconveniente e por isso vale a metade da outra: -10%.

Pode-se criar qualquer tipo de limitação deste tipo. Use as regras definidas para Acesso para determinar qual seria o valor se aquele alvo não pudesse ser atacado de nenhuma forma. Depois, ajuste o valor de acordo com a quantidade de dano que é realmente causada.

Lembre-se que efeitos do tipo "dano dobrado" também podem ser conseguidos da mesma forma. Por exemplo, se você quiser provocar o dobro do dano causado contra loiras, comece determinando o valor para "Utilizável apenas em loiras" — digamos -40%. Isto é equivalente a "Não funciona contra não-loiras". Portanto, causar apenas a metade do dano contra as não-loiras valeria -20%. Agora compre o poder com o nível de Potência que você deseja ter contra loiras, e aplique a limitação de -20%, "metade do dano contra as não-loiras". Você pode então, se preferir, relacionar os ataques com metade da Potência em sua planilha com a anotação "Dobro do dano contra as loiras". Dessa forma soa melhor, mesmo que o cálculo tenha sido feito no sentido contrário.

Somente em Emergências -20% ou -30%

O poder é "ativado" pelo seu medo ou excitação, e não pode ser usado em condições "rotineiras". O GM tem a palavra final sobre o estado emocional de seu personagem. O GM pode decidir que falhas múltiplas sucessivas de seu poder fazem com que você fique nervoso o suficiente para o poder começar a funcionar, mas isto fica inteiramente a cargo dele.

Uma forma menos rigorosa desta limitação é a Potência Total Apenas em Emergências (-20%). Em condições normais, você pode funcionar com metade da Potência, arredondada para baixo, mas com Potência total em situações de tensão.

O GM tem a palavra final sobre o estado emocional do personagem e quanto perigo é necessário para disparar a habilidade. Note que um Vampiro Psíquico pode bloquear uma perícia com a limitação "Somente em Emergências" sugando as emoções intensas da vítima!

Somente Com Contato Visual -20%

Seu poder só funciona se você puder fazer contato visual direto com o alvo (com seus próprios olhos). O Alcance é limitado a 3 metros.

Volúvel

variável

Sua habilidade tem a perturbadora tendência de parar de funcionar repentinamente. Um poder volúvel sempre funciona perfeitamente bem se você não o tiver usado nas últimas 24 horas. Depois desta utilização, e depois de cada uso sucessivo, você tem de fazer um teste de Volubilidade: você tem de jogar os dados e conseguir um resultado menor ou igual ao número de Volubilidade, para seu poder funcionar. Uma falha significa que o poder não estará disponível durante os próximos 5D turnos. Depois deste período, o poder funcionará normalmente na próxima vez que o personagem tentar usá-lo — mas ele tem de fazer um novo teste depois desta utilização.

Para um número de Volubilidade igual a 5, esta limitação vale -70%; igual a 8, -30%; e igual a 14, -10%.

Uso Limitado

variável

O poder só pode ser usado um certo número de vezes por dia, depois ele ficará inoperante por um período de 24 horas para "recarga". O valor desta limitação depende do número de utilizações permitidas por dia. 1 por dia = -40%, 2 por dia = -30%, 3 ou 4 por dia = -20%, 5 ou 6 por dia = -10%. Mais do que 6 vezes por dia não é uma limitação significativa.

Se esta limitação for aplicada a uma Vantagem, cada hora (ou fração de hora) que ela estiver ativa significará uma "utilização".

Efeito Incômodo

variável

Sua habilidade produz algum efeito colateral incômodo — alguma coisa que cause dano em você ou naqueles que estão à sua volta, ou que lhe cause um inconveniente sério. O GM deve julgar os Efeitos Incômodos e definir seu valor, proibindo sem piedade os efeitos abusivos ou sem sentido e determinar um custo em pontos somente para aqueles efeitos que realmente limitam o valor do poder. Veja a coluna lateral *Efeitos Colaterais*, pág. 88.

Um poder valioso não pode ser usado como um efeito incômodo. "Mata todo mundo num raio de 1 km" não é um efeito incômodo aceitável.

Note que um incômodo inofensivo não passa de um efeito especial. Se todas as vezes que usar sua PES, você atrair baratas, o efeito será muito divertido mas não valerá nenhum ponto.

Exemplo: Se o uso de sua habilidade destruir toda a grama num raio de dois quarteirões, esta será uma limitação que vale -10%, e poderia ser usada para justificar um modificador de reação negativo.

Se a utilização de sua habilidades faz com que você fique feio e repugnante, ou exige que você realize alguma espécie de ritual, teremos uma limitação que vale -5% para cada -1 na reação daqueles que assistirem a utilização da habilidade.

Necessidade de Preparação

Suas perícias ligadas a este poder exigem uma preparação especial antes de poderem ser usadas. Esta limitação pode refletir uma necessidade de meditar antes de usar um poder, ou de realizar alguma forma de ritual para focalizar sua atenção.

Uma perícia que não tenha sido preparada não pode ser usada. Para preparar uma perícia, realize a manobra Concentrar durante o período de tempo exigido. Você não precisa especificar como a perícia será usada enquanto a estiver preparando, somente quando a perícia estiver pronta.

Uma perícia preparada pode ser usada normalmente, seja de imediato ou mais tarde. No entanto, você só pode ter uma perícia preparada por vez, e ela se torna despreparada imediatamente após você fazer o teste para usá-la, tenha você sido bem sucedido ou não (apesar de uma perícia continua poder ser mantida).

Uma versão mais prática deste poder é o *Enfraquecido sem Preparação* — seu poder funciona com metade da Potência se você não tiver preparado a perícia antes. O custo depende do tempo necessário para preparar a perícia, de acordo com a tabela abaixo.

Tempo	Necessidade de Preparação	Enfraquecido sem Preparação
Um minuto	-20%	-10%
Dez minutos	-30%	-15%
Uma hora	-50%	-25%
Oito horas	-60%	-30%

Alcance Reduzido

-10%

Cada vez que esta limitação é comprada, o alcance de um poder é reduzido à metade (arredondado para baixo).

Gasto Extra de Tempo

-10%

Seu poder exige dois segundos de Concentração, ao invés de um. Você pode comprar esta limitação quantas vezes quiser, dobrando o tempo necessário para ativar o poder em cada uma destas vezes. Note que os poderes que têm esta limitação não podem ser usados como defesa ativa.

Precisa Recarregar

variável

Seus poderes psíquicos precisam ser "recarregados" depois de cada uso. O valor desta limitação depende do tempo necessário entre usos: 5 segundos: -10%, 15 segundos -20%.

Tempos de recarga mais longos tornariam quase inúteis os poderes de combate e não afetariam muito os poderes que não são de combate. Um tempo de recarga de uma hora é uma limitação de -30%. Tempos de recarga mais longos não são limitações válidas (mas dê uma olhada em *Uso Limitado*, acima).



Somente em Contato

-20%

Seu poder só funcionará se você tocar o objetivo — você tem um alcance efetivo igual a 0, independente de seu nível de Potência. Se você for capaz de fazer a perícia funcionar com toque ou com contato visual (acima), esta limitação valerá -15%.

Apenas Uso Inconsciente

-20%

Esta limitação só pode ser comprada junto com a limitação *Incontrolável* (a seguir). A perícia psíquica não pode ser ativada conscientemente *sob nenhuma circunstância*. Ela só pode entrar em jogo sob o controle do GM, como resultado de uma falha num teste de Vontade do jogador quando ele estiver sob tensão. Os PCs podem comprar esta perícia na esperança de poder recomprá-la depois, mas ela foi desenvolvida para ser usada por NPCs, principalmente aqueles que não estão cientes de suas habilidades psíquicas.

Incontrolável

-30%

Esta limitação só está disponível para os poderes Antipsi, Eletrocinese, Psicocinese e Psicoteleporte. Seu poder tem a tendência de se manifestar por si próprio — mesmo contra sua vontade — quando você está nervoso ou excitado. Isto pode ser particularmente interessante se sua perícia for destrutiva e você tiver uma Potência muito alta.

Sempre que você estiver sob tensão (a critério do GM, mas uma situação de fobia está sempre carregada de tensão), você precisará ser bem sucedido num teste de Vontade para ser capaz de manter o controle de seu poder. Se você falhar na jogada, o GM assume o controle de seu poder, jogando como se ele fosse uma entidade separada de natureza hostil ou brincalhona. Em geral, é necessário apenas um teste por situação de tensão, mas um resultado maior ou igual a 14 é sempre considerado uma falha.

Pode ser que os GMs queiram usar como base para as ações de uma perícia incontrolável, os "desejos reprimidos" do personagem que se encontram refletidos em suas Peculiaridades e desvantagens mentais. Seu poder atacará primeiro aqueles que são obviamente seus inimigos e nunca se voltará contra você, mas ninguém mais estará a salvo. Depois de cada ato descontrolado (ou antes de um ataque contra um dependente ou uma pessoa amada) você tem direito a outro teste de Vontade para tentar controlar seu poder. Isto continua até você conseguir dominar o poder ou destruir tudo o que existe à sua volta!

Quando os poderes de um psi se encontram fora de controle, ele não pode nem mesmo escolher que perícias vai usar. O poder fora de controle pode usar perícias psíquicas que o indivíduo não possui normalmente (a não ser que o poder seja de uma perícia única), com um valor pré-definido igual à IQ em todas as perícias psíquicas disponíveis sob aquele poder. O psi sofre os efeitos normais de fadiga, mas a perícia não exige concentração para ser usada, já que ela está funcionando de forma autônoma.

A critério do GM, a "tensão" não precisa estar limitada a situações de perigo real. Alguém que está se esforçando para resolver um problema mecânico difícil, discutindo com o chefe ou tentando passar num exame está sob tensão. O mesmo acontece com alguém que está tendo um

pesadelo. Poderes incontroláveis podem explicar muitas "atividades" sobrenaturais, como o fenômeno poltergeist — veja o capítulo *O Fenômeno Psíquico*. Pode ser que você não esteja nem mesmo ciente de que seus poderes estão produzindo os efeitos em questão.

Inconstante

variável

Algumas vezes seu poder funciona e outras não! Ele simplesmente vai e vem e você nunca foi capaz de descobrir porque. Isto é completamente independente do teste de habilidade para ver se você atinge o alvo. Você pode ter um NH igual a 15 e continuar tendo problemas para fazê-lo funcionar!

Toda vez que você quiser usar seu poder, precisará conseguir um resultado menor ou igual ao Número de Ativação usando 3 dados. Depois de ter sido bem sucedido, o poder funcionará para aquele uso em particular. Quando você parar de usar o poder, será necessário um sucesso em um novo teste de ativação para que ele volte a funcionar.

Se falhar no teste de ativação, você pode continuar tentando nos turnos subsequentes, sem nenhuma penalidade. Cada tentativa repetida custa 1 ponto de fadiga. Se sua ST cair abaixo de 3, você precisará descansar e recuperar todos os pontos de fadiga antes de poder tentar usar o poder novamente.

Uma falha na tentativa de ativar o poder pode ser percebida por alguém que tem a perícia Detectar Psi, como o uso normal de uma perícia psíquica.

Para um Número de Ativação menor ou igual a 5 esta limitação vale -70%; menor ou igual a 8, ela vale -30%; para menor ou igual a 11, vale -20%; e para menor ou igual a 14, -10%.

Indisciplinável

-40%

Você não consegue aprender a controlar seu poder muito bem. Você aprende todas as perícias relacionadas com o poder afetado como se sua IQ fosse apenas 8 (ou submetida a um redutor igual a -1, se sua IQ já for menor ou igual a 8). Você nunca será capaz de conhecer uma perícia com um Nível de Habilidade maior do que 10.

TABELA DE PERÍCIAS PSÍQUICAS

Esta seção pode ser copiada e usada como referência. Ela relaciona todas as perícias psíquicas e descreve como elas funcionam.

Perícia: O nome da perícia psíquica. ★ significa que a perícia é passiva — nenhuma concentração é necessária para usá-la. Todas as outras perícias são ativas. + significa que pode ser necessário mais de um turno de concentração dependendo de como a perícia é usada. ± indica que modificadores extensivos são sempre aplicados ao Nível de Habilidade.

Fadiga: O custo em fadiga. Var. significa que o custo é variável. Um número entre parênteses, ex.: (10), indica a Potência mínima exigida para aquela perícia poder ser usada. Força Bruta, Esforço Extra, Tentativas Repetidas e Disputas de Habilidade podem aumentar o custo em fadiga — veja o parágrafo *Custo em Fadiga*, pág. 8.

Alcance: O alcance da perícia. TAT significa use a *Tabela de Alcance Telepático* (pág. 20). # significa que o objetivo tem de ser tocado ou estar à vista para a penalidade ser evitada. Se ele não estiver à vista ou não puder ser tocado, a perícia ainda pode ser usada com uma penalidade se o psi for capaz de visualizar o objetivo. Se nenhum alcance além de "#" for indicado, o alcance é teoricamente indefinido, e está sujeito aos limites acima. LDV significa linha de visão. PK significa que o alcance está definido na descrição da perícia *Psicocinese*, pág. 17.

Área: Objetivo, significa que ela só afeta um objetivo (ou hex); Auto, significa que ela só afeta o agente. Do contrário, a perícia tem uma área de efeito global. P = Potência. TAT/100 significa: use a *Tabela de Alcance Telepático* e divida o alcance por 100, arredondando para baixo.

Freq: com que frequência é necessário fazer um teste para manter o uso continuado de uma perícia. Seg = a cada segundo. Min = a cada minuto, var = varia; veja a descrição, (∞ significa que ela funciona até ser desligada e nenhum teste é necessário para mantê-la. Um n/a significa que a perícia não pode ser mantida.

Resist.: Vontade ou HT significam que o teste do psi é uma Disputa Rápida contra os atributos relacionados; HT/Vontade significa use o maior atributo; n/a significa que nenhuma Disputa Rápida é necessária. EM significa que o Escudo Mental do objetivo deve ser subtraído do Nível de Habilidade do psi. (Exceção: Se o efeito for de área, para afetar um indivíduo, o agente precisará ser bem sucedido com uma margem maior ou igual ao Escudo Mental do objetivo). Esp. significa que alguns objetivos podem ter um bônus especial de defesa — veja a descrição.

Página: a página onde a perícia está descrita.

Perícia	Fadiga	Alcance	Área	Freq.	Resist.	pág.
Antipsi						
Neutralizar	0	P metros	objetivo	n/a	HT/Vont.	10
Estética Psíquica	0	0	TAT/100	∞	Esp.	10
- alvo específico	0	LDV	objetivo	min	Esp.	10
Projeção Astral						
Projeção Astral	0	n/a	Auto	P min	n/a	10
Visão Astral ★	0	P2 metros	Auto	∞	n/a	11
Eletrocinese						
Confundir	0	P metros #	objetivo	n/a	HT	11
Ciberpsi	0	P metros #	objetivo	min	Esp.	11
Neutralizar Corrente	0	P2 metros #	P/4 metros	min	Esp.	12
Sentir Energia ★	0	P metros	Auto	∞	n/a	12
Escudo de Energia	1/min	n/a	Auto	seg	n/a	12

Perícia	Fadiga	Alcance	Área	Freq.	Resist.	pág.
Relâmpago ∞	0	Esp.	objetivo	n/a	Esquiva	12
Fotocinese	0	P ² metros	P/3 metros	min	n/a	13
Pulso Elétrico	0	P ² metros #	objetivo	n/a	Esp.	13
PES						
Clarividência	0	P ² cm x 2,0.	P ² cm	min	n/a	13
Clariaudiência	0	P ² metros	P ² metros/2	min	n/a	14
Clarisenciência	0	P ² cm x 2,0.	P ² cm	min	n/a	14
Sentido de Combate ★	0	n/a	Auto	seg	n/a	14
Precognição ∞	2	TAT	objetivo	n/a	n/a	14
– uso passivo: ★	0	n/a	objetivo	n/a	n/a	14
Psicometria	0	P ² cm x 2,0.	objetivo	n/a	n/a	14
Rastreamento Psíquico ∞	0	TAT	objetivo	n/a	Esp.	15
Cura Psíquica						
Cura ∞	var.	toque	objetivo	n/a	n/a	15
Prolongamento da Vida ★	0	n/a	Auto	∞	n/a	15
Controle do Metabolismo	0	n/a	Auto	var.	n/a	15
– para detectar mentiras ★	0	n/a	objetivo	∞	n/a	16
Percepção de Aura	0	P -1 metro	Auto	min.	n/a	16
Vampirismo Psíquico						
Drenar (Atributo)	0	P ² metros#	objetivo	n/a	Esp.	16
Drenar Emoção	0	P ² metros#	objetivo	n/a	Vont + EM	16
– efeito de área ∞	0	P ² metros#	P/3 metros	n/a	Vont + EM	17
Roubar Sonhos +	0	TAT	objetivo	n/a	Vont + EM	17
Roubar Energia	0	P metros#	objetivo	n/a	Vont + EM	17
Roubar Potência	1	P metros#	objetivo	n/a	Vont + EM	17
Psicocinese						
Criocinese	0	PK#	objetivo	n/a	n/a	17
Levitação	0	n/a	Auto	n/a	n/a	18
Escudo PK	1	n/a	Auto	seg	n/a	18
Pirocinese	0	PK#	objetivo	n/a	n/a	18
Telecinese ∞	0	PK#	objetivo	min.	n/a	19
Telepatia						
Aspecto ★	0	n/a	TAT/100	n/a	n/a	20
– mudar o aspecto	0	n/a	Auto	min	n/a	20
Percepção de Emoção ★	0	TAT	objetivo	∞	EM	20
– determinar emoção	0	TAT#	objetivo	n/a	EM	20
Apagar Assinatura	0	TAT#	objetivo	n/a	n/a	21
Husão	0	TAT#	objetivo	min	Vontade	21, 39
Golpe Mental	1	TAT#	objetivo	n/a	EM	21, 39
Punhalada Mental	2	TAT#	objetivo	n/a	EM	21, 39
Escudo Mental ★	0	Auto	Auto	∞	n/a	22
Transferência Mental	3	TAT#	objetivo	n/a	Vont + 5	23
Espada Mental	0	Esp.	n/a	min	n/a	23
Metaideomorfose +	0	TAT#	objetivo	n/a	Vontade	23
Detectar Psi ★ ∞	0	0	TAT	n/a	EM	24
– uso ativo ∞	0	0	TAT	n/a	EM	24
Farejar Assinaturas ∞	0	0	objetivo	n/a	Esp.	24
Sono	0	TAT#	objetivo	n/a	Vontade	24, 39
Sugestão	1	TAT#	objetivo	n/a	Vontade	24
Telecontrole	0	TAT#	objetivo	min	Vontade	25
Recepção Telepática	0	TAT#	objetivo	min	Vont + EM	25
Varredura Telepática ∞	0	TAT	TAT	min	EM	26
Transmissão Telepática	0	TAT#	objetivo	min	EM	26
– transmitir globalmente	0	n/a	TAT/100	n/a	EM	26
– grito	0	TAT	TAT/100	n/a	Esp.	26
Psicoteleporte						
Auto-psicoteleporte	0	TAT	Auto	n/a	n/a	27
Psicoteleporte de Combate	1	TAT/100	Auto	n/a	n/a	27
Exo-psicoteleporte ∞	0	TAT#	objetivo	n/a	n/a	2



TECNICAS PSIQUICAS AVANÇADAS

Cassie agachou-se no prédio em ruínas, sem levar em consideração seu próprio tornozelo quebrado e a poeira que cobria tudo após o monstruoso terremoto. Lá fora as sirenes faziam um barulho ensurdecedor, mas a ajuda ainda estava longe.

Michael jazia enterrado em uma pilha de destroços, com uma imensa laje de concreto imprensando seu corpo. Sua respiração era difícil — pelo menos uma costela havia sido esmagada, e era um milagre que ele ainda estivesse vivo. Ele não conseguia falar mas ainda era capaz de enviar seus pensamentos para ela.

“Encare a realidade, Cass, eu já era. O muro vai acabar de desabar com os tremores secundários, e não existe nenhuma maneira de você me tirar daqui. Deixe-me e se salve!”



"Não, tem de haver uma forma. Eu não vou deixar você morrer Michael". A voz de Cassie estava tensa, e de sua posição debaixo dos escombros, Michael viu que a aura dela estava manchada de vermelho, o aspecto do dragão se contorcia de medo e tristeza.

Ele tentou manter sua voz mental com um tom gentil. "Cassie seja realista. Eu já estou morto. Você tem de sair daqui antes que todo este lugar desabe. Esta laje deve pesar pelo menos uma tonelada — você só consegue usar sua telecinese para levantar, o quê, 1 quilo sozinha? Sem chance. Eu acho que seria melhor..." Michael parou — Cassie estava olhando para ele, um sorriso inesperado iluminava seu rosto arranhado e sujo de poeira.

"Michael é isso! Você está certo — Eu só consigo levantar 1 quilo sozinha. Mas o resto do pessoal está lá no hotel, dentro do meu alcance telepático — eu posso me ligar com eles, formar um gestalt: Jeremiah tem uma grande Potência em psicocinese, e com seu poder ligado aos dos outros, trabalhando através de meus olhos, nós somos capazes de fazê-lo!"

Enquanto via o aspecto de Cassie brilhar com esperança, Michael sentiu que talvez, apenas talvez, ele conseguisse escapar...



DISPONIBILIDADE DAS TÉCNICAS AVANÇADAS

Este capítulo descreve algumas aplicações especiais das perícias psíquicas já descritas. A maioria destas técnicas têm como foco as "três grandes" habilidades: Psicocinese, Telepatia e Psicoteleporte.

As técnicas psíquicas podem ser usadas por qualquer psi que tenham as perícias apropriadas — elas são métodos de se utilizar as perícias, e não perícias propriamente ditas. No entanto, a Gestalt (pág. 37), a Conexão de Poder (pág. 38) e a habilidade de mirar golpes mentais podem ser poderosos demais para algumas campanhas em que os psis não são o foco principal (apesar delas adicionarem um sabor considerável a campanhas centradas em psiquismo). O GM deve se sentir livre para proibir qualquer técnica psíquica que ele considerar que irá desequilibrar a campanha.

TÉCNICAS PSICOCINÉTICAS

Um psicocinético bem treinado é capaz de realizar dezenas de truques com seus poderes. Esta seção traz algumas dicas para se resolver as ações mais comuns (e as não tão comuns!) envolvendo perícias psicocinéticas.

Força Telecinética

Algumas vezes é importante saber qual é a força da TK de um psi em relação a um ser vivo. Se um telecinético de Potência 15 e um homem de ST 15 estão lutando pelo controle de uma maleta cheia de papéis valiosos, quem ficará com ela?

A ST efetiva da Telecinese de um psi é baseada em quanto peso ele é capaz de mover. Simplesmente divida por 12,5 o peso em quilos do objeto mais pesado que ele consegue erguer normalmente. Exemplo: Um telecinético de Potência 15 consegue erguer 125 kg, portanto, sua TK produz uma ST efetiva igual a 10.

Esta ST pode ser usada de qualquer forma que a ST normal pode ser usada, inclusive para agarrar e esmagar objetos.

Arremessos com Telecinese

Um telecinético não consegue arremessar um objeto mais pesado do que ele consegue erguer mentalmente. Para determinar a que distância um objeto pode ser arremessado, é preciso calcular a ST efetiva de telecinese (peso que pode ser erguido dividido por 12,5). Divida o peso do objeto pela metade da ST efetiva do telecinético para obter a razão de peso. Encontre a razão na coluna de Razão de Peso da Tabela de Arremesso de Objetos (arredonde a razão para cima!). Compare com o número na coluna de Distância e multiplique este número pela ST efetiva do psi. O resultado é a distância em metros que o objeto pode ser arremessado.

Tabela de Arremesso de Objetos

Razão	Distância
0,100	3,5x
0,125	3,0x
0,200	2,5x
0,300	1,9x
0,400	1,5x
0,500	1,2x
0,750	1,0x
1,00	0,8x
1,50	0,7x
2,00	0,6x
2,50	0,5x
3,00	0,4x
4,00	0,3x
5,00	0,25x
6,00	0,2x
8,00	0,15x
10,00	0,1x
20,00+	0,05x

Exemplo: Um psi tem Potência suficiente para erguer 250 kg, o que lhe dá uma ST Telecinética igual a 20. Ele deseja arremessar um objeto de 14 kg. $14/10 = 1,4$, razão que arredondada para baixo dá 1,0. Isto dá uma Distância de 0,8. O objeto pode ser arremessado a $[0,8 \times 20]$, ou 16 metros.

Para determinar o dano, veja a Tabela de Dano de Arremesso na próxima página.



Tabela de Dano de Arremesso

Peso do Objeto	Dano
Menos que 1 kg	GDP -2 por dado
1 kg a 2,5 kg	GDP -1 por dado
2,5+ kg até ST/2 kg	GDP
ST/2 até 1,5xST kg	GDP +1 por dado
1,5+xST até 3,5xST kg	GDP
3,5+xST até 5,5xST kg	GDP -1/2 por dado
5,5+xST kg	GDP -1 por dado

Um objeto arremessado com telecinese causará o dano normal que um GDP causaria (use a tabela existente no *Módulo Básico*) com base na ST efetiva usada para arremessá-lo, e tendo o dano por dado modificado de acordo com seu peso — veja estes modificadores na *Tabela de Dano de Arremesso* acima.

Exemplo: Um psi arremessa um objeto de 14 kg com sua Telecinese. Ele tem uma força TK efetiva igual a 20. O peso do objeto é maior do que a metade de sua ST em kg, mas é menor do que 1,5 x sua ST, portanto ele causa GDP+1 pontos de dano por dado. Como o dano normal para uma ST igual a 20 é 2D-1, GDP +1 por dado significa que seu dano aumenta em 2 pontos, logo ele causa 2D+1 pontos de dano por contusão.

Psicocinese em Combate

As Habilidades Psicocinéticas podem ser usadas em combate para ferir diretamente os oponentes, ou no caso de Escudo de Energia ou do Escudo PK, para proteger contra dano. Entretanto existem usos mais sutis da PK que podem ser tão letais quanto estes.

Fogo e Gelo

Usar a Pirocinese para derreter uma arma ou um dispositivo é uma coisa vistosa, mas difícil se não dispuser de uma Potência alta. No entanto, mesmo apenas alguns graus a mais na temperatura podem fazer com que um sistema eletrônico pare de funcionar: a maioria dos equipamentos falha em temperaturas superiores a 50°C. Com a Pirocinese você também pode detonar materiais sensíveis à temperatura, mas explodir um tanque de gasolina é praticamente impossível, pois a gasolina tem de ser aquecida como um todo.

Se a Criocinese estiver sendo usada para reduzir a temperatura de um objeto de metal para menos de -70°C, ele pode se tornar quebradiço. Dependendo do tipo e da estrutura do material, o GM pode decidir que sua RD fica reduzida à metade, e que qualquer ataque contundente que num único golpe cause dano igual a 1/3 da HT total de um objeto supercongelado vai estilhaçá-lo. Muitos dispositivos de Ultra-Tech (principalmente aqueles que foram desenvolvidos para funcionar no espaço) são fabricados com ligas avançadas ou materiais compostos ou não metálicos e, por isso, não são vulneráveis a baixas temperaturas.

Manipular Armas com a TK

Psicocinéticos com habilidade telecinética suficiente para manipular uma espada ou erguer uma arma podem vir a desejar lutar com elas. Determine a ST efetiva da telecinese para dano e a ST mínima necessária para manipular a arma como foi visto anteriormente.

Disparar uma arma ou usar uma arma de projétil é considerado “pontaria precisa, movimentação lenta, orientação precisa” com uma penalidade igual a -7 sobre o NH em TK. Caso você esteja manipulando uma arma à distância para atacar um alvo, sempre use a distância que for maior: do psi até a arma, ou da arma até o alvo.

Atacar ou apagar um golpe com uma arma de combate de perto é “mira precisa, movimentação rápida” com um modificador igual a -4 aplicado sobre o NH, e o alvo deve estar dentro do Alcance da arma (do contrário, ela tem de ser arremessada até o alvo, ou o psi tem de usar um turno para deslocar a arma até o adversário).

Gremlins!

Apanhar um objeto que outra pessoa está segurando usando a telecinese é um dos truques favoritos dos psis. Faça uma Disputa Rápida entre a ST efetiva da TK e a ST da pessoa que está segurando o objeto. Se a TK vencer você conseguiu tomar o objeto.

A TK e a Eletrocinese são eficientes para acionar objetos perigosos, armas, etc. A Telecinese também pode ser usada para puxar o pino de uma granada. Isto exige uma Potência maior ou igual a 10, e um sucesso num teste de habilidade submetido a um redutor igual a -1. Use o mesmo procedimento para soltar travas de segurança, o breque do carro, etc.

É mais fácil remover a segurança de uma arma ou puxar o gatilho (use um redutor igual a -2). É necessário uma Potência maior ou igual a 5 — menos se a arma tiver um “gatilho sensível”. Pode-se fazer um teste submetido a um redutor igual a -6 para *emperrar* deliberadamente uma arma que dispara projéteis. Pode ser que as armas Ultra-Tech tenham gatilhos eletrônicos ao invés dos mecânicos, que exigem apenas o mais leve dos toques (Potência maior ou igual a 1). Por outro lado, algumas armas Ultra-Tech só podem ser ativadas através de uma interface neural — um ciberpsi poderia ser capaz de dispará-las, mas não um telecinético.





TÉCNICAS TELEPÁTICAS

A Telepatia é o poder psíquico mais versátil que existe, por esta razão, a maioria das técnicas descritas neste capítulo são para telepatas. Algumas exigem que dois ou mais psis trabalhem em conjunto. A expressão suprema disto é a *gestalt*, ou "mente grupal" em que vários psis formam uma consciência única, combinando seus poderes para formar uma entidade coletiva.

Transmissões de Longa Distância

O alcance da Transmissão Telepática pode ser aumentado enviando-se uma mensagem breve mas potente. Deve-se aplicar sobre o NII uma penalidade igual a -1 por palavra; uma emoção ou figura simples pode ser enviada sem nenhuma penalidade. Quando estiver enviando uma mensagem simples, a Potência do personagem é tratada como se fosse *5 níveis mais alta*, mas ele não é capaz de manter contato: são necessários um turno de concentração e um teste de habilidade para cada mensagem.

Qualquer falha "anula" as habilidades telepáticas do psi durante 1D horas. Se estava a uma distância menor do que 10% do alcance máximo *normal* do telepata, o objetivo recebe a mensagem, mas também sofre os efeitos de um Grito telepático (v. pág. 26) — a esta distância, a mensagem enviada é tão alta que chega a ser dolorosa!

Ataques Telecinéticos Diretos

A Telecinese pode ser usada para se alcançar a parte interna de uma pessoa e atacar o corpo da vítima — espremendo os órgãos internos, por exemplo. O Dano que um ataque deste tipo causa é calculado usando-se a tabela de *Golpes em Balanço* (MB pág. 74) tendo como base a Potência PK. Assim, por exemplo, um telecinético com Potência igual a 7 causaria 1D-3 pontos de dano por segundo, e um com Potência igual a 10 causaria 1D pontos de dano por segundo. O atacante pode também tentar (com seu NH submetido a um redutor igual a -3) causar a perda de pontos de fadiga ao invés de pontos de vida.

Para iniciar este ataque, o psi tem de ser capaz de ver ou tocar a vítima e visualizar o interior do seu corpo. Isso exige um sucesso num teste de IQ, Fisiologia+3 ou Cirurgia+3. Apenas uma tentativa é permitida. Uma outra alternativa, seria usar a Clarividência para ver o interior da pessoa — neste caso, é necessário um teste de Clarividência, com um turno de concentração.

Com o alvo à vista, o personagem começa seu ataque telecinético. Isto exige um turno de concentração e um teste de PK. Se o teste for bem sucedido, a vítima sofre dano enquanto o psi mantiver a habilidade ativa! Nenhum teste posterior é necessário, a não ser que a vítima saia da sua linha de visão. Neste caso, é necessário, um novo teste com um redutor igual a -3 para manter o contato. É necessário um novo teste de habilidade a cada minuto, mas geralmente a vítima não dura tanto.

Este tipo de ataque não precisa ser restrito a um ser vivo. Um psi poderia, com a mesma facilidade, atacar um robô (ou um rádio) e puxar seus fios ou esmagar os circuitos. Use o mesmo procedimento.

Ataques Neurais

Um ataque telecinético direto pode também ter os feixes de nervos como alvo, com a finalidade de induzir dor ou prazer extremos. Trate este caso como um ataque que causa a perda de pontos de fadiga (redutor igual a -3 sobre o NH): a fadiga infligida é dividida por dois (arredondada para baixo), mas o objetivo tem de ser bem sucedido em um teste de HT para evitar ficar mentalmente atordoado em cada turno que ele é atacado, submetido a um redutor igual a -1 para cada ponto de fadiga perdido. Os modificadores de Força de Vontade e Vontade Fraca devem ser aplicados. Contra a dor, a vantagem Hiposalgia dá um bônus igual a +5 e o Baixo Limiar de Dor impõe um redutor igual a -5.

Agarrando com Telecinese

Uma tática comum com telecinese é agarrar alguém e empurrá-lo em direção ao chão ou espremê-lo. Para as tentativas de agarrar usando TK, o sucesso não é automático: use as regras de Combate de Perto (MB pág.111). Substitua o NH em PK pela DX quando estiver fazendo as Disputas de DX. Para disputas de ST use o peso máximo em quilos que você consegue levantar dividido por 12,5.



Defesas PK

Se um psi com Poder Psicocinético for atacado usando-se as perícias Pirocinese, Criocinese ou com um ataque telecinético direto (espremendo os órgãos internos, etc.), o defensor poderá automaticamente subtrair até metade de sua Potência PK (arredondada para baixo) do nível de Potência efetivo do atacante.

Se um personagem é atacado por Pirocinese e ele (ou um amigo) tem a perícia Criocinese (ou vice-versa), usar a perícia oposta para tentar fazer a temperatura voltar ao normal é uma tática válida. Este caso *não* é uma disputa de habilidades — trata-se simplesmente de um psi alterando a temperatura de um modo e o outro tentando reverter isto.

Manipulação de Energia

Mudando a Frequência de Lasers

Um psi com Potência 15+ e a perícia Fotocinese é capaz de mudar a frequência de uma arma laser um nível para cima (ex.: de laser para laser de raios-x, ou de raio-x para raio gama), ou para baixo (ex.: de laser para microondas, transformando a arma em um disruptor). Neste caso, seu NH está submetido a um redutor igual a -5. Ele tem de estar segurando o laser para poder fazê-lo. Isto sobrecarregará fortemente a célula de energia da arma e, em geral, a queimará (cada tiro custa 5x a energia normal, o número para malfuncionamento aumenta para 12), mas pode ser muito útil enquanto a arma durar!

Criando Feixes de Partículas

Com a perícia Eletrocinese submetida a um redutor igual a -5 (para ativar o poder, não para acertar o alvo com ele) e uma Potência igual a 15, um psi com a perícia Relâmpago consegue transformar seu relâmpago em um feixe contínuo de partículas ao invés de um arco elétrico normal. Isto aumenta o dano causado para 1D pontos para cada 2 níveis de Potência!

Comunicação Bilateral

Uma comunicação entre dois telepatas pode ser iniciada com o uso da Transmissão Telepática. Depois que estiver ciente de sua presença, o outro telepata poderá fazer seu próprio teste de Transmissão Telepática (com um bônus igual a +4, porque o contato já havia sido feito). Os dois telepatas têm de, como de costume, fazer um novo teste de habilidade a cada minuto de conversação, mas *todos* os testes para a manutenção de um contato bilateral recebem um bônus igual a +4.

Para uma verdadeira comunicação bilateral, cada telepata tem de estar dentro do raio de ação de sua própria Transmissão Telepática e do outro. Mas um telepata muito poderoso seria capaz de manter uma comunicação bilateral com alguém completamente sem talento, usando a Transmissão Telepática para falar e a Recepção Telepática para receber respostas subvocalizadas.

Comunicação Completa

Se os dois telepatas estiverem enviando e recebendo como descrito acima, e ambos tiverem um NH maior ou igual a 10 *tanto* em Transmissão quanto em Recepção Telepática, eles poderão entrar em *comunicação completa*, algumas vezes conhecida como *estado de comunhão*. Cada um deles estará ciente de *tudo* que o outro pensa e capta, e a comunicação é 10 vezes mais rápida do que a fala!

Telepatas em comunicação completa experimentam uma forma excepcionalmente profunda de compreensão mental que transcende a comunicação normal.

É impossível mentir em comunicação completa.

Entrar em comunicação completa é uma pré-condição para se estabelecer uma gestalt telepática.

Interação Indireta

Mesmo que dois ou mais telepatas estejam "dentro" da mesma mente, eles não poderão se comunicar diretamente através da mente do terceiro. Eles podem usá-la como uma "estação repetidora", mas *somente* se a terceira mente for a de um telepata que esteja ouvindo e repetindo a mensagem de uma mente para a outra.



Escuta Telepática

Se dois telepatas estiverem lendo a mente de um mesmo objetivo, eles perceberão um ao outro, a não ser que um deles esteja deliberadamente se escondendo. Neste caso, faça uma Disputa Rápida entre os níveis de habilidade em Recepção Telepática (o GM pode fazer os testes para manter o segredo). Se um psi estiver procurando intrusos mentais, ele receberá um bônus igual a +2 em sua tentativa de detecção.

Se um dos psis escapar da detecção, ele será capaz de escutar qualquer mensagem que o outro telepata venha a enviar usando Transmissão Telepática. Ele também perceberá, mas não será afetado por, tentativas de uso de Telecontrole, Sono, Sugestão ou Metaideomorfoso.

Se os dois telepatas estiverem tentando se esconder, e nenhum dos dois estiver ciente do outro, o GM deve fazer duas disputas — uma para ver se A percebe B e outra para ver se B percebe A.

Existe uma forma mais sofisticada de escuta. Um personagem com Percepção Psíquica que detectou o uso ativo de Transmissão Telepática e foi bem sucedido em seu teste de Recepção Telepática por uma margem maior ou igual a 7 pode tentar *interceptar* a comunicação (contanto que ela ainda esteja acontecendo). Leve em conta a distância até o transmissor ou até o receptor, o que estiver mais próximo. Os Escudos Mentais não têm nenhum efeito, e não existe nenhuma forma de qualquer uma das duas pessoas perceber que a mensagem está sendo interceptada (a não ser que elas também possuam Percepção Psíquica...).

Faça um teste normal contra a perícia Transmissão Telepática, mas o objetivo é a mensagem em si. Um sucesso com uma margem entre 0 e 2 significa que uma vaga idéia do conteúdo da mensagem é fornecida, junto com associações emocionais: o psi pode descobrir que era "um aviso urgente" ou "uma calma discussão de um plano tático". Um sucesso com uma margem maior ou igual a 3 permite ao psi captar todo o conteúdo da mensagem.

Para poder continuar com a escuta, é preciso ser bem sucedido em um teste de manutenção por minuto.

Gestalt Telepática

Em uma *gestalt*, dois ou mais psis combinam suas mentes formando uma mente mais poderosa para focalizar seu poder.

Um membro da *gestalt* tem de ser escolhido como seu *coordenador*, responsável por manter as mentes unidas. Todos os indivíduos têm de entrar em comunicação completa (pág. 36) com o coordenador. Isto exige que eles façam contato telepático com o coordenador usando Transmissão e Recepção Telepática, e o coordenador tem de fazer o mesmo com eles. Alternativamente, é possível usar uma *Teia Gestalt* (pág. 61) psicotecnológica para conseguir a *comunicação completa*, permitindo que não telepatas se unam à *gestalt*.

Uma *gestalt* só pode iniciar um feito psíquico por vez, que é dirigido pelo coordenador. Se a *gestalt* estiver usando uma perícia ativa, todos os seus membros têm de se concentrar nela. Calcule a distância do coordenador (com telepatas bons o suficiente, é possível ter uma *gestalt* bastante dispersa). O Nível de Habilidade de uma *gestalt* é igual ao NH do membro com o maior Nível de Habilidade. Mas, pelo fato das mentes estarem ligadas, qualquer perda de pontos de fadiga e os efeitos de falhas críticas (incluindo qualquer efeito especial quando se está usando Amplificadores Psíquicos) são sofridos em conjunto por todos os participantes da *gestalt*.

A força da Potência da *gestalt* em qualquer habilidade é igual à Potência do membro mais poderoso do grupo, mais um bônus baseado numa fração da Potência *total* (naquela habilidade) de todos os outros membros. Use a tabela a seguir para determinar o bônus:

Potência Total	Bônus de Potência	Potência Total	Bônus de Potência
1 - 3	+1	36 - 48	+6
4 - 8	+2	49 - 63	+7
9 - 15	+3	64 - 80	+8
16 - 24	+4	81 - 99	+9
25 - 35	+5	100 - 120	+10

Os aumentos subseqüentes seguem a mesma progressão: o bônus é igual à raiz quadrada da Potência total, arredondada para baixo.



Gestalt em Ação

Pega em um terremoto, Cassie Izumi (pág. 126) quer usar sua Psicocinese para erguer uma peça de concreto de uma tonelada que prendeu seu amigo Michael no chão. Mas, ela só tem uma Potência Psicocinética igual a 8 — suficiente para levantar apenas 1 kg. Felizmente, ela é muito melhor em telepacia. Usando sua mente, ela entra em contato com quatro psis poderosos que têm Potência telepática suficiente para alcançá-la e formar uma *gestalt*. Três dos telepatas são Psicocinéticos: Sean (Potência PK 12), Tau Lin (Potência PK 6), e Jeremiah (Potência PK 15). Infelizmente a quarta, Christine não tem habilidades psicocinéticas, portanto, ela não pode ajudar.

A Telecinese requer linha de visão e Cassie é a única que se encontra na cena, por isso, ela tem de ser a coordenadora. Os outros juntam suas mentes em comunicação completa com Cassie e ela com eles. Para fazê-lo Sean, Jeremiah e Tau têm de ser bem sucedidos em um teste de Transmissão Telepática e outro de Recepção Telepática, e Cassie tem de fazer três de cada. Sete segundos mais tarde (com duas falhas que provocam a perda de pontos de fadiga por tentativas repetidas) o grupo está em comunicação telepática completa — uma *Gestalt*. Mas, será que eles são capazes de erguer a peça de concreto?

O melhor poder PK do grupo é o de Jeremiah com Potência igual a 15. Deixando ele de fora, os poderes PK remanescentes dão uma Potência total igual a 26, o que dá um bônus igual a +5 ao poder de Jeremiah. Com uma Potência efetiva igual a 20, eles são capazes de erguer 750 kg. Normalmente, isso não seria suficiente, Cassie decide fazer um esforço extra (pág. 8) gastando 6 pontos de fadiga para aumentar em 2 níveis a Potência (e ficando submetida a um redutor igual a -4 no teste de habilidade), o que seria suficiente para levantar 1 tonelada. Mas, pelo fato de estarem em uma *Gestalt*, Tau, Sean e Jeremiah também perdem pontos de fadiga.

O telecinético com melhor Nível de Habilidade do grupo é Tau Lin, com NH igual a 17 em telecinese. Jogando contra este Nível de Habilidade (submetido a um redutor igual a -4 devido ao esforço extra) Cassie tira 9 e é bem sucedida: a peça de concreto se ergue no ar e Michael está livre.

Escudos Estendidos

Com uma Potência igual a 4+, é possível estender o Escudo Mental, o Escudo PK e o Escudo de Energia de modo a proteger outras pessoas além do psi.

Diminuindo o nível de Potência efetivo do escudo em 3 pontos, seu raio pode ser estendido de modo a cobrir qualquer pessoa que se encontre dentro do hex do agente. Cada redução adicional de 3 níveis na Potência dobra o raio.

O agente do escudo pode decidir no começo de seu turno, se ele irá expandir ou contrair a área coberta pelo escudo. Isto não conta como uma ação.

Se houver vários escudos do mesmo tipo se sobrepondo, use o valor do maior mais 20% (arredondado para baixo) da força ou da RD dos escudos mais fracos.

Assistência Telepática

Se um telepata está controlando um objetivo com Telecontrole, lendo seus pensamentos com Recepção Telepática, ou influenciando-o com a perícia Ilusão, outro telepata pode tentar impedi-lo, desde que ele saiba qual a perícia que está sendo usada no objetivo.

Para isso é necessário entrar na mente do objetivo usando Recepção Telepática; o psi interventor deve estar ciente do intruso. Isto acontecerá automaticamente se a pessoa estiver sendo afetada por Telecontrole ou Ilusão; no caso de Recepção Telepática veja a descrição da *Interação Indireta* (pág. 36).

Expulsar um psi hostil exige uma Disputa Rápida entre os dois telepatas. O psi amigável tem de se concentrar durante um turno, depois fazer um teste da mesma perícia que o intruso (ex.: Ilusão contra Ilusão). Os dois psis adicionam a Potência que eles têm em Telepatia aos seus NHs. Se o psi amigável ganhar, o intruso é expulso da mente do objetivo. Se perder, ele pode tentar novamente, mas submetido às penalidades normais devidas a tentativas repetidas. Ganhe ou perca, o intruso estará ciente da tentativa do psi interventor!



Conexão de Poder

Apesar de esta não ser uma forma de mente grupal verdadeira, uma conexão de poder é uma espécie de gestalt forçada. Ela exige altos Níveis de Habilidade em Recepção Telepática e Telecontrole, mas permite que o agente incapacite outro psi e depois roube Potência de seu cérebro.

Para usar a conexão de poder, o telepata tem de já ter entrado na mente do objetivo usando Recepção Telepática, e ter sido bem sucedido com uma margem maior ou igual a 7, alcançando o subconsciente.

Uma conexão de poder exige uma Disputa Rápida entre o NH em Telecontrole do agente e a Vontade do objetivo +5 (se o objetivo estiver desejando cooperar, faça simplesmente um teste de Telecontrole). Isto conta como um uso ativo de psiquismo normal (que exige um turno de concentração, etc.). O Escudo Mental não tem nenhum efeito, pois o telepata já passou pelas defesas do objetivo. Se o agente vencer, a conexão de poder foi bem sucedida, veja abaixo. Uma falha permite que o agente tente novamente no próximo turno, mas submetido às penalidades usuais por tentativas repetidas. Também irá automaticamente alertar o alvo, que pode tentar forçar o telepata intruso a sair de sua mente (veja o parágrafo *Saia de Minha Mente*, pág. 22), atirar nele, etc.

Se a tentativa for bem sucedida, o objetivo cai imediatamente num transe e não é capaz de fazer mais nada até o telepata libertá-lo. Enquanto mantiver a conexão de poder (veja abaixo), o telepata pode se aproveitar dos poderes psíquicos que ele e o objetivo possuem, usando-os para aumentar seu próprio nível de Potência efetivo. Veja o nível de Potência do objetivo na *Tabela de gestalt* (pág. 37) e use-o para determinar com exatidão o bônus de Potência a ser adicionado.

Exemplo: Cassie possui uma Potência Psicocinética igual a 8, uma Potência Telepática igual a 16 e uma PES igual a 5. Ela usa a Conexão de Poder em Sean, que tem uma Psicocinese com Potência igual a 12, Telepatia com Potência igual a 7 e Cura Psíquica com Potência igual a 2. Consultando a *Tabela de gestalt* na pág. 37, vemos que Cassie é capaz de pegar emprestada a perícia Telepática de Sean para ganhar um Bônus de Potência igual a +2 a ser adicionado em sua própria Telepatia aumentando-a para 18, e sua Psicocinese para receber um bônus de +3, aumentando a sua própria para 11. Ela não pode aumentar sua PES pois Sean não possui este poder, nem pode se utilizar dos poderes de Cura Psíquica dele pois ela não os possui.

Todos os custos em fadiga e os efeitos de falhas críticas são sofridos pelos dois personagens.

A Conexão de Poder pode ser mantida por um minuto, durante o qual o agente pode se engajar em outras atividades ou usar habilidades psíquicas (submetido à penalidade por tarefas múltiplas) enquanto o objetivo permanecer inconsciente. A cada minuto, o telepata tem de fazer uma nova Disputa Rápida entre o NH em Telecontrole e a Vontade+5 do objetivo se este se opôs à operação, ou outro teste de Telecontrole, se ele tiver optado por cooperar para mantê-la.

Apontando Golpes Mentais

A perícia Golpe Mental pode ser apontada, como um ataque físico. Não existe penalidade para acertar, mas o dano normalmente é menor do que o que seria causado pela perda normal de fadiga. Os alvo podem ser:

O Ego: Os Golpes Mentais contra o Ego são resolvidos com um teste de habilidade normal, mas não causam dano físico. Ao invés disto, um Golpe Mental no Ego faz com que o objetivo perca seu senso de "si mesmo". Ele só pode ser usado contra oponentes conscientes. Avalie o dano normalmente, mas não o aplique como fadiga. Para cada dois pontos de dano, a Vontade do objetivo é reduzida em 1 ponto. Se isto reduzir a Vontade para um valor menor ou igual a 3, o objetivo se torna efetivamente um autômato ou um zumbi, sem vontade própria, que obedecerá apaticamente as ordens de qualquer outra pessoa (com a DX e a IQ submetidas a um redutor igual a -2). Se a Vontade for reduzida a 0, o objetivo perde a vontade de viver, e entra em coma; a não ser que ele esteja ligado a um sistema de manutenção de vida, será necessário um sucesso num teste de HT por dia para ele permanecer vivo.

O Sistema Nervoso Central: É possível dirigir um Golpe Mental contra os centros motores do cérebro do alvo numa tentativa de desestruturar seu sistema nervoso. Avalie o dano normalmente, mas não aplique o resultado à fadiga. Ao invés disto, reduza a DX do objetivo em 1 ponto para cada 2 pontos de dano.

A Memória: É possível dirigir um Golpe Mental de modo a desestruturar ou destruir memórias recentes de uma forma similar à terapia de eletrochoque. Esta operação não é tão precisa quanto a Metaideomorfose!

Esta operação só funciona em oponentes conscientes. Se o Golpe Mental for bem sucedido, avalie o dano normalmente, mas só aplique metade dele (arredondado para cima) na fadiga. A outra metade é o número de minutos de memórias recentes anteriores ao Golpe Mental que são perdidas. *Exemplo:* o dano causado por um Golpe Mental foi 5 pontos. O personagem perde 3 pontos de fadiga e 2 minutos de sua memória.

Um Escudo Mental: É possível dirigir um Golpe Mental contra um Escudo Mental ao invés de dirigi-lo contra seu dono. A Potência do Escudo Mental do alvo protege o escudo somente com a metade de seu valor atual (depois das reduções devidas a danos anteriores causados nele ou à Força Bruta, pág. 22). Se o ataque for bem sucedido, o dano será subtraído da força efetiva do Escudo Mental ao invés da fadiga do alvo. Se um ataque causar dano suficiente em um Escudo a ponto de reduzir sua Potência a 0, todo dano em excesso é aplicado à fadiga do dono do escudo. Um Escudo Mental eletrônico pode ser afetado da mesma forma que um Escudo Mental físico. Reduzir a Força a 0 curto-circuitará o aparelho — será necessário uma hora, ferramentas apropriadas e um sucesso num teste de Eletrônica (Psicotrônica) para consertá-lo.

Um Golpe Mental dirigido contra um Escudo Mental nunca atordoará o alvo; outros Golpes Mentais apontados ainda Atordoam Mentalmente o objetivo se forem bem sucedidos, e se ele falhar em seu teste de HT.

Pontos de DX, níveis de Força de Vontade ou Escudo Mental perdidos são recuperados à razão de 1 a cada 10 minutos. Os níveis de Vontade Fraca adicionados são perdidos no mesmo ritmo. No entanto, se a Vontade for reduzida a zero, somente ajuda externa será capaz de recuperá-la (veja o parágrafo *Recuperando Atributos*, na pág. 44). Enquanto uma ajuda externa não recuperar toda a Vontade da vítima, nenhum ponto de Vontade se regenerará sozinho.

Escudos Mentais Ofensivos

Um Escudo Mental normal funciona como uma barreira contra psis intrusos. No entanto, é possível ter defesas mais exóticas usando-se as perícias apropriadas, defesas que fazem mais do que simplesmente manter os intrusos afastados.

Armadilha Mental

Qualquer personagem que tenha Escudo Mental e Metaideomorfose com um Nível de Habilidade maior ou igual a 14 tem a capacidade de preparar uma armadilha mental. Ele precisa ser bem sucedido em um teste de: Escudo Mental-3 ou Metaideomorfose-3, o que for menor. O tempo necessário, em minutos, é 60 menos o dobro do menor Nível de Habilidade. Uma tentativa de preparar uma Armadilha Mental sempre custa 2 pontos de fadiga. Faça uma anotação da margem pela qual o teste foi bem sucedido.

Depois de preparada, qualquer um (amigo ou inimigo) que penetrar na mente com escudo usando Vampirismo Psíquico ou Recepção Telepática acionará a armadilha.

Se o teste de Vampirismo Psíquico ou Recepção Telepática for bem sucedido por uma margem maior do que a conseguida no teste da Armadilha Mental, o intruso percebe a armadilha e pode tentar desativá-la antes dela detonar.

Para desarmar a armadilha é preciso um sucesso imediato num teste de Metaideomorfose, Recepção Telepática-5 ou Telecontrole-5, o que for maior. Um sucesso por uma margem maior do que a conseguida pelo criador da armadilha (quando ela foi armada) será suficiente para desarmá-la.

Se o intruso não perceber a armadilha ou, se tentar desarmá-la e falhar, ela disparará. O intruso tem de fazer um teste de Vontade-5, mais sua Potência Telepática, menos a Potência Telepática e qualquer bônus de Força de Vontade do criador da armadilha. Se vencer, o intruso estará livre. Se ele falhar, sua mente ficará presa em um *looping mental* dentro da mente do defensor.

Uma pessoa presa em um *looping mental* está efetivamente incapacitada. Seu corpo cai, inconsciente. Ela pode tentar se libertar todo turno (faça testes como descrito anteriormente), mas cada vez que falhar no teste, ela perde 2 pontos de Vontade à medida que seu ego se desintegra sob a pressão de uma consciência alheia. Se a Vontade for reduzida a 0 ou menos, o intruso entra em coma; veja os resultados no parágrafo *Apontando Golpes Mentais*, acima.

Caso ele consiga se libertar antes disso, sua Vontade se recupera à razão de 1 ponto a cada 10 minutos. (Não trate Vontade perdida como perda de IQ, que permanece a mesma, e sim como se perdesse níveis de Força de Vontade ou ganhasse níveis da desvantagem Vontade Fraca.)

Ataques Telepáticos de Área

Algumas habilidades telepáticas podem ser usadas contra mais de um alvo por vez. Qualquer telepata com Potência 10+ pode usar as perícias Golpe Mental ou Punhalada Mental como um golpe com efeito de área, submetido a um redutor igual a -5 sobre seu NH. A área afetada é baseada no uso "global" de telepatia, em uma área qualquer dentro de seu alcance telepático normal. *Exemplo:* Um telepata com Potência 13 consegue atacar uma área com um raio de 4 metros, em qualquer lugar a menos de 400 metros de distância.

Com as ampliações apropriadas, as perícias Sono e Ilusão também podem ser usadas em grupos.

Se acontecer de pessoas com níveis diferentes de Escudo Mental ou Resistência Psíquica serem apanhadas numa área de ataque telepático, não subtraia a Resistência Psíquica ou o Escudo Mental do Nível de Habilidade do agente como é feito normalmente. Ao invés disso, anote simplesmente a margem pela qual o Golpe Mental do atacante foi bem sucedido. Se o poder do Escudo Mental ou o nível de Resistência Psíquica de um determinado defensor for maior que esta margem, então o ataque não conseguiu afetá-lo.

Afetando Grupos: Uma Regra Opcional

Quando estiver avaliando um ataque telepático sobre uma área grande, pode ser muito cansativo para o GM fazer o teste de resistência para cada pessoa que se encontra na área afetada. Se desejar, o GM pode utilizar a tabela de *Probabilidade de Sucesso do MB*, pág. 45, para determinar, em média, quantas pessoas presentes na área são afetadas pelo Poder.

O GM começa deixando que o PC jogue contra seu Nível de Habilidade. Se ele for bem sucedido, o GM subtrai a margem pela qual o teste foi bem sucedido do atributo médio (normalmente 10, modificado pelo Escudo Mental, etc.) da multidão. Depois ele encontra este número na tabela. A percentagem indica que parte da multidão irá provavelmente resistir ao ataque do PC.

Exemplo 1: Darren usa seu NH 13 em Ilusão para afetar um grupo que ocupa uma área de 10 hexes (10 pessoas). Ele tira 11, e é bem sucedido com uma margem igual a 2. O GM assume que esta é uma multidão completamente mediana (IQ 10), e olha a linha correspondente a 8 (10-2) na tabela. Ela indica que é provável que 25.9% das pessoas resistirão. Arredonda-se para 3 pessoas.

Exemplo 2: Darren é bem sucedido por uma margem igual a 5, mas os objetivos estão protegidos com escudos mentais que adicionam 2 pontos à resistência deles, dando-lhes uma resistência igual a 12 (IQ 10 + 2). O GM olha a linha correspondente a 7 (12-5) na tabela, que indica que 16.2% dos objetivos resistiram. Portanto, duas pessoas não foram afetadas.

Combate Telepático

Usando estas regras avançadas, o combate mental pode ser tão complexo quanto os jogadores desejarem. Vejamos um exemplo:

Cassie está caçando o telepata Astaroth, e finalmente consegue encurralá-lo em seu esconderijo. Os dois têm Potência Telepática suficiente para estarem dentro do alcance um do outro, e eles começam um duelo mental.

Astaroth tem ST 11, IQ 15 e 1 nível de Força de Vontade. Ele tem uma Potência Telepática igual a 13, e entre suas perícias incluem-se Golpe Mental 18, Escudo Mental 15, Telecontrole 15, Recepção Telepática 21 e Transmissão Telepática 15.

Cassie tem ST igual a 9, IQ igual a 14 e 2 níveis de Força de Vontade. Ela tem uma Potência Telepática igual a 16, e as perícias Escudo Mental 15, Golpe Mental 21, Transmissão Telepática 14, Recepção Telepática 17 e Telecontrole 15.

1º Turno: Cassie tem o maior valor de deslocamento, por isso ela age primeiro. Ela decide desferir um Golpe Mental, e se concentra. Em seu turno, Astaroth retaliará com Recepção Telepática, na esperança de conseguir penetrar nos escudos de Cassie e depois usar sua perícia Sono. Ele também usa um turno para se concentrar.

2º Turno: No início de seu turno, o ataque de Cassie é resolvido. Um Golpe Mental custa automaticamente 1 ponto de fadiga. Ela tem Golpe Mental 21, que está submetido a um redutor igual a -13 devido ao Escudo Mental de Astaroth que tem Potência igual a 13, e um bônus igual a +1 porque ela conhece Astaroth superficialmente (ela andou estudando-o). Cassie precisa tirar 9 ou menos. Ela tira 8, e é bem sucedida por uma margem igual a 1. Como Cassie tem Potência igual a 16, Astaroth sofre 1D+1 pontos de dano. Cassie tira um 2 que se transforma em 3, mas como o ataque visa o Ego, seu efeito é reduzido à metade (arredondado para baixo). Astaroth perde 1 ponto de Vontade, que apaga seu bônus de Força de Vontade. Astaroth tem agora de ser bem sucedido em um teste de HT para não ficar mentalmente atordoado e perder a concentração em sua Recepção Telepática. Ele tem HT igual a 12 e tira 10 o que corresponde a um sucesso, logo, ele continua concentrado.

Enquanto ataca, Cassie já está se concentrando para sua próxima ação. Ela decide usar Recepção Telepática, uma perícia diferente. Mas ela precisa primeiro evitar Astaroth!

Agora a tentativa de Recepção Telepática de Astaroth é resolvida. Ele tem NH igual a 21 que caiu para 20 pois sua IQ diminuiu devido ao ataque de Cassie. Ele usa a manobra *Força Bruta* (veja Escudo Mental pág. 22): ele subtrai metade de sua Potência em Telepatia (arredondada para baixo) do escudo de Cassie reduzindo sua Potência efetiva de 16 para 10, com o custo adicional de 1 ponto de fadiga. Seu NH efetivo em Recepção Telepática é igual a 20 e está submetido a um redutor igual a -10 (o Escudo Mental dela) e outro igual a -2 (o bônus de Força de Vontade é subtraído da Recepção Telepática) o que significa que ele tem que tirar 8 ou menos. Ele tira 10 e falha. Ele perde 1 ponto de fadiga, e sua ST cai para 10. Como não deseja se submeter ao redutor igual a -2 por "tentativas repetidas" na Disputa de Recepção Telepática contra o Escudo Mental, ele decide mudar de tática e começa a se concentrar num Golpe Mental.

Continua na próxima página.

Escudo Refletivo

A decisão de se defender com um Escudo Refletivo deve ser tomada depois de uma intrusão telepática ter sido anunciada; mas antes dos dados serem jogados para o teste de habilidade. Um Escudo Refletivo tem apenas metade (arredondado para baixo) da Potência normal (dividida por dois depois que todos os modificadores foram aplicados). Entretanto, se qualquer tentativa de penetrá-lo com um Golpe Mental, uma Punhalada Mental ou Recepção Telepática falhar, o poder psíquico do intruso será refletido de volta, contra ele! Como as perícias Sono, Telecontrole e Metaideomorfose só funcionam depois de o escudo ter sido penetrado, elas não podem ser refletidas.

Um Golpe ou Punhalada Mental afetam diretamente o atacante — avalie o dano normalmente com base na Potência do atacante, e aplique-o contra ele. No caso de Recepção Telepática, o personagem que está usando o Escudo penetra na mente do intruso. Use as regras normais de Recepção Telepática para determinar o nível de pensamento captado, mas use como base a margem pela qual falhou o teste de habilidade do intruso. O defensor pode permanecer na mente do intruso durante o próximo minuto, e pode tentar usar Telecontrole, Sono ou Metaideomorfose se ele tiver estas perícias.

Um Escudo Refletivo é uma tática de defesa muito útil, mas como ele tem apenas metade da Potência normal de um Escudo Mental, é perigosa se for usada contra um inimigo com alto Nível de Habilidade.



Bloqueio Mortal

Um psi que tem mais medo de uma sondagem mental do que da morte pode tentar ativar um *bloqueio mortal* — uma medida desesperada em que ele programa sua mente para se auto-destruir ao invés de se submeter à vontade de outra pessoa.

Ajustar um Bloqueio Mortal exige um minuto de concentração, e uma utilização ativa com sucesso da perícia Escudo Mental. Depois de criado, o Bloqueio Mortal pode ser mantido indefinidamente.

Ao invés de se dobrar quando se encontra sob pressão, uma mente protegida por um bloqueio mortal irá ruir. Se uma tentativa hostil de Transferência Mental, Metaideomorfose, Sugestão ou Recepção Telepática for *bem-sucedida* contra um objetivo que tinha ativado o bloqueio mortal, o objetivo terá de fazer imediatamente um teste de Vontade.

Se for bem sucedido, ele pode optar por fazer com que sua mente exploda e desmorone devido à força do ataque, com cada neurônio em seu cérebro se sobrecarregando instantaneamente. Na primeira opção, o objetivo morre e sua mente não pode ser lida com Recepção Telepática, e qualquer tentativa de Transferência Mental, Metaideomorfose ou Sugestão obviamente falhará.

Se falhar, ele não teve coragem para ativar o Bloqueio Mortal e desistiu no último segundo. O Bloqueio Mortal não está mais "ativado" e as perícias psíquicas do intruso produzem seu efeito normal.

Grito de Morte

Alguns psis possuem a habilidade de emitir um poderoso "grito de morte" que é capaz de atordoar *qualquer pessoa* que esteja dentro de seu alcance quando ele morre.

Qualquer ser que tenha a perícia Transmissão Telepática pode emitir um grito de morte quando é morto, a menos que ele seja morto instantaneamente e completamente de surpresa (decisão a cargo do GM). Uma pessoa pode *tentar* não emitir um grito de morte; faça um teste de Vontade para evitá-lo.

Além disso, qualquer telepata morto enquanto estava Conectado Mentalmente emitirá um grito de morte através da conexão, a não ser que ele seja bem sucedido em seu teste de Vontade. Use a Potência da Conexão (mais os níveis de Telepatia).

O grito de morte é tratado exatamente como um Grito (veja *Transmissão Telepática*, pág. 26) exceto que ele é muito mais poderoso: subtraia a Potência Telepática do psi que está morrendo do valor da HT de quem "escuta" o grito, e o agente ficará

automaticamente atordoado durante 1D+1 turnos para cada ponto na margem pela qual o teste de HT falhou. Somente depois deste período pode ser feito o teste de IQ para ver se ele consegue se recuperar.

Normalmente, um Grito de Morte só consegue atordoar. Mas, para alguém que está em contato mental com o psi no momento em que ele emite o Grito da Morte através da Recepção Telepática, o efeito é muito mais grave. O Escudo Mental do psi não o protege, e ele perde um ponto de HIT para cada ponto na margem pela qual seu teste de HT falhou.

Técnicas de Metaideomorfose

A Metaideomorfose é uma perícia extremamente versátil, e pode ser usada para realizar formas mais sutis de cirurgia mental do que simplesmente apagar uma memória. Também é possível detectar e consertar danos causados por Metaideomorfoses de outras pessoas.

Metaideomorfose Temporária

Uma Metaideomorfose (seja para apagar informações, ou implantar memórias falsas) pode ser feita de forma *temporária*. Neste caso, as memórias verdadeiras não são apagadas, elas são apenas escondidas no subconsciente do alvo. O agente tem de escolher um disparador para reabilitar as memórias escondidas (ou apagar as memórias implantadas). Este disparador pode ser um evento (p.ex., encontrar alguém, ir a algum lugar) ou simplesmente a passagem de um a período pré-determinado de tempo. As tentativas de executar uma Metaideomorfose temporária são resolvidas de mesma forma que uma tentativa normal, porém com um redutor adicional igual a -3. No caso de uma falha crítica, o disparador foi implantado de forma ineficiente e não será ativado — neste caso, a Metaideomorfose torna-se permanente!

A Metaideomorfose temporária é útil para esconder segredos de interrogadores normais ou telepatas. Um telepata pode usar esta técnica até mesmo em si próprio — esta é uma tática útil quando um agente está se infiltrando em grupos hostis que têm acesso a Telepatia.

Exemplo: Jeremiah, o amigo de Cassie, é agora um prisioneiro do Instituto Overmind. Ela deseja se infiltrar no instituto para resgatá-lo, e se candidatou como uma nova recruta, mas sabendo que eles irão sondar sua mente em busca de intenções hostis. Para impedir que esta sondagem dê resultado, ela usou sua Metaideomorfose para editar suas memórias de modo que até ela mesma irá acreditar que simpatiza com os objetivos do instituto. Ela programou o disparador para acionar suas memórias assim que ela encontrar Jeremiah. Infelizmente, Cassie sofre uma falha crítica — ela engana a verificação telepática e mais tarde descobre onde Jeremiah está sendo mantido preso mas, devido ao fato do disparador falhar, ela continua sendo um membro do instituto com vontade de cooperar! A não ser que alguém desfça o seu uso desastrado de Metaideomorfose, Cassie nunca recuperará suas memórias verdadeiras...

A Detecção de Metaideomorfoses

O apagamento total da memória é óbvio. Um psi consegue detectar trabalhos mais sutis, se ele estiver em contato mental com a vítima. Faça testes de Metaideomorfose, ou Recepção Telepática-5, se o PC não tiver Metaideomorfose. Apenas um destes testes "passivos" é permitido, feito no momento do primeiro contato com a pessoa após o trabalho ter sido feito. Este teste está submetido a um redutor igual a -2 se o agente estiver tentando detectar uma compulsão, e -4 para perceber que uma única memória foi alterada, e um redutor adicional igual a -1 para cada semana que se passou desde que o trabalho de apagamento de memória ocorreu, até um máximo de seis semanas.

Se um PC que está procurando deliberadamente por alterações mentais falhar no teste passivo para detectar a alteração, ele terá de fazer contato mental usando Recepção Telepática e depois fazer o teste descrito acima novamente. Este esforço exige uma hora para ser realizado e qualquer tentativa adicional no período de um dia é considerada uma "tentativa repetida" em termos de custo em fadiga.

Desfazendo Metaideomorfoses

Com exceção de uma Metaideomorfose deliberada e permanente, qualquer alteração de memória ou compulsão pode ser desfeita. Isto exige um número de *semanas* igual ao que o processo original levou em *horas*. O psi que estiver tentando reconstruir as memórias precisa ser bem sucedido em seu próprio teste de Metaideomorfose todos os

Combate Telepático

Continuação

3º Turno: O jogador de Cassie faz o teste de Recepção Telepática. Desta vez, ela também usa força bruta, portanto ela também subtrai metade da sua Potência do Escudo Mental de Astaroth, reduzindo seu valor efetivo de 13 para 5. O NH dela em Recepção Telepática é igual a 17, -5 (o Escudo Mental dele), +1 pelo fato de conhecê-lo, dá um resultado final igual a 13 ou menos; a Força de Vontade de Astaroth não é subtraída, pois ela foi reduzida pelo Golpe Mental. Cassie joga os dados e tira 12, um sucesso. Ela está dentro dos Escudos de Astaroth. Como foi bem sucedida por uma margem igual a 1, ela automaticamente capta os pensamentos superficiais e emoções dele (ele está bravo) e, mais importante, ela pode tentar usar as perícias de ataque "indireto". Ela começa a se concentrar em Telecontrole.

Agora é o turno de Astaroth, então ele tem de resolver seu Golpe Mental, ele decide demolir o Escudo Mental de Cassie (veja como isto é feito no parágrafo *Apontando Golpes* pág. 38). Normalmente, ele estaria submetido a um redutor igual a -16 devido ao Escudo Mental de Cassie, mas ele está usando a força bruta novamente, o que reduz a Potência efetiva do Escudo para 11 (com o custo de outro ponto de fadiga). Além disso, contra um ataque dirigido contra sua própria estrutura, um Escudo só protege com a metade de sua Potência (modificada), portanto Astaroth está submetido a um redutor igual a -5. Como o Nível de Habilidade básico de seu Golpe Mental é igual a 18, ele tem de tirar 13 ou menos. Ele tira 11 e é bem sucedido, mas o dano (1D para Potência igual a 13) que ele causa só afetará o Escudo Mental de Cassie e não a ela. Ele tira 4 e a força do Escudo Mental de Cassie cai de 16 para 12, mas Cassie ainda não foi ferida e ela ainda está dentro da mente de Astaroth.

Astaroth não gosta disto, por isso ele tenta expulsá-la (veja o parágrafo *Saia da Minha Mente*, na pág. 22). Ele tenta uma Disputa Rápida entre sua Potência Telepática (13) e seu NH em Escudo Mental (15) contra a Potência (16) e o NH dela em Recepção Telepática (17). Ele tira 7 e é bem sucedido por uma margem igual a 21, mas ela tira 11 e é bem sucedida por na margem igual a 22. Ela ainda está dentro da mente dele.

4º Turno: Cassie tenta um teste de Telecontrole. Como é preciso estar dentro da mente do objetivo para se poder usar Telecontrole, o Escudo Mental não reduz sua chance, mas é necessário fazer uma Disputa Rápida contra a Vontade dele. Cassie tem NH 15 em Telecontrole mais um bônus igual a +1 pelo fato de conhecer Astaroth, o que significa que ela tem de tirar 16 ou menos. Ela tira 10, e é bem sucedida por uma margem igual a 6. Astaroth tem um teste de Vontade para resistir, mas tira 13, e é bem sucedido por uma margem apenas igual a 2 (lembre-se que a Força de Vontade dele foi destruída pelo primeiro ataque de Cassie). Ele não consegue resistir e agora é um marionete nas mãos de Cassie.

Ela o força a caminhar em sua direção, tirar uma agulha hipodérmica do bolso e injetar uma dose de sedativo em si mesmo. Astaroth cai a seus pés. Cassie venceu.

Recepção Telepática em Combate

Uma das formas mais potentes que um telepata pode utilizar seus poderes em um combate físico é usar a perícia Recepção Telepática para ler os pensamentos do oponente durante a luta. Isto permite que o telepata descubra o que o adversário está pensando em fazer antes que ele realmente o faça! Esta é primordialmente uma habilidade defensiva. Lembre-se que, se for ferido, o telepata terá de ser sucedido em um teste de Vontade para manter a habilidade.

Para ler as intenções do inimigo durante um combate, a tentativa de Recepção Telepática tem de ter sido bem sucedida por uma margem maior ou igual a 3.

O psi ganha um bônus igual a +2 em todas suas defesas ativas contra aquele inimigo (ele sabe exatamente quando aparar, se esquivar, etc.) e o inimigo está submetido a um redutor igual a -1 em suas defesas ativas: o telepata é capaz de prever como seu oponente irá reagir.

Se perceber que sua mente está sendo lida, você pode tentar lutar sem planejar (e dessa maneira evitar "telegrafar" mentalmente) suas ações. Isto reduz o Nível de Habilidade em 3 pontos, você tem de confiar completamente em seus reflexos ao invés da estratégia, e você não pode Fintar (isto também se aplica se você "achar" que sua mente está sendo lida e parar de planejar, mas estiver errado!). Se você tem Reflexos em Combate reduza seu NH em apenas 2 pontos, pois você age melhor com base nos reflexos do que planejando.

Interrogatório Telepático

Muitas vezes um telepata vai querer interrogar um objetivo ao mesmo tempo em que está usando Recepção Telepática. Se o teste de Recepção Telepática do interrogador for bem sucedido por uma margem menor ou igual a 8, ele terá de fazer as perguntas ao objetivo verbalmente (ou enviar uma questão verbal usando Transmissão Telepática). Use a perícia e as técnicas de interrogatório normais, mas ele recebe um bônus igual à margem pela qual seu teste foi bem sucedido, já que é capaz de ler os pensamentos superficiais. Resolva o interrogatório normalmente, mas a perícia Bloqueio Mental pode substituir a Vontade em uma Disputa entre Interrogatório contra Vontade.

Se for bem sucedido por uma margem maior ou igual a 9 (penetrando na memória), o psi não precisará usar a perícia Interrogatório. Ele será capaz de olhar na mente do objetivo e assistir as memórias como se fossem um filme, tendo as trivialidades suprimidas e os grandes eventos destacados. As tentativas de localizar memórias específicas (principalmente as triviais) exigirão concentração adicional — veja as págs. 25-26.

A Sugestão pode ser usada para coagir as pessoas a revelarem determinadas informações, mas o Telecontrole não; o objetivo está efetivamente desprovido de mente enquanto estiver sob seu controle.

dias. Os testes que resultarem em falhas significam que aqueles dias não contam e qualquer falha crítica significa que o processo tem que ser reiniciado. Um sucesso decisivo conta como uma semana inteira de sucessos. Um psi que estiver desfazendo seu próprio trabalho sempre faz esse testes com um bônus igual a +4.

Técnicas de Psicoteleporte

A maioria dos psis é inteligente o suficiente para não se psicoteleportar para dentro de objetos sólidos. Mas, o que acontece se você se teleportar para dentro da água? Qualquer pessoa que aparece "do nada" não está se materializando em um espaço completamente vazio — alguma coisa tem de acontecer com a atmosfera! Existem dois modos simples de se lidar com esse problema, cada um deles com suas ramificações de como o Psicoteleporte irá funcionar em sua campanha.

Deslocamento

A primeira possibilidade é que os psicoteleportes sejam de alguma forma capazes de deslocar o ar ou o líquido que existe a sua volta no momento em que eles aparecem. Isto significa que qualquer pessoa que se materializa, normalmente o faz provocando uma lufada de ar deslocado, fazendo os papéis que se encontram em cima da mesa voarem e arrancando os chapéus da cabeça das pessoas. E qualquer pessoa que esteja se teleportando para um outro lugar provocará um estampido barulhento quando o ar ocupar o vácuo que foi criado quando ela partiu. Isto tem implicações óbvias, se um grupo estiver tentando usar a furtividade! No sistema *GURPS* não é assim que as coisas funcionam por definição, mas esta é uma opção disponível como limitação da perícia.

Roque

O sistema usado por definição para o Psicoteleporte é que o ar (ou líquido) existente no ponto de destino desaparece ao invés de ser deslocado. Como os teleportes não provocam grandes explosões quando são realizados, o ar deve ter ido para algum outro lugar ao invés de ter sido simplesmente destruído. O que normalmente acontece é que ele "troca de lugar" com a pessoa que está se teleportando. Assim, se um psi se teleportar de sua casa para o fundo de sua piscina, um volume de água igual ao do homem aparecerá repentinamente na sala! Isto é chamado de "Roque" pois, da mesma forma que acontece com o movimento do xadrez, o psi está trocando de lugar com o outro pedaço de realidade.

O Roque não pode ser usado como um método de assassinato. Se tentar se teleportar para o espaço ocupado por um ser vivo, você não irá cortá-lo ao meio nem surgir de dentro dele! Parece que isto tem alguma coisa a ver com o campo de energia produzido por um ser vivo. Como regra, se a operação iria "deslocar" mais da metade de um ser vivo, ele será deslocado para a posição que você ocupava originalmente. Do contrário, você aparecerá ao lado da posição que esperava chegar, e terá de ser bem sucedido em um teste de Percepção do Corpo-2 para não cair.

Salto às Cegas

Normalmente, um psicoteleportador não é capaz de ir para um lugar no qual ele já não tenha estado ou que ele não tenha visto. Mas, um telepata que consegue visualizar a distância e a direção exatas do ponto no qual ele deseja aparecer, pode usar sua habilidade "às cegas". O perigo é ele ter errado em seus cálculos e, apesar do teste de teleportação ser bem sucedido, ele aparecer no lugar errado ou dentro de alguma coisa sólida.

O jogador tem de dizer ao GM exatamente quantos metros e em que direção o personagem tentará se teleportar. O teste de habilidade estará submetido a um redutor igual a -6, ou -3 se a pessoa tiver Senso de Direção. No caso de uma falha no teste, é quase certo que o salto resultará em algo desagradável.

A perícia Auto-psicoteleporte (pág. 27) permite que se viaje para um destino visto na TV ao vivo, submetido a uma penalidade. Mas, o que acontece se a cena não estiver sendo transmitida ao vivo, mas a pessoa não perceber isto e tentar se teleportar? Ou, se ela quiser se teleportar para um destino visto numa fotografia, por exemplo?

Isto depende da situação. Se o local estiver fora de alcance, ele obviamente não irá a lugar nenhum. Se o destino estiver dentro do alcance, o GM pode decidir que mesmo assim ele não vai a lugar nenhum, o teste falha automaticamente. Mas, se o destino não

tiver mudado muito (talvez haja pessoas diferentes lá, mas o ambiente é o mesmo), pode ser que o teleportador acabe chegando lá. Ou, ele pode chegar em algum lugar dentro de seu alcance que se pareça com o que ele viu. Isto é particularmente provável, se o destino era um cenário de filme que foi desmontado.

E, se o destino for um lugar completamente fictício (uma criança se teleportando para um desenho animado, por exemplo, ou tentando se teleportar para um lugar representado em uma pintura fictícia)? É mais fácil assumir que a pessoa não vai a lugar nenhum. Ou talvez ele vá para algum lugar *similar*: se tentou se teleportar para um desenho do Mickey Mouse ela terminará na Disneylândia. Porém, se alguém *acreditar* que o que está vendo é real — quem sabe? Talvez a pessoa possa ir parar em outra dimensão... Este assunto está coberto em detalhes no *GURPS Viagem no Tempo*.

Teleporte Tático

Mais de 90% de qualquer missão de "Operações Especiais" têm a ver com chegar ao objetivo e depois sair de lá. O Auto-psioteleporte, permite a existência da "Força Especial Perfeita": teleportar-se para o local, realizar a missão e desaparecer. Como poucos psis têm a Potência necessária para aparecer quilômetros atrás das linhas inimigas sem nenhum aumento especial, isto significa que a maioria dos comandos que usam teleporte fazem diversos "saltos" pequenos até alcançar o local desejado. A não ser que a missão tenha sido cuidadosamente planejada, todos estes saltos serão para locais desconhecidos, cada um deles dentro da linha de visão do anterior. Será raro esta movimentação passar despercebida — mas é raro elas serem comunicadas a tempo de se fazer alguma coisa de útil.

OUTRAS TÉCNICAS PSÍQUICAS

Lobotomia Psíquica

Usando a perícia Neutralizar (pág. 10) um antipsi é capaz de suprimir os poderes psíquicos de uma outra pessoa — talvez para sempre. Este processo leva uma hora para cada poder a ser eliminado, durante a qual o agente tem de estar tocando o objetivo. O objetivo não precisa estar consciente. Mas, se estiver consciente, ele estará ciente do processo.

Para eliminar um Poder, o nível de Potência do antipsi tem de ser maior ou igual à Potência do objetivo. Faça uma Disputa Rápida entre o NH em Neutralizar do antipsi e a HT ou a Vontade do objetivo, o que for maior; se o objetivo tiver um Escudo Mental ele será subtraído da Potência do atacante. Se for bem sucedido, o Poder alvo pode ser reduzido em quantos níveis o antipsi desejar, ou ser totalmente eliminado. Só é permitida uma falha por semana, mas a supressão bem sucedida de um poder pode ser seguida imediatamente por um ataque contra outro.

Pode ser que os Poderes perdidos se recuperem espontaneamente, faça um teste de Vontade-8 por semana para recuperar um nível de Potência. No caso de um sucesso, o Poder começa a retornar à razão de 1 nível por semana, sem necessidade de mais nenhum teste. No caso de uma falha crítica, o poder nunca mais retornará sem ajuda externa. O GM pode permitir que drogas catalisadoras, dispositivos neuro-psíquicos ou outros equipamentos recuperem os Poderes perdidos, ou enviar o grupo em busca de um curandeiro telepático com a perícia necessária para fazer o serviço.

Rabdomancia

A Rabdomancia é um meio de encontrar psiquicamente alguma coisa usando um foco, geralmente uma forquilha ou um pêndulo. À medida que se concentra, o agente movimentará o foco inconscientemente, de modo a apontá-lo infalivelmente na direção do que está sendo procurado. Em geral, a Rabdomancia é usada para se encontrar água ou um tesouro escondido (como moedas). Mas, parece que muitos rabdomantes são capazes de se programar mentalmente para encontrarem praticamente *qualquer coisa*.

Um sensitivo pode escolher Rabdomancia como uma especialização da perícia Percepção Localizadora. Isto dá ao psi especializado um bônus igual a +4 quando ele estiver usando um pêndulo ou uma forquilha, mas impõe um redutor igual a -2 às outras aplicações de Rastreamento Psíquico.

A Rabdomancia acrescenta uma precisão adicional ao se usar esta habilidade. Ao invés de sentir um "puxão" em seu próprio corpo, o pêndulo ou a ponta do bastão do psi

Teleportando-se Para Dentro de Objetos Sólidos

Existem três formas simples de se tratar esta situação. A primeira é dizer que existe algum tipo de disjuntor mental; qualquer coisa que termine deliberadamente (ou acidentalmente) se teleportando para dentro de um objeto sólido aparece em algum outro lugar (provavelmente no espaço aberto mais próximo dentro do alcance) ou então simplesmente não se teleporta. Isto é o que acontece quando alguém tenta se teleportar para dentro de uma coisa viva.

No entanto, as histórias de psiquismo estão cheias de pessoas que tiveram um fim horrível enquanto se teleportavam, e outra possibilidade é a pessoa de fato aparecer dentro de um objeto sólido. Em geral, isto significa que ela acaba morta, possivelmente com uma explosão. Apesar de que, se (por exemplo) uma pessoa terminar um teleporte de forma que apenas seu pé e seu braço estejam dentro do objeto, ela pode sobreviver — aplique 6D pontos de dano, ignore blindagem, além de incapacitar o membro. A Vulnerabilidade a este tipo de dano está relacionada como uma limitação ao Teleporte.

O terceiro modo funciona se a opção de "Roque" (pág. 42) estiver sendo usada. Se o psi se teleportar para dentro de alguma coisa, aquele algo aparece no lugar onde o psi desapareceu; logo, se um psi se teleportou para baixo do chão em um terreno de rocha pura, ele estaria vivo mas enterrado, e uma estátua de pedra do tamanho de um homem aparecerá no ponto onde ele se encontrava.



Exo-psioteleporte de Combate

Pode ser que os guerreiros psíquicos queiram usar o Exo-psioteleporte para materializar um objeto sólido pequeno dentro de alguém, matando-o. Pior ainda, eles podem querer que o sangue de seu adversário desapareça um pouco por vez. Esta seria uma boa perícia para um vilão de uma campanha de *Horror* (cobrir 100% a mais pelo poder, e imponha as penalidades de localização ao teste de habilidade), mas isto não é permitido quando estamos usando as regras normais de teleporte.

Uma forma mais efetiva de ataque com Exo-psioteleporte é usá-lo para lançar granadas ou bombas. Com uma Potência suficientemente alta, um psi — ou vários psis formando uma Gestalt — poderia até mesmo lançar uma pequena arma nuclear, principalmente se ela estivesse envolvida por um *escudo de atualidade* (pág. 69).

Usando Psiquismo

com Perícias Normais

Em geral, o GM deveria permitir que um sucesso num teste de psiquismo desse um bônus em um teste de habilidade apropriado. O que é considerado "apropriado" é deixado a cargo da imaginação dos jogadores; como sempre o GM tem a palavra final.

Um teste de psiquismo tem de ser tentado antes. Se ele for bem sucedido, a tarefa verdadeira ficará mais fácil, apesar de, em alguns casos, o agente ter de manter sua habilidade psíquica ativa durante todo o período da tarefa para receber o bônus. Uma falha não afeta a tarefa, mas uma falha crítica impõe uma penalidade igual ao bônus que seria ganho. Alguns exemplos:

Um sucesso num teste de Telecinese concederia um bônus igual a +4 à perícia Arrombamento com qualquer volteador ou fechadura de combinação. Um sucesso num teste de Clarividência daria um bônus igual a +4 à perícia Arrombamento — desta vez, por ver os volteadores. Se foi bem sucedido nos dois testes, o arrombador receberia os dois bônus. Um ladrão psi é de se temer...

A medicina psíquica funciona da mesma forma. A Clarividência daria um bônus igual a +2 nos casos de Diagnóstico de ferimentos físicos ou utilizações da perícia Cirurgia; usada em conjunto com TK, poderia dar um bônus igual a +4 ao cirurgião, e permitir operações sem ter de abrir o corpo.

Afastando-se da Clarividência e TK, existem outras perícias que são obviamente úteis. Ler a mente de um inimigo na hora certa, valeria um bônus igual a +2 ou mais, num teste de Estratégia — quanto mais astucioso for o plano do adversário, maior o bônus. De maneira similar, a Recepção Telepática pode dar um bônus igual a +2 num teste de qualquer perícia de Influência, pois o psi sabe o que fazer ou dizer, e quando. A Percepção de Emoção daria um bônus igual a -1, mas é uma perícia passiva, e pode ser usada constantemente!

A Levitação (com a ampliação Instantâneo) poderia dar um bônus igual a +2 em qualquer teste de Acrobacia ou Dança (se você quiser ocultar sua habilidade psíquica) ou igual a +6 (se você não se importar com quem sabe que você é um psi).

A Psicometria pode dar um bônus igual a +4 à perícia Rastreamento, mas é menos provável que ela ajude num teste de Sombra — numa cidade abarrotada de gente, haverá impressões psíquicas demais para se conseguir algo claro.

Existem centenas de outras aplicações. As perícias psíquicas podem substituir perícias normais. Um fugitivo pode usar ilusão para se esconder se sua Camuflagem não for boa o suficiente. Com Potência suficiente para deslocar uma arma de fogo, a TK — ou o Exo-psioteleporte! — poderia ser usada para aperfeiçoar a perícia Sacar Rápido!



SMIF

se move, apontando exatamente para o objeto que o psi está procurando. Além disso, a Rádomancia, especialmente com um pêndulo, pode ser usada sobre um mapa. Seria possível usar uma série de mapas com uma escala cada vez menor para ser guiado gradualmente em direção a alguma coisa.

Ciberpsiquismo na Rede

Numa aventura usando *GURPS Cyberpunk*, um eletrocinético usando Ciberpsiquismo (pág. 11) pode entrar na rede sem usar um computador, conectando sua mente ao ciberdeck à distância.

Depois que tiver feito contato com um ciberdeck, o bônus que o hacker teria em Ciberpsi e o valor pré-definido de Operação de Computadores e Programação de Computadores também se aplicam às perícias Hacking de Computador e Operação de Ciberdeck, reduzindo potencialmente a duração de suas fases de comando (*GURPS Cyberpunk*, pág. 75). O psi pode mandar o deck ao qual ele está conectado executar qualquer um de seu programas padrão.

No entanto, devido ao fato de não estar fisicamente conectado ao computador, ele é parcialmente imune à Linha-Reta (CY pág. 90). As tentativas normais de fritar seu cérebro eletricamente não funcionarão, e contra sistemas insidiosos (ex.: programas hipnóticos) ele recebe um teste automático contra seu NH em Ciberpsi para ver se se desconecta a tempo.

Recuperando Atributos

A perícia Cura pode recuperar pontos de atributos ou de Vontade perdidos devido a Vampirismo Psíquico, Armadilha Mental ou Golpes Mentais dirigidos contra o cérebro. Trate-os como qualquer outra forma de dano, mas exigindo 2 níveis de Potência em Cura Psíquica para recuperar um ponto perdido ao invés de 1.

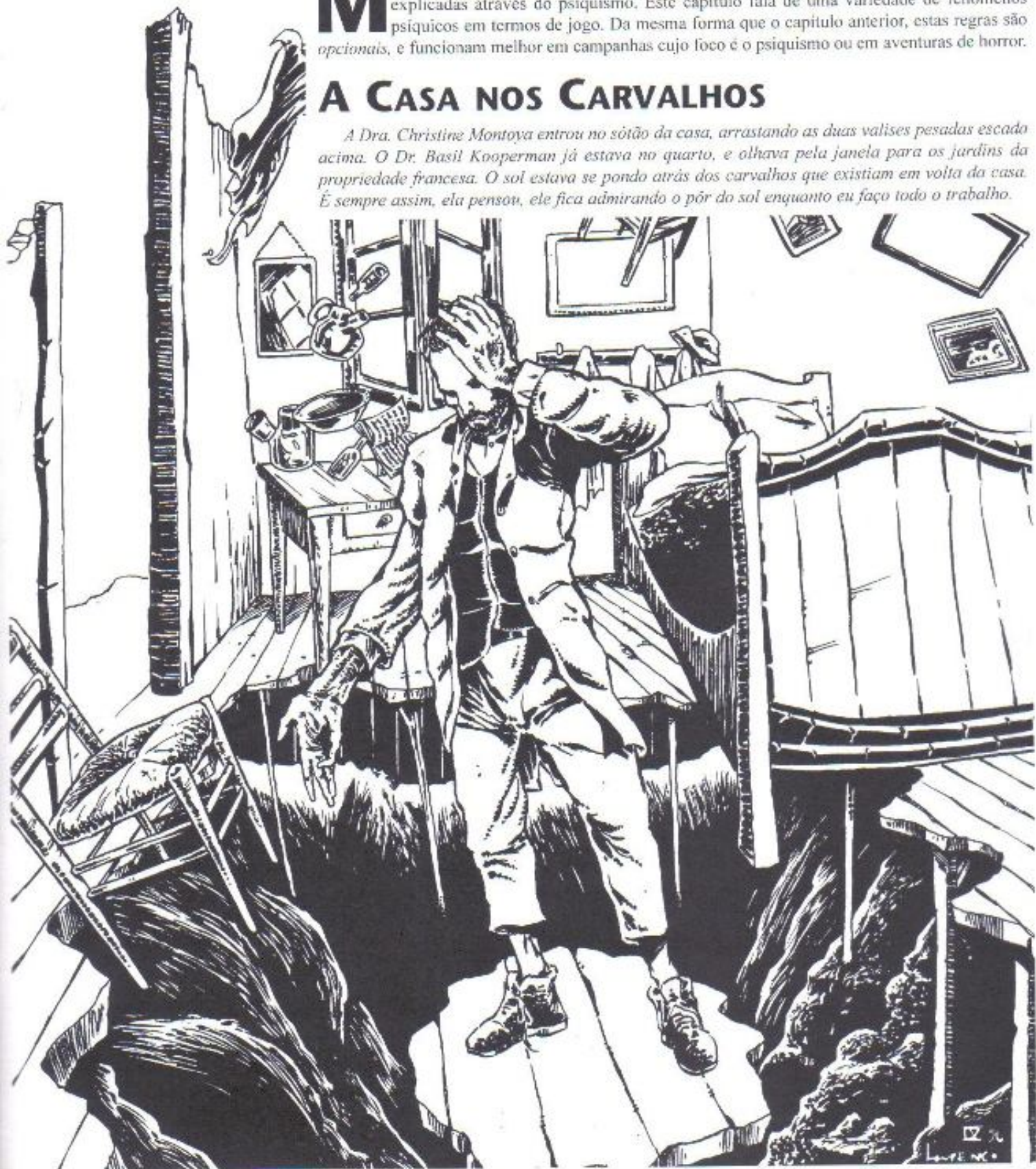


O FENÔMENO
PSÍQUICO

Muitas ocorrências misteriosas, de fantasmas a sonhos precognitivos, podem ser explicadas através do psiquismo. Este capítulo fala de uma variedade de fenômenos psíquicos em termos de jogo. Da mesma forma que o capítulo anterior, estas regras são opcionais, e funcionam melhor em campanhas cujo foco é o psiquismo ou em aventuras de horror.

A CASA NOS CARVALHOS

A Dra. Christine Montoya entrou no sótão da casa, arrastando as duas valises pesadas escada acima. O Dr. Basil Kooperman já estava no quarto, e olhava pela janela para os jardins da propriedade francesa. O sol estava se pondo atrás dos carvalhos que existiam em volta da casa. É sempre assim, ela pensou, ele fica admirando o pôr do sol enquanto eu faço todo o trabalho.



Cronologia da Parapsicologia Moderna

1882: Fundada na Inglaterra a Sociedade para Pesquisa Psíquica que tinha como objetivo o estudo científico das habilidades psíquicas, incluindo Telepatia, Clarividência e a vida após a morte. O termo "Telepatia" é inventado.

1885: Sociedade Americana para a Pesquisa Psíquica é fundada em Boston.

1927: J. B. Rhine junta-se à equipe de pesquisa psíquica de William McDougal na Universidade de Duke; nasce o estudo moderno da parapsicologia. Os termos psi, parapsicologia e PES são criados. K. E. Zener, um dos colegas de Rhine, desenvolve o baralho Zener — o baralho padrão para testes de PES que apresenta estrelas, ondas, círculos, cruzes e quadrados.

1929: Hans Berger inventa a eletroencefalografia, um método de detectar e medir as ondas cerebrais.

1935: É fundado o *Jornal de Parapsicologia*.

1940: Rhine e seus colegas publicam os resultados de suas pesquisas, o termo PES se difunde em todo o mundo.

1950: John Campbell, editor da revista *Astounding Science Fiction* inventa o termo psiquismo.

1957: É fundada nos Estados Unidos a Associação de Parapsicologia.

1963: O governo soviético inicia pesquisas sérias sobre psiquismo.

1965: Rhine se aposenta na Universidade de Duke.

1969: A Associação de Parapsicologia é admitida na Associação Americana para o Progresso da Ciência.

Ela colocou as valises no chão e foi em sua direção, dando uma olhada rápida para o rapaz que dormia na cama.

"Dr. Kooperman. Não é melhor nós começarmos a varredura psicométrica?"

Ele dava a impressão de não tê-la ouvido. Ela parou. "Dr. Kooperman"?

Ele acenou para ela distraidamente, suas mãos estavam agitadas. "Dê uma olhada doutora, aqui. Nesses carvalhos." Sua voz estava cheia de excitação. Ela suspirou mas foi ver do que se tratava desta vez. "Está vendo? Eles formam um padrão espiral em volta da casa!"

Ela ajustou o equipamento, inclinou-se sobre o garoto e deu-lhe uma injeção de Transe, uma droga que iria torná-lo mais suscetível ao que ela estava prestes a fazer. Ela virou o rosto em direção ao doutor. "Árvores. E daí?"

"Você não compreende? Pode ser que as árvores formem uma mente grupal. Estes carvalhos são muito velhos, Dra. Montoya. Pode ser que o rapaz esteja extraindo poder deles. Pode ser que eles sejam a verdadeira fonte desta manifestação particular de poltergeist — e da presença meditativa que você sentiu nos estranhos sonhos do jovem André.

Christine não se preocupou em esconder o escárnio em sua voz. "Isto é ridículo — todo mundo sabe que em geral, as manifestações PKER resultam de traumas subconscientes".

*"Talvez sim doutora, talvez não. As possibilidades de uma gestalt vegetal são bastante reais. É possível que os druidas tenham extraído este tipo de poder. Posso lembrá-la de minhas experiências em New Forest, na Inglaterra, e sua conexão com o círculo de pedras na Normandia? Aquela monografia era para ser publicada na *Psychic Review*, mas aqueles idiotas sem visão a vetaram". Ele fez uma pausa e virou-se para ela. "De qualquer forma" concluiu "nós não saberemos enquanto não descobirmos. O garoto está em estado MRO. Hora de começar".*

Christine torceu o nariz. Kooperman era um gênio para desenvolver equipamento de laboratório, mas era também um fracassado. De qualquer forma, ele era o fracassado dela. Christine sorriu afetuosamente, depois debruçou-se sobre o garoto adormecido no exato momento em que um livro caiu da estante que se encontrava próxima à cama do garoto. Suas páginas começaram a virar por vontade própria.

O poltergeist tinha acordado — André devia estar tendo um pesadelo novamente. Não haveria muito tempo antes dele se tornar perigoso, especialmente quando viesse a perceber o que eles estavam para fazer. Kooperman tinha razão. Tinha de ser agora. Rangendo seus dentes, ela tocou a cabeça do garoto com seus dedos e se concentrou com o objetivo de ativar sua telepatia, embarcando em uma viagem rumo à mente de André.

FENÔMENOS PSÍQUICOS ESPONTÂNEOS

Fenômenos psíquicos espontâneos são o arroz com feijão do investigador psíquico. O que está quebrando a louça e fazendo barulhos inexplicáveis na residência dos Hambly? Por que os computadores estão cuspidos besteiras nas indústrias Exotech? A estranha figura brilhante no topo da igreja de Saint Alban é um *fantasma*?

A explicação para a maioria destes efeitos é psiquismo descontrolado. A causa pode ser um agente vivo com poderes incontrolláveis — ou pode ser alguma outra coisa...

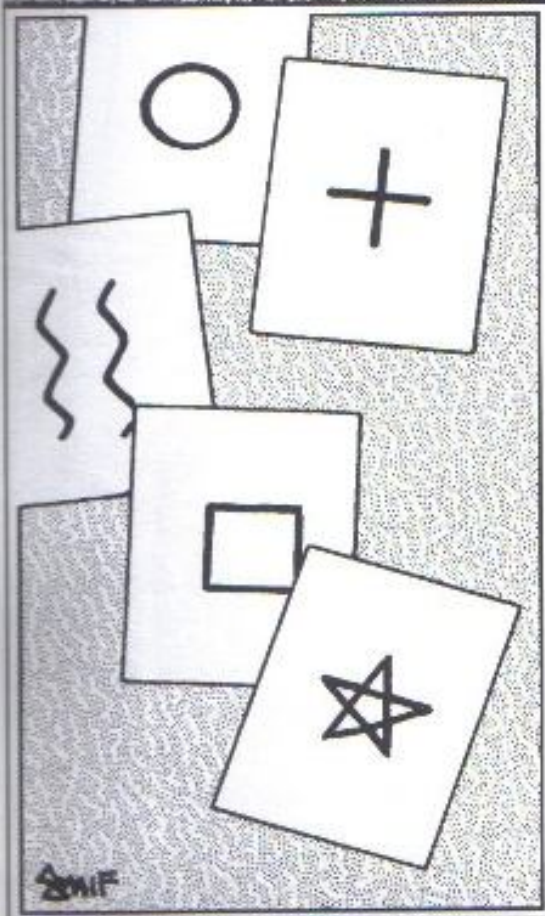
Agentes Vivos: Psiquismo Incontrolável

A maioria dos eventos psíquicos espontâneos têm uma causa humana — alguém com uma perícia psíquica Incontrolável está causando acidentalmente os efeitos. Pode ser que o agente não esteja nem mesmo ciente de que é um psi! Neste caso, a pessoa terá as limitações "Incontrolável" e "Apenas Uso Inconsciente" (veja págs. 29-30).

Causas Psicológicas

Depois que tiverem descoberto o que está causando o fenômeno psíquico espontâneo, é possível que os investigadores queiram saber porque a pessoa os está causando. Como os fenômenos psi espontâneos ocorrem inconscientemente, a raiz do problema é geralmente psicológica. Algumas possibilidades:

Um trauma profundo ou psicose chamando a atenção para si através do psiquismo.



Uma pessoa amedrontada ou intimidada está inconscientemente buscando ajuda, tentando chamar atenção.

O psi está passando pelas mudanças hormonais da puberdade, ou é sexualmente reprimido.

O psi tem uma vida pessoal difícil, e está "dando o troco" inconscientemente.

O psi está *morto*, e ele morreu em uma situação de fortes emoções — veja o parágrafo *Assombrações*, na pág. 49.

Exemplo: Eric é um adolescente com poderes pirocinéticos que incendiou três orfanatos nos últimos três meses. Os PCs investigam os incêndios misteriosos e descobrem que a causa é Eric. Estudando sua origem, eles descobrem que ele perdeu seus pais em um acidente de carro. Ele foi retirado das ferragens em chamas sem nenhum ferimento, mas era apenas uma criança e não se lembra conscientemente do acidente nem de seus pais. Mas o jovem Eric tem tido pesadelos envolvendo o acidente, e com seus poderes psíquicos ativados pela puberdade que se inicia, o trauma profundo se manifestou como atividade pirocinética. Os investigadores poderiam usar Recepção Telepática, Moldar Sonhos (pág. 65), ou o trabalho convencional de detetive para descobrir sua condição, e então aconselharem-no e ensinarem-no a controlar suas habilidades, permitindo que ele recompre suas limitações.

Poltergeist

Poltergeist significa "fantasma barulhento", porém muito poucos parapsicólogos acreditam que exista alguma coisa de sobrenatural neles.

Os efeitos poltergeist são manifestações psicocinéticas aleatórias causadas por psis perturbados que (normalmente) não estão cientes do que estão fazendo, ou, pelo menos, como eles estão fazendo isto. Em geral, os pesquisadores psíquicos se referem ao fenômeno poltergeist como "PKRE" ou *psicocinese recorrente espontânea*.

Tipicamente, os efeitos poltergeist se manifestam fora da vista dos observadores, sendo apenas seus resultados visíveis (ruídos altos, ou dano residual). As manifestações poltergeist têm a Potência normal do personagem que as origina e, portanto, têm alcance e efeito limitados. Normalmente, isso significa que a fonte pode ser encontrada muito próximo do ponto de manifestação... ou que ela é *extremamente* poderosa. Em geral, as manifestações são criocinéticas, fotocinéticas, pirocinéticas ou telecinéticas.

A *Criocinese* pode fazer com que o refrigerante de alguém congele, fazer com que um prato de comida quente esfrie repentinamente, ou esfriar um bolsão de ar para provocar um calafrio nas costas de alguém.

É raro as manifestações *Fotocinéticas* serem reconhecidas como o trabalho de poltergeists. Geralmente, as imagens e luzes flutuantes são confundidas com assombrações.

A *Pirocinese* pode fazer com que um copo de leite ou uma panela ferver, atear fogo em papéis ou fazer com que uma mariposa exploda em chamas. Alguns poltergeists são muito mais violentos, e são responsáveis por casos de combustão espontânea em seres humanos (ou mais comumente, em suas roupas). Um poltergeist pirocinético é especialmente perigoso, pois mesmo suas manifestações não malevolentes têm o potencial de começar um incêndio.

A *Telecinese* é a perícia usada com mais frequência pelos poltergeists. Um poltergeist poderoso é capaz de levantar objetos e movimentá-los ou arremessá-los com grande violência. Mas, até mesmo um poltergeist fraco é capaz de se manifestar de um grande número de formas diferentes com telecinese. A TK pode ser usada para gerar o som de batidas ou empilhar objetos como caixas de fósforos, livros ou pratos. Carrinhos e trens de brinquedo são fáceis de movimentar, pois eles têm rodas. É possível fazer bonecas e animais caminharem, as luzes podem ser acesas e apagadas ou os controles de aparelhos eletrônicos como rádios, televisores e máquinas de lavar louça podem ser manipulados. Portas (e gavetas) podem abrir e fechar vagarosamente por vontade própria, ou as páginas de uma revista podem começar a virar sozinhas. Um circunstante pode vir a descobrir que seus cadarços foram inexplicavelmente amarrados um no outro.

Os investigadores conseguem fazer um poltergeist parar descobrindo quem é o responsável por ele e por quê. Em geral, os poltergeists resistem às tentativas de descobri-los! Convencer uma pessoa de que ela é um psi é, no entanto, apenas o primeiro passo. Normalmente, o trauma que estava causando a manifestação espontânea tem de ser curado.

Eventos Ativadores

Psis incontroláveis podem ser ativados por qualquer uma das seguintes situações de tensão:

O psi sofre um choque emocional. Em termos de jogo, isto inclui uma falha numa Verificação de Pânico, a morte de um Dependente, ser exposto a uma fobia e situações similares. Contudo, um choque *feliz*, como por exemplo uma sala cheia de pessoas gritando "Surpresa!" no aniversário do psi, também poderia ser um ativador.

O psi falha em um teste de Vontade feito para tentar controlar uma desvantagem como Mau Humor ou Fúria.

O psi está em perigo, ou alguém de quem ele gosta está sendo ameaçado.

O psi tem um pesadelo.

O psi está engajado em atividade sexual.

O psi está intoxicado ou drogado, principalmente se estiver tendo uma alucinação.

Em qualquer destas circunstâncias, o psi que tem uma habilidade incontrolável deveria ser bem sucedido em um teste de Vontade para não ativar a habilidade.

Experiências Extracorpóreas

Uma experiência extracorpórea é um caso espontâneo de projeção astral. O personagem se vê repentinamente fora de seu corpo, geralmente olhando-o de cima. "EEC" são relacionadas com o aparecimento de crises. Apesar de algumas vezes elas acontecerem em estados de transe ou durante o sono, na maioria das vezes elas ocorrem durante experiências de morte ou quase-morte (coluna lateral da pág. 48). Morrer parece funcionar como um catalisador para habilidades psíquicas!

Uma pessoa que está morrendo se sentirá algumas vezes puxada para cima dentro de um "túnel", ou em direção a uma "luz branca". Pode ser até mesmo que ela ouça vozes ou veja imagens relacionadas com parentes e amigos mortos, ou pode simplesmente flutuar sobre seu corpo enquanto os médicos se esforçam para salvá-la, sendo sugada de volta para dentro do corpo quando os médicos são bem sucedidos.

Em termos de jogo a maioria das EEC, são um exemplo de projeção astral espontânea. Um personagem com habilidades PES latentes têm-nas ativadas num momento de crise (veja *Poderes Latentes* na pág. 86). A experiência com o "túnel" está associada com se escapar por pouco da morte e pode ser simplesmente uma reação fisiológica à morte ou um flashback do nascimento não tendo nada relacionado com projeção astral, ou pode representar o personagem encontrando seu caminho para o plano astral interno.

Por outro lado, poderia ser alguma outra coisa...

Fantasma dos Vivos

Algumas pessoas afirmam ter visto imagens fantasmagóricas de uma pessoa (geralmente um parente ou um amigo) que ainda estava vivo, embora, muitas vezes, à beira da morte. Como estas aparições ocorrem geralmente quando a pessoa parece estar em perigo ou morrendo, elas são chamadas algumas vezes de "aparições de crises" (pelos cientistas) ou "aparições" (pelos supersticiosos). Normalmente, elas são vistas apenas por uma pessoa, mesmo que outras pessoas estejam presentes. Algumas vezes, a aparição é vista como parte de um sonho.

A melhor explicação para uma aparição de crise é a telepatia. Ao enfrentar a morte, um telepatia latente ganha acesso inconsciente a suas habilidades. Ele então as usa para enviar uma poderosa Transmissão Telepática para um amigo ou parente. A mensagem enviada pode ser um pedido de socorro ou o desejo de estar com esta pessoa no momento da morte. Como não tem treinamento e está com problemas, a pessoa não consegue transmitir uma mensagem coerente, por isso o outro a recebe como uma sensação simples da presença da pessoa, ou como uma visão fantasmagórica do emissor.

Outra possibilidade é a pessoa que está vendo a imagem ser ela própria uma pré-cognitiva. A aparição é um lampejo de informação de que um parente ou amigo está em perigo.



Gêmeos Telepáticos

As fortes similaridades no sistema nervoso central e no cérebro podem fazer com que gêmeos idênticos tenham mais probabilidade de desenvolverem uma ligação telepática entre si.

Foram feitos estudos de casos com gêmeos idênticos que compartilhavam alguma espécie de conexão psíquica, mesmo quando haviam sido separados no momento do nascimento. Entre os fenômenos psíquicos que foram registrados incluem-se casos de telepatia, o conhecimento repentino por parte de um dos gêmeos de que o outro havia sido ferido, e até mesmo mortes simultâneas.

Trate este caso como a vantagem Elo Mental (pág. 96) compartilhada por ambos os gêmeos, talvez em conjunção com uma telepatia latente ou ativa.



Aportes

Um "aporte" é o aparecimento ou o desaparecimento misterioso de um objeto. Os aportes são mais raros do que os outros fenômenos poltergeist, porém podem ocorrer quando um psi tem a perícia Exo-psicoteleporte descontrolada. Da mesma forma que acontece com as outras atividades poltergeist, é raro o deslocamento do objeto ser testemunhado. Ao invés disso, a pessoa pode se virar e perceber que está faltando alguma coisa, ou estar caminhando sozinha quando repentinamente um sapo cai do céu. O psi pode estar usando PES ou Telepatia inconscientemente para "travar o alvo" em objetos distantes.

Gremlins

Os gremlins são poltergeists que afetam maquinário (usando TK para apertar botões, afrouxar parafusos, etc.) ou sistemas elétricos e eletrônicos (via ciberpsi). Eles são gerados da mesma forma que os outros poltergeists, apesar deles poderem ser também resultado de um trabalhador entediado com habilidades psi latentes, um piloto de caça sob um estresse de combate grave ou um adolescente perturbado.

Sonhos Precognitivos

Visto que a PES é um dos poderes psíquicos mais comuns, e precognição é uma perícia passiva que pode ser usada com valor pré-definido por qualquer pessoa que tenha a vantagem Noção de Perigo, um número relativamente grande de pessoas "psiquicamente sensitivas" têm visões espontâneas do futuro.

De longe, a forma mais comum destas visões é o *sonho precognitivo*. Eles são idênticos aos sonhos normais, com a diferença de que parte dele ou ele todo é uma visão do futuro verdadeira, e geralmente ele parece ser mais lúcido do que o usual.

Contudo, pode ser que o psi não esteja nem mesmo ciente de que seu sonho era precognitivo até ele se tornar realidade. Se os sonhos precognitivos não são imediatamente identificáveis como tal, o GM deveria, de vez em quando, descrever também sonhos normais interessantes, e deixar que os jogadores descubram quais são visões do futuro.

Às vezes os sonhos precognitivos são chamados de "sonhos verdadeiros" e aqueles que os tem são chamados de "sonhadores verdadeiros". Alguns precognitivos só conseguem ter precognições na forma de sonhos (mesmo que eles estejam tentando ter uma visão deliberadamente, ela irá vir na forma de sonho). Esta é uma limitação do poder Precognição que vale 30%.

Saltadores Oníricos

Algumas pessoas caminham enquanto dormem. Mas, e se este sonâmbulo tiver psicoteleporte? Os saltos oníricos podem ser os responsáveis por um fenômeno conhecido como bilocalização, no qual uma pessoa que se esperava estivesse em um lugar aparece em outro e depois desaparece misteriosamente.

O psicoteleporte normalmente exige a visualização do destino. Para um saltador onírico, esta visualização é fornecida pelo sonho. O destino de um saltador onírico será sempre um lugar no qual ele já esteve, e dentro do alcance normal de seu teleporte; pode ser algo tão perto quanto o lado oposto da cama, ou tão distante quanto seu antigo apartamento em outra cidade. Qualquer que seja a distância, tem de ser um lugar com o qual ele esteja familiarizado. Depois do salto onírico, os poderes de psicoteleporte deixarão de funcionar por 1D minutos.

Muito raramente, um saltador onírico é também um sensitivo (ESPER) incontrolável que se teleporta para um lugar que ele viu em um sonho precognitivo ou visitou na forma astral.

Os GMs podem usar o salto onírico em qualquer personagem que tenha comprado psicoteleporte com a limitação Incontrolável, ou em qualquer teleportador que tenha uma desvantagem ou peculiaridade do tipo sonambulismo. Neste caso, tem-se que fazer um teste de Vontade toda noite que o teleportador for dormir sob tensão; uma falha no teste significa que ele fará um salto onírico.

Exemplo: Morgaine é uma poderosa psicoteleportadora adolescente que nem sempre tem controle total de suas habilidades. Ela acabou de fazer um exame de matemática bastante difícil no segundo grau e acaba de desabar na cama. O GM decide que ela está sonhando com o exame, e que o sonho pode levá-la a um salto onírico. Para ver se ela o faz, o mestre realiza um teste de Vontade para o personagem, que falha.

Morgaine acorda — em uma sala grande, mal iluminada cheia de carteiras escolares. Ela esfrega os olhos para despertar, tentando imaginar onde sua cama foi parar e olha o relógio na parede — 6 horas da manhã. Neste instante, a porta abre e o zelador entra na sala. Quando o susto que ele tomou passar, Morgaine poderá ter algum problema para explicar o que uma garota de camisola está fazendo numa classe trancada!

Assombrações: Resíduos Psíquicos

Ao investigar uma casa mal assombrada, os aventureiros experimentam um sentimento de depressão cada vez maior à medida que a noite vai passando. De repente, a sensação de desespero aumenta e é acompanhada por um calafrio. Os visitantes vêem uma imagem ligeiramente translúcida de uma mulher jovem escrevendo uma nota em uma mesa que não existe. Ignorando-os, a figura sobe em uma cadeira invisível, realiza os movimentos de quem está fazendo um nó corredio, e se enforca. O corpo fica pendurado no ar por alguns segundos, as mãos da garota agarrando a corda no pescoço, e depois desaparece. Mais tarde, os PCs descobrem que uma garota cometeu suicídio naquele quarto, uns 20 anos antes.

Uma assombração clássica... mas será que a aparição é realmente o espírito da garota morta? Talvez não. Todo mundo deixa rastros psíquicos de si mesmo em objetos que usou ou em locais em que esteve; estas impressões são o que os sensitivos com as perícias Psicometria ou Farejar Assinatura captam. Mas, quando tem lugar um evento emocionalmente carregado, como um assassinato ou um suicídio, este resíduo psíquico pode ser suficientemente forte para a tragédia deixar uma impressão que *qualquer pessoa* é capaz de sentir — uma assombração. Portanto, assombrações — o termo "fantasma" não é realmente apropriado, já que é um lugar e não uma entidade que está gerando o efeito — são gravações psíquicas, fotografias psicométricas ou memórias na forma de imagens de eventos passados.

Todas as assombrações têm uma Potência que determina a força do resíduo psíquico. As assombrações ocorrem em áreas relativamente localizadas — normalmente, elas só podem ser detectadas a uma distância menor do que Potência/3 hexes do evento que as produziu. Elas são mais fáceis de serem detectadas no escuro; em geral, existe muita

As Fotografias Kirlian

Muitos psis dizem que são capazes de "sentir" energias ou ver auras coloridas em torno de todas as coisas vivas. Tendo experiência, um psi é capaz de determinar as condições físicas e mentais de uma pessoa a partir do estado de sua aura. Esta habilidade, Percepção de Aura, está descrita junto com o poder Cura Psíquica na pág. 16.

Em 1939, uma técnica conhecida como a fotografia Kirlian, foi desenvolvida na União Soviética. Parecia que ela fornecia uma prova científica de que existia realmente uma espécie de "campo vital". Mais importante do que isto, ela podia ser reproduzida em laboratórios de todo o mundo. O procedimento era simples. Coloque um objeto biológico, como a mão de uma pessoa, ou uma folha recém cortada, em contato com um filme sobre uma placa fotográfica. Passe uma carga elétrica através da placa para o objeto. Quando for revelado, o filme mostrará um halo brilhante — a aura de Kirlian — em volta da imagem do objeto.

Estudos posteriores mostraram que esta aura parecia variar em intensidade e cor se o objeto da fotografia estava emocionalmente excitado ou irritado, e as fotos Kirlian de psíquicos mostravam claramente uma mudança na aura quando eles estavam exercitando suas habilidades. Será que realmente existia algum tipo de campo de energia biológica?

Experiências mais recentes sugerem que o efeito Kirlian é resultado do vapor d'água interagindo com o campo elétrico. Como as pessoas suam quando estão sob tensão, ou quando estão se concentrando para produzir efeitos psíquicos, isto poderia explicar porque as fotos de Kirlian mostram uma mudança de cor e intensidade.

Embora hoje em dia estejam desacreditadas, as fotos Kirlian podem ser usadas por parapsicólogos em campanhas ambientadas entre 1940 e 1970. Os GMs podem decidir também que o efeito Kirlian — ou alguma outra coisa do tipo — seja real. Neste caso, ele poderia levar a um entendimento científico das habilidades psíquicas. *Exemplo:* Na série de livros *Cluster*, de Piers Anthony usa-se a "Força Kirlian" como base para os poderes psíquicos e uma forma única de viagem interestelar.





Invadindo Sonhos

Um telepata pode invadir os sonhos de outra pessoa usando Recepção Telepática. Isto exige que o psi penetre no subconsciente do objetivo (sucesso por uma margem maior ou igual a 7) quando ele ou ela estiver sonhando.

Depois que a mente da pessoa tiver sido contatada, o psi poderá usar sua perícia Transmissão Telepática para influenciar os sonhos. Este é considerado um uso normal de Transmissão Telepática, no qual a margem pela qual o teste foi bem sucedido determina o quão real o sonho parece ser. No caso de uma falha crítica, o alvo despertará!

Se você estiver tentando fazer com que alguém tenha pesadelos, o teste de Transmissão Telepática será resistido pela Vontade. Se o resultado do teste for um sucesso, o objetivo terá de fazer uma Verificação de Pânico. Use a margem pela qual o foi bem sucedido como uma penalidade na Verificação de Pânico da pessoa adormecida. O psi pode forçar a pessoa que está sonhando a fazer uma Verificação de Pânico para cada minuto que ela estiver manipulando o sonho.

Para invadir os sonhos de alguém sem ser percebido, é preciso fazer um teste para verificar sua sutileza (o NH em Transmissão Telepática contra o Escudo Mental ou o IQ do objetivo, o que for maior). Este não é um teste de ativação, portanto ele não exige tempo de concentração, não tem custo em Fadiga, etc. Se o psi for bem sucedido, a pessoa que está sonhando permanecerá inconsciente da presença do telepata. Se ele falhar (ou não tentar), a pessoa que está sonhando sentirá uma presença estranha em sua mente, e se lembrará disto quando acordar.

Se o sonhador estiver tendo sonhos particularmente fortes, o psi pode ficar preso. Use as regras para o aparelho Scanner dos Sonhos, pág. 65.

gente circulando à luz do dia, e suas "vibrações mentais" fazem com que seja mais difícil perceber qualquer outra coisa. Mas à noite (principalmente se o tempo estiver ruim) existe muito menos interferência psíquica.

Faça um teste de IQ-5, quando uma pessoa se aproximar pela primeira vez da cena de uma assombração, e outro para cada hora subsequente (ou contra a perícia Psicometria, se o personagem for um sensitivo), para ver se ele consegue perceber alguma coisa. Adicione a Potência da assombração. Outros modificadores: +3 no caso de clima ruim; -10 durante o dia; -1 se houver mais de uma pessoa presente (por pessoa extra); +4 sobre a IQ da pessoa, se ela estiver num estado emocional similar àquele que gerou a assombração — deprimida, solitária, brava, etc. Se houver mais de um personagem no local da assombração, o GM pode decidir fazer um teste para o grupo todo.

Uma falha significa que o intruso não percebeu nada. Um sucesso significa que a pessoa sente *alguma coisa* — um cheiro estranho (na realidade, uma impressão psíquica) talvez, ou más vibrações. Um sucesso com uma margem maior ou igual a 5 significa que a assombração aparece realmente, e a margem pela qual se obteve o sucesso determina quanto tempo ela permanecerá e quão sólida ela será.

Existem dois modos de uma assombração afetar uma pessoa viva. Primeiro, a aparição repentina pode ser assustadora. O GM pode exigir que qualquer personagem que presencie uma assombração faça uma Verificação de Pânico, submetida a um redutor igual à margem pela qual o teste para verificar se ele via a assombração foi bem sucedido. Segundo, a potência psíquica de uma assombração pode ser grande o suficiente, para dominar o intruso, mesmo que ele não perceba isto. O personagem deve fazer um teste de Vontade+5, submetido a uma penalidade igual à Potência da assombração. Se ele falhar, a assombração o influencia de algum modo. *Exemplo:* O resíduo psíquico de um suicida pode levar outras pessoas a se sentirem deprimidas; no caso de uma falha com uma margem maior ou igual a 5, ou de uma falha crítica, alguém pode se tornar ativamente suicida. De forma similar, o eco psíquico de um assassinato pode levar à violência.

"Exorcismo" — Lidando com o Eco Psíquico

Às vezes, um "fantasma" psíquico pode ser destruído através da confrontação psíquica direta. Outros podem ser "apaziguados" de alguma forma. Alguns desaparecem por conta própria, e outros têm simplesmente que ser evitados. Os investigadores são aconselhados a procederem com muita cautela se vierem a suspeitar da existência de resíduo psíquico. Até hoje, estes efeitos não são muito bem compreendidos. (Tradução: O GM pode fazer com que seja fácil ou difícil lidar com eles, de acordo com sua vontade, e os jogadores não têm nenhuma pista, mesmo que todos eles tenham lido este livro.)



SONHOS E ESTADOS ALTERADOS

A Mente Adormecida

Existem vários tipos diferentes de sono, dos períodos semi-desperto/meio-adormecido até o sono profundo. As pessoas sonham durante um tipo de sono conhecido como MRO (movimento rápido dos olhos). Os períodos MRO começam mais ou menos uma hora depois da pessoa cair no sono, duram cerca de dez minutos, depois entra-se num período de imobilidade, e então segue-se outro ciclo de MRO.

Durante um período típico de sete horas de sono, ocorrem normalmente de quatro a sete ciclos de MRO, apesar das crianças passarem mais tempo em sono MRO do que os adultos. Uma pessoa que acorda durante um ciclo de MRO terá uma tendência a se lembrar claramente de seus sonhos.

Os testes sugerem que as pessoas que se encontram em sono MRO são altamente receptivas a mensagens telepáticas. Se isto for verdade, adicione um bônus igual a +2 nos testes de Sugestão, Transmissão Telepática ou Telecontrole, embora as mensagens

telepáticas serão trabalhadas dentro da tessitura do próprio sonho. Pode ser que alguns aparelhos e habilidades psíquicas só funcionem em personagens adormecidos — veja *Scanners dos sonhos* (pág. 65) e *Vampirismo Psíquico* (pág. 16).

Para determinar se alguém está sonhando em determinado momento, depois de ter estado adormecido durante uma hora ou mais, jogue 2D. No caso de um resultado exatamente igual a 10 o personagem adormecido está sonhando.

Estado Hipnagógico: Este é o período cinzento de transição entre o estado de vigília e o sono propriamente dito. Uma pessoa neste estado, que dura apenas alguns minutos antes do sono verdadeiro começar, é até mais sugestível do que aquela que se encontra no sono MRO. Adicione um bônus igual a +4 ao NH nas perícias telepáticas Sono, Transmissão Mental, Sugestão, Telecontrole e Recepção Telepática. Um Scanner Cerebral (pág. 60) é capaz de determinar se uma determinada pessoa se encontra no estado hipnagógico.

Hipnose

Um transe hipnótico pode ser altamente conducente para o uso de certas habilidades psíquicas. Veja *Hipnotismo*, na pág. 99.

O OCULTO COMO FENÔMENO PSÍQUICO

O Plano Astral

O plano astral é o lugar visitado por psis quando usam a projeção astral. Ele pode ser um lugar real, ou uma forma de alucinação consensual ou verdadeira — um sonho psíquico compartilhado pelos psis mentalmente conectados no nível subconsciente. De qualquer forma, qualquer dano ou ferimento sofrido no plano astral é bem real.

Os viajantes do plano astral observam que existem dois “níveis” nele, chamados de Plano Astral Próximo e Plano Astral Distante. O plano astral próximo é o mais fácil de ser alcançado, mas o mais difícil de se permanecer, talvez devido ao fato de ser o mais próximo do mundo material. Os objetos e as pessoas que se encontram no mundo normal são visíveis, mas intangíveis, para o viajante astral.

O plano distante é mais difícil de ser alcançado, mas paradoxalmente, os psis sem nenhum treinamento que passam por “experiências extracorpóreas” espontâneas (veja coluna lateral da pág. 47) têm mais chance de vir a visitá-lo. As tentativas de atingir o plano distante exigem um segundo uso ativo da perícia Projeção Astral, submetido a um redutor igual a -5. Uma falha tem os efeitos usuais; é possível fazer Tentativas Repetidas, com as penalidades normais.

Se for bem sucedido, o personagem se encontrará em um mundo estranho e silencioso. Em geral, cada viajante experimenta o plano distante de uma forma diferente. Ele pode ser um caleidoscópio de formas e cores abstratas, um vácuo negro, uma brancura infinita ou o olho de um furacão. Normalmente, o plano astral não tem “chão” e nenhuma referência ao mundo real, por isso as distâncias são difíceis de serem avaliadas e podem, de fato, ser ilusórias. Um personagem sempre sai do plano distante no lugar por onde entrou.

É mais fácil manter um corpo astral no plano distante; não é necessário nenhum teste para fazê-lo e o viajante pode permanecer lá o tempo que quiser. A propriedade mais estranha do plano astral distante é a distorção temporal. Normalmente, o tempo passa a uma razão de 10 segundos no plano astral para cada segundo no mundo real. Um viajante não é capaz de voltar “automaticamente” para seu corpo do plano distante. Ele precisa primeiro retornar para o plano próximo, e para isso ele precisa ser bem sucedido em um teste de Projeção Astral, submetido às penalidades usuais por Tentativas Repetidas.

Uma pessoa no plano astral nunca precisa comer, beber nem evacuar.

Entidades Astrais

Um personagem no plano distante pode encontrar uma grande variedade de estruturas e entidades astrais. Algumas delas podem ser outros viajantes explorando este reino estranho. Outras podem ser construções de seu próprio subconsciente. Todas elas são “sólidas” pelo menos do ponto de vista astral do personagem — é possível tocar ou lutar com um ser astral, e sofrer dano ou até mesmo ser morto.

A Mente e A Alma

As habilidades psíquicas como Transferência Mental e Projeção Astral permitem que a mente deixe o corpo. Isto levanta algumas questões: a mente é a mesma coisa que a alma? A alma existe cientificamente, talvez como um padrão estável de energia? Se uma forma astral pode existir ou uma mente habitar outro corpo, será que este padrão de energia é capaz de sobreviver após a morte? Personagens interessados em metafísica podem tentar encontrar as respostas para estas perguntas.



Magia e Ritual

Poderes psíquicos que se parecem com magia, podem ser uma mudança de ritmo interessante, alterando o curso de uma aventura.

A limitação “requer preparação” pode simular uma necessidade psicológica de meditação, cerimônias ocultas, frases místicas ou magia lántrica por parte do psi como um método de focalizar seu poder mental. E, afinal, uma convenção de bruxas ou um círculo de magos não seriam apenas um outro meio de se criar uma gestalt psíquica?

Mas os PCs que assistem ao ritual e vêem os efeitos “mágicos” podem vir a concluir que estão testemunhando a realização de mágica ao invés de psiquismo!

Construções Astrais

Outro tipo de encontro astral é a "construção" — que é essencialmente uma dimensão de bolso dentro do plano astral. Dentro de uma construção, a realidade é sólida e os objetos materiais podem existir. Uma construção pode ser simples como um rocha flutuando no vácuo, ou tão complexa como uma duplicata da Paris do século XVIII, completa com seus habitantes. No entanto, os objetos que são originários daquela construção nunca podem ser retirados dela: se você encontrar uma rapieira em "Paris" ela desaparecerá quando você deixar a dimensão de bolso para retornar ao resto do plano astral, ou se você tentar voltar ao plano material. Fica a cargo do GM decidir se os nativos de uma dimensão de bolso são capazes de deixá-la.

Como acontece no resto do plano interno, o tempo passado em uma construção não é contado no cômputo da duração de sua Projeção Astral, e não é necessário nenhum teste para manter seu corpo astral enquanto você se encontra em um.

Algumas destas construções podem ser prisões. Uma prisão se parece com uma construção normal, mas se tentar deixá-la, você terá de fazer um teste de [(Potência + NH em Projeção Astral)-15]. Um falha significa que você não conseguiu partir — só é permitida uma tentativa por dia, e cada falha sucessiva impõe um redutor igual a -2 em sua próxima tentativa. Se seu Nível de Habilidade efetivo cair a um valor menor que 3, você ficará preso para sempre, a menos que, de alguma forma, alguém consiga lhe ajudar! Como? Esta é uma boa pergunta...

Quanto mais Potência o visitante tiver, mais provável será ele encontrar algo, seja porque ele chama atenção ou porque ele cria quem quer que ele venha a encontrar. Pode ser que os GMs queiram dar uma chance do personagem encontrar alguém ou alguma coisa a cada dez minutos (subjativos): faça um teste. O jogador precisa tirar 5 ou menos em 3D, +1 para cada 4 níveis de Potência em PES. Aqueles que estiverem procurando ativamente por alguém ou alguma coisa devem fazer um teste a cada 5 minutos.

É possível que os viajantes no plano astral distante venham a encontrar personificações de suas próprias memórias, emoções, desejos interiores ou medos. Estas entidades podem dar conselhos aos visitantes, ensiná-los ou até mesmo combatê-los. *Exemplo:* Um viajante astral pode encontrar sua filha, que morreu quando era criança, já como uma mulher adulta. De uma forma mais fantástica, alguém poderia ter de enfrentar uma personificação de uma faceta de sua própria personalidade, em uma aventura construída para ele "recomprar" uma desvantagem mental.

Trate as entidades astrais como NPCs, com as características que o GM desejar — elas são sólidas, e podem interagir com o corpo astral do visitante. A única limitação é que uma "criação da mente" nunca pode ter nenhuma perícia, habilidade ou conhecimento que o viajante não possua — mesmo que ele não saiba que os possui.

Médiuns e Seções Espíritas

Um médium é uma pessoa que funciona como um canal através do qual os espíritos conseguem se comunicar com os vivos. Normalmente, isso acontece em um sessão espírita, na qual o médium entra num estado de transe durante o qual espíritos —

geralmente parentes das pessoas presentes na seção espírita — falam através dele. Às vezes, são usados alguns mecanismos como o tabuleiro Ouija, a escrita automática em estado de transe, etc., para gerar respostas. A maior parte dos melhores médiuns são mulheres.

É possível que alguns médiuns sejam charlatães ou pessoas iludidas, mas parece que alguns têm informações sobre seus objetivos que não poderiam ser explicadas através de fraude. Mas, é possível que um médium verdadeiro não esteja realmente se comunicando com os espíritos. Ao invés disso, ele pode estar (deliberada, ou subconscientemente) obtendo as informações telepaticamente das mentes das pessoas que estão a sua volta, e talvez ele esteja manipulando o tabuleiro telecineticamente, ou usando Precognição para fazer previsões de eventos futuros que acontecem.

É possível que as pessoas presentes formem uma *gestalt espontânea* junto com o médium durante a seção espírita, com poderes e habilidades muito além das que o médium tem sozinho. Isto seria verdade se qualquer um deles tiver poderes psíquicos Incontroláveis ou Inconscientes.



Entretanto, pode ser que o médium esteja recebendo informações de fora da seção espírita. Ele poderia estar em comunicação com um poderoso telepata vivo sem saber, que de vez em quando pode usar Telecontrole ou Sugestão para guiar as ações do médium.

A natureza fragmentária da comunicação sugere que é possível que os "espíritos" sejam na realidade resíduos psíquicos (veja pág. 49) que ficaram como resultado de eventos traumáticos. Uma possibilidade alternativa é o médium estar viajando para frente ou para trás no tempo para se comunicar mentalmente com o subconsciente de seres vivos no passado ou no futuro. O romance clássico de Arthur C. Clarke "O Fim da Infância" traz algumas explicações psíquicas interessantes para as sessões espíritas.

Ectoplasma

Um fenômeno que ainda não foi completamente explicado é o ectoplasma, cordões luminescentes de material semi-sólido que algumas vezes aparecem durante sessões espíritas. O ectoplasma pode ser amorfo, ou pode assumir uma forma, algumas vezes fornecendo um aparente "corpo físico" para os espíritos invocados através da seção. Às vezes, o ectoplasma pode assumir a forma de mãos ou cordas fosforescentes capazes de envolver ou manipular objetos.

A forma mais simples de se lidar com os ectoplasmas em termos de jogo é tratá-los como um uso (possivelmente Incontrolável) de Telecinese e Fotocinese Psicocinéticas por parte do médium. É possível que o ectoplasma seja criado com grãos de poeira, fumaça das velas ou coisas do gênero.

PODERES PSÍQUICOS NÃO HUMANOS

Sabe-se que os animais têm faculdades psíquicas similares àquelas possuídas pelos seres humanos. Estas habilidades podem pertencer a várias categorias distintas:

Sensitividade: Muitos animais, especialmente os cães, têm uma tendência a reagir a presenças invisíveis como formas astrais e assombrações. O GM pode permitir que animais não inteligentes recebam um bônus igual a +6 em seu atributo IQ nas tentativas de detectar ilusões, assombrações ou coisas do gênero. No entanto, poucos animais suportarão serem usados como detetores psíquicos por muito tempo: a maioria fugirá imediatamente após encontrar um fenômeno dessa natureza.

Ligações Mentais: Alguns animais de estimação desenvolvem um relacionamento empático com seus donos. É o caso de cães que uivaram no momento da morte de seus donos ou o caso de outros animais que sentem de alguma forma quando seus donos estão em perigo. Para simular este fato, os GMs podem permitir que os personagens comprem a vantagem Ligação Mental (pág. 96) e habilidades de recepção telepática com baixa Potência para um animal com IQ 6+ com quem eles tenham uma relação particularmente próxima.

Noção do Perigo: Muitos animais parecem ter uma habilidade sobrenatural para perceber problemas. Isto poderia ser devido apenas a sentidos excepcionalmente aguçados, ou poderia ser um poder psíquico. Os GMs podem permitir que alguns animais tenham a vantagem Noção do Perigo.

Animais Alienígenas: animais (ou plantas) extraterrestres podem ter habilidades psíquicas de alta potência. Um grupo de animais pode compartilhar uma única mente coletiva, ou um gestalt telepático em que todos os membros estão conectados como se fossem um único organismo. Outros poderes psíquicos podem ser usados no acasalamento (ex.: Transmissão Telepática ou Aspecto) ou na defesa (ex.: Ilusão ou Escudo PK). Um predador psíquico pode até mesmo ser forte o suficiente para capturar sua presa apenas com seus poderes mentais — ou pode se alimentar de energias psíquicas como pensamentos e emoções. Veja alguns exemplos de criaturas psíquicas no **GURPS Space Bestiary**.

Seres de Força Mental: Pode ser que existam também criaturas insubstanciais de pura força mental, capazes de afetar seres sólidos somente através de poderes psíquicos. Trate estas criaturas como se elas tivessem DX e IQ, mas não ST e HT. Elas poderiam ter qualquer perícia ou poder psíquico. Elas são imunes a ataques físicos, mas a perda de fadiga pelo uso de psiquismo (ou devido a ataques psíquicos que elas venham a sofrer) deve ser subtraída de sua Vontade, reduzindo seus níveis de Força de Vontade ou adicionando níveis de Vontade Fraca. Se a Vontade modificada da criatura chegar a 0, ela morre, do contrário ela recupera 1 ponto a cada 10 minutos.

Maldições e Mau Olhado

Apesar das pessoas ignorantes chamarem isto de magia, as maldições tradicionais são normalmente o resultado de sugestão hipnótica simples ajudada pela crença do alvo. Mas, algumas vezes o problema vai além disso: investigações demonstram que um psi é o responsável.

Em particular, alguém usando perícias de Vampirismo Psíquico como Drenar Atributos, Drenar Vida ou Drenar Energia podem jogar uma maldição efetiva. Para simular o "mau olhado", os personagens podem comprar a limitação "Somente com Contato Visual", reduzindo o custo do poder.



Cura pela Fé

O poder Cura pode ser o responsável por muitas curas que não podem ser simplesmente atribuídas à crença — mas a crença ajuda! Muitos curandeiros pela fé usam seus poderes em frente a uma plateia de crentes fiéis, e a vontade focalizada daquelas pessoas pode formar uma espécie de gestalt subconsciente para ajudar o curandeiro.

Pode ser que o GM queira dar um bônus igual a +1 ou +2 para o poder Cura dos curandeiros psíquicos, se o objetivo e o público acreditarem sinceramente na eficiência da cura e, no caso oposto, impor um redutor igual a -1 ou -2, se o curandeiro estiver usando seus poderes em frente a um grupo de céticos.

Psiquismo Animal

Qualquer personagem usando Telepatia ou Vampirismo Psíquico em animais não inteligentes (geralmente, qualquer espécie com uma IQ média menor ou igual a 6) está submetido a um redutor igual a -2 sobre o NH para cada ponto de IQ média abaixo de 7. Isto significa que tentar controlar ou se comunicar com um inseto é muito difícil! Eles têm muito pouco do que pode ser chamado de "mente" para ser afetado. Um psi com a vantagem Empatia com Animais recebe um bônus — veja *Empatia com Animais* na pág. 95.

Psiquismo Vegetal

Os pesquisadores realizaram experiências que sugerem que as plantas são capazes de reagir a pensamentos "hostis". A planta é conectada a um detector de ondas cerebrais, polígrafo ou outro aparelho similar. Quando uma pessoa pensa em ferir a planta, a máquina registra uma reação. Será que a vida vegetal forma uma superconsciência gestaltica com poderes psíquicos? Talvez sim, em alguns mundos — talvez até mesmo na Terra. Neste caso, as pessoas deveriam ser mais cuidadosas ao destruir velhas florestas...

Muitas pessoas descobriram que as plantas parecem se desenvolver melhor quando as pessoas pensam em coisas carinhosas com relação a elas, falam com elas etc. Isto funciona ainda melhor para aqueles que têm poderes mentais. Os jardins dos psis florescerão, e os fazendeiros com habilidades psíquicas seriam capazes de assegurar boas colheitas.

Um personagem com a perícia Sugestão ou Transmissão Telepática é capaz de aumentar a taxa de crescimento mensal de um certo número de hexes de plantas igual a 1/3 de sua Potência (arredondado para baixo), elevado ao quadrado, de um fator igual à Potência x 5%, se ele for bem sucedido em seu teste de habilidade; somente um teste por mês.

Tipos de Criaturas Catalisadoras

Várias criaturas do *GURPS Space Bestiary* possuem poderes psíquicos. Pode ser que algumas delas sejam criaturas catalisadoras. Os exemplos de criaturas catalisadoras são também comuns na ficção científica, embora, por alguma razão, a maioria delas tenha uma tendência a se parecer com dragões em miniatura. Exemplos são os Minidrags da série *Human X* de Alan Dean Foster (veja mais informações sobre estas criaturas no *GURPS Human X*), os lagartos do fogo das histórias da série *Dragonriders of Pern* e *Harper Hall*, de Anne McCaffrey, e os jhereg da série *Jherog* de Steven Burst.

É possível encontrar catalisadores não draconianos em muitos dos trabalhos de Andre Norton, particularmente *The Zero Stone* e sua continuação, *Uncharted Stars*, e as histórias de Telzey Amberdon escritas por James Schmitz, para não mencionar os muitos parentes dos felinos das histórias de fantasia.

Criaturas Catalisadoras

Alguns animais, conhecidos como "criaturas catalisadoras", têm a habilidade de criar ligações mentais com psis. Pode-se pensar numa criatura catalisadora como uma espécie de parente psíquico. Ela pode ser um animal alienígena com poderes psíquicos exóticos, ou uma criatura terrestre especialmente desenvolvida para criar esta ligação como, por exemplo, cães e gatos geneticamente modificados ou melhorados através da cibernética. Ou ele pode ser simplesmente um animal normal com habilidades psíquicas — afinal de contas, existem muitos relatos de animais de estimação que apresentam poderes psíquicos incomuns.

Independente de sua origem, uma criatura catalisadora torna-se um parceiro e companheiro ao invés de um animal de estimação. Uma criatura catalisadora é sempre um NPC completo interpretado pelo GM.



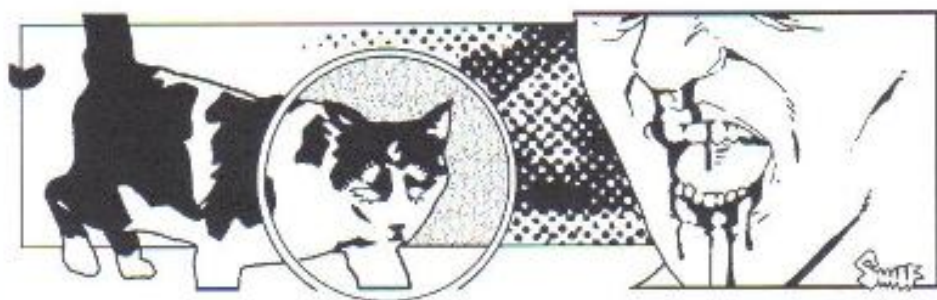
Os pré-requisitos para a ligação dependem da criatura. Pode ser bastante simples encontrar uma, mas normalmente o personagem tem de demonstrar alguma forma de afeição: a tentativa de criar uma amizade, alimentá-la, ajudá-la a chocar ou o que for. Muitas criaturas só conseguem estabelecer ligações com crianças. A ligação pode ser involuntária: o personagem pode não perceber que está lidando com uma criatura catalisadora. A não ser que a criatura tenha sido criada geneticamente, haverá sempre alguma explicação natural para suas habilidades, talvez um bêbê sempre estabeleça uma ligação com seus pais, ou um adulto com sua parceira. Talvez a criatura exista como parte de uma mente coletiva. Nenhuma criatura pode se ligar a mais de uma pessoa por vez.

Toda vez que um psi encontra uma criatura catalisadora sem nenhuma ligação nas circunstâncias apropriadas, o GM faz um teste de reação. Se o psi for um telepata (não importando se ele é latente ou não), adicione um bônus igual à metade de sua Potência Telepática arredondado para cima. Se for um telepata de perícia única, o personagem só poderá adicionar este bônus se tiver a perícia Sugestão ou Transmissão Telepática. A vantagem Empatia com Animais adiciona um bônus igual a +2. Outros modificadores de reação como Status e Aparência não terão nenhum efeito, mas Carisma funciona em criaturas inteligentes. No caso de uma reação *excelente*, a criatura catalisadora se liga ao psi. O psi só tem uma chance de se ligar a uma determinada criatura.

A ligação em si pode ser um instante jubiloso de comunicação mental ou um processo gradual que requer uma cuidadosa preparação durante horas ou dias. Mas, depois de estabelecida, a criatura e o psi ganham imediatamente 4 níveis da vantagem

Elo Mental (pág. 96) um com o outro. É possível gastar pontos de personagem posteriormente para aumentar esta ligação ao custo normal. O personagem e a criatura considerarão um ao outro o mais íntimo dos companheiros; trate este caso como um Senso de Dever que um tem pelo outro. O relacionamento em si dependerá do valor relativo das IQs; normalmente, uma pessoa sentirá afeição por uma criatura catalisadora com IQ menor ou igual a 6, similar à afeição de uma pessoa por um bicho de estimação muito amado. Se a criatura for mais inteligente, os parceiros compartilharão uma amizade pessoal mais profunda.

A morte de um dos parceiros terá um efeito devastador sobre o outro. Independente da distância, o parceiro sobrevivente saberá da morte e ficará mentalmente atordoado e se recuperará com sucesso num teste de IQ-4. Se o catalisador morrer, o psi desenvolverá desvantagens mentais ou peculiaridades relacionadas com o evento, com um valor em pontos igual ao número de meses que eles permaneceram ligados (máximo de -15 pontos). Se o humano morrer e a criatura sobreviver, ela desenvolverá desvantagens mentais. Se tiver IQ menor ou igual a 7, ela pode perder a vontade de viver e se deixar consumir.



Outras Habilidades

Além do vínculo mental e o companheirismo fornecidos pela criatura catalisadora, a ligação pode produzir uma série de outras habilidades. Isto depende do tipo de criatura, e fica a cargo do GM planejar o que. Algumas possibilidades:

Poder Catalisador: Esta é a habilidade mais típica de uma criatura catalisadora, daí seu nome. A ligação mental com ela serve como um catalisador para despertar telepaticamente algumas ou todas as habilidades psíquicas latentes possuídas pelo personagem; veja o parágrafo *Poderes Latentes* na coluna lateral da pág. 86. Estas habilidades permanecem despertas mesmo que a criatura venha a morrer mais tarde.

Habilidades Psíquicas: A criatura tem uma grande variedade de habilidades psíquicas, com sua própria Potência e níveis de habilidade. Estas habilidades são controladas e usadas pelas criatura. O psi humano não tem acesso a elas.

Ampliação de Potência: O nível de Potência de qualquer poder possuído por ambos, o psi e a criatura, é somado. *Exemplo:* Se o psi tem uma Potência de Psicoteleporte igual a 2 e a criatura uma Potência igual a 6, cada um deles terá uma Potência efetiva igual a 8 em Psicoteleporte, quando estiverem juntos. Esta é uma habilidade extremamente poderosa. Se a criatura catalisadora a possui, o personagem não será capaz de se ligar a mais de uma destas criaturas por vez. Se a criatura morrer, a habilidade desaparece.

Compreensão Total: Os dois parceiros têm Elo Mental; o psi humano tem de comprar pelo menos 4 níveis tão logo isso seja possível, após adquirir a criatura. Eles permanecem num estado constante de compreensão mental, desde que eles estejam dentro do alcance um do outro. Enquanto estiverem dentro do alcance, eles serão capazes de compartilhar os pensamentos superficiais um do outro e suas emoções, e conseguirão se comunicar livremente através da telepatia à velocidade da fala normal. Não é necessário nenhum teste de habilidade ou concentração. Use a *Tabela de Alcance Telepático* para determinar este alcance. A Potência efetiva é igual à soma dos níveis de Potência Telepática do psi e da criatura (se tiverem) mais a soma de seus níveis de Elo Mental. Como os dois parceiros terão pelo menos 4 níveis de Elo Mental, a Potência mínima será 8, o que garante um alcance de 30 metros.

A lassa

ST: 2 a 5 DX: 14 IQ: 8 HT: 3/12
 Vel/Esquiva: 14/7 DP/RD: 1/1
 Dano: 1D-4 cort Alcance: C
 Peso: 2,5 kg Tamanho: menor que 1 hex

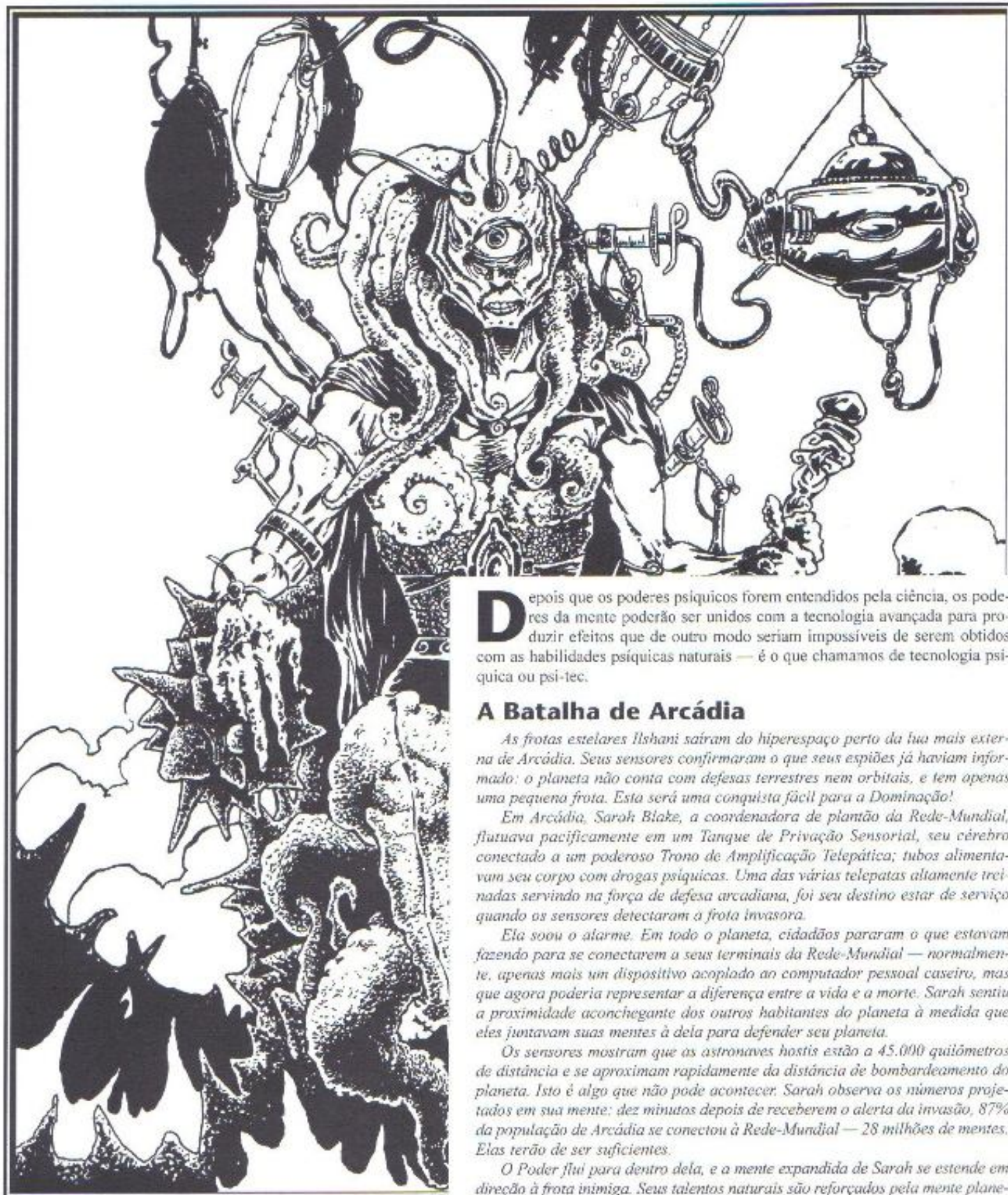
Também conhecidos como *caçadores dos sonhos*, as lasso são criaturas catalisadoras nativas de uma floresta de um planeta parecido com a Terra, nas fronteiras do espaço colonizado. Uma lassa se parece com uma cobra peluda, com até 1,2 m de comprimento, orelhas pontudas, olhos esbugalhados e focinho de raposa. Suas cores são vivas e variam muito; suas selvas de origem são uma profusão de cores, e um padrão de listras vermelhas e amarelas, por exemplo, pode ser uma boa camuflagem lá. A lassa é surpreendentemente forte e rápida para seu tamanho; em combate de perto, seu ataque de estrangulamento é equivalente ao de um ser humano com o triplo de sua força! Elas são estritamente carnívoras.

Um psi pode se ligar a uma lassa que não esteja ligada a nenhum outro psi simplesmente se aproximando e conversando com ela calmamente — elas se ligarão se o psi conseguir um bom resultado no teste de reação. A Empatia com Animais ajuda! Os não psis não despertarão interesse em uma lassa, mas até mesmo um poder latente baixo a ponto de ser inútil qualificará um personagem para a ligação. (Em algumas campanhas, este não será um fato conhecido; será mencionado apenas que algumas pessoas são capazes de fazer amizade com uma caçadora dos sonhos e outras não). Em algumas raras ocasiões, um psi conseguiu se ligar a duas lasso; quase sempre as duas criaturas são ou se tomam um par para procriação.

As lasso são Catalisadoras de Poder. Elas têm duas habilidades psíquicas: Roubar Sonhos 14 (pág. 17) como uma Perícia Única do Poder Vampirismo Psíquico de nível 15, e Telepatia com potência igual a 1, normalmente com as perícias psíquicas Transmissão e Recepção Telepática. As lasso não dormem, elas usam suas habilidades para retirar sustento psíquico dos sonhos de outras criaturas. Elas adoram vasculhar os sonhos de outros seres sencientes e trazer pedaços interessantes para seus parceiros. Elas não roubam os sonhos de seus parceiros, mas podem compartilhá-los usando Recepção Telepática.

Em uma campanha interestelar, a lassa pode ser encontrada por exploradores ou mercadores, ou domesticada pela equipe de pesquisa. Em campanhas centradas na Terra, elas podem ter sido trazidas para cá por visitantes alienígenas ou teleportadores dimensionais. Pode ser até mesmo que elas sejam nativas da selva Amazônica.

PSICOTRÔNICA



Depois que os poderes psíquicos forem entendidos pela ciência, os poderes da mente poderão ser unidos com a tecnologia avançada para produzir efeitos que de outro modo seriam impossíveis de serem obtidos com as habilidades psíquicas naturais — é o que chamamos de tecnologia psíquica ou psi-tec.

A Batalha de Arcádia

As frotas estelares Ilshani saíram do hiperespaço perto da lua mais externa de Arcádia. Seus sensores confirmaram o que seus espões já haviam informado: o planeta não conta com defesas terrestres nem orbitais, e tem apenas uma pequena frota. Esta será uma conquista fácil para a Dominação!

Em Arcádia, Sarah Blake, a coordenadora de plantão da Rede-Mundial, flutuava pacificamente em um Tanque de Privação Sensorial, seu cérebro conectado a um poderoso Trono de Amplificação Telepática; tubos alimentavam seu corpo com drogas psíquicas. Uma das várias telepatas altamente treinadas servindo na força de defesa arcadiana, foi seu destino estar de serviço quando os sensores detectaram a frota invasora.

Ela soou o alarme. Em todo o planeta, cidadãos pararam o que estavam fazendo para se conectarem a seus terminais da Rede-Mundial — normalmente, apenas mais um dispositivo acoplado ao computador pessoal caseiro, mas que agora poderia representar a diferença entre a vida e a morte. Sarah sentiu a proximidade aconchegante dos outros habitantes do planeta à medida que eles juntavam suas mentes à dela para defender seu planeta.

Os sensores mostram que as aeronaves hostis estão a 45.000 quilômetros de distância e se aproximam rapidamente da distância de bombardeamento do planeta. Isto é algo que não pode acontecer. Sarah observa os números projetados em sua mente: dez minutos depois de receberem o alerta da invasão, 87% da população de Arcádia se conectou à Rede-Mundial — 28 milhões de mentes. Elas terão de ser suficientes.

O Poder flui para dentro dela, e a mente expandida de Sarah se estende em direção à frota inimiga. Seus talentos naturais são reforçados pela mente plane-

-tária e pelos amplificadores, focalizados pelo Condutor de Mentis e as longas horas que ele passa no tanque. Rastreamento a frota, seus sentidos telepáticos detectam o almirante Ilshani, penetram em seus primitivos escudos psíquicos e entram em sua mente. Olhando através dos olhos do almirante, ela contempla a ponte da nave mãe e toma nota de cada membro da tripulação. Ninguém suspeita de sua presença. Ela avança e assume o controle da mente do líder...

Como uma vespa, Sarah envia sua mente movendo-se rapidamente de uma nave para outra, infligindo sua dolorosa ferroada. Capitães e oficiais de artilharia perdem a consciência ou começam a agir de forma irracional. Algumas naves começam a disparar umas contra as outras. Em algumas, tiroteios se iniciam a bordo à medida que os membros da tripulação começam a suspeitar de traição por parte de seus líderes. A mente de Sarah fica em cada nave apenas o tempo suficiente para maximizar a confusão. Em uma questão de minutos, ela mergulhou a frota

Ilshani no mais completo caos. Com a união dos invasores destruída, as forças espaciais arcadianas que estavam inicialmente em inferioridade numérica, podem agora dar cabo dos invasores com facilidade.

Apenas uma belonave Ilshani, que navegava sob o controle de um computador, consegue chegar dentro do alcance de Arcádia. Sarah sabe que em menos de dez segundos ela começará a disparar suas armas nucleares. Não existe nenhum meio dela desativar o computador da nave — ela não possui nenhuma habilidade eletrocínética. Não há tempo para convocar outro coordenador, e só existe uma maneira de salvar o planeta. Um rápido lampejo de pensamentos concede a aprovação do Conselho de Arcádia. Ela visualiza o reservatório de armas da Força de Defesa Arcadiana, e focaliza um pequeno recipiente contendo uma bomba de fusão que ela vê lá. Agarrando seu Escudo de Atualidade, ela Exo-psicoteleporta o dispositivo para a nave inimiga. Forma-se então um globo de luz em expansão ... e a batalha de Arcádia chega ao fim.

DISPONIBILIDADE DE TECNOLOGIA PSÍQUICA

Os dispositivos de tecnologia psíquica descritos neste capítulo são opcionais. Como os invasores de Arcádia descobriram, a tecnologia psíquica pode afetar seriamente uma campanha. O GM que não quiser dispositivos psíquicos poderosos em sua campanha pode limitar certos tipos de tecnologia psíquica, restringi-la a um único artefato alienígena ou ignorá-la completamente.

Existem dois tipos de tecnologia psíquica descritos neste capítulo: a psicotrônica, e formas mais comuns de tecnologia com aplicações da tecnologia psíquica.

Psicotrônica: Depois que a ciência tiver entendido as leis físicas que governam o psiquismo, os engenheiros serão capazes de construir dispositivos utilizando estas leis. As máquinas psicotrônicas são dispositivos eletrônicos que ampliam, detectam e duplicam ou anulam habilidades psíquicas.

Tecnologia Normal: Uma denominação ampla para dispositivos como tanques de privação sensorial ou detectores EEG (Eletroencefalógrafos) avançados. Estes dispositivos não são estritamente "psíquicos", mas são muito úteis para psis ou pesquisadores psíquicos ou, como é o caso dos detectores avançados de ondas cerebrais, são capazes de produzir efeitos parecidos com os psíquicos usando tecnologia normal.

Nível Tecnológico

O GM deve determinar em que NT os dispositivos psíquicos apareceram pela primeira vez em sua campanha. No mundo descrito no capítulo 8, os dispositivos de tecnologia psíquica mais simples surgiram no fim do século XX. Por isso, a tecnologia psíquica básica aparece como sendo de NT 7, e os dispositivos melhores aparecem em NT 8 ou mais alto. Entretanto, em campanhas de *GURPS Viagem Espacial*, a tecnologia psíquica pode não ter sido criada até NT 8, 9 ou até mesmo depois disso! Neste caso, o GM pode aumentar o NT de todos os dispositivos psíquicos em 1 ponto ou mais.

Nações ou raças diferentes podem desenvolver tecnologia psíquica em momentos diferentes, e podem ser mais ou menos avançadas em campos distintos. Por exemplo, em uma campanha ambientada num futuro próximo na Terra, os soviéticos podem ter desenvolvido dispositivos psicotrônicos melhores enquanto o ocidente lidera em tecnologia bio-psíquica.

Assume-se que o NT mais baixo no qual o psiquismo será entendido é o NT 7, portanto a maioria das tecnologias psíquicas não será criada até pelo menos NT 8. Por esta razão, muitos dispositivos de Tecnologia Psíquica dependem de computadores avançados, engenharia genética e coisas do gênero. Alguns dispositivos requerem um nível ainda maior de tecnologia para poderem funcionar, ou podem ser desenvolvidos independentemente de quando os cientistas conseguirem provar que os poderes psíquicos existem.

Complexidade

A complexidade é usada no *GURPS Supers* como uma medida de quão difícil é inventar, construir ou entender um determinado

dispositivo. A complexidade pode ser Simples, Média, Complexa ou Surpreendente. Estas graduações são fornecidas para os GMs que desejarem usar o *Psiquismo* como um livro de referência para *GURPS Supers* (veja as págs. 108, 110).

Quando alguém encontra um item de tecnologia psíquica com o qual não está familiarizado, a complexidade determina também a dificuldade do teste que deve ser feito contra a perícia apropriada para descobrir o que ele faz. A perícia usada é Eletrônica (Psicotrônica) ou, no caso de drogas e coisas similares, Bioquímica (Psi). Isto assumindo-se que o investigador é capaz de desmontar o objeto, realizar uma varredura ou no caso de uma droga submetê-la a uma análise. Faça um teste contra o NH básico no caso de um item Simples, NH-2 no caso de um item Médio, NH-4 se for um item Complexo ou NH-8 no caso de um surpreendentemente complexo.

Custo e Acessibilidade

Só porque uma coisa está disponível em uma campanha, não significa que ela possa ser comprada com facilidade — um dispositivo pode ser um protótipo único ou um artefato alienígena, ou uma droga psíquica pode fazer parte de uma experiência em andamento que ainda não foi completamente testada.

Experimental: A tecnologia está disponível apenas como um protótipo experimental e geralmente não está à venda. Todos os exemplares são "feitos a mão" por laboratórios ou pesquisadores, muitas vezes em instalações militares secretas ou institutos psíquicos. O mesmo dispositivo pode ter uma aparência completamente diferente dependendo de quem o construiu. Massa, custo e volume serão até dez vezes maiores do que o normal (os implantes têm componentes toscos e visíveis externamente). O preço reflete o trabalho envolvido depois da pesquisa original e o desenvolvimento estarem completos, não o custo de desenvolvimento daquele dispositivo apenas; por isso qualquer protótipo único será muito mais valioso! Pode ser que haja itens de um ou até mesmo dois NTs mais altos disponíveis na forma experimental, mas em geral eles serão menos confiáveis ou completamente não testados, e provocarão efeitos colaterais perigosos. Consertar um dispositivo experimental danificado será *muito* difícil!

Emergente: A tecnologia já está disponível há alguns anos, mas ainda se encontra em seus estágios iniciais, e a massa, o custo e o volume são o triplo dos valores básicos. Somente alguns institutos ou laboratórios especializados estão empenhados em manufaturá-los. Eles ainda são difíceis de obter e normalmente haverá um período de espera de semanas ou meses antes deles serem entregues. Muito provavelmente, a disponibilidade de equipamentos emergentes de combate ou espionagem estará limitada às autoridades governamentais (ou corporações muito ricas). É possível que até mesmo dispositivos psicotrônicos relativamente inofensivos como Scanners dos Sonhos ou Scanners Psíquicos sejam restritos a pesquisadores licenciados ou psicólogos (mas pode existir um mercado negro para estes produtos). Os dispositivos podem ter vários "probleminhas", ou serem frágeis e exigirem manutenção freqüente de técnicos especializados.

Maduro: A tecnologia já foi completamente compreendida, e o item é produzido em massa e está amplamente disponível. O custo é aquele existente na descrição do equipamento. Os dispositivos que foram desenvolvidos em NTs anteriores podem ser considerados de "tecnologia madura". É possível que as drogas ainda sejam difíceis de serem obtidas, mas os dispositivos psicotrônicos são vendidos como qualquer outro equipamento eletrônico. As armas psíquicas comuns e os dispositivos com aplicações militares ou de espionagem ainda estarão restritos às unidades militares, às forças de segurança de corporações ou a indivíduos com licenças especiais. No entanto, pode ser que eles estejam também disponíveis no mercado negro! Dispositivos civis comuns como Globos de Pensamento ou Equipamento de Teste Psíquico são comprados com facilidade e estão disponíveis a qualquer pessoa que possa pagar por eles.

Classe de Legalidade

Se a Tecnologia Psíquica estiver disponível, os PCs ainda vão querer saber se eles podem comprá-la legalmente ou carregá-la pelas ruas. Por esta razão, todas as formas de tecnologia receberam uma classe legal, ou abreviadamente *Legalidade*. Quanto menor for a Legalidade, menos provável será a sociedade permitir a venda ou o uso sem restrição da tecnologia. Em algumas sociedades, qualquer coisa relacionada com psiquismo é ilegal. Neste caso, os GMs deveriam diminuir em um ou mais níveis a Classe de Legalidade de todos os equipamentos com tecnologia psíquica (com a possível exceção de dispositivos ou drogas anti-psi).

Classificação de Controle: Os efeitos reais da Classe de Legalidade dependem da Classificação de Controle (CC) da sociedade, que varia entre 0 (liberdade total) e 6 (controle total). Usando exemplos contemporâneos, os Estados Unidos têm uma CC igual a 2; o Reino Unido, que tem leis mais severas a respeito de coisas como o controle de armas de fogo e Segredos Oficiais tem CC igual a 3. A União Soviética tinha uma CC igual a 6 na época de Stalin e uma CC igual a 5 em tempos mais recentes. Com a *glasnost* ela pode passar a ter CC 4 ou um movimento contrário poderia vir a resultar em menos abertura. Depois das medidas de contenção que se seguiram ao movimento pró-democracia de 1989, a China comunista passou a ter uma CC igual a 6.

Compare a Legalidade com a Classificação de Controle para determinar quão lícita uma determinada coisa é.

Legalidade = CC+2 ou mais: Qualquer cidadão pode carregar aquele objeto.

Legalidade = CC+1: Pode ser carregado por qualquer pessoa exceto criminosos fichados ou seu equivalente. É necessário fazer um registro, mas não é necessário pagar nenhuma taxa de permissão.

Legalidade = CC: É necessário uma licença para se possuir e carregar o objeto. Para conseguir a licença, a pessoa tem de provar que tem uma necessidade legítima, passar num teste de segurança, etc. Em geral, a licença custa 1Dx10 por cento do preço do objeto em si. Mas (por exemplo) qualquer médico licenciado pode adquirir drogas médicas sem necessidade de uma licença específica para aquele tipo de droga.

Legalidade = CC-1: Proibida para todo mundo menos agentes do governo, polícia e pessoal de segurança.

Legalidade = CC-2: Proibido para todo mundo menos esquadrões da SWAT, unidades militares, e agências do serviço secreto.

Legalidade = CC-3 ou pior: Permitido apenas para os militares.

Tecnologia Alienígena

Pode ser que o GM queira restringir algumas (ou todas!) as formas de tecnologia psíquica a certas raças alienígenas, ou permitir que elas existam apenas como artefatos de raças precursoras extintas há muito tempo. É possível que, devido a diferenças de comprimento de onda ou padrões de ondas cerebrais, alguns tipos de tecnologia alienígena não funcionem nos humanos sem algum tipo de ajuste. O mesmo se aplicaria à tecnologia humana que está sendo usada por alienígenas. Se um ser humano usar um amplificador psíquico alienígena sem nenhum ajuste, ele pode vir a fritar seu cérebro! Um scanner mental, desenvolvido para detectar uma faixa estreita de padrões de pensamento humanos, pode não registrar pensamentos alienígenas, ou pode detectá-los como sendo de animais e não de seres sencientes. Os resultados de se tomar drogas psíquicas alienígenas serão perigosos ou imprevisíveis, se elas tiverem algum efeito. Pode ser necessário um sucesso num teste de Bioquímica (para drogas psíquicas) ou Eletrônica (para dispositivos psicotrônicos) para descobrir exatamente o que um determinado equipamento faz e como ele pode ser modificado para funcionar de modo seguro com seres humanos.

Uma forma de tecnologia alienígena que *deveria* funcionar são os dispositivos projetados especialmente para contatos inter-raciais — tradutores mentais, por exemplo. Mas, mesmo que funcione de forma idêntica, um dispositivo alienígena pode ter uma forma muito diferente de seu equivalente humano. Um computador psíquico pode ser um monólito negro desinteressante que só pode ser controlado através de comutadores telepáticos ocultos... ou um globo de geléia verde!

A UTILIZAÇÃO DE DISPOSITIVOS PSÍQUICOS

Fontes de Energia

Para poder funcionar, a maioria dos dispositivos eletrônicos precisa de uma fonte de energia. Em NT maior ou igual a 8, a maioria dos equipamentos funciona com *células de energia* padronizadas, descritas a seguir.

Um dispositivo que foi criado em um NT mais baixo terá mais energia se for manufaturado em um NT mais alto. Aumente seu tempo de funcionamento ou o número de tiros em 50% para cada NT depois daquele em que ele foi introduzido. Se os Neutralizadores Psicossinápticos de NT 10 têm normalmente 10 tiros ou funcionam durante 10 minutos, a sua versão de NT 11 funcionaria durante 15 minutos ou dispararia 15 tiros, e o modelo de NT 12 20.

Tipos de Células de Energia

Existem seis tamanhos de células de energia, designados por letras de AA (a menor) até E (a maior). A quantidade de energia fornecida por uma célula de energia aumenta exponencialmente com o tamanho da célula. Assim, uma célula do tipo A tem 10 vezes mais energia do que uma célula tipo AA, uma do tipo B tem 10 vezes mais energia do que uma do tipo A, etc.

AA: Um disco muito pequeno do tamanho de uma cabeça de alfinete, 1,5 mm de largura por 0,7 mm de espessura. \$2. 8.000 delas pesam 500 g.

A: Um cilindro fino com menos de 6 mm de espessura e 3 mm de largura. \$10. 400 delas pesam 500 gramas.

B: Um pequeno cilindro com cerca de 1,2 cm de espessura e 1,2 cm de altura. \$30. 20 delas pesam 500 gramas.

C: Um cilindro com 2,5 cm de espessura e 5 cm de altura. \$100. 250 g.

D: Um cilindro com 5 cm de espessura e 10 cm de altura. \$500. 2,5 kg.

E: Um cilindro com 10 cm de espessura e 15 cm de altura. \$2.000. 10 kg.

Substituição de Células de Energia: São necessários cerca de 3 segundos para substituir uma célula de energia, ou seis segundos no caso das diminutas AA ou das grandes do tipo E.

Todos os pesos e volumes dos equipamentos incluem as células de energia; o custo por célula de energia é separado.

Fontes de Energia Contemporâneas

Se você estiver utilizando tecnologia psíquica em uma campanha contemporânea (NT 7 ou menos), é possível que as células de energia não estejam disponíveis. Ao invés disso, os GMs deveriam assumir que qualquer item descrito que utiliza células do tipo AA e A estão disponíveis comercialmente na forma de pequenas baterias, ou que os dispositivos podem ser ligados à corrente elétrica da casa.

Qualquer item que exige células do tipo B e C, tem de ser ligado à corrente elétrica, à bateria de um veículo ou precisa de baterias de lítio.

Qualquer item que exige células do tipo D e E tem de ser ligado diretamente ao gerador de um edifício ou à fonte de energia de um veículo grande.

RD e Pontos de Vida dos Equipamentos

A maioria dos equipamentos tem uma proteção de plástico durável e as telas e monitores são feitas de plástico grosso ao invés de vidro.

A não ser que haja alguma coisa especificada em contrário, assume-se que os equipamentos têm 1 ponto de vida para cada 2,5 kg de peso e RD igual a 2, mais 2 pontos de RD para cada NT após NT 7. Todos os equipamentos, com exceção dos dispositivos eletrônicos experimentais serão à prova d'água.

Com 20% a mais no custo e no peso, qualquer equipamento pode ser protegido com uma RD igual a 10, mais 5 pontos para cada NT depois de 7, isto faz com que ele seja completamente à prova d'água. Em NT 8+, os equipamentos protegidos desta forma podem ser usados no vácuo ou em ambientes hostis. Todos os equipamentos militares (armas, trajes, etc.) já são protegidos.

A tecnologia experimental e a emergente podem ser menos robustas do que a tecnologia já madura. Os dispositivos experimentais terão normalmente apenas um ponto de RD e um número de pontos de vida igual

à metade de seu peso. Os equipamentos emergentes possuem apenas metade da RD normal e o mesmo número de pontos de vida que os dispositivos maduros.

Este número de pontos de vida refere-se ao dano físico. Os grandes equipamentos podem também ser vulneráveis ao PEM (pulso eletromagnético) e à perícia Pulso Elétrico, veja pág. 13. Os equipamentos experimentais serão mais vulneráveis ao Pulso Elétrico e coisas do gênero.

Melhorias em NTs Mais Elevados

Os psiborgues (pág. 82) e todos os dispositivos eletrônicos e psicotrônicos têm seu peso e custo divididos por dois um NT após aquele em que foram produzidos pela primeira vez, e dividido por quatro dois NTs depois.

Todas as outras tecnologias, inclusive as drogas psíquicas, têm seu custo reduzido à metade um NT depois de sua primeira aparição, e reduzidos à metade novamente dois NTs depois; o peso permanece o mesmo.

Os itens que usam energia aumentam seu tempo de operação, veja o parágrafo Fontes de Energia acima.

TECNOLOGIA MUNDANA

Apesar de terem aplicações psíquicas ou produzirem efeitos do tipo psíquico, nenhum dos aparelhos descritos nesta seção é realmente de natureza "psíquica". Um Scanner Cerebral, por exemplo, não detecta energia psíquica nem pensamentos — ele detecta os campos elétricos de baixo nível emitidos pelo cérebro. Por isso, esta tecnologia "mundana" pode estar disponível mesmo que as outras tecnologia psíquicas não estejam.

Equipamento de Teste Psíquico

NT 7

Encontrado na maioria dos institutos de pesquisa de psiquismo, esta bateria de testes de laboratório é capaz de determinar com exatidão o poder psíquico do objetivo. O objetivo tem de estar consciente e desejando cooperar, caso contrário, os testes do operador do equipamento estarão submetidos a um redutor igual a -4. Cada Poder (Telepatia, PES, etc.) tem de ser verificado individualmente, com um teste separado e 4 horas de trabalho, embora alguns possam ser pulados, se o cientista não quiser se preocupar com eles; faça um teste de Psicologia (Parapsicologia) para cada poder verificado, veja pág. 100. Um sucesso significa que o cientista descobriu se o objetivo tem um determinado Poder ou não e dá uma vaga idéia de quão potente ele é: menor que 5, 6 a 10, 11 a 15, ou 16+. No caso de um sucesso decisivo, o cientista determina a Potência exata do objetivo. É permitida apenas uma tentativa por pesquisador, pelo menos até que aconteça alguma coisa que convença o pesquisador de que suas conclusões iniciais estavam erradas! Uma falha significa que as leituras serão ambíguas com relação ao fato da pessoa possuir ou não poderes psíquicos, e uma falha crítica dá a resposta errada ou resulta em algum desastre (talvez uma manifestação acidental de uma das perícias do objetivo). Uma pessoa consciente pode tentar produzir resultados falsos deliberadamente. Faça uma disputa entre sua IQ e o NH da pessoa que está conduzindo o teste. Se for bem sucedido, significa que você conseguiu enganar o equipamento de teste, e pode (no caso de um não psi) convencer o examinador de que possui um pequeno poder 1 a 5, ou no caso de ser um psi, pode fazer com que seu poder pareça ser 50% maior, ou qualquer fração menor do que ele realmente é.

O equipamento de teste de psiquismo pesa 200 kg e ocupa uma área de 0,5 metro cúbico. São necessárias quatro células de energia do tipo C para realizar 50 testes, ou um ano de uso normal em laboratório. Ele é portátil — mais ou menos — mas precisa de uma hora para ser montado. \$ 100.000 Legalidade: 6. Complexidade: Média.

Caixa Indutora de Sono Profundo

NT 7

Trata-se de uma pequena caixa com eletrodos que são conectados à cabeça do objetivo. Em NT 8, ela está disponível na forma de uma faixa a ser usada em volta da cabeça com uma fonte de energia própria. Depois que é conectada à cabeça do objetivo e ligada, ela faz o objetivo cair em um sono profundo com um campo eletromagnético ("eletronarcese") e um som que acalma.

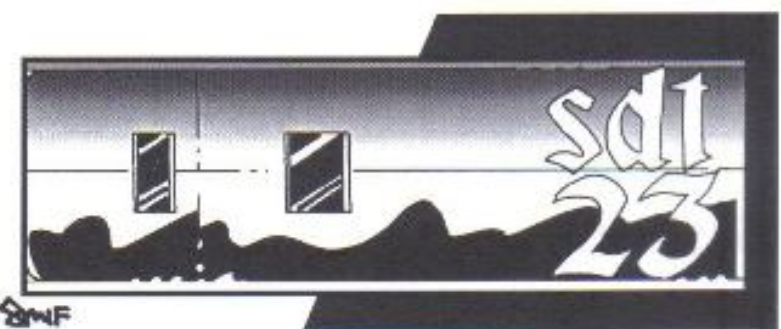
O objetivo continuará dormindo enquanto os eletrodos estiverem no lugar, mas é possível ajustar um temporizador quando o dispositivo é uti-

lizado para uso pessoal. Quatro horas de sono profundo são equivalentes a oito horas de sono normal. Ele é usado principalmente para manter prisioneiros em segurança.

Se estiver relutante quando o dispositivo for ativado, o objetivo tem direito a um teste de Vontade-4 a cada 10 segundos para ver se consegue não cair no sono. Um objetivo que já está dormindo, normalmente não tem chance de resistir.

Existem relatos do uso da eletronarcese na União Soviética há anos, e ela é algumas vezes chamada de "Sono Russo". Mas evidências mais recentes contestam sua eficácia. Se o GM acreditar que o Sono Russo não funciona em NT 7, aumente o NT da Caixa Indutora de Sono Profundo para 8 e assuma que ela funciona através de estímulo neural direto.

A caixa indutora de sono profundo funciona três meses com uma célula de energia do tipo B. \$ 500, 1 kg. Complexidade: Simples. Legalidade: 6.



Tanque de Privação Sensorial

NT 7

As técnicas de privação sensorial isolam a pessoa que as utiliza dos estímulos sensoriais externos e servem para focalizar o interior da mente. Elas são usadas antes de se tentar realizar operações psíquicas delicadas que exigem um alto Nível de Habilidade, ou para fazer com que a pessoa se torne especialmente receptiva ao psiquismo.

Um tanque de "Privação Sensorial" típico é preenchido com água, na qual o objetivo flutua suspenso. Seus sentidos são completamente bloqueados. Tubos fornecem oxigênio e alimentação e removem os excrementos; um computador médico monitora suas condições, o que permite uma estadia de duração indefinida dentro do tanque.

Existem também versões menos sofisticadas do tanque de privação sensorial (exemplo: vendas e peças de cera para os ouvidos) mas elas não são viáveis para utilizações de longo prazo devido ao desconforto físico.

Depois de uma hora de privação sensorial, a pessoa tem de fazer um teste de Vontade. Um sucesso significa que o isolamento conseguiu fazer sua mente convergir para um foco, e ele recebe um bônus igual a -1 se for usar suas perícias psíquicas enquanto estiver no tanque de "PS", com um

bônus adicional igual a +1 para cada 3 pontos na margem pela qual seu teste foi bem sucedido (arredondado para baixo), até um máximo de +5.

Uma falha significa que a pessoa não ganhou nenhum benefício com a experiência. Se passar mais horas dentro do tanque, a pessoa pode fazer uma nova tentativa a cada hora, mas os testes de Vontade posteriores estarão submetidos a uma penalidade cumulativa igual a -1.

Toda vez que um teste de Vontade falhar por uma margem maior ou igual a 5, ou no caso de uma falha crítica, a privação sensorial prolongada não apenas falhou em aumentar sua concentração, como o isolamento e a perda dos sentidos acabaram perturbando sua mente! O psi terá alucinações, e será tratado como se tivesse falhado numa Verificação de Pânico; jogue 3D e consulte a *Tabela de Verificação de Pânico* (MB pág. 94) com um modificador igual a +1 para cada ponto na margem pela qual ele falhou em seu teste! Qualquer peculiaridade ou fobia adquirida estará relacionada com a privação sensorial — Escotofobia, Claustrofobia ou, talvez, Autofobia (medo de ficar sozinho).

Além disso, independente do resultado de seu teste, a pessoa ficará mais aberta a qualquer forma de contato telepático (ela não tem sensações físicas para distrair sua atenção). Adicione um bônus igual a +1 à chance de sucesso de qualquer perícia Telepática (amigável ou hostil) usada naquela pessoa para cada hora que ela passou no tanque, até um máximo de +5, depois de cinco horas de privação.

Amplificadores psíquicos, teias gestalt, redes mundiais e drogas psíquicas podem ser usadas em conjunto com um tanque de "PS".

Um tanque de privação sensorial pesa mais ou menos 400 kg e ocupa 1,5 metros cúbicos. Ele funciona com a energia elétrica normal de uma casa ou de um veículo. Em NT 8+ pode operar com uma célula do tipo D durante duas semanas. Custa \$10.000. Complexidade: Média. Legalidade: 6.

Scanner Cerebral

NT 8

É uma versão sofisticada de um eletroencefalógrafo (EEG), que foi desenvolvida para monitorar ondas cerebrais (os campos elétricos muito fracos produzidos pelo processo eletroquímico do pensamento).

O Scanner Cerebral difere das antigas máquinas de EEG no grau de precisão com a qual seu computador integrado é capaz de conectar a atividade cerebral com emoções e tipos de pensamentos específicos e a velocidade com que ele consegue determinar de que modo um conjunto particular de ondas cerebrais de um indivíduo é calibrado para produzir certos sentimentos ou experiências.

Para interpretar a informação produzida por um scanner, o operador tem de ser bem sucedido em um teste de Operação de Equipamento Eletrônico (Sensores ou Médica). A operação leva um minuto. O opera-

dor pode usar seu próprio Nível de Habilidade ou o NH pré-definido do computador que é igual a 12. O Scanner é capaz de determinar:

(1) As reações emocionais e físicas que um objetivo está sentindo no momento, como prazer, dor, amor, ódio, interesse, pensamento criativo, prazer, tédio, etc. Ele não é capaz de detectar o motivo da emoção, mas se provocar estímulos diferentes como, por exemplo, mostrar uma pessoa numa foto, ou guiar a conversa, a resposta do objetivo a uma coisa específica pode ser medida com mais detalhes.

(2) Se o objetivo estiver usando poderes psíquicos ativa ou passivamente e, se os estados EEG associados ao uso de poderes específicos tiverem sido mapeados, o Scanner Cerebral será capaz de dizer que Poder(es) está(ão) em uso. Ele não dirá quais perícias psíquicas estão em uso.

(3) Se a pessoa estiver sendo afetada por um poder psíquico, especialmente Telepatia ou Vampirismo Psíquico, isto poderá ser detectado da forma descrita acima.

O GM faz todos os testes de habilidade. Se o teste falhar, o operador receberá informações ambíguas. No caso de uma falha crítica, ele as entenderá de forma completamente errada. O Scanner Cerebral pode ser ajustado para gravar automaticamente as informações de uma pessoa durante um longo período de tempo (várias horas ou dias) para análise posterior.

Se o objetivo tiver a perícia psíquica Controle do Metabolismo, ele pode tentar enganar o Scanner ajustando suas ondas cerebrais; faça uma Disputa Rápida entre o psi e o operador. Se vencer por uma margem entre 0 e 4, o psi conseguirá bloquear a leitura; se vencer por uma margem maior ou igual a 5, ele será capaz de alimentá-lo com informações erradas.

Como os EEGs diferem de um pessoa para outra, o Scanner Cerebral tem de ser calibrado antes de poder ser usado em uma determinada pessoa. Isto leva pelo menos 4 horas, durante as quais o objetivo tem de cooperar, e exige um sucesso num teste de habilidade como descrito acima.

Em NT 8, os sensores de um Scanner Cerebral têm de estar em contato físico com a cabeça do objetivo. Em NT 9, o Scanner Cerebral é capaz de realizar uma leitura em uma pessoa por vez a uma distância de 10 metros. Dobre o alcance para cada NT acima de 9. O computador dedicado do Scanner também funciona melhor em NTs mais altos. Adicione um bônus igual a +1 ao NH do operador e ao NH pré-definido do computador para cada NT acima de 9.

O Scanner Cerebral não é um dispositivo psíquico; os escudos psíquicos não são uma barreira para eles, mas obstruções físicas (paredes, etc.), trajes pressurizados e campos de força são. Ele funciona com uma célula de energia do tipo B durante até 100 horas. \$ 6.000, 2 kg. Complexidade: Média. Legalidade: 5.

DISPOSITIVOS PSICOTRÔNICOS

Os dispositivos psicotrônicos funcionam de acordo com leis físicas que ainda não foram completamente compreendidas. Eles são capazes de gerar, ampliar ou manipular energias psíquicas e anti-psíquicas.

Tecnologia de Interface

Capacete de Interface Psíquica

NT 7

Estes capacetes de interface neural são necessários para se ligar o cérebro de uma pessoa (via indução eletromagnética) diretamente com alguns tipos de maquinário psicotrônico, incluindo redes gestalt (pág. 61), Scanners dos Sonhos (pág. 65), Scanner Mortuário (pág. 63) e redes mundiais (pág. 61).

Colocar um Capacete de Interface Psíquica demora dois turnos. Um capacete deste tipo pode ser embutido em uma armadura de combate ou em um capacete para traje pressurizado pagando-se 10% do custo a mais; isto adiciona 2 kg ao peso do capacete.

O capacete usa uma célula do tipo AA, que dura 3 meses. Ele custa \$ 4.000 e pesa 2 kg. Complexidade: Complexo. Legalidade: 6.

Implantes de Interface Psíquica: Aqueles que não desejam um capacete completo podem optar por ter soquetes implantados em seu crânio. Um soquete de interface psíquica aceita os cabos de interface padrão dos dispositivos psicotrônicos. Custo, etc., são os mesmos vistos acima, e

para inseri-lo ou removê-lo são necessários um teste Cirurgia, o procedimento dura 3 horas, mais um dia para o paciente se recuperar. Uma falha destrói o implante; uma falha crítica causa dano cerebral, o que resulta na perda de 1 ponto de IQ.

"Interruptores" Telepáticos

Os interruptores Telepáticos são dispositivos psicotrônicos sensíveis à Telepatia, cada um deles com sua própria assinatura mental! Eles parecem pequenas placas de circuito integrado e podem ser embutidos em dispositivos eletrônicos. Para usar um deles, o Telepata tem de saber (ou adivinhar) onde se encontra um determinado interruptor e que dispositivo ele controla. Aí, ele Transmite Telepaticamente uma mensagem simples — "ligar" ou "desligar" (não é possível nenhum controle mais preciso). O interruptor detecta a mensagem e o dispositivo é ligado ou desligado.

Em geral, os interruptores telepáticos são montados em sistemas como iluminação, ignição de carros ou portas eletrônicas. Eles podem ser usados para substituir ou suplementar os interruptores manuais do tipo liga/desliga. Eles conseguem ligar, mas não controlar, a maioria dos dispositivos eletrônicos, desde aparelhos de TV até computadores. Outras utilidades: ativar ou desativar detonadores e temporizadores eletrônicos de explosivos ou bombas psíquicas, ligar ou desligar um feixe sinalizador, ativar ou desativar um sistema de segurança oculto.

É possível conectar vários Interruptores Telepáticos a um único dispositivo para ligar e desligar diversas funções.

Um Interruptor Telepático funciona durante um ano com uma célula de energia do tipo AA e custa \$ 200, o peso é desprezível, NT 8. Complexidade: Simples. Legalidade: 6.

Interruptores Telepáticos com Segurança: Existem também interruptores telepáticos com dispositivos de "Segurança". Um interruptor deste tipo é sensível a um único conjunto de assinaturas mentais; somente aquelas mentes conseguem usá-lo. Isto os torna muito úteis como travas eletrônicas em portas e cofres, ou para limitar o acesso a computadores e coisas do gênero. Uma desvantagem dos Interruptores Telepáticos com Segurança: a assinatura do proprietário pode ser detectada com o uso da perícia Farejar Assinatura. Eles funcionam durante um ano com uma célula de energia do tipo AA e custam \$1.000, NT 9. Complexidade: Média. Legalidade: 6.

Painéis de Controle Telepático: Eles são simplesmente uma série de interruptores telepáticos miniaturizados excepcionalmente sensíveis instalados no mesmo dispositivo. Por exemplo, acoplados ao teclado de um computador, cada interruptor pode corresponder a uma tecla. Os interruptores são mais sensíveis de modo que o psi possa controlar vários interruptores por segundo. Dessa forma, um psi poderia usar sua mente para operar um computador, calculadora, sensor, console de disparo de armas, etc. adaptado de forma adequada à distância, visualizando cada tecla ou botão e dessa forma ativando o interruptor. Ao fazê-lo, o personagem usa sua perícia normal para operar o dispositivo, ou a média entre o NH do psi naquela perícia e seu NH em Transmissão Telepática, o que for menor. O personagem tem de ser bem sucedido em um teste de Transmissão Telepática por minuto para manter a comunicação mental com o painel de controle.

Custo: O custo é igual ao de um painel de controle normal, + \$ 10.000, ou + \$100.000 no caso de um sistema com segurança. NT 10. Complexidade: Média. Legalidade: 6.

Amplificadores Psíquicos

Os Amplificadores Psíquicos melhoram os níveis de Potência do psi. Os amplificadores são projetados para amplificar apenas um poder (ex.: Telepatia) enquanto ele está sendo usado. Somente as perícias psíquicas ativas são amplificadas; as habilidades passivas, como Escudo Mental, ou os usos passivos de Precognição não são amplificados.

Os Amplificadores Psíquicos têm de estar sintonizados com a pessoa que os está usando. Isto pode ser feito rapidamente, e exige um sucesso num teste de Vontade-4; mas, se falhar, a pessoa terá de reajustar as coordenadas do aparelho, o que leva pelo menos uma hora e exige um sucesso num teste de Operação Eletrônica (Psicotrônica). Uma falha significa que aquela hora foi perdida. Uma falha crítica significa que o aparelho foi danificado. É possível usar um amplificador psíquico que não foi sintonizado apropriadamente, mas o psi estará submetido a uma penalidade igual a -5 em qualquer perícia psíquica que ele usar com o amplificador, o que poderia ser fatal (veja abaixo).

O surto de potência gerado quando se usa um amplificador pode ser perigoso. Se o teste de habilidade do psi para ativar ou manter uma habilidade psíquica falhar por uma margem maior ou igual a 5 ou resultar numa falha crítica, ele sofreu uma realimentação psíquica, que queima a máquina (que terá de ser consertada) e causa 2D pontos de dano por turno na pessoa que a está usando; a RD não fornece nenhuma proteção (é o cérebro dele que está sendo frito!). O dano continua sendo causado até alguém desligá-lo do amplificador. O personagem tem de ser bem sucedido em um teste de Vontade-3 para não sofrer uma "queimadura cerebral". A vítima de uma queimadura cerebral fica efetivamente reduzida ao estado de vegetal, apesar da recuperação ser possível, se o personagem receber os cuidados e tratamentos apropriados. Veja mais detalhes no *GURPS Ultra-Tech*, pág. 87.

Entre os tipos de amplificadores psíquicos disponíveis incluem-se:

Trono Amplificador

NT 8

Este dispositivo aumenta artificialmente a Potência de uma única habilidade psíquica. Trata-se de uma cadeira em formato de trono, com um capacete, monitores de realimentação biológica e computadores de monitoração. A pessoa senta-se na cadeira, a energia flui através dela e é transformada em energia psíquica. A não ser que a pessoa tenha uma

Potência muito alta, a máquina de ampliar o psicoteleporte moverá apenas a pessoa, não a máquina!

Ela aumenta a Potência da pessoa que a está usando em até 8 níveis, mas é perigosa se for usada de forma inadequada. Quando o personagem estiver usando uma perícia psíquica, reduza o Nível de Habilidade na perícia em -2 pontos para cada nível de Potência amplificado *depois dos primeiros 4*. Exemplo: Se uma pessoa aumentou sua Potência em 7 níveis, seu Nível de Habilidade na perícia estará submetido a um redutor igual a -6.

O Amplificador é alimentado por uma célula do tipo E, que tem carga suficiente para dois meses de uso contínuo. O dispositivo pesa 1/2 tonelada, ocupa 1 metro cúbico e custa \$200.000. Existem máquinas capazes de amplificar mais de um poder por vez — adicione \$ 100.000 ao custo, 0,5 metro cúbico ao volume e 1/4 de tonelada ao peso, para cada poder extra. Complexidade: Surpreendente. Legalidade: 3.

Mochila de Amplificação Psíquica

NT 8

Este dispositivo funciona como um amplificador psíquico padrão, é alimentado por uma célula do tipo D, mas usa uma fonte de energia menor (do tamanho de uma mochila) conectada ao capacete. Os Amplificadores portáteis conseguem aumentar a Potência de uma pessoa em até 6 níveis. Para cada nível de Potência que for aumentado depois dos 3 primeiros, o NH na perícia é diminuído em -2 pontos. Exemplo: Se uma pessoa aumentar em 5 níveis sua potência, o NH dela estará submetida a um redutor igual a -4. Os efeitos de uma falha por uma margem maior ou igual a 5 e de uma falha crítica, são idênticos aos dos outros amplificadores psíquicos descritos acima.

Este dispositivo funciona seis meses com uma célula do tipo D. Custa \$40.000 e pesa 10 kg, no caso de um dispositivo que amplifica apenas um poder psíquico. Adicione \$20.000 e 5 kg para cada poder adicional que ele puder amplificar. Complexidade: Surpreendente. Legalidade: 4.

Capacete Amplificador

NT 8

Este é um amplificador psíquico de baixa potência. Ele adiciona no máximo 4 níveis à Potência da pessoa que o usa. Se a pessoa adicionar 1 ou 2 níveis à sua Potência não haverá nenhuma penalidade sobre o NH. Se aumentar a potência em 3 níveis, ela terá seu NH submetido a um redutor igual a -2. Se aumentar a Potência em 4 níveis, ela estará sujeita a um redutor igual a -4.

O dispositivo funciona três meses com uma célula do tipo C. Se puder amplificar um único poder psíquico, ele custa \$25.000 e pesa 2 kg. Adicione \$10.000 e 1/2 kg para cada grupo de poder extra que ele for capaz de afetar. Complexidade: Surpreendente. Legalidade: 5.

Em NT 10, este dispositivo pesa apenas 1/2 kg e tem o tamanho de uma faixa de se prender na cabeça. Custa apenas \$6.250. Acrescente \$2.500 e 250 gramas para cada poder adicional. Em NT 12, este dispositivo pode ser usado como um cinto ao invés de uma faixa; o custo e o peso de um amplificador são iguais ao custo e ao peso da versão em faixa. Nos dois casos, a Complexidade e a Legalidade não mudam.

Outros Dispositivos de Amplificação

Teia Gestalt

NT 10

Uma teia gestalt é um grande dispositivo eletrônico conectado a diversos Capacetes de Interface Psíquica (veja acima). A máquina conecta os psis que estão usando os capacetes e forma uma gestalt (pág. 37). Colocar ou tirar um capacete leva 4 segundos. Ele funciona com a energia elétrica normal de um edifício ou com uma célula de energia do tipo D, que tem carga suficiente para alimentar a teia por até um mês de uso contínuo.

Uma teia gestalt custa \$100.000, ocupa 1,2 metros cúbicos e pesa 600 kg no caso do dispositivo básico, que é capaz de conectar duas mentes para formar uma gestalt. Para cada mente adicional que haverá na teia, adicione \$ 20.000, 0,1 metro cúbico e 50 kg. Complexidade: Surpreendente. Legalidade: 3.

Rede Mundial

NT 11

Uma rede mundial é um dispositivo para aproveitar os poderes mentais inatos de indivíduos não-psíquicos e colocá-los à disposição de um

único psi — o "diretor". É similar à teia gestalt, mas precisa de pelo menos 100 mentes normais para gerar algum poder.

Para se tornar parte de uma rede mundial, a pessoa se conecta a seu terminal de rede mundial colocando o capacete de interface psíquica que vem acoplado a ele. O terminal é então conectado a outros terminais de rede mundial através de transferência de dados normal, e também ao processador central da rede.

O processador central da rede é capaz de reunir a energia psíquica de todos os participantes, aumentando a potência psíquica do diretor da rede em qualquer perícia psíquica que ele esteja usando. A *Tabela de Rede Mundial*, que veremos a seguir, mostra quanta Potência é adicionada ao diretor, com base no número de pessoas ligadas na rede mundial. Estas pessoas não precisam ser psis.

Exemplo: Se tiver 5.300.299 pessoas, a rede gerará uma Potência igual a +16. Quem quer esteja na posição de diretor adicionaria 16 níveis de Potência a qualquer habilidade psíquica que ele possua. Obviamente, o diretor só pode tirar algum proveito se ele for um psi. O diretor da rede pode ser um computador psíquico (veja abaixo).

Enquanto estiver conectado a uma rede mundial, ninguém pode realizar nenhuma ação física — eles estão em transe. Para desconectar-se é preciso ser bem sucedido em um teste de Vontade. Uma pessoa só pode estar conectada a uma rede mundial por vez.

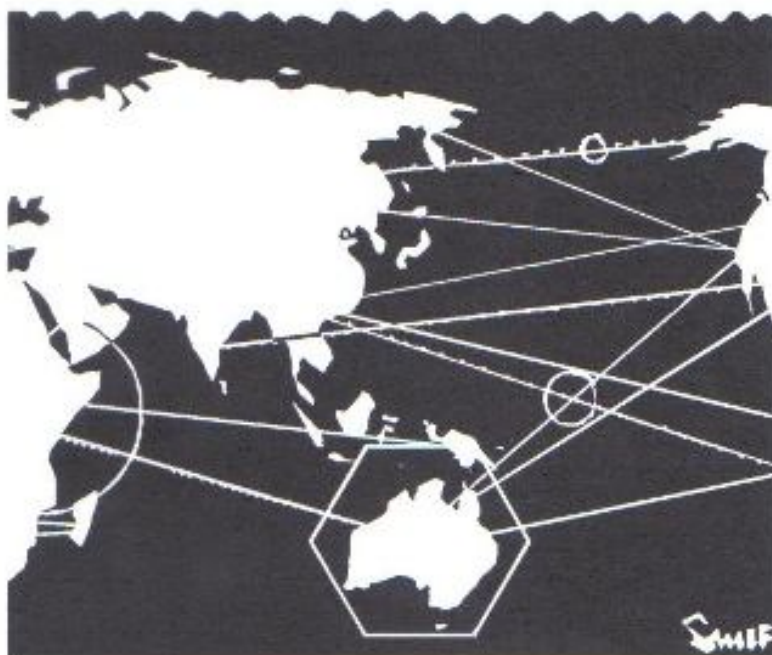


Tabela de Rede Mundial

Nº de Pessoas	Bônus de Potência	Nº de Pessoas	Bônus de Potência
100	+ 1	1,5 milhões	+ 15
200	+ 2	3 milhões	+ 16
400	+ 3	6 milhões	+ 17
800	+ 4	12 milhões	+ 18
1.600	+ 5	25 milhões	+ 19
3.200	+ 6	50 milhões	+ 20
6.400	+ 7	100 milhões	+ 21
12.500	+ 8	200 milhões	+ 22
25.000	+ 9	400 milhões	+ 23
50.000	+ 10	800 milhões	+ 24
100.000	+ 11	1,5 bilhões	+ 25
200.000	+ 12	3 bilhões	+ 26
400.000	+ 13	6 bilhões	+ 27
800.000	+ 14	12 bilhões	+ 28

A Potência de uma rede mundial pode ser aumentada dramaticamente se o coordenador também estiver recebendo Potência de uma gestalt Telepática ao mesmo tempo. Desta forma, é teoricamente possível ganhar potência suficiente para atravessar distâncias interestelares — e talvez se conectar a outras gestalts e outras redes mundiais, quem sabe formando uma mente galáctica!

Uma rede mundial pode também ser um elemento interessante na trama. Por exemplo, um terminal de rede mundial poderia funcionar normalmente como (digamos) uma rede interativa de computadores de alta tecnologia. Os cidadãos poderiam se conectar para jogar video-games ou realizar tarefas normais de computador, e se aproveitarem dos benefícios — talvez até sem nem mesmo perceberem que estão aumentando os poderes psíquicos de quem quer que esteja no centro da rede.

Terminal de Rede Mundial: Este dispositivo tem o mesmo tamanho que um terminal de microcomputador (ele pode até mesmo ser um terminal de computador — veja abaixo). Conectando um capacete de interface psíquica (veja pág. 60) nele e colocando o capacete, a pessoa pode se tornar parte da rede mundial, contribuindo com sua potência psíquica para a Central da Rede. Um terminal de rede mundial pesa 10 kg, e custa \$ 2.000, sem o capacete. Ele é alimentado pela energia elétrica comum de um edifício. NT 11. Legalidade: 5. Complexidade: Média.

Processador Central da Rede: O coração de qualquer rede mundial, utiliza a energia normal de qualquer edifício, ocupa 18 metros cúbicos, pesa 25 toneladas. \$ 25.000.000. NT 11. Legalidade: 1. Complexidade: Surpreendente.

COMPUTADORES PSÍQUICOS

É possível projetar computadores dotados de Inteligência Artificial (IA) com poderes psíquicos, ou pode ser que eles venham a desenvolvê-los espontaneamente. Os computadores têm uma *taxa de complexidade* que determina quão poderosos eles são. Um computador capaz de gerar poderes psíquicos deve estar à beira da inteligência artificial — complexidade 6+ — o que os limita a um NT maior ou igual a 9.

Em NT 9, os computadores psíquicos estão restritos aos sistemas de IA experimentais mais sofisticados — megacomputadores de complexidade 7, com uma massa de 1 tonelada ou mais, que ocupam 10 metros cúbicos e custam \$ 2.000.000. Em NTs mais altos, é possível a existência de versões mais baratas — veja o *GURPS Ultra-Tech*, pág. 6.

No entanto, a IA não é *necessariamente* psíquica, e adicionar o equipamento de geração psicotrônica é caro e envolve a duplicação de muitas redes neurais do cérebro humano. Para determinar o custo de construir uma IA psíquica, adicione \$10.000 x o número de pontos de personagem gastos para comprar os poderes psíquicos que o computador vai ter. Um megacomputador de complexidade 7, por exemplo, custaria normalmente \$2.000.000. Se vai ter também Telepatia 4 (20 pontos) e PES 10 (30 pontos), que têm um custo total de 50 pontos, ele custaria um \$500.000 a mais, o que significa que ele teria um custo total de \$2.500.000. Obviamente, somente as grandes corporações ou governos

teriam acesso a sistemas deste tipo! Complexidade: Complexo. Legalidade: 2.

Potência e Perícia

Um computador psíquico pode ter uma Potência no máximo igual a (Complexidade-5) x 5 em qualquer habilidade psíquica. Um computador de complexidade 6 poderia ter até 5 níveis de Potência em cada habilidade, um computador de complexidade 7 poderia ter até 10 níveis de potência em cada habilidade, e assim por diante. O limite absoluto para um computador é potência igual a 25 (complexidade 10+). Não existe limite para o número de poderes diferentes que um computador psíquico pode ter, exceto que ele não pode ter Antipsi em conjunto com outros poderes psíquicos.

Para usar seu poder, um computador tem de ter as perícias psíquicas apropriadas. Perícias psíquicas estão disponíveis na forma de programas. Cada perícia é um programa de complexidade 6, e cada um deles dá ao computador um Nível de Habilidade igual a 14 e custa \$100.000. O Nível de Habilidade pode ser aumentado em +1 cada vez que o custo do programa for dobrado. Um megacomputador de complexidade 7 é capaz de executar até 10 programas de perícia psíquica simultaneamente, se não estiver fazendo mais nada.

Como todos os computadores psíquicos são sencientes, cada um deles tem sua própria IQ. Use a complexidade do computador x 2 para determinar o valor da IQ e da Vontade quando estiverem resistindo a ataques psíquicos ou interagindo com seres humanos.

Aplicações

Os usos de um computador psíquico são limitados apenas por sua potência e os programas que ele tem. Programado com Recepção Telepática ele poderia ser usado como uma sonda psíquica; com Metaideomorfose, ele poderia servir como uma máquina de lavagem cerebral; com Ciberpsi, uma IA seria capaz de dominar outros computadores. Com Projeção Astral, uma IA seria capaz de deixar seu hardware!

Vários computadores psíquicos poderiam se unir para gerar mais potência criando o equivalente cibemético de uma gestalt telepática.

Computadores Psíquicos em Ação

Um computador psíquico usa seus poderes da mesma forma que um ser humano. Quando estiver usando poderes psíquicos, o computador também gasta pontos de fadiga (e pode perdê-los se for atingido por um Golpe Mental). Fadiga não representa energia, e sim a pressão colocada sobre sua programação quando ele está utilizando uma coisa tão complexa quanto o psiquismo. Quando a fadiga gasta for igual ao valor de sua IQ, o computador "cá pau" e se desliga até conseguir se recuperar. Os computadores psíquicos recuperam um ponto de fadiga a cada 10 minutos se não estiverem fazendo mais nada.

Um computador psíquico pode ser atacado por meios psíquicos, ou ter sua "mente" lida, apagada, etc. A perícia Ciberpsi pode ser usada normalmente em um computador psíquico, mas se o computador tiver um Escudo Mental, sua Potência deverá ser subtraída do NH em Ciberpsi do

agente. A Recepção Telepática também pode ser usada, mas o psi descuidado que tiver contato com as memórias de uma inteligência artificial (sucesso por uma margem maior ou igual a 9 em Recepção Telepática, pág. 25) provavelmente sofrerá uma sobrecarga de informações. Jogue contra o NH em Recepção Telepática do intruso, adicionando um redutor igual a -1 para cada nível de complexidade da IA, para ver se o psi consegue evitar algum tipo de insanidade instantânea (estado catatônico, tecnofobia, etc.) que dura 1 dia para cada ponto na margem pela qual o teste falhou; a insanidade pode durar indefinidamente, no caso de uma falha crítica!

Computadores Psíquicos Fantasmas: Utilizando as técnicas de "Fantascomp" descritas em *GURPS Cyberpunk* e *GURPS Ultra-Tech*, é possível preservar personalidades pensantes na memória de um computador. Se estas personalidades tinham poderes psíquicos, o GM pode decidir que elas ainda conseguem usá-los. Use as regras de Computadores Psíquicos para calcular a Fadiga, efeitos de ataques contra eles, etc.

Computadores Psíquicos como Personagens

Um Computador Psíquico (ou IA normal) pode ser um Inimigo, ou, se o GM permitir, um Aliado ou até mesmo um PC. Seu custo em pontos é igual a 1 ponto de personagem para cada \$10.000 de hardware e software. Os Atributos e as perícias dependem do hardware e do software e não são comprados separadamente. É possível comprar desvantagens para diminuir o custo em pontos. As IAs sempre têm a desvantagem Sem Corpo Físico e até um máximo de 45 pontos *adicionais* de desvantagem. É muito provável que exista alguma forma de estigma social (ex.: "propriedade valiosa") em muitas culturas. Se uma IA vai melhorar suas habilidades, ela precisa gastar pontos de personagem e dinheiro para comprar as melhorias.

EQUIPAMENTOS DE COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

Cristal de Memória

NT 8

Um cristal de memória é um cubo ou uma esfera com 5 cm de raio. Um telepata pode usar a perícia psíquica de Transmissão Telepática para gravar permanentemente uma imagem mental no cristal de memória, junto com todas as ressonâncias emocionais associadas a ela. Uma pessoa poderia, por exemplo, colocar uma imagem telepática de seu amado num cristal de memória, e qualquer um que tocar o cristal, quer seja um psi ou não, sentirá o que aquela pessoa sentia por seu amado; um par de amantes poderia trocar cristais de memória.

Se a memória for particularmente intensa ou violenta, como uma lembrança tempestuosa do assassinato de um amigo, será necessário um teste de Vontade (numa Disputa Rápida contra o NH em Transmissão Telepática da pessoa que gravou a memória) para evitar que a pessoa fique mentalmente atordoada!

Um psi com a perícia Farejar Assinatura é capaz de captar a assinatura de uma pessoa *automaticamente* em um cristal de memória que foi gravado.

Os cristais de memória não têm nenhuma exigência em termos de consumo de energia.

250 gramas. \$2.000. É possível criar objetos maiores com cristais de memória — um memorial, por exemplo. Complexidade: Média. Legalidade: 6.

Scanner Mortuário

NT 9

Usando uma tecnologia similar ao scanner dos sonhos (pág. 65), um scanner mortuário é composto de dois capacetes de interface psíquica e um módulo de varredura psicotrônica. Um capacete é colocado sobre a cabeça de uma pessoa (o cérebro tem de estar mais o menos intacto) que morreu recentemente (no máximo 24 horas) e o outro é usado pelo operador. Com o capacete ligado, o operador é capaz de examinar a última hora de memórias do cadáver, até o momento de sua morte. As memórias escaneadas contêm impressões das sensações físicas e aquilo que a pessoa estava pensando no momento.

Para poder por em ordem as memórias, o operador tem de fazer um teste de Operação Eletrônica/ NT (Psicotrônica) sub-

metido a um redutor igual a -1 para cada 30 minutos que se passaram desde a morte. A varredura leva 15 minutos por tentativa. Um sucesso no teste dá uma impressão geral das circunstâncias em torno da morte da pessoa — o que estava acontecendo nos últimos minutos, o que a vítima viu e ouviu, etc. É possível fazer tentativas posteriores para conseguir mais detalhes.

No caso de uma falha no teste, o operador só consegue captar uma mistura confusa de dor e medo, talvez uma repetição constante de imagens assustadoras dos últimos segundos antes da morte; isto pode ser útil se a causa da morte for completamente desconhecida, mas nenhuma informação clara será conseguida. Depois de um teste mal sucedido, qualquer tentativa posterior estará submetida a uma penalidade cumulativa igual a -1.

Uma falha crítica, ou uma falha por uma margem maior ou igual a 5, significa que o operador ficou preso no redemoinho sombrio da sensação de morte da pessoa. Faça uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -5, e os efeitos usuais. Qualquer tentativa posterior de sondar o corpo feita por aquele operador estará submetida a um redutor igual a -2.

Um scanner mortuário leva um minuto para ser ajustado. Ele é alimentado por uma célula do tipo C que tem carga suficiente para 20 usos. \$80.000, 6 kg. Complexidade: Complexo. Legalidade: 5.

Em NT 10, o scanner mortuário consegue fazer uma gravação das sensações; em geral, elas podem ser usadas em um tribunal.



Sonda Mental

NT 9

Este é um dispositivo psíquico capaz de "ler" a mente de uma pessoa. Um capacete de interface psíquica conectado à unidade de sondagem é colocado na cabeça do objetivo e ele recebe uma injeção com uma dose da droga psíquica Transe (pág. 80) para mantê-lo em um estado receptivo. O objetivo não precisa estar desejando cooperar, mas tem de estar consciente. A Sonda Mental é controlada por um console ou diretamente através de um segundo capacete de interface psíquica. Em qualquer caso, o operador tem de ter NH maior ou igual a 10 em Psicologia e maior ou igual a 12 em Operação Eletrônica (Psicotrônica).

Os pensamentos não são lidos pela Sonda Mental. O que a máquina lê são experiências sensoriais: tudo o que a pessoa já viu, ouviu, etc., com muito mais detalhes do que a pessoa consegue se lembrar conscientemente. Percepções visuais são mostradas na tela de um monitor telepsíquico para que todos possam vê-las. O operador também pode usar um capacete de interface psíquica e sentir, ele mesmo, tudo o que o objetivo sentiu.

Naturalmente, de vez em quando isto pode ser desagradável — operadores já tiveram problemas psicológicos ou chegaram até mesmo a sofrer ataques cardíacos enquanto reviviam experiências intensas de ferimentos, tortura, etc., experimentados por seus objetivos. Os GMs podem exigir que qualquer personagem que venha a usar o capacete de interface psíquica faça Verificações de Pânico (submetidas a penalidades que dependem da natureza da experiência) para ver se eles foram afetados.

Todas as Sondas Mentais contêm um espécie de compressor de memória que permite ao operador "acelerar o filme" quando estiver revivendo memórias "chatas", e andar para a frente ou retroceder quando encontrar material interessante num ritmo de até 1 hora por segundo em NT 9; este ritmo é aumentado de um fator igual a 10 para cada NT subsequente; apesar destas experiências sensoriais não poderem ser gravadas até NT 10, as imagens visuais e auditivas podem ser gravadas conforme aparecem no monitor.

Como qualquer mente contém uma massa de informação, os GMs podem exigir um teste de Pesquisa ou Serviço Secreto para ver se o operador consegue localizar informações específicas rapidamente, com

penalidades crescentes que dependem do fato deles saberem ou não o que procurar (p.ex., 0 se estiverem procurando em uma hora específica de memória, -2 se a pesquisa só pode ser reduzida a um dia, -4 se estiverem vasculhando um período de 10 dias, -6 no caso de 100 dias, e assim por diante). Adicione um bônus igual a +3, se ele estiver usando um capacete de interface psíquica ao invés de apenas um monitor telepsíquico ou imagens gravadas.

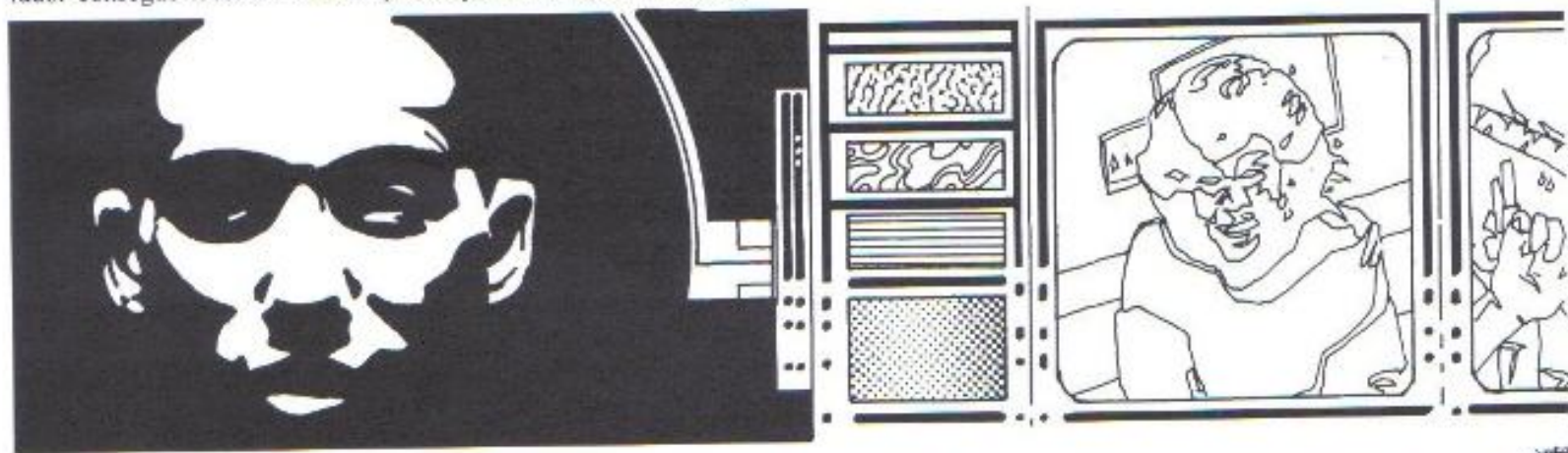
Em NT 9, a Sonda Mental só consegue acessar percepções sensoriais que não têm mais do que 100 dias de idade. Em NT 10, ela é capaz de acessar percepções com até 3 anos de idade, e consegue gravá-las para que elas possam ser revistas posteriormente. Em NT 11, ela é capaz de repassar as experiências sensoriais da pessoa nos últimos 30 anos. Em NT 12, uma sonda mental consegue acessar todas as experiências sensoriais de uma pessoa, a partir do momento em que seu cérebro começou a se desenvolver no útero.

Este dispositivo usa uma célula do tipo E, que tem carga para alimentá-lo durante 1 semana. Ele pode funcionar também ligado à energia elétrica de um edifício. Uma Sonda Mental custa \$120.000. Pesa 200 kg e ocupa 0,2 metros cúbicos. Complexidade: Surpreendente. Legalidade: 3.

Globo de Pensamento

NT 9

Uma esfera com alguns centímetros de diâmetro, o globo de pensamento é altamente sensível a impressões psíquicas. Qualquer indivíduo — seja ele um psi ou não — que tocar o dispositivo e se concentrar em uma imagem específica fará com que o globo de pensamento projete a imagem pensada na forma de um holograma, com um volume de até 3 metros cúbicos. Uma visualização apropriada pode exigir um teste de IQ (a Memória Eidética adiciona um bônus igual a +3, se você tentar se lembrar de algo que já viu). A imagem é um holograma real, não uma projeção mental, e pode ser fotografada. Útil para comunicação não verbal com alienígenas, principalmente se o tradutor mental (veja abaixo) não estiver programado para aquela língua. 250 gramas. \$5.000, alimentado por uma célula do tipo B, que tem carga para 24 horas de uso contínuo. Complexidade: Complexo. Legalidade: 6.



EQUIPAMENTOS DE DETECÇÃO

Psi-Detector

NT 8

É uma faixa com sensores para ser afixada na cabeça. Quando usado e ativado, ele é capaz de realizar uma varredura neural rudimentar para determinar se o objetivo é um psi com Potência maior ou igual a 1, em qualquer Poder; uma luz verde pisca se o objetivo não for um psi, uma luz vermelha acende se ele for. O Psi-detector não revela nada mais (veja *Testes Psíquicos*, pág. 59).

O dispositivo é relativamente simples de se usar: depois de ser colocado na cabeça do objetivo, ele leva 5 segundo para realizar a varredura. Ele não funcionará em um campo nulo, em alguém que esteja usando um bloqueador psíquico (pág. 74) ou sob a influência de um Fragmentador ou de um Monobloc (págs. 79-80).

O Psi-Detector é o método que as agências de segurança usam normalmente para determinar se uma pessoa possui poderes psíquicos ou não. Felizmente para os psis que desejam permanecer anônimos, um psi inteligente é capaz de enganar o dispositivo. Como os psis não conse-

guem reprimir seus poderes durante a leitura, o método usual é colocar o dispositivo fora de operação (use Ciberpsi para queimá-lo, TK para puxar um fio, etc.), ou enganar o observador (Ilusão poderia fazê-lo pensar que viu a luz verde). Claro que, se houver um Scanner Psíquico sendo usado ao mesmo tempo para detectar qualquer utilização ativa de poderes psíquicos, será mais difícil enganar alguém!

Um Psi-Detector pesa 1/2 kg e custa \$1.000. Ele funciona durante um mês com uma célula do tipo A. Complexidade: Média. Legalidade: 6.

Scanner Psíquico

NT 9

Também chamado de psicômetro, é um pequeno sensor do tamanho de um livro de capa dura que se carrega na mão. Ele permite que o personagem faça um teste de Operação Eletrônica (Psicotrônica ou Sensores) para ver se consegue detectar o uso *ativo* de poderes psíquicos. Ele não é capaz de determinar se uma dada pessoa é um psi a não ser que ela esteja usando alguma habilidade psíquica; é necessário um Psi-Detector para se fazer isto. Os Scanners Psíquicos podem ser ajustados

para realizarem uma varredura num arco de 60 graus, ou uma varredura completa de 360 graus com 20% do alcance máximo.

Cada uso requer 30 segundos de leitura para obter as informações. Uma falha no teste significa que o operador não focalizou o aparelho de forma apropriada e nada foi detectado; os testes subsequentes estarão submetidos a um redutor igual a -2 (cumulativo) até o operador gastar meia hora para recalibrar os sensores.

Usado na forma direcional, o Scanner Psíquico tem um alcance de 1000 metros para detectar o uso geral de poderes psíquicos na de qualquer dispositivo de Tecnologia Psíquica. Isto requer apenas um teste de habilidade. Um sucesso significa que o operador detectou todos os fenômenos psíquicos dentro do alcance do aparelho. Se for ajustado para detectar um tipo específico de poder psíquico (como Telepatia, ou Psicotrônica relacionada com Telepatia) o teste estará submetido a um redutor igual a -2. Emanações psíquicas intensas ou muito poderosas (campos-nulos, níveis de potência acima de 15) podem ser detectadas ao dobro desta distância.

Depois que uma posição geral foi determinada, pode-se conseguir informações mais específicas (que tipo de perícia telepática está sendo usada, se ela é artificial, um dispositivo ou um psi natural, e aproximadamente quão potente) a 100 metros de distância ou menos com um teste de habilidade submetido a um redutor igual a -2. Esta operação exige pelo menos 10 segundos de varredura, e se houver mais de uma fonte psíquica, o operador só poderá focalizar uma delas por vez.

O dispositivo pode ser usado para fazer uma análise muito mais detalhada de um único fenômeno psíquico específico (para determinar a potência *exata*, Níveis de Habilidade, etc.) num raio de 25 metros, mas é preciso ser bem sucedido em um teste de Parapsíca para poder interpretar os resultados.

O Scanner Psíquico usa uma célula do tipo B durante 2 meses de operação contínua. \$10.000, 1 kg. Complexidade: Complexo. Legalidade: 5.

Scanner Mental

NT 8

Um dos primeiros aperfeiçoamentos na área psicotrônica da telepatia, o Scanner Mental detecta pensamentos. Ele não é sensível o suficiente para interpretá-los, ou distinguir um psi de um não psi, mas sua tela mostra a localização de todos os seres sencientes (pontos vermelhos) e não sencientes, com IQ acima de 3 (pontos azuis), que se encontram dentro de seu alcance. Não é necessário nenhuma perícia para utilizá-lo.

O scanner mental não detecta indivíduos protegidos por um Escudo Mental, ou que se encontrem dentro de campos nulos ou em áreas com Estática Psíquica. Entretanto, a Resistência Psíquica não impede a detecção.

Um NT depois da criação deste dispositivo, o alcance dobra, aumentando para 100 metros. Depois de dois ou mais NTs, o alcance passa a ser de 200 metros.

O peso é 10 kg, o alcance 50 metros, \$ 6.000. Uma célula do tipo B é suficiente para mantê-lo funcionando durante duas horas. Complexidade: Média. Legalidade: 6.

TECNOLOGIA DOS SONHOS

Scanner dos Sonhos

NT 9

O Scanner dos Sonhos permite que seu operador experimente os sonhos de outra pessoa. Tanto o objetivo que está sonhando quanto os operadores do Scanner têm de estar ligados ao Scanner através de capacetes de interface psíquica e todos têm de estar dormindo, mas somente o objetivo estará realmente sonhando. Enquanto o objetivo sonha, seus sonhos são compartilhados pelos indivíduos que o estão "monitorando" através do scanner. Estes não experimentam os sonhos de forma ativa, ao invés disso eles o "assistem", evitando assim grande parte da desorientação que as pessoas que estão sonhando de forma normal sofrem. Eles se lembrarão automaticamente do sonho quando acordarem e não são capazes de influenciá-lo.

É necessário um sucesso em um teste de Operação Eletrônica (Psicotrônica) para se ajustar um Scanner dos Sonhos. Uma falha significa que o(s) operador(es) só tem uma vaga noção do sonho do objetivo. Até seis pessoas podem monitorar um Scanner dos Sonhos simultaneamente, usando capacetes de interface psíquica.

Trava Psíquica

Uma forma mais sofisticada de scanner mental, mas com um alcance muito pequeno. Uma Trava Psíquica se parece com uma fechadura eletrônica comum, feita de um cristal fisicamente ressonante.

Uma Trava Psíquica não pode ser aberta normalmente, porque ela está sintonizada com o padrão telepático de seu proprietário e somente o toque mental de seu dono é capaz de trancar ou destrancar a fechadura, apesar de a porta sempre poder ser forçada. A Trava pode ser usada por não telepatas que a toquem ou estejam a uma distância de até 5 metros dela. Se o dono for um telepata com a perícia Transmissão Telepática, ele pode ser capaz de ativá-la a uma distância maior, desde que esteja dentro de seu alcance telepático normal.

Um telepata pode tentar "arrombar" a fechadura mentalmente. Para fazê-lo ele tem de ser bem sucedido num teste de Farejar Assinatura submetido a um redutor igual a -5, para determinar a assinatura residual do proprietário; se for bem sucedido num teste de Transmissão Telepática-3 será capaz de duplicá-la. Só é permitida uma tentativa — uma falha deixa a assinatura indistinta até o dono usá-la novamente.

Um Escudo Mental ou algum outro dispositivo de obstrução não abrirá a fechadura, mas impedirá que ela detecte qualquer pessoa e a impedirá de se abrir.

Uma Trava Psíquica é alimentada por uma célula do tipo A que dura 10 anos. 250 gramas, \$500. Complexidade: Média. Legalidade: 6.

Trava Empática: Similar à Trava Psíquica normal, mas sem estar sintonizada a um único indivíduo. Um Trava Empática só se abre se ela sentir que a pessoa está experimentando uma emoção específica como, por exemplo, medo, desejo, amor, etc., ou não esteja sentindo uma determinada emoção. Custo, etc., iguais aos da Trava Psíquica. A trava é muito sensível; pode-se tentar simular emoções para enganá-la, mas para fazê-lo é necessário ser bem sucedido uma teste de Atuação-6.

Detetor de Campo Vital

NT 9

Este dispositivo permite que o operador detecte as auras dos campos vitais de todas as coisas vivas maiores do que um inseto dentro de uma determinada área. Coisas estacionárias não são mostradas, pois suas auras se misturariam com as das árvores, grama, etc. Uma tela mostra o tamanho e a posição aproximados.

Ele tem um alcance de 100 metros. Formas de vida a uma distância menor ou igual a 3 metros uma da outra serão mostradas como uma entidade única; um ser humano seria um ponto, enquanto um rato teria o tamanho da ponta de um alfinete. Uma multidão seria uma massa de luz piscante. Se não houver tecnologia holográfica disponível, as coisas voadoras serão mostradas com suas altitudes anotadas separadamente.

Este é um sensor passivo e não irradia nenhuma emissão psíquica. Os Escudos Mentais não o afetam, já que ele detecta auras e não pensamentos, mas não será possível detectar um objeto dentro de um campo-nulo. Funciona com um célula do tipo B por 2 semanas.

\$ 4.000, 2 kg. Complexidade: Média. Legalidade: 6.

O Scanner dos Sonhos é muito útil na terapia e na pesquisa psicológica, por isso esse equipamento em geral só está disponível para psicólogos ou psiquiatras licenciados. No entanto, aqueles que têm dinheiro suficiente ou contatos científicos podem adquirir um destes aparelhos legalmente sem muitas complicações. Às vezes, as organizações de inteligência e espionagem compram um Scanner dos Sonhos para usá-lo depois de entrevistas ou interrogatórios, na esperança de que a mente subconsciente do objetivo possa fornecer informações adicionais.

Em algumas sociedades, a utilização do Scanner dos Sonhos pode ser considerada uma forma de entretenimento. As pessoas que têm sonhos especialmente vívidos podem ganhar a vida entretendo os outros — ou serem escravizadas para fazê-lo.

O Scanner dos Sonhos é alimentado pela corrente elétrica normal de uma casa, ou por um par de células do tipo C, que suportam duas semanas de uso contínuo. \$150.000, 10 kg. Complexidade: Complexo. Legalidade: 5.

Modulador de Sonhos

Se alguém com Potência Telepática maior ou igual a 1 é o objetivo ou o operador de um Scanner dos Sonhos, ele pode fazer mais do que isto.

Um Telepata que está sonhando pode criar e controlar seus próprios sonhos (um sonho *lúcido*), usando a perícia Ilusão. Se for o monitor, o telepata pode alterar os sonhos do objetivo ou inserir-se dentro deles. Em qualquer caso, o telepata e a pessoa que está usando o Scanner viverão o sonho, mas como participantes ativos ao invés de espectadores passivos!

Antes de ir dormir, o telepata decide quais serão as estruturas e os elementos básicos do sonho. Ele pode, por exemplo, querer moldar o sonho como uma exótica história de aventura. De uma forma mais ambiciosa, um psicólogo telepata monitorando uma pessoa com claustrofobia pode tentar moldar um sonho em que ele ajuda a pessoa que, na forma de uma criança, escapa do traumático desabamento que o deixou enterrado na vida real. É possível também moldar um sonho que ferirá aqueles que o estão vivendo, jogando com os medos dos participantes, ou simplesmente criando um pesadelo horrível. A perícia Psicologia pode ajudar a talhar um sonho específico. As pessoas que ganham a vida moldando sonhos são algumas vezes chamadas de Tecelões de Sonhos.

A Potência Telepática dos tecelões de sonhos determina quão real o sonho parecerá ser:

Uma Potência menor ou igual a 8 permite a criação de sonhos que são vívidos mas surreais, como personagens de um desenho animado, ou talvez todo em preto em branco. As pessoas envolvidas estarão conscientes de que estão sonhando.

Uma Potência entre 9 e 14 é capaz de criar sonhos poderosos que se parecem com a vida real. Mesmo que eles sejam deliberadamente irrealistas, as pessoas que os estiverem vivendo sentirão uma intensa sensação de realidade.

Uma Potência maior ou igual a 15 consegue criar sonhos tão nítidos que eles parecem mais reais do que a vida real. Não é difícil as pessoas que estão vivendo o sonho esquecerem que os eventos são irrealistas.

O tecelão dos sonhos tem de ser bem sucedido em um teste de Ilusão (que, neste caso, terá valor pré-definido igual a IQ-4) para moldar o sonho na forma desejada. Familiaridade ou intimidade com o objetivo podem adicionar um bônus igual a +1 ou +2, enquanto que o fato de não se estar familiarizado com o mesmo pode impor um redutor igual a -4.

A perícia Telecontrole pode ser usada para influenciar o curso do sonho. Um teste de habilidade (novamente com valor pré-definido igual a IQ-4 neste caso) tem de ser feito depois do objetivo ir dormir. Escudos Mentais e Resistência Psíquica são aplicados normalmente; o efeito exato dependerá de quão bem sucedido foi o teste de habilidade, o que determina quão próximo o sonho estará das intenções do tecelão dos sonhos.

Um sucesso no teste de Telecontrole significa que o sonho tomou o rumo desejado pelo tecelão de sonhos e, se tiver sido concebido da forma adequada e for poderoso o suficiente, pode ter um efeito significativo no estado mental do objetivo (curando fobias, fazendo com que ele se sinta melhor, etc.). Se a intenção for criar um pesadelo, todos os que o estiverem vivendo (com exceção de quem o está criando) sofrerão os efeitos de um *sonho descontrolado* — veja abaixo.

Uma falha significa que o telepata perdeu o controle do sonho em algum ponto, e o GM deveria alterá-lo de alguma forma para fazer com que ele seja perturbador. Sempre que um teste de Telecontrole falhar, tanto o telepata que está no controle quanto as outras pessoas que estão

sonhando sentirão os efeitos! Talvez uma fantasia que se transforma em uma situação de horror, ou um PC tentando curar uma fobia seja capturado pelo pesadelo de seu paciente, sem conseguir mudá-lo para melhor. Viver um sonho ou um pesadelo descontrolado sempre exige uma Verificação de Pânico com Vontade-3, mas com um modificador adicio-



nal igual a -1 para cada 3 níveis de Potência do telepata, e um redutor adicional igual a -5 se o telepata perdeu o controle de um pesadelo *premeditado*. Além disso, uma falha no teste pode piorar uma fobia já existente ou qualquer outro trauma psicológico que o telepata estava tentando atenuar.

No caso de uma falha crítica, tudo pode acontecer. Pode ser até mesmo que os participantes fiquem presos dentro do sonho depois que o maquinário for desligado, telepaticamente ligados e perdidos no "plano dos sonhos", talvez até eles realizarem determinadas ações dentro da lógica do sonho que permitirão que eles escapem.

Telepata vs Telepata: Se um Telepata estiver monitorando e outro sonhando, e ambos estiverem tentando manipular o sonho ou mudar um cenário criado, faça uma Disputa de Habilidade entre seus NIs em Transmissão Telepática para ver qual cenário prevalecerá. Se a disputa terminar em um empate, nenhum deles terá o controle e elementos dos dois sonhos estarão presentes.

Gravador de Sonhos

NT 10

Um Gravador de Sonhos é um módulo que pode ser acoplado ao Scanner dos Sonhos. Ele *grava* as experiências oníricas da pessoa que está usando o scanner. Depois que um sonho tiver sido gravado, qualquer um que for dormir conectado ao Scanner dos Sonhos, poderá ajustá-lo de modo a acessar o módulo. Várias pessoas podem usar um Gravador de Sonhos para viverem, simultaneamente, o mesmo sonho gravado. A não ser que sejam atenuados devido à familiaridade, os efeitos de um pesadelo telepaticamente induzido ou de um sonho descontrolado gravado serão idênticos a um real (veja abaixo).

É necessário obter sucesso num teste de Operação Eletrônica (Psicotrônica) para se usar um Gravador de Sonhos para gravar um sonho. Uma falha significa que a gravação não está boa, e qualquer um que a usar ficará extremamente desorientado e terá apenas uma vaga sensação do sonho verdadeiro da pessoa. Uma falha crítica significa que o gravador produz imagens assustadoras que se parecem apenas superficialmente com o que estava sendo sonhado (talvez imagens retiradas de níveis mais profundos do subconsciente) e qualquer pessoa que usar a gravação terá de fazer uma Verificação de Pânico submetida a um redutor igual a -5.

Não é necessário nenhum teste de habilidade para se acessar uma fita de sonho já gravada.

Os sonhos ocupam o mesmo espaço de gravação que quaisquer outras mídias completamente sensoriais, o que depende do NT; pode-se apagar sonhos de modo a criar espaço para novos sonhos. Este dispositivo funciona com um par de células do tipo B, que têm carga suficiente para um mês de uso frequente.

Aventuras no Plano dos Sonhos

Os GMs podem optar por transformar um sonho importante em uma aventura, talvez fazendo um teste em segredo para determinar se o sonho permanece fiel à visão original do telepata ou se ele é deturpado de alguma forma. As ações dos PCs no sonho determinarão quão benéfico ou danoso ele será, ao invés de exigir apenas uma Verificação de Pânico ou

um teste de habilidade. Se um PC estiver controlando o sonho e os outros jogadores estiverem envolvidos, o GM pode considerar a hipótese de permitir que o jogador que está agindo como Tecelão de Sonhos crie e dirija os cenários como uma aventura. Se o sonho sair do controle, o GM pode intervir no meio do caminho — assumindo o controle dos personagens do sonho e ajustando e distorcendo as coisas de modo a transformar o sonho em um pesadelo.

Visitar um mundo dos sonhos pode ser uma boa desculpa para se tentar cenários diferentes, conforme os aventureiros se tornam piratas no alto mar ou heróis de um épico de capa-e-espada. Organizações militares (por exemplo) podem usar sonhos compartilhados como exercícios de treinamento, ou como “simuladores” para suas operações.

Morte Onírica: Se um sonho for executado como aventura, alguém que venha a ser ferido (0 HT) ou morto dentro do sonho pode sofrer sérios efeitos psicológicos. Se alguém for torturado ou sofrer algum outro tipo de trauma grave, ou tiver sua HT reduzida a “0” e não se recuperar dentro do contexto do sonho, terá de fazer uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -5 ou pior ao acordar (os modificadores dependem de quão brutal foi a morte ou o ferimento). Se chegou a morrer, o personagem tem de fazer uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -10 ou pior! Os efeitos da Verificação de Pânico, como fobias, deveriam sempre estar relacionados com a causa do ferimento no sonho.

EQUIPAMENTOS DE OPERAÇÕES SECRETAS

Implante de Controle Mental

NT 8

Este dispositivo aumenta a sensibilidade do objetivo a influências telepáticas externas. Um implante poderia ser dado a um não psi por um companheiro telepata para facilitar os contatos mentais através de Recepção Telepática, o que permitiria uma comunicação mais profunda. Mas, como o nome sugere, ele também faz com que o objetivo se torne muito mais vulnerável ao controle mental telepático e aos interrogatórios. Por isso, os implantes são muitas vezes colocados nos indivíduos contra sua vontade (e algumas vezes sem seu conhecimento) com objetivos sinistros.

Enquanto o implante estiver no lugar, qualquer pessoa que tentar usar as perícias psíquicas Metaideomorfose, Recepção Telepática, Sugestão ou Telecontrole no objetivo recebe um bônus igual a +5. Vampirismo Psíquico, Transmissão Telepática ou ataques diretos como Golpe Mental não recebem este bônus.

Inserir ou remover um implante de controle mental exige um teste de Cirurgia e leva 3 horas, mais um dia para se recuperar. Uma falha destrói o implante, uma falha crítica causa dano cerebral e resulta na perda de 1 ponto de IQ. Se a operação for realizada com anestésicos e as cicatrizes forem ocultadas, a pessoa poderá nem estar ciente de que a cirurgia foi realizada, principalmente se a Metaideomorfose for usada para apagar as lembranças de qualquer seqüestro.

O implante custa \$4.000, mais \$2.000 para a operação. Ele funciona durante um ano com uma célula de energia do tipo AA. Complexidade: Média. Legalidade: 2.

Faixa de Controle Mental: Esta é uma versão maior e externa do implante. Ela não é tão fácil de ocultar e não é mais efetiva do que o implante, mas não exige uma cirurgia cerebral para ser inserida! Funciona durante 5 anos com uma célula de energia do tipo A. \$6.000. 250 gramas. NT 9. Complexidade: Média. Legalidade: 2.

Sumidouro de Empatia

NT 10

Este é um dispositivo psicotrônico que suga emoções no momento que a pessoa que usa o aparelho as está sentindo. Em geral, está sintonizado para sugar uma única emoção. Ele é instalado em pacientes psiquiátricos, dissidentes ou prisioneiros para melhor controlá-los, sugando o ódio ou a coragem. Existem outros usos possíveis: soldados ou gladiadores poderiam receber Sumidouros de Empatia que extraíam sua compaixão ou o medo, por exemplo. Alguém que não é capaz de sentir emoções pode vir a ganhar várias desvantagens mentais.

Exemplo: Se um Sumidouro de Empatia foi sintonizado para extrair coragem, a vítima pode sofrer de Covardia; um dispositivo que drena o medo pode fazer com que a pessoa passe a ser imune a Verificações de

Pânico, mas a deixará sem direito a testes de Vontade para resistir a outras desvantagens como Excesso de Confiança ou Luxúria, pois ela não temerá as conseqüências. O GM sempre tem a palavra final com relação a que efeitos um Sumidouro de Empatia terá e deve equilibrar vantagens com desvantagens.

Um Sumidouro de Empatia é uma faixa que se coloca na cabeça ou um colar equipado com um circuito psicotrônico. Ele custa \$3.000, pesa 1/2 kg e funciona durante um ano com uma célula do tipo AA. Complexidade: Complexo. Legalidade: 3.

O Sumidouro de Empatia pode também ser um implante cerebral. Use as regras de Implante de Controle Mental (acima) para sua instalação. Ele funciona durante 1 ano com uma célula do tipo AA. Custo: \$2.000, mais \$1.000 para a operação. NT 10. Complexidade: Complexo. Legalidade: 2.

Máquina de Transferência Mental

NT 10

Este dispositivo permite que duas pessoas permutem suas mentes. O novo habitante do corpo mantém todas suas memórias antigas (e nenhuma pertencente ao corpo). Perícias e vantagens mentais não são modificadas; determine as novas perícias físicas da mesma forma que é feito para a perícia Transferência Mental (pág. 23).

A Transferência Mental não pode ser resistida por nenhuma das partes. O processo leva mais ou menos 5 minutos e exige um sucesso em Operação Eletrônica (Psicotrônica) por parte do operador. Um Sucesso Decisivo reduz à metade o tempo de ajuste; uma falha provoca desorientação e dobra o tempo de ajuste. Uma falha crítica queima a máquina e causa efeitos exóticos (as duas mentes em ambos os corpos, por exemplo, o que faria com que os dois personagens passassem a sofrer de dupla personalidade) ou dano cerebral que transformará as duas mentes em Drones (pág. 81). Todos os efeitos são permanentes, e apesar da máquina poder transferir uma pessoa de volta para seu velho corpo, o dano provocado pela Falha Crítica pode ser irreversível.

Se o total de pontos de um personagem aumentar devido a uma Transferência Mental e ele decidir permanecer em seu novo corpo, todos os pontos de personagem que ele vier a ganhar ao longo das sessões de jogos deverão ser usados primeiro para pagar esta diferença.

A máquina pode ser usada para transferências em animais — use os efeitos descritos na perícia *Transferência Mental* (pág. 23).

É interessante imaginar uma sociedade na qual a tecnologia de transferência mental é uma coisa amplamente difundida. A transferência mental tem usos óbvios para a espionagem, imortalidade ou até mesmo exploração: imagine explorar uma cultura alienígena tornando-se um nativo enquanto o dono original do corpo explora a sua, como uma espé-

cie de intercâmbio estudantil. Pessoas com corpos jovens e atraentes poderiam ser usadas como "estoque de transferência" por uma elite de imortais quando seus próprios corpos começam a decair.

Até agora, nós assumimos que a transferência mental só é possível entre dois corpos. Entretanto, se um dos corpos for um clone (por exemplo) desprovido de mente, os corpos velhos e gastos poderão ser facilmente substituídos. As pessoas poderiam usar corpos novos como mudas de roupa, com vários outros guardados em animação suspensa. Os corpos poderiam ser de sexos, idades ou até mesmo raças diferentes — seja

um golfinho por um dia! Com a engenharia genética, poderiam ser criados corpos sob encomenda.

Se quiser ver exemplos de sociedades nas quais a transferência mental é comum leia os livros: *Don't Bite the Sun* de Tanith Lee, *Lord of Light* de Roger Zelany e a tetralogia *Four Lords of the Diamond*, de Jack Chalker.

Uma máquina de transferência mental pesa 1/2 tonelada e ocupa até 5 metros cúbicos. Ela custa \$10.000.000. Complexidade: Surpreendente. Legalidade: 3.

TECNOLOGIA DE CURA

Scanner de Aura

NT 9

Este dispositivo é composto de cinco anéis (cada um deles com cerca de 60 cm de raio), fixados em uma plataforma de 2,10 metros de comprimento cheia de circuitos psicotrônicos. O objetivo é colocado de modo que seu corpo fique dentro dos cinco anéis.

Quando o dispositivo é ligado, o objetivo é cercado por uma luz brilhante — sua própria aura (veja a perícia Percepção de Aura, pág. 16), dramaticamente reforçada de modo a se tornar visível para todo mundo (até mesmo um não psi!) que esteja olhando para ela. Como de costume, o brilho da aura mostra a HIT do objetivo, enquanto os ferimentos e as doenças são mostrados como descolorações. Qualquer pessoa que recebeu uma explicação sobre o funcionamento do equipamento (ou se for bem sucedida em um teste de Operação Eletrônica (Psicotrônica)) receberá um bônus igual a +3 na perícia Diagnose quando estiver examinando a pessoa na máquina; se já for capaz de Perceber Auras, ela recebe um bônus igual a +3 quando usar a perícia no paciente.

Um Scanner de Aura pode usar a energia elétrica de um edifício, ou ser alimentado com um par de células do tipo C durante um mês de uso constante. Ele pesa 200 kg e ocupa 2 metros cúbicos (apesar da maior parte disto ser espaço vazio entre os anéis) e custa \$10.000. Complexidade: Média. Legalidade: 6.

Bio-Intensificador

NT 10

Este dispositivo canaliza a própria força vital do paciente para auxiliar a pessoa que está realizando a cura, aumentando em muito a efetividade da cura psíquica. Ele só pode ser usado por um curandeiro psíquico que esteja tratando alguém que não seja ele mesmo. O pacien-

te pode ser qualquer pessoa, estar consciente ou não, desde que sua mente esteja intacta.

Este dispositivo se parece um pouco com um Scanner de Aura, porém maior. O paciente é colocado no dispositivo, e a energia leva um minuto para ser acumulada; durante esse tempo o psi deve se concentrar. Um brilho prismático suave forma-se em volta da área do corpo que está ferida (ou em todo o corpo no caso de uma doença). O psi faz então um teste normal de Cura. Se ele for bem sucedido, a perícia Cura funcionará normalmente, exceto que a Potência do psi é aumentada em (Vontade-8) níveis do paciente. Portanto, se a pessoa tiver uma Vontade igual a 12, a Potência do psi será aumentada em 4 níveis! Se a Vontade for menor ou igual a 8, não existe bônus (nem penalidade). Se o psi falhar no teste, nada acontece, mas a próxima tentativa será feita com a penalidade usual para tentativas repetidas depois de um minuto de concentração.

Existe apenas um perigo em usar este dispositivo: se o objetivo *quer morrer*, o psi causará dano ao invés de curar! Se for bem sucedido em um teste de Cura, o psi perceberá isto a tempo e a pessoa só sofrerá um dano igual a sua Vontade-8, se falhar, o psi adicionará sua própria Potência de Cura ao dano. O psi-médico que estiver cuidando de uma vítima de suicídio (ou alguém que não tem mais vontade de viver) deverá verificar o estado mental do paciente antes de usar o dispositivo!

Um Bio-Intensificador pode ser alimentado pela energia elétrica de um edifício, ou usar um par de células do tipo C (um mês de uso constante). Ele ocupa 3 metros cúbicos e pesa 300 kg. Custa \$20.000. Um Bio-Intensificador pode ter acoplado um Scanner de Aura, adicione o preço do Scanner de Aura, mas o peso e o tamanho não mudam. Complexidade: Complexo. Legalidade: 5.

TECNOLOGIA PSICOCINÉTICA

Bolha Cinética

NT 10

Uma bolha cinética é um foco esférico (normalmente com 1 metro de diâmetro) de energia psicocinética que parece um globo translúcido. A superfície da esfera é construída de biomoléculas sensíveis à Telecinese que entram em ressonância e amplificam a Telecinese do operador, fazendo com que a bolha e seu conteúdo sejam mais fáceis de levantar.

Quando um psi usa a perícia Telecinese, os objetos colocados dentro da bolha são tratados como se tivessem 1/10 de sua massa normal, quando se for determinar quanto material o psi é capaz de erguer com sua TK. O peso e a massa reais são os mesmos.

Uma bolha cinética é capaz de acomodar até 1 metro cúbico, pesa 125 gramas e custa \$20.000; existem bolhas maiores com preço e peso proporcionalmente maiores. Complexidade: Complexa. Legalidade: 6.

Baterias Psicocinéticas

NT 8

A bateria PK é similar a qualquer outra célula de energia (pág. 58), com a diferença que ela é alimentada por energia Psicocinética e pode ser recarregada por um psi. As baterias PK são encontradas nos tamanhos padrões de células de energia, de AA a E.

O tamanho máximo de uma bateria PK que pode ser recarregada depende da Potência Psicocinética do psi.

Tipo	Potência Mín.	Tipo	Potência Mín.
AA	1	C	13
A	5	D	17
B	9	E	21

Adicione 2 níveis à Potência necessária para cada NT que a célula estiver acima de 8; células de NT mais alto exigem capacitores maiores e são conseqüentemente mais difíceis de recarregar.

Recarregar uma bateria requer concentração constante, e leva 10.000 segundos (mais ou menos duas horas e meia), custa um ponto de Fadiga e um teste de Telecinese-2; uma falha no teste queima a bateria! Divida o tempo de recarga por 10 para cada 4 níveis de Potência acima do mínimo requerido para carregar a bateria (mínimo 1 segundo). Por exemplo, um psicocinético com Potência 19 precisaria de apenas 100 segundos para recarregar um célula do tipo B construída em NT 8.

As baterias PK custam 10 vezes mais do que as células de energia comuns. Seus peso e volume são idênticos. Complexidade: Média. Legalidade: 6.

Baterias Eletrocinéticas: São idênticas às baterias PK, mas são recarregadas com Eletrocinese (use as perícias Relâmpago-2 ou Pulso Elétrico-2) e exigem uma fonte de energia elétrica. O tempo de recarga é reduzido à metade.



O Bioplástico normal (disponível em NT 10, veja *GURPS Ultra-Tech*, pág. 71), é um plástico orgânico duro eletro-sensível que é capaz de alterar sua forma e assumir configurações pré-programadas em resposta a impulsos elétricos. O Psiberplástico é similar, mas é composto de biomoléculas psi-interativas especialmente desenvolvidas para serem sensíveis a impulsos psicocinéticos.

Qualquer pessoa que tem Telecinese é capaz de "ativar" as moléculas de seu traje de psiberplástico para fazer com que ele mude instantaneamente de cor ou textura, ou dentro dos limites, corte, ou até mesmo fazer com que ele se torne transparente. Mudanças de textura ou padrões complicados (ex.: tecido com padrões de arte abstrata) exigem o uso ativo de TK e um teste de habilidade. Uma falha resulta em mudanças não intencionais, que exigem tentativas repetidas (com as penalidades usuais) para consertar a roupa.

Operadores com imaginação podem ter outras idéias para o uso de psiberplástico como, por exemplo, padrões de camuflagem para veículos ou roupas, ou dispositivos metamorfos.

As roupas de psiberplástico custam \$500 e pesam 1 kg no caso de um macacão justo e elegante que pode ser usado sob a roupa normal. Ele tem DP 2 e RD 15 e está disponível em NT 10. Complexidade: Complexo. Legalidade: 6.

TECNOLOGIA DE TELEPORTE

Bloqueador de Saltos

NT 11

Um Bloqueador de Saltos é um dispositivo que tensiona o espaço/tempo, criando um ponto que é mais "fraco" do que a área a sua volta. Com isso, qualquer pessoa que estiver se teleportando para um destino dentro do alcance do bloqueador será interceptado e atraído para ele ao invés de seu destino planejado! Se estiver usando Exo-psicoteleporte, o objeto que estava sendo teleportado será desviado. A pessoa ou objeto aparecem na plataforma do Bloqueador de Saltos.

O alcance de um Bloqueador de Saltos é definido por sua Potência, veja a *Tabela de Alcance Telepático*. Quanto mais poderoso for o Bloqueador maior será a área dentro da qual ele consegue atrair pessoas. Um Bloqueador "apanhará" qualquer um que estiver se teleportando para fora da área afetada. Ele capturará também qualquer um que esteja se teleportando para algum lugar dentro de sua área de atuação. Se houver dois ou mais bloqueadores de saltos dentro da área, a pessoa que está se teleportando será atraída para o que estiver mais próximo, independente da Potência dos bloqueadores.

Uma pessoa com uma alta Potência e um alto NH em Psicoteleporte é capaz de resistir a um Bloqueador de Saltos. Para isso, faça um teste de habilidade independente contra [(Potência + NH)-15] da pessoa que está se teleportando. Um sucesso significa que ele sente que está sendo puxado "para longe de seu destino" e reajusta instantaneamente seu curso. Um sucesso decisivo significa que ele faz isto, e ainda descobre a localização exata do Bloqueador de Saltos. Uma falha crítica significa que ele não apenas falhou, mas o esforço o deixa inconsciente quando ele chega ao bloqueador.

Em geral, os Bloqueadores de Saltos são instalados para funcionar como armadilhas para capturar invasores. Mas também é possível usar um Bloqueador de Saltos de maneira consciente. Qualquer psi que estiver deliberadamente tentando ir ou enviar alguma coisa para um determinado Bloqueador de Saltos recebe um bônus igual a +4 em sua Potência. Dessa forma, os bloqueadores de saltos podem ser usados como "estações" para saltos de longa distância.

O mecanismo exato pelo qual um Bloqueador funciona depende do NT. Em NT 12+, ele pode conter um buraco negro em miniatura ou um gerador de antigravidade. Em NTs mais baixos, ele pode usar um cérebro psiborgue com Psicocinese ou Psicoteleporte para criar uma dobra espacial localizada. A critério do GM os Bloqueadores de Saltos podem também fazer uso de formas mecânicas de teleporte.

O menor Bloqueador de Saltos (Potência 5) é uma unidade carregada em uma mochila; os psis que tentarem realizar um teleporte de dentro para fora de sua área não são atraídos para ele, simplesmente descobrem que seus poderes estão inativos. \$15.000. 10 kg.

Um Bloqueador de Potência 10 custa \$80.000; ocupa 1 m³ e pesa 250 kg.

Um Bloqueador de Potência 15 custa \$200.000; ocupa 3 m³ e pesa meia tonelada.

Um Bloqueador de Potência 20 custa \$250.000; mesmo tamanho e peso do anterior.

Bloqueadores maiores custam \$10.000 por ponto de Potência, e têm o mesmo tamanho e peso. Bloqueadores de tamanho intermediário podem ser interpolados pelo GM.

Complexidade: Surpreendente. Legalidade: altamente variável dependendo do tamanho, intenção de uso e postura da sociedade a respeito deles.

Escudo de Atualidade

Um Escudo de Atualidade é construído na superfície de um dispositivo para diminuir sua interação com o contínuo espaço/tempo normal, fazendo com que ele seja mais fácil de ser Exo-psicoteleportado ou carregado quando se estiver usando Auto-psicoteleporte ou Psicoteleporte de Combate.

Um objeto protegido por um escudo de atualidade tem só 10% de seu peso normal quando se está determinado quanto peso pode ser teleportado.

Se uma força militar incluir pessoas com a capacidade de Exo-psicoteleporte, normalmente se constroem escudos de atualidade em granadas ou bombas maiores, por razões óbvias.

O custo da pressão de um Escudo de Atualidade em um determinado objeto é igual a \$20.000 x o peso do objeto em quilos. Exemplo: um escudo de atualidade para um traje de combate de 52,5 kg custaria \$1.050.000... e o traje só contaria como tendo 5,25 kg quando a pessoa tentar se teleportar vestindo-o.

O Escudo de Atualidade não precisa de fonte de energia.

NT 11. Complexidade: Complexo. Legalidade: 5.

Sistema de Satélites de Salto

Um sistema de Satélites de Salto consiste de um ou mais satélites de reconhecimento de alta resolução que estão com seus dados ligados a um computador psíquico (veja pág. 62) programado com Transmissão Telepática. Para se obter melhores resultados, o computador psíquico e as antenas captadoras dos satélites deveriam ser montados em um veículo, ou vários veículos. Pode ser que aqueles que não têm dinheiro suficiente para lançarem seus próprios satélites queiram se conectar ou realizar um operação de hacking em satélites de espionagem já existentes mantidos por corporações ou governos (veja *GURPS Cyberpunk*).

Através da ligação de dados, o computador pode monitorar as observações dos satélites em tempo real e transmitir essas imagens diretamente para a mente de um psi. Com uma rede global de satélites, este sistema permitirá que um psi com teleporte tenha a capacidade de saltar para praticamente qualquer lugar na superfície do planeta. Poucos psis terão alcance suficiente (sem utilizar uma extensa amplificação com tecnologia psíquica) para fazê-lo, mas um único satélite ainda é capaz de fornecer "coordenadas para salto" muito úteis para lugares dentro da cidade ou na zona rural.

Lembre-se que teletransportar-se para um lugar visto apenas através da mente de outra pessoa impõe uma penalidade igual a -3.

O custo de um satélite e seu lançamento varia enormemente, de milhões de dólares para alguns milhares, dependendo da tecnologia espacial. Veja *Computadores Psíquicos* (pág. 62) para saber o custo do computador e do programa; o preço da ligação de dados e do sistema de comunicação é desprezível comparado com o do próprio sistema.

Propulsor Estelar Psíquico

NT 10

Se pudesse ser compreendida, a comunicação "instantânea" possível com a Telepatia e com o Teleporte revolucionaria a física. Uma área da engenharia que seria imediatamente beneficiada é a de pesquisa de formas de viagem interestelar mais rápidas do que a luz.

Um "Propulsor Estelar Psíquico" adiciona o poder de um psi (ou de um psiborgue ou computador psíquico) a um gerador de campo psicotrônico que envolve a nave. O psi tem de estar a bordo, com seu cérebro ligado por eletrodos ou indução eletromagnética aos computadores de navegação a bordo da nave e ao propulsor psicotrônico.

Um Propulsor Estelar Psíquico funciona da mesma forma que o teleporte, mas o salto não pode começar nem terminar dentro da atmosfera de um planeta ou num campo gravitacional maior do que 0,001 G. Isto significa que alguma forma de propulsor espacial normal suplementar será necessária para a maioria das naves.

É necessário uma Potência de Psicoteleporte igual a 21. Para se atingir este nível, é quase certo que será necessário que vários psis estejam ligados em uma Gestalt (pág. 37), seja por Telepatia ou usando uma Teia Gestalt (pág. 61). Alternativamente (ou em adição) pode-se usar drogas e amplificadores psíquicos.

O alcance máximo com uma Potência igual a 21 é um parsec (pouco mais de três anos-luz). Adicione 1 parsec à distância para cada nível de Potência acima de 21 e 5 parsecs à distância de salto para cada nível de Potência acima de 25. Portanto, um psi com potência igual a 23 seria capaz de saltar 3 parsecs, enquanto um psi com Potência 26 conseguiria saltar 10 parsecs.

Para realizar o hipersalto é necessário ser bem sucedido num teste de Exo-psicoteleporte submetido a um redutor igual a -1 para cada parsec

de distância. O personagem gasta dez minutos se concentrando e 3 pontos de Fadiga. Um sucesso transporta a nave para o seu destino através do espaço instantaneamente. Uma falha significa que nada acontece, mais dez minutos de concentração e outro teste de habilidade serão necessários, submetidos às penalidades usuais para tentativas repetidas. Uma falha crítica envia a nave para algum lugar *desagradável*, queima o condutor de salto psíquico e deixa o Poder do psi atordoado por 1D dias.

Um psi só pode teleportar a nave para um lugar no qual ele já tenha estado ou tenha visto através da mente de outra pessoa (reductor igual a -3 no teste). Isto significa que a primeira viagem para qualquer destino interestelar tem de ser feita por uma nave exploradora (com um propulsor não psíquico ou um temerário batedor de saltos às cegas), ou realizada em pequenos passos. Serão necessárias viagens de familiarização ou um navegador telepático que já tenha visitado aquele lugar de destino para treinar os pilotos psíquicos.

O Propulsor Estelar Psíquico tem uma massa igual a 10 toneladas, custa \$50.000.000 e ocupa 10 metros cúbicos, mais 1 tonelada, \$ 5.000.000 e 1 metro cúbico para cada 100 toneladas de massa da nave. Complexidade: Surpreendente. Legalidade 4.

Pode ser que os GMs queiram ajustar o NT ou as estatísticas do Propulsor Estelar Psíquico para que eles se adaptem melhor a sua campanha.



ARMAMENTOS PSICOTRÔNICOS

Rede Hipnagógica

NT 8

Este dispositivo manual, parecido com um scanner, envia sinais para dentro do cérebro do objetivo. O objetivo tem de estar dentro do campo de visão do operador e ser capaz de ver o Projetor de Rede. Ele é controlado através de um Capacete de Interface Psíquica ou Implante (pág. 60) ligado ao dispositivo.

Ele só consegue afetar um objetivo por vez. Para usá-lo é necessária uma ação normal de ataque. Faça uma Disputa Rápida entre o NH +5 em Operação Eletrônica (Psicotrônica) do operador contra a Vontade do alvo; só é possível fazer *uma tentativa por dia*. Escudos Mentais e Resistência Psíquica devem ser subtraídos do Nível de Habilidade do operador. Não existe penalidade devido à distância, mas ele tem um alcance máximo de 400 metros.

Um sucesso significa que o objetivo entra em um estado de transe que dura 2 segundos para cada ponto na margem pela qual o teste foi bem sucedido. Além disso, um sucesso por uma margem maior ou igual a 5 (ou um sucesso decisivo) significa que o operador é capaz de implantar uma compulsão no objetivo (como acontece com a perícia Metaideomorfose, pág. 23) — incluindo suicídio. A compulsão só começa a afetar o objetivo depois dele sair do transe.

Ele pesa 1 kg e custa \$100.000. Complexidade: Média. Legalidade: 0.

Em NT 9, é possível implantar uma Rede Hipnagógica na mente de uma pessoa (operação \$2.000), em geral substituindo um olho e parte do cérebro (-1 à IQ), e não será necessário nenhum implante ou Capacete de Interface Psíquica. O operador tem de ser capaz de olhar o objetivo nos olhos. Use as regras para Implantes de Controle Mental (pág. 67) para inserir ou remover o dispositivo. A remoção do dispositivo *não* recupera o ponto de IQ perdido; o dispositivo é grande demais para um implante e o dano causado ao cérebro é permanente. Em NT 11+, não há penalidade de IQ.

Complexidade: Complexo. Legalidade: 0.

Projetor de Campo Telestático

NT 9

O Projetor de Campo Telestático gera uma "estática" mental perturbadora que interfere com a concentração do objetivo. Trata-se de uma arma de bolso, com um alcance de 25 metros, que costuma ser usada presa ao pulso (escondida sob a manga). O dispositivo é silencioso e não projeta nenhum raio visível.

Um não psi afetado por um destes dispositivos simplesmente acreditará que tem apenas uma dor de cabeça ou enxaqueca. Não é necessário nenhum teste de habilidade, mas o operador tem de ter o alvo dentro de sua linha de visão e dentro do alcance (ele não funciona através de pare-

des espessas, mas penetra em blindagens e telas de força ou proteção, embora não em campos de estase) e estar Apontando em todos os turnos.

A vítima do projetor perderá 2 pontos de IQ (e em todas as perícias e habilidades baseadas em IQ, incluindo magia, psiquismo e Vontade). Pelo fato de ter tido sua concentração quebrada, num combate o objetivo sempre será o último no turno para propósitos de iniciativa, independente de sua velocidade. O efeito dura enquanto o operador mantiver o projetor sobre o objetivo, e desaparece no momento em que deixar de fazê-lo.

O projetor telestático não afeta pessoas usando uma Rede-P, Escudo Mental ou capacete de escudo telepático (que também registrará o fato de que está ocorrendo um ataque psíquico). Ele *afetará* pessoas que se encontram dentro de um campo-nulo, a não ser que elas também estejam protegidas.

Pelo fato de ser muito fácil de ocultar e seu raio ser praticamente indetectável, o projetor de campo telestático é um dispositivo muito útil para jogadores, diplomatas e mercadores inescrupulosos. Usados "sob a mesa", eles conseguem quebrar a concentração do adversário durante um discurso importante, durante o jogo ou a discussão de uma barganha.

O projetor de campo telestático funciona com uma célula do tipo B, que permite cinco minutos de operação contínua. \$2.000, 250 gramas. Complexidade: Média. Legalidade: 3.

Disruptor Psicossináptico

NT 10

Esta arma projeta um poderoso raio telepático que sobrecarrega o cérebro e sistema nervoso do alvo, provocando choque, confusão e provavelmente perda da memória recente.

Os disruptores psicossinápticos são armas de longo alcance e exigem um teste normal para acertar o alvo, usando a perícia Armas de Feixes (Neural). No entanto, a cobertura não tem nenhum efeito sobre a chance de acertar, o feixe atravessa qualquer coisa material. O feixe psíquico é invisível para todo mundo, *com exceção* da pessoa que foi atingida, que o verá como um raio de luz cegante que emana da arma. O efeito é específico para cada espécie — um ser cujo sentido principal é a audição (incluindo uma pessoa cega) irá percebê-lo como um som ensurdecedor.

Qualquer personagem atingido pelo feixe tem de fazer um teste de Vontade. Uma falha significa que a vítima fica mentalmente atordoada e perde dois pontos de fadiga para cada ponto na margem pela qual o teste falhou, ou um ponto de fadiga para cada ponto na margem, caso ele esteja a uma distância maior que 1/2 D. Se o teste de Vontade resultar em uma falha crítica, o objetivo também perde 1D pontos de IQ. A IQ perdida é recuperada à razão de 1 ponto por dia.

Uma pessoa que fique inconsciente (0 pontos de fadiga) devido ao ataque de um Disruptor Psicossináptico perde toda a memória do que aconteceu durante os últimos 1D minutos antes dela desmaiar! Estas lembranças estão perdidas para sempre — nem mesmo com o uso da perícia Metaideomorfose é possível recuperá-las. Este efeito faz com que a arma seja incrivelmente útil em operações secretas.

Um Escudo Mental ou escudo telepático adiciona um bônus de apenas +1 para resistir a essa arma no teste de Vontade para cada *dois* níveis de Potência — as armas psicossinápticas projetam um feixe de energia mental concentrado "como uma agulha", projetado para penetrar na maioria dos escudos psíquicos.

As armas psicossinápticas não têm recuo e são silenciosas. Elas são encontradas em três modelos diferentes.

Pistola Disruptora Psicossináptica: Uma arma pequena, fácil de ser escondida. O teste de Vontade para resistir está submetido a um redutor igual a -3. Prec. 4, TR 7, 1/2 D 25, Max 100, CdT 1. Ela dispara 8 tiros com uma célula do tipo B. Pesa 1 kg e custa \$2.000. NT 10. Complexidade: Complexa. Legalidade: 3.

Fuzil Disruptor Psicossináptico: Estilo "bullpup" do tamanho de um fuzil. O teste de Vontade está submetido a um redutor igual a -5. Prec 7, TR 10, 1/2 D 25, Max 100, CdT 1. Dispara 20 tiros com uma célula do tipo C. Pesa 4 kg e custa \$5.200. Complexidade: Complexo. Legalidade: 2.

Disruptor Psicossináptico Semiportátil: Uma arma mais pesada montada em um tripé, embora uma pessoa com ST 15+ seja capaz de carregá-la e dispará-la apoiada ao quadril. Ela projeta um feixe amplo que pode ser disparado contra diversos alvos, se eles estiverem no arco de tiro da arma. Se o feixe for concentrado em um único alvo, o teste de resistência estará submetido a um redutor igual a -6. Contra dois alvos, -

4. Contra 3 alvos, -2. Contra quatro alvos o teste não tem modificador. É impossível afetar mais do que quatro alvos de uma única vez. Prec. 10, TR 12, 1/2 D 50, Max 200 CdT 1. Ele dispara 40 tiros com uma célula tipo D. Pesa 15 kg e custa \$20.000. Complexidade: Complexa. Legalidade: 1.

Espelho Empático

NT 10

Trata-se de uma faixa leve, que se usa presa à cabeça e amplifica todas as sensações físicas sentidas pela pessoa que o usa e as transmite a sua volta. Apesar de ter usos pacíficos (principalmente na cama), o Espelho Empático é usado principalmente como arma de defesa. Qualquer pessoa que não tiver um escudo telepático ou escudo mental natural e estiver a menos de 5 metros de distância da pessoa que está usando o dispositivo sentirá os mesmos efeitos de choque, atordoamento e nocaute que a pessoa que o está usando! No entanto, as pessoas afetadas pelo dispositivo fazem seus próprios testes de HT ou Vontade, ao invés de usar os resultados da pessoa que está usando o dispositivo.

Exemplo: Se o portador do Espelho Empático perder 4 pontos de vida por causa de um ferimento a bala, qualquer pessoa num raio de 5 metros terá sua DX submetida a um redutor igual a -4 devido à dor sentida por esta pessoa. Se ela estiver atordoada, todos terão de ser bem sucedidos em um teste de HT para se recuperar.

Além de seu valor recreativo, o espelho empático é mais útil em combate de perto, se for usado por uma única pessoa contra vários inimigos, pois ele afetará tanto aliados quanto inimigos. Ele funciona com uma célula do tipo C que suporta até uma hora de uso contínuo. Sua massa é igual a 1/2 kg e seu custo \$7.000. Com 20% de custo extra, é possível embuti-lo em um capacete de combate. Complexidade: Complexo. Legalidade: 5.

Escudo Corporal

NT 11

Um Escudo Corporal é um dispositivo de amplificação psíquica que se parece com uma malha de peça única prateada, com uma fonte de energia montada no cinto, que pode ser usada embaixo de uma armadura. Só pode ser usado por um psi que tenha a perícia Escudo Psicocinético ou a perícia Escudo de Energia. O Escudo Corporal atrai e prende o campo de força do psi mais firmemente em torno de seu corpo.

O psi ativa normalmente seu Escudo de Energia ou de PK e depois, se ele for bem sucedido no teste de ativação, o escudo Corporal será ativado. Enquanto o psi mantiver seu Escudo de Energia ou de PK, cada nível de Potência fornecerá RD 3 (+1 para cada NT após aquele em que o dispositivo foi criado) contra determinados ataques (energia, no caso de um Escudo de Energia, físicos no caso de um Escudo PK), ao invés do normal que é 1 ponto de RD para cada 2 níveis. O campo de força é visível como uma luz bruxuleante em volta do psi. Ele *pode* melhorar o NH das duas perícias se o psi as tiver.

O Escudo Corporal funciona com uma célula do tipo C, que suporta 30 segundos de uso contínuo. É necessário um turno para ativar ou desativar o escudo. Ele custa \$10.000 e pesa 1 kg. Pagando-se \$1000 a mais, ele pode ser feito de Psiberplástico (veja pág. 69). Complexidade: Complexo. Legalidade: 3.

Armamento de Apoio

Bomba Psíquica

NT 8

Uma Bomba Psíquica gera uma explosão de "ruído" psíquico ensurdecedor similar a um Golpe Mental (pág. 21), mas seu efeito é contínuo. A bomba irradia durante 10 segundos, e afeta todos que se encontram dentro de seu alcance. Após o uso, a célula de energia da bomba e seu invólucro são fundidos — a bomba não pode ser reutilizada.

Qualquer pessoa que se encontre dentro da área de efeito da bomba é atacada individualmente em cada turno, como se fosse um Golpe Mental de Potência e Nível de Habilidade iguais a 15. Jogue no início do turno do objetivo para ver se ele consegue resistir aos efeitos da bomba.

Quem tiver um escudo mental ou um escudo telepático adiciona a força do escudo ao valor de sua HT para resistir aos efeitos da bomba. Entretanto, as Bombas Psíquicas são especialmente efetivas contra psis não preparados. Adicione 1 à Potência efetiva da bomba para cada 5 pontos do maior poder psíquico da vítima. Este bônus não conta contra os psis que têm um escudo, ou estavam esperando pela bomba.

Além de atordoar suas vítimas e causar a perda de pontos de fadiga (dano físico no caso de sucesso decisivo), as bombas psíquicas podem transmitir uma mensagem emocional simples, instalada no momento em que a bomba é construída: ódio, medo, nojo, jovialidade ou até mesmo desejo! As vítimas que falharem em um teste de Vontade *expressarão* aquela emoção em relação às pessoas que estão a sua volta, durante um número de turnos igual ao total de pontos na margem pela qual falharam no teste!

Normalmente, a bomba psíquica é ativada usando-se um temporizador, embora também se possa arremessar uma microbomba (veja abaixo). Apesar de não ser resistente o suficiente para ser usada como ogiva em um míssil, uma aeronave poderia lançar uma que tivesse um pára-quadras acoplado. O temporizador existente na bomba psíquica pode ser ajustado para um retardo que varia entre 1 segundo e 24 horas.

Bombas psíquicas menores costumam ser usadas da mesma forma que as munições atordoantes atuais — as equipes de operações especiais usam-nas (combinadas com escudos psíquicos!) para atordoar indivíduos desprotegidos sem causar danos à propriedade e aos passantes inocentes. Bombas psíquicas maiores podem ser lançadas em tropas desprotegidas antes de um ataque, ou usadas em um bombardeio psíquico contínuo com o intuito de minar o moral de civis e militares.

Bombas Psíquicas com Mensagem

Estas bombas carregam uma mensagem psíquica específica, que funciona em um raio de efeito dez vezes maior do que o de uma bomba de Golpe Mental equivalente. Todas as criaturas que se encontram na área são "atacadas" pela mensagem. Se o ataque for bem sucedido, a mensagem é recebida. Aqueles que conhecem a pessoa que está enviando a mensagem recebem um bônus entre +1 e +4 para captá-la. Um sucesso decisivo permite que a pessoa *leia nas entrelinhas* e descubra alguma coisa sobre quem enviou a mensagem.

A mensagem pode ter uma palavra de comprimento por NT da bomba. O GM faz um teste secreto de Operação Eletrônica (Psicotrônica) pela pessoa que carregou a bomba com a mensagem. Aumente o número total de palavras em 1 para cada ponto na margem pela qual o teste foi bem sucedido. *Dobre* o número total de palavras no caso de um sucesso decisivo. Uma falha diminui uma palavra no comprimento da mensagem para cada ponto na margem pela qual o teste falhou. Uma falha crítica faz com que seja carregada uma mensagem equivocada, mas a pessoa que a carregou pensará que obteve sucesso normalmente. Só se pode de fazer uma jogada por bomba.

Tamanhos Típicos de Bombas Psíquicas

Dedal: Afeta uma área com 1 metro de raio. \$100, 120 gramas. Potência: 10. Complexidade: Média. Legalidade: 3.

Granada: Afeta uma área com 4 metros de raio. \$200, 1/2 kg. Potência: 12. Complexidade: Média. Legalidade: 2.

Mochila: Afeta uma área com 70 metros de raio (suficientemente grande para incluir a maior parte de um grande prédio). \$1.000, 5 kg. Potência: 16. Complexidade: Média. Legalidade: 1.

Bomba Terrorista: Afeta uma área com 8 km de raio. Potência 23. \$10.000, 100 kg. Complexidade: Média. Legalidade: 0.

Psibermina

NT 9

Este dispositivo com a forma de uma caixa foi desenvolvido para pôr fora de combate a tripulação de veículos blindados (mas sem escudos psíquicos) e para limpar abrigos e pontos de resistência. Ela também pode ser usada como mina "elaymore" ou armadilha com detonador.

Uma psibermina gera um pulso direcional de ruído telepático, de forma cônica, intenso o suficiente para fazer com que uma mente normal se "desligue" como uma forma de defesa. Em geral, ela é usada como mina de aderência: seu temporizador é ativado e ela é grudada em um objeto. Ela pode ser ajustada para detonar com um retardo que varia entre 1 e 30 segundos. Também pode ser ajustada para ser disparada por rádio-controle ou comunicador de pulso. Ajustar o temporizador leva 2 segundos.

Quando ela for ativada, tudo o que estiver a menos de 8 metros de distância na direção que a Psibermina está voltada será afetado, dentro de um cone de 60° que se estende a partir de sua base. É necessário um teste de HT ou Vontade (o que for maior), submetido a um redutor igual a -4; reduza a penalidade em 1 ponto, para cada 2 hexes de distância da bomba. Falhar no teste significa que a vítima perde a consciência duran-

te 1 minuto para cada ponto na margem pela qual seu teste falhou. Ser bem sucedido com uma margem entre 0 e 2, significa que a vítima está mentalmente atordoada. Sucesso com uma margem maior ou igual a 3 significa que a pessoa não foi afetada.

As emanações psíquicas atravessam objetos sólidos sem dificuldade. Por isso, se uma Psibermina acoplada ao lado externo de um veículo for ativada, toda a tripulação que se encontra dentro do veículo será afetada.

Uma Psibermina só pode ser usada uma vez — sua célula de energia se queima quando ela é ativada, destruindo o dispositivo. Ela inclui uma célula do tipo C. Seus custo é \$500 e seu peso 3 kg. Complexidade: Complexa. Legalidade: 1.

Extrator de Medo

NT 10

Uma verdadeira arma de terror, este dispositivo semiportátil se parece com um pequeno disco de radar. Em geral, é instalado no topo de um veículo ou em um tripé. Ele projeta um impulso telepático que abre a mente subconsciente dos alvos, que passam a ter visões apavorantes relacionadas com seus medos mais profundos. Ele afeta uma área com 5 metros de raio e tem um alcance de 240 metros; não é necessária nenhuma perícia para utilizá-lo, contudo o operador tem de realizar uma manobra normal de "tiro" para apontá-lo.

Todos os que estiverem na área afetada terão de fazer uma Verificação de Pânico com sua Vontade submetida a um redutor igual a -4. Se o operador tiver Escudo Mental ou Resistência Psíquica, adicione o valor desses NHs à sua Vontade, no teste para resistir aos efeitos.

Ataques posteriores feitos com um projetor de medo são menos efetivos. Um segundo ataque, num período de 24 horas, dá um bônus igual a +3 no teste de resistência, um terceiro +6, etc.

Independente disso, é possível que os terrores libertados não sejam fáceis de serem reprimidos, e podem vir a se manifestar como pesadelos. Devem ser feitas Verificações de Pânico adicionais (com um redutor igual a -3) toda vez que objetivo adormecer durante as 10 noites seguintes ao ataque.

O dispositivo funciona com uma célula do tipo D, que permite que ele seja usado 60 vezes. Ele pesa 60 kg e custa \$80.000. Complexidade: Complexo. Legalidade: 3.

Rastreador Mental

NT 8

Um Rastreador Mental pode substituir qualquer dispositivo de rastreamento em mísseis teleguiados de qualquer NT 8+. O Rastreador Mental permite que o míssil detecte os pensamentos de mentes sencientes dentro de um cone de 30 graus a sua frente, com um alcance de 500 metros. A não ser que tenha seu próprio sistema-guia inercial com um roteiro de voo pré-programado, o míssil voará diretamente em frente até uma mente senciente aparecer dentro de seu alcance. Quando isso acontecer, ele fará o míssil virar naquela direção. Se ele detectar mais do que uma mente senciente antes de atingir seu alvo, ele se dirigirá para a que estiver mais próxima.

Um Rastreador Mental pode deixar de detectar uma pessoa que esteja usando um Escudo Mental. Se o alvo do rastreador mental estiver protegido por um escudo mental, faça um teste contra o NH + Potência do escudo. No caso de um sucesso, o rastreador tentará visar a mente mais próxima. Se não puder "travar o alvo" em *ninguém* dentro de seu alcance de detecção e arco sensorial, ele simplesmente continuará voando em linha reta.

Depois que conseguiu travar em algum alvo, o sistema-guia do rastreador mental garante que o míssil sempre atingirá o alvo. Ele é imune às contra-medidas de contenção anti-mísseis comuns, como sinalizadores, limalha e sistemas de embaralhamento eletrônico. A única defesa possível é se esquivar ou procurar abrigo. Um teste de Esquiva bem sucedido significa que o míssil atingirá um hex aleatório a um metro de seu alvo para cada ponto na margem pela qual o alvo foi bem sucedido em seu teste de esquiva. A DP não deve ser levada em conta no teste de Esquiva contra mísseis, mas o alvo pode usar o bônus igual a +3 por "retirar", se ele se deitou de bruços ou mergulhou em busca de cobertura com o objetivo de evitar o míssil.

Um Rastreador Mental de NT 10 simplesmente guia o míssil na direção de mentes pensantes. Em geral, os rastreadores mentais são específicos para uma determinada espécie: para ser usado em não humanos o

Rastreador tem de ser programado para aquela espécie e será inútil contra humanos. Contudo, versões posteriores tornam-se mais sofisticadas.

Um Rastreador de NT 11 pode ser programado com a assinatura psíquica de um indivíduo específico. O Rastreador continuará em movimento até o míssil encontrar seu alvo. A maioria dos mísseis se deslocará diretamente para frente, mas os mísseis de NT 12+ (como o Míssil Caçador descrito na pág. 103 do *GURPS Ultra-Tech*) são capazes de rastrear seu alvo ativamente. Ele não irá se dirigir para outros alvos e, se ficar sem combustível ou colidir antes de encontrar seu alvo, sua ogiva não detonará.

Para poder caçar um objetivo específico, sua assinatura psíquica tem de ser transmitida antes para a memória do Rastreador, geralmente por um psi usando a perícia Transmissão Telepática que já tenha encontrado a mente alvo anteriormente (através de Recepção Telepática, ou indiretamente via Percepção de Assinatura). Um método alternativo é conectar o Rastreador a um Scanner Mental e programar seu cérebro com qualquer padrão que esteja gravado na memória do computador do Scanner Mental.

O psi que percebe um míssil Rastreador pode tentar desviá-lo telepaticamente — considerando-se que ele tenha tempo para fazê-lo antes do míssil atingi-lo. Isto envolve o uso da perícia Transmissão Telepática para enviar sinais alternativos para o "cérebro" do Rastreador. Faça um teste de Transmissão Telepática-5. Um sucesso significa que o míssil foi desviado e colidirá sem causar danos; um sucesso decisivo significa que o psi consegue fornecer uma assinatura alvo alternativa ao Rastreador, se ele assim o desejar.

Se estiverem disponíveis, os rastreadores mentais podem ser acoplados a qualquer tipo de míssil tele-guiado descrito no *GURPS Ultra-Tech*, ou granadas inteligentes de NT 10+. Em NT 14, os rastreadores podem ser usados em balas de armas inteligentes. Se estiver usando o *GURPS High-Tech*, qualquer míssil guiado moderno do tipo "dispare e esqueça" pode ser retro-alimentado por um sistema-guia com Rastreador Mental.

Os rastreadores mentais dobram o custo da arma tele-guiada em que são embutidos.

Complexidade: Complexo. Legalidade: 1.

Campo Thanatos

NT 10

Também conhecido como campo vampírico ou campo da morte, esta é uma arma semi-portátil que mata através de meios psíquicos, sugando a força vital de coisas vivas. Como ele mata pessoas sem danificar equipamentos eletrônicos e maquinário, esta é uma arma muito útil. Ele não tem nenhum efeito em formas de vida com IQ 0, como bactérias, plantas, etc.

TECNOLOGIA ANTI-PSI

Estes dispositivos contêm, restringem ou protegem contra poderes psíquicos. Se os poderes psíquicos forem conhecidos, alguns destes dispositivos serão de uso comum, ou alguém estará ativamente tentando desenvolvê-los, a não ser que todos sejam psis.

Rede-P

NT 7

Um aperfeiçoamento bastante simples, a Rede-P é uma rede fina feita de uma liga de metal do grupo da platina. Usada na cabeça (embutida em um chapéu ou capacete para proteger a rede) ela protegerá completamente contra a perícia Confundir. Ela impedirá também que a pessoa que a usa utilize qualquer habilidade de eletrocinese (mas não afeta nenhum outro tipo de poder psíquico). Seu único problema é o custo: os materiais utilizados são muito caros e a rede tem de ser muito fina. Ela adiciona apenas 250 gramas ao peso do chapéu ou do capacete, mas custa \$1.200. Complexidade: Simples. Legalidade: 4.

Escudo Psíquico

NT 8

Na realidade, este é um nome inadequado, pois o escudo psíquico protege apenas contra a Telepatia. Ele gera uma barreira psíquica idêntica à gerada pela perícia telepática Escudo Mental (pág. 22). Se a existência de telepatas for conhecida e nem todas as pessoas forem psis, os capacetes com escudos tornar-se-ão uma peça comum de vestuário de

É necessário um teste de Vontade no início de cada turno dentro do campo. Uma falha implica na perda de 1 ponto de vida e, uma falha crítica resulta em 1D+1 pontos de dano. As pessoas que se encontram dentro de um campo da morte ficam desorientadas, sentem dor e têm uma sensação de desespero. Os escudos mentais são ineficazes, mas a Resistência Psíquica adiciona metade de seu nível ao teste de Vontade. Ratos e baratas sofrem reflexos de "fuga", cães uivam desesperadamente e outros animais se comportam de forma similar.

O campo não é afetado por objetos sólidos, armaduras ou campos de força. Sua área de efeito é um raio esférico em qualquer lugar entre 10 metros a 1600 metros; para mudar o raio ou os ajustes de alvo no campo demora 2 turnos.

Em NTs superiores, é possível ajustar o gerador de Campo Thanatos de forma que ele seja mais seletivo em sua destruição.

Em NT 11, ele pode ser ajustado para afetar apenas animais superiores (IQ 4+), deixando insetos, peixes etc., ilesos.

Em NT 12 ele pode ser ajustado para afetar apenas formas de vida sencientes (aquelas com IQ 7+), sem ferir animais normais.

Em NT 13 é possível sintonizar o campo vampiro de modo que ele afete um única espécie ou categoria (ex.: apenas não psis, ou apenas insetos).

O gerador de campo thanatos é muito pesado para ser carregado por uma única pessoa, mas dois homens são capazes de erguê-lo, ou ele pode ser instalado em um veículo. Como as máquinas são imunes a sua radiação, é comum serem utilizados robôs com geradores de Campo Thanatos. Taticamente, os geradores de campo mortal são usados como armadilhas detonáveis em áreas urbanas ou espaçonaves; as pessoas que forem apanhadas em sua área de efeito têm de localizá-lo e destruí-lo rapidamente ou fugir da área. Entretanto, como o campo atravessa objetos sólidos, é possível esconder um gerador praticamente em qualquer lugar, até mesmo debaixo do solo. Com os códigos apropriados, qualquer computador/comunicador pode operá-lo à distância.

O gerador pesa 110 kg e custa \$140.000. Ele funciona com uma célula tipo E, que tem carga suficiente para que ele opere durante meia hora, ou continuamente se for ligado à rede elétrica de um prédio ou ao gerador de um veículo. Complexidade: Surpreendente. Legalidade: 1.

Exterminador: Este é um gerador de campo mortal com travas internas de segurança projetadas para funcionar apenas contra formas de vida inferiores (IQ menor ou igual a 6) e restrito a um raio de 100 metros. Ele é usado para controlar a proliferação de pestes. Quebrar as travas internas de segurança é difícil, e exige um teste de Eletrônica (Sistemas de Segurança-4), com direito a apenas uma tentativa. Uma falha destrói o dispositivo. Em todos os outros aspectos ele é idêntico a um gerador de campo mortal normal, mas sua Legalidade é igual a 4.

qualquer pessoa que tenha segredos que deseja proteger: políticos, policiais, agentes secretos, soldados e possivelmente até mesmo executivos.

O escudo subtrai 6 pontos do NH de qualquer perícia Telepática, amigável ou hostil, contra ou pelo objetivo, exatamente como se fosse um escudo mental usado por um telepata com Nível de Habilidade igual a 3 e Potência 6. Os circuitos do escudo avisam automaticamente a pessoa que o está usando (através de um bip ou um sinal silencioso mostrado em um display visual conectado no topo do capacete) quando o telepata falha em sua tentativa de penetrar no escudo, mas não dá nenhum aviso, se o telepata for bem sucedido.

Eles aparecem em NT 8. Cada NT após sua introdução, aumenta em 2 níveis a Potência do escudo psíquico; portanto, um escudo de NT 10 teria uma Potência igual a 10. O GM pode permitir que haja escudos experimentais com uma alta Potência disponíveis mais cedo!

Existem capacetes leves (DP 0, RD 1, cobrem apenas o cérebro) com escudos telepáticos (750 gramas, \$1.000) disponíveis. Alternativamente, os circuitos do escudo psíquico podem ser embutidos dentro de qualquer tipo de capacete de combate, adicionando 1/2 kg ao peso e \$1.000 ao custo (ou \$1.200 se for adicionado a um capacete depois dele ter sido comprado). Um capacete com um escudo telepático usa uma célula do tipo B, que tem carga suficiente para alimentá-lo durante 6 meses. Complexidade: Média. Legalidade: 5.

Mini-Escudo: Uma versão compacta do escudo telepático comum, ele se parece com um pequeno cristal, o que significa que é fácil escondê-lo num bolso ou usá-lo como uma jóia, talvez como um brinco. Ele protege apenas a pessoa que o usa com um NH igual a 3 e uma Potência igual a 4. Estes valores são aumentados em 2 pontos para cada NT, ou seja, um Mini Escudo de NT 12 teria uma Potência igual a 12. Seu custo é de \$1.000 e o peso é desprezível. Ele funciona durante um mês com uma célula do tipo A. Complexidade: Média. Legalidade: 5.

Neutralizador

NT 9

O neutralizador é um disruptor neural especialmente desenvolvido, de funcionamento similar às armas para nervos e armas paralizantes de NT 10 descritas no *GURPS Ultra-Tech* e no *GURPS Viagem Espacial*. É uma pistola grande e pesada que dispara um feixe invisível que embalha seletivamente áreas do cérebro e do sistema nervoso do alvo que controlam os poderes psíquicos.

Qualquer psi atingido por um neutralizador perde 1D níveis de Potência em todas as habilidades psíquicas que ele tem (faça uma jogada independente para cada habilidade) e fica atordoado durante um turno a não ser que ele seja bem sucedido em um teste de Vontade-3. Se atingidos mais de uma vez sofrem efeito cumulativo, mas nenhum poder pode ter sua Potência reduzida a menos que 0. A Potência perdida é recuperada ao ritmo de 1 nível por hora. Um sucesso decisivo com a utilização de um neutralizador pode causar a perda permanente do poder. Os não psis não são afetados de forma alguma pelo Neutralizador — e provavelmente ficarão surpresos ao verem um psi ser atingido e ficar atordoado.

Os Neutralizadores são armas de um único tiro, que disparam um feixe que dura um turno inteiro. Eles exigem o uso da perícia Armas de Feixe (Neural). Eles não afetam alvos que estejam vestindo armaduras pressurizadas ou que estejam protegidos por campos de força, mas funcionam no vácuo.

Um Neutralizador tem TR 12, Prec. 5, 1/2 Dano alcance 15 (para determinação do TR apenas) e um alcance Max igual a 30 metros. Ele tem CdT 1 e usa um célula do tipo C, que lhe permite disparar 12 tiros. Não tem recuo nem exigência de ST mínima para ser usado. Pesa 1 kg e custa \$6.000. Complexidade: Complexa.

Se o psiquismo for ilegal, os neutralizadores poderiam fazer parte do equipamento padrão de policiais e forças de segurança — ou serem mantidos em segredo e serem restritos a unidades especiais, por se temer que os psis da resistência desenvolvam uma contra-medida caso consigam capturar um. Se o psiquismo for legal, o Neutralizador terá Legalidade igual a 5, como a maioria das armas atordoadoras; o uso de uma arma dessas contra um psi será considerado um assalto a mão armada.

Campo Nulo

NT 8

Também chamado de Dispositivo de Contenção Psíquica, o gerador de Campo Nulo projeta um padrão de interferência psíquica que bloqueia ou absorve todos os usos naturais de psiquismo dentro da área coberta — incluindo Psicoteleporte, Psicocinese e PES. Um psi com NH suficiente é capaz de driblar sua interferência, mas isto exige um bocado de esforço.

Um Campo Nulo não afeta os dispositivos psicotrônicos, a não ser que um psi precise canalizar seu poder através dele ou usar seu poder para ativar o dispositivo, caso em que ele interfere de forma normal com o teste de habilidade.

Campos sobrepostos não ampliam o efeito um do outro, contudo também não interferem um com o outro.

O efeito de um Campo Nulo aplica-se tanto a psis dentro de um Campo Nulo que estão tentando usar seus poderes quanto a psis que se encontram fora do campo tentando afetar alvos que estão dentro dele. O Campo Nulo subtrai 5 pontos de todos os Níveis de Habilidade, e qualquer tentativa de uso de psiquismo tem automaticamente um custo em fadiga, enquanto qualquer tentativa que normalmente teria um custo em fadiga tem esse custo dobrado. Por exemplo, um psi tentando se teleportar para dentro de um campo nulo estaria sujeito às mesmas penalidades que um psi que se encontra dentro do campo tentando se teleportar para fora.

A radiação de um campo nulo pode ser detectada por um scanner psíquico. Qualquer telepata ou sensitivo que estiver tentando usar seus

poderes de dentro (ou para dentro) de um campo nulo sente o campo como uma "zona morta" fria e opressiva. Existem dois tipos de geradores de campo nulo:

Nulos portáteis são geradores do tamanho de uma pasta executiva que projetam um campo nulo numa área de 10 metros de lado. Eles funcionam com uma célula do tipo D durante 48 horas. Eles também podem ser ajustados para projetar um campo menor, porém mais poderoso, que cobre uma área de apenas 2 metros de raio, que subtrai 10 pontos de qualquer tentativa de usar psiquismo. Os Nulos Portáteis são usados muitas vezes como dispositivos de contra-espionagem por pessoas que temem algum tipo de bisbilhoteiro psíquico. \$10.000, 5 kg. Complexidade: Média. Legalidade: 6.

Abafadores de Bolso, do tamanho de um livro (podem ser utilizados presos a um cinto), cobrem um raio de 2m em torno da pessoa que o usa e funcionam com uma célula C que tem carga suficiente para 24 horas de uso contínuo. Custam \$6000 e pesam 1kg. Aparecem em NT9. Complexidade: Média. Legalidade: 6



Bloqueador Psíquico

NT9

Trata-se de uma faixa usada na cabeça que projeta um campo de Bloqueio Psíquico que impede a pessoa que a usa de utilizar seus poderes psíquicos. Um psi com Potência menor ou igual a 7 não consegue usar nenhuma das perícias daquele poder, um psi com uma Potência maior pode tentar, mas antes de fazer seu teste de habilidade, ele tem de jogar 3D contra sua Potência-5. Um sucesso queima os circuitos do Bloqueador Psíquico, "libertando" o "prisioneiro", uma falha significa que a habilidade não funciona e o psi perde um ponto de fadiga para cada ponto na margem pela qual o teste falhou. Além disso, no caso de uma falha as tentativas posteriores estarão submetidas a um redutor igual -1 por tentativa até o psi descansar pelo menos 1 hora. Uma falha crítica deixará o psi inconsciente por 1D horas.

O Bloqueador Psíquico pode ter um "circuito de punição" embutido que estimula os centros de dor da pessoa que o está usando toda vez que ela tentar usar uma habilidade psíquica, desencorajando novas tentativas de fuga. O efeito ocorre depois da tentativa de usar uma perícia psíquica (seja ela bem sucedida ou não), portanto é possível queimar o bloqueador psíquico e depois desmaiar devido à dor.

Quando os circuitos de dor são ativados, o psi tem de fazer um teste de HT-5 (+ ou - os modificadores de Vontade). Um sucesso significa que ele ainda consegue se manter consciente, mas tem seus atributos ST, DX e IQ submetidos a um redutor igual a -2 (e todas as perícias e habilidades derivadas, como a Vontade) devido à dor durante [15-Vontade] turnos (mínimo de um turno). Uma falha significa que ele sente tanta dor que não consegue fazer nada durante este período. Cada falha consecutiva durante um período de 24 horas diminui a HT em 1 ponto (ex.: a segunda tentativa de se libertar exige um teste de HT-6 para resistir à dor). Uma falha crítica deixará o psi inconsciente durante 20-HT minutos (pelo menos 1 minuto).

Os Bloqueadores Psíquicos são a forma mais comum de controlar psis conscientes. Eles têm grande chance de serem encontrados no arsenal de qualquer força de segurança equipada com Tecnologia Psíquica; institutos de pesquisa também podem possuir um a mão para controlar psis problemáticos.

O dispositivo funciona 2 meses com uma célula do tipo AA, pesa 125 gramas, custa \$600, ou \$1000 se possuir um circuito de punição. Pelo dobro do preço é possível implantar Bloqueadores Psíquicos cirurgicamente no cérebro de uma pessoa — veja *Implantes de Controle Mental*, na pág. 67, para verificar as chances de sucesso quando estiver implantando ou removendo implantes deste tipo, e as penalidades devido a falhas. Complexidade: Média. Legalidade: 3.

TABELA DE EQUIPAMENTOS

Esta tabela cobre também drogas psíquicas, operações e outros dispositivos bio-psíquicos que são descritos no próximo capítulo.

Nome: O nome do item.

Peso: O peso em kg. O peso será reduzido à metade um NT após o aparelho ter aparecido, e dividido por dois novamente, dois NTs depois. Não está indicado nenhum peso para drogas ou implantes.

Custo: O custo do equipamento. Da mesma forma que o peso, o custo cai à metade um NT depois do aparelho ter aparecido e é dividido por quatro dois NTs depois. No caso de implantes, o custo da cirurgia também está relacionado, o custo também é reduzido de acordo com o NT. Não existe custo de cirurgia se o personagem a realiza com suas próprias perícias.

Classe de Legalidade (CL): Indica quão provável é o equipamento estar legalmente disponível. Veja pág. 58. Lembre-se que, se os poderes psíquicos forem ilegais, todos os itens, com exceção de Tecnologia Mundana e dispositivos anti-psi, terão Legalidade 0.

Complexidade: Indica quão difícil é inventar e manufaturar o item — para ser usado com as regras de *Invenção* descritas no *GURPS Supers*. S: Simples. M: Média. C: Complexa. Su: Surpreendente.

NT: O nível tecnológico no qual o objeto foi manufaturado pela primeira vez. Veja pág. 57. Versões experimentais de alguns itens estarão disponíveis em NTs anteriores — veja *Custo e Acessibilidade*, p. 57.

Página: A página na qual o item está descrito.

Forma (no caso de drogas): A forma como a droga deve ser administrada. Veja pág. 78.



	Peso	Custo	CL	Comp	NT	Página
TECNOLOGIA MUNDANA						
Equipamento de Teste Psíquico	200	100.000	6	M	7	59
Tanque de Privação Sensorial	400	10.000	6	M	7	59
Caixa Indutora de Sono Profundo	1	500	6	S	7	59
Scanner Cerebral	2	6.000	5	M	8	60
TECNOLOGIA DE INTERFACE						
Capacete de Interface Psíquica (CIP)	2	4.000	6	C	7	60
Implantes de Interface Psíquica	—	4.000	6	C	7	60
— custo da operação	—	+2.000				
“Interruptores” Telepáticos	—	200	6	S	8	60
Interruptores Telepáticos com Segurança	—	1.500	6	M	9	61
Painéis de Controle Telepático	—	10.000	6	M	10	61
Painéis de Controle Telepático com Segurança	—	100.000	6	M	10	61
AMPLIFICADORES PSÍQUICOS						
Trono Amplificador	500	200.000	3	Su	8	61
— cada poder psíquico extra	+ 250	+100.000	3	Su	8	61
Mochila de Amplificação Psíquica	10	40.000	4	Su	8	61
— cada poder psíquico extra	+5	+20.000	4	Su	8	61
Capacete Amplificador	2	25.000	5	Su	8	61
— cada poder psíquico extra	1/2	10.000	5	Su	8	61
Faixa Amplificadora	1/2	6.250	5	Su	10	61
— cada poder psíquico extra	250 g	2.500	5	Su	10	61
OUTROS DISPOSITIVOS DE AMPLIFICAÇÃO						
Teia Gestalt	600	100.000	3	Su	10	61
— cada mente extra	50	20.000	3	Su	10	61
Rede Mundial	10	2.000	5	M	11	61
Processador Central de Rede Mundial	25.000	25.000.000	1	Su	11	62
Computadores Psíquicos	varia	varia	2	C	9	62
Programas Psíquicos	—	100.000	2	C	9	62
EQUIPAMENTOS DE COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO						
Cristal de Memória	250 gr	2.000	6	M	8	63
Scanner Mortuário	6	80.000	5	C	9	63
Sonda Mental	200	120.000	3	Su	9	64
Globo de Pensamento	250 gr	5.000	6	C	9	64
Psi-Detector	1/2	1.000	6	M	8	64
Scanner Psíquico	1	10.000	5	C	9	64
Scanner Mental	10	6.000	6	M	8	65
Trava Psíquica	250 gr	500	6	M	10	65
Trava Empática	250 gr	500	6	M	10	65
Detetor de Campo Vital	2	4.000	6	M	9	65
TECNOLOGIA DOS SONHOS						
Scanner dos Sonhos	10	150.000	5	C	9	65
Gravador de Sonhos	5	40.000	5	C	10	66
EQUIPAMENTOS DE OPERAÇÕES SECRETAS						
Implante de Controle Mental	n/a	4.000	2	M	8	67
— custo da operação	—	+2.000				
Faixa de Controle Mental	250 gr	6.000	2	M	9	67
Sumidouro de Empatia	1/2	3.000	3	C	10	67
Implante de Sumidouro de Empatia	n/a	2.000	2	C	10	67
— custo da operação	—	+1.000				
Máquina de Transferência Mental	500	10.000.000	3	Su	10	67
TECNOLOGIA DE CURA						
Scanner de Aura	200	10.000	6	M	9	68
Bio-Intensificador	300	20.000	5	C	10	68
TECNOLOGIA PSICOCINÉTICA						
Bolha Cinética	125 gr	20.000	6	C	10	68
Baterias Psicocinéticas	varia	varia	6	M	8	68
Baterias Eletrocinéticas	varia	varia	6	m	8	68
Psiberplástico	1	500	6	C	10	69
TECNOLOGIA DE TELEPORTE						
Bloqueador de Saltos	varia	varia	varia	Su	11	69
TECNOLOGIA DE TELEPORTE						
Escudo de Atualidade	varia	varia	5	C	11	69

	Peso	Custo	CL	Comp.	NT	Página
TECNOLOGIA DE TELEPORTE (CONTINUAÇÃO)						
Sistema de Saltélites de Salto	varia	varia	varia	varia	varia	69
Propulsor Estelar Psíquico	20.000*	50.000.000*	4	Su	10	70
ARMAMENTOS PSICOTRÔNICOS						
Rede Hipnagógica	1	100.000	0	M	8	70
Implante de Rede Hipnagógica	n/a	100.000	0	C	9	70
— custo da operação	—	2.000				
Projeter de Campo Telestático	250 g	2.000	3	M	9	70
Disruptor Psicossináptico (veja abaixo)	varia	varia	varia	C	10	71
Espelho Empático	1/2	7.000	5	C	10	71
Escudo Corporal	1	10.000	3	C	11	71
Escudo Corporal de Psiherplástico	1	11.000	3	C	11	71
ARMAMENTOS DE APOIO						
Bomba Psíquica tamanho Dedal	120 g	100	3	M	8	72
Bomba Psíquica tamanho Granada	1/2	200	2	M	8	72
Bomba Psíquica tamanho Mochila	5	1.000	1	M	8	72
Bomba Psíquica	100	10.000	0	M	8	72
Psihermina	3	500	1	C	9	72
Extrator de Medo	60	80.000	3	C	10	72
Rastreador Mental	n/a	x 2	1	C	8	72
Gerador de Campo Thanatos	110	140.000	1	Su	10	71
Exterminador	110	140.000	4	Su	10	73

TECNOLOGIA ANTI-PSI

Rede-P	250 g	1.200	4	S	7	73
Capacete de Escudo Psíquico	750 g	1.000	5	M	8	73
— embutido em capacete de combate	+500 g	+1.000	5	M	8	73
Mini-Escudo	n/a	1.000	5	M	8	74
Neutralizador	1	6.000	5	C	9	74
Abafadores de Bolso	1	6.000	6	M	9	74
Nulos Portáteis	5	10.000	4	M	8	74
Bloqueador Psíquico	125 g	600	3	M	8	74
— circuitos de dor	—	+400	3	M	8	74
Implante de Bloqueador Psíquico	n/a	600	3	M	8	74
— custo da operação	—	+600				
— circuito de dor	—	+400	3	M	8	74

TECNOLOGIA BIO-PSÍQUICA

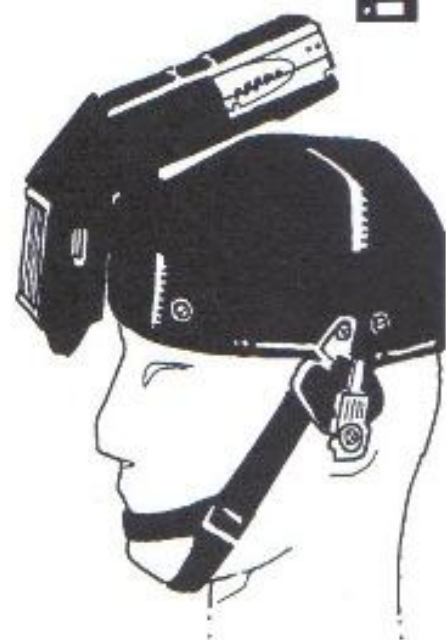
Cérebro Drone	n/a	12.000	Esp.	n/a	8	81
Cirurgia Drone	n/a	10.000	Esp.	n/a	8	81
Vírus de Potência	n/a	varia	2	Su	10	81
Vírus Neutralizador	n/a	varia	1	C	9	81
Vírus Mnemônico	n/a	20.000	0	Su	10	81
Metamorfose	n/a	50.000	0	Su	10	81
Cristal Simbiótico	n/a	100-000+	4	Su	13	82
Cão de Guarda	10	7.200	4	M	8	83
Guardião	30	32.000	3	C	9	83
Inquisidor	100	200.000	3	C	9	83
Esponja	10	50.000	3	C	8	83
Enxertos de Tecido Cerebral	n/a	20.000	1	C	8	83
Implantes Neuropsíquicos	250 gr	150.000	5	Su	11	84
— custo da operação	2.000					

* mais 1.000 kg e \$5.000.000 para cada 100 toneladas de massa da nave

	Custo	NT	CL	Compl.	Forma	Página
DROGAS PSÍQUICAS						
Fogo Azul	100	7	2	M	Agulha ou Pílula	78
Tempestade Cerebral	150	8	1	M	Agulha	78
Droga Catalisadora	1.000	8	3	M	Agulha ou Pílula	79
Focalizador Mental	100	8	4	M	Agulha	79
Monobloc	60	8	4	S	Pílula	79
Amplificador Psíquico	varia	8	3	C	Agulha	79
Fragmentador	20	8	2	C	Agulha, Pílula ou Gás	80
Tremor	40	10	4	M	Agulha ou pílula	80
Transe	15	8	4	M	Agulha ou pílula	80

DISRUPTORES PSICOSSINÁPTICOS

Arma	Dano	Prec	TR	1/2 D	Max	Peso	CdT	Tiros	ST	Recuo	Custo	CL	NT	Pag.
Pistola	esp.	4	7	10	25	1	1	8/B	—	0	2.000	3	10	71
Fuzil	esp.	7	10	25	100	4	1	20/C	—	0	5.200	2	10	71
Semi-Portátil	esp.	10	12	50	200	15	1	40/D	15	0	20.000	1	10	71



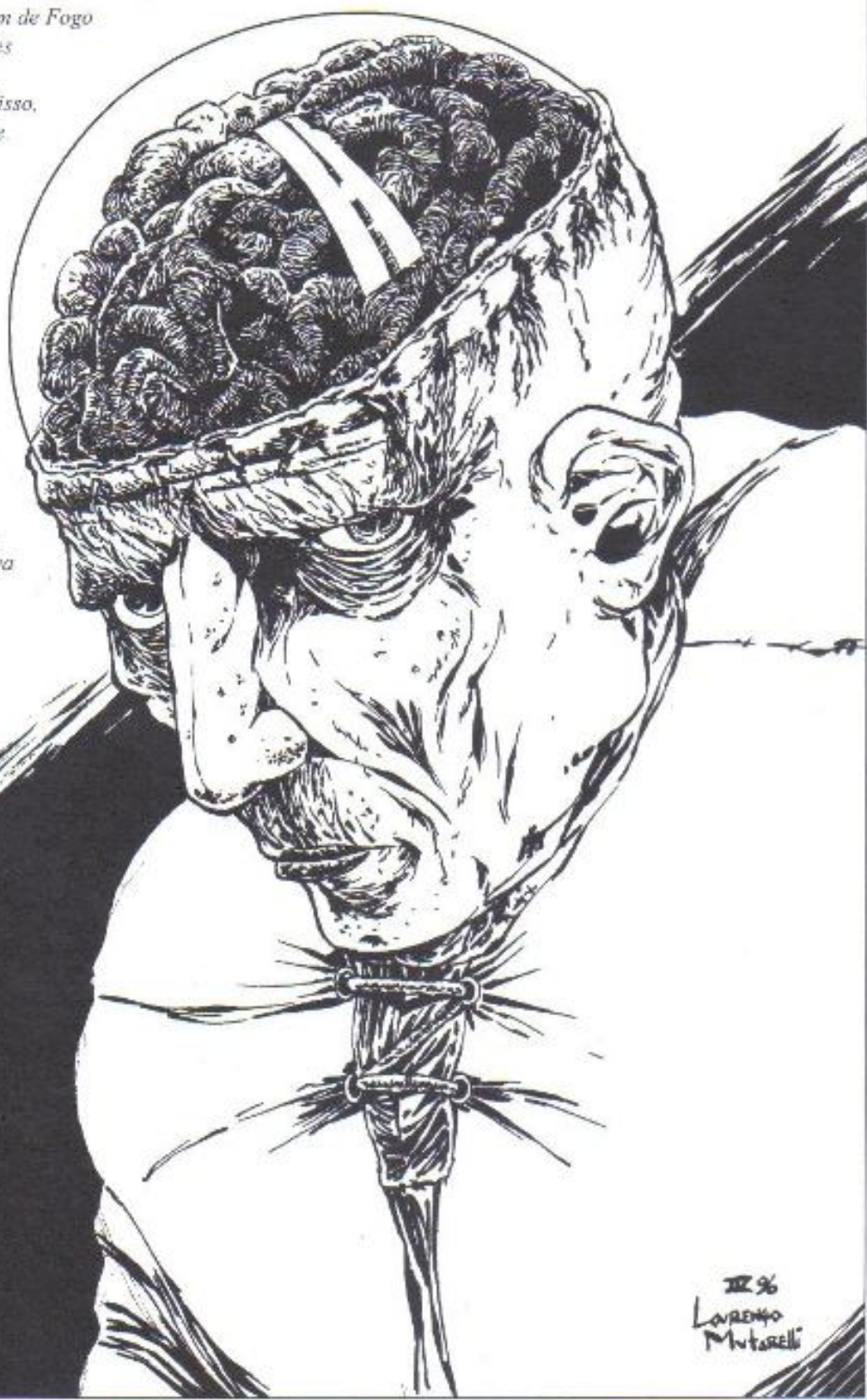
TECNOLOGIA
BIO-PSÍQUICA

Jeremiah, é Cristina. Eles me amarraram em um mesa e me deram algum tipo de anestésico neural. Não sei se vou conseguir me manter em contato com você por muito tempo. Está tudo escurecendo. Estou muito assustada...

Eu te amo". Com a última mensagem de Cristina ecoando em sua mente, Jeremiah corria pelos corredores da Base do Instituto Overmind, nas Montanhas Rochosas. Ele havia roubado uma ampola com uma droga de um guarda morto — BNSX-7 o neuro-amplificador sintético que os militares chamavam de Fogo Azul. Ele amplificava a potência das habilidades psíquicas, mas tinha um preço: provocava dependência e era um veneno mortal. Apesar disso, era possível que Jeremiah viesse a precisar dele. Com uma careta de desgosto, ele injetou o Fogo Azul no próprio braço.

Aumentando o ritmo de seus passos, ele começou a correr pelo corredor, e quase trombou com os dois guardas. Ele conseguiu parar a curta distância deles: viu dois adolescentes nus, com aparência doentia, um garoto e uma garota, cada um deles armado com uma Uzi. Suas cabeças estavam completamente raspadas, com soquetes à mostra nos lugares onde os implantes foram instalados. Eles eram os guardiões da porta do elevador.

Ele expandiu sua mente usando a Telepatia, numa tentativa de descobrir onde Cristina estava



sendo mantida cativa — e recuou aterrorizado quando não encontrou nada ali. Eles eram drones — nascidos sem mente, controlados como marionetes por mestres invisíveis, apenas mais uma das abominações praticadas neste lugar hediondo. Eles abriram fogo, as balas se chocavam contra seu escudo psicocinético como chuva numa vidraça.

O Fogo Azul estava começando a zunir em sua mente. Primeiro Jeremias quebrou o pescoço de um dos guardas com sua TK, depois do outro. Ele pegou uma das armas, depois passou pelos corpos e dirigiu-se para o elevador.

O elevador parou no quinto andar. A porta abriu e Jeremias se viu em uma sala imensa, bem iluminada. Ele ficou imóvel, observando.

O corpo de Cristina Pendrake jazia em uma mesa. A parte de cima do crânio dela havia desaparecido. Eles haviam removido o cérebro dela

com precisão cirúrgica. Na mesa ao seu lado, havia uma imensa caixa de metal conectada a um banco de computadores, monitores e sistemas de manutenção de vida. Duas mulheres vestidas como cirurgiãs estavam conectando eletrodos à caixa, observando o pulso regular de vida nos monitores. Um homem gordo, barbudo falava em um gravador portátil.

"A operação foi um completo sucesso, o cérebro da paciente foi removido com danos mínimos ao intelecto, e as varreduras psíquicas preliminares mostram que as capacidades telepáticas não foram perdidas. Ela dará um excelente psiborgue, provavelmente uma Inquisidora. De fato...". O homem parou de falar quando percebeu Jeremias parado na entrada.

"Este laboratório é uma área restrita! Quem é você?"

A voz dele se perdeu num grito silencioso, Jeremias deixou que a Uzi respondesse por ele.

DISPONIBILIDADE DO BIO-PSIQUISMO

Este capítulo descreve a tecnologia psíquica "soft" incluindo drogas psíquicas, engenharia genética e neurocirurgia. A biotecnologia é uma forma arriscada, mas efetiva, de melhorar ou controlar habilidades psíquicas.

A maioria dos produtos bio-psíquicos será muito mais controlada do que as outras formas de tecnologia psíquica, parte porque eles são mais fáceis de produzir e parte devido a sua reputação sinistra. Veja a disponibilidade e legalidade da tecnologia psíquica no capítulo 4.

DROGAS PSÍQUICAS

É possível que os métodos bioquímicos sejam a forma mais fácil que existe para se melhorar ou suprimir habilidades psíquicas, apesar de não serem necessariamente a mais segura. As drogas psíquicas podem ser novas proteínas produzidas usando-se a tecnologia de recombinação de DNA. Ao invés de drogas, elas podem ser "vírus programados" de ação rápida.

Os GMs podem restringir a disponibilidade de certas drogas psíquicas determinando que elas requerem componentes naturais raros que não podem ser sintetizados em laboratório. Pode ser, por exemplo, que uma determinada droga requeira os hormônios de um animal alienígena raro que não procria em cativeiro. Pode ser que existam também drogas psíquicas completamente naturais — as folhas de certas plantas, ervas raras ou venenos animais podem ter as mesmas capacidades que as drogas fabricadas, dando acesso à tecnologia bio-psíquica a sociedades primitivas.

As drogas psíquicas podem existir na forma de pílulas, ser injetadas através de agulhas hipodérmicas, ou dissolvidas na comida ou na bebida. As drogas injetáveis podem ser aplicadas em um turno, usando-se agulhas hipodérmicas ou qualquer injetor na forma de aerossol avançado.

Muitas drogas psíquicas provocam efeitos colaterais graves. Mesmo que o psiquismo seja legal, a maioria das sociedades restringirá o acesso a estas drogas a médicos e pesquisadores. As exigências para se conseguir uma licença variam, mas em geral, um nível de habilidade igual a 14 em Bioquímica ou Medicina é o mínimo requerido.

A menos que as drogas psíquicas sejam experimentais, até mesmo as drogas restritas poderão ser encontradas no mercado negro a preços mais altos.

Fogo Azul

NT 7

Este é o apelido do BNSX-7, um neurotransmissor perigoso que aumenta a capacidade do cérebro de lidar com a energia psíquica. No entanto, ele também é um veneno letal. Felizmente, seus efeitos são relativamente previsíveis, e existe um antídoto capaz de neutralizá-lo. Por isso, muita gente se arrisca a tomá-lo quando um aumento de Potência é absolutamente necessário.

No momento que uma dose de Fogo Azul faz efeito, o usuário perde dois pontos de vida e ganha um aumento de +3 níveis na Potência em todas as habilidades psíquicas que ele tem com uma potência maior ou igual a 2. Ele perderá 1D-2 pontos de vida (mínimo 1) adicionais para cada minuto que se passar até a droga ser neutralizada por uma antitoxina. Se não for neutralizada, ela acabará matando a pessoa. Mais de uma dose não produz nenhum efeito extra.

Enquanto estiver sob o efeito da droga, a pessoa sentirá uma leve sensação de "agulhas e pregos" em sua pele (reduzido igual a -2 em todas as perícias não psíquicas, e testes de IQ e DX devido à distração). Esta sensação desaparece em todos os turnos em que a pessoa estiver usando seus poderes psíquicos, sendo substituída por uma súbita euforia. Imediatamente depois de usar a primeira perícia psíquica, mas ainda sob a influência do Fogo Azul, a pessoa tem de ser bem sucedida num teste de Vontade-1 para não ganhar a desvantagem Excesso de Confiança, que durará até a droga ser neutralizada. É necessário um teste para cada minuto que a droga continuar fazendo efeito. A pessoa que tiver Excesso de Confiança devido ao efeito do Fogo Azul experimentará uma sensação de superioridade ao usar seus poderes psíquicos, e terá uma tendência a ignorar o fato de que a droga está devorando seu corpo por dentro.

Para neutralizar o Fogo Azul é preciso uma injeção de Neurovina, um antídoto para toxinas neurais (\$30/dose, somente na forma injetável). Contudo, as pessoas que ganham Excesso de Confiança devido à droga têm de ser bem sucedidas em um teste de Vontade-1 para convencerem a si mesmas que devem administrar a dose de Neurovina. É permitido um teste adicional para cada minuto, se o primeiro falhar.

O Fogo Azul está disponível na forma de pílula ou injetável. Uma dose faz efeito em cinco segundos. Custa \$100/dose. Complexidade: Média. Legalidade: 2.

Tempestade Cerebral

NT 8

Trata-se de um amplificador psíquico muito poderoso. Uma dose aumenta em 50% a potência de um psi em todas as suas habilidades (arredondado para cima: uma potência igual a 11 torna-se 17) mas não modifica os níveis de habilidade. Além disso, todas as perícias se tornam Incontroláveis (pág. 30); os psis que já têm a limitação "incontrolável" em suas perícias têm de ser bem sucedidos em testes de Vontade-3 para conseguirem controlá-las. Os efeitos da droga duram 10 minutos para cada ponto na margem pela qual o usuário for bem sucedido num teste de HT (mínimo de 10 minutos). Doses múltiplas de tempestade cerebral não produzem nenhum efeito extra.

A Tempestade Cerebral provoca dependência. Se o personagem tomar mais de uma dose num período de 24 horas, faça um teste de HT para ver se ele consegue evitar se tornar um viciado. Uma falha significa que o personagem precisa de pelo menos uma dose por dia. Caso contrário, ele sofre os sintomas normais de abstinência, e seus poderes tornam-se imprevisíveis mesmo sem a droga (ou muito imprevisíveis, conforme o caso) sem contar com o aumento de 50%.



A Tempestade Cerebral é altamente ilegal, uma dose custa \$150 para ser produzida, mas geralmente é vendida por muito mais no mercado negro, especialmente se o psiquismo for uma coisa ilegal. Disponível apenas na forma injetável por hipodérmicas. Uma dose começa a fazer efeito depois de 10 segundos. Complexidade: Média. Legalidade: 1.

Droga Catalisadora

NT 8

Esta droga só é útil se as regras opcionais de *Poderes Latentes* (pág. 86) estiverem sendo usadas.

A droga catalisadora leva um minuto para fazer efeito. Ela só afeta pessoas que têm poderes psíquicos latentes, como por exemplo, Poderes que o agente possui sem nenhuma perícia psíquica. Se um personagem que não tem nenhum poder latente tomar esta droga, ele não sentirá nenhum efeito a não ser por uma tontura (reductor igual a -1 em DX e IQ) durante [20-HT] minutos depois que a droga fizer efeito.

Se o personagem que tomou esta droga tem habilidades psíquicas latentes, ele terá alucinações estranhas e assustadoras quando a droga começar a agir dissolvendo as barreiras mentais que haviam impedido que ele evoluísse em sua perícia. O personagem ficará incapacitado devido às alucinações durante [20-HT] minutos, mínimo de 1 minuto, e terá de fazer um teste de Vontade-2. Se o teste for bem sucedido, ele ganha um ponto de personagem na primeira perícia que tentar usar que faça parte de um de seus Poderes latentes. Se falhar no teste de Vontade, ele ganha o ponto de personagem, mas adquirirá algum tipo de Peculiaridade mental como resultado da experiência. No caso de uma falha crítica, o usuário entra em coma durante 1D horas. Ela ganha a habilidade psíquica mas ao preço de uma desvantagem de -10 pontos como Paranoia ou Fantasias.

Uma dose de Droga Catalisadora custa \$1.000 e está disponível na forma de pílula ou injetável. Complexidade: Média. Legalidade: 3.

Este tipo de droga assume que o estado de latência é de natureza psicológica. Se o estado de latência tiver uma causa física, é possível que o GM queira criar outros tipos de droga catalisadora, com efeitos colaterais diferentes.

Focalizador Mental

NT 8

Uma droga psíquica amplificadora confiável, que faz com que o usuário focalize seu eu interior, eliminando as barreiras entre o corpo e a mente.

O personagem que usa o Focalizador Mental adiciona +1 a sua IQ (e a todas as habilidades baseadas em IQ, inclusive Vontade, perícias Mágicas e perícias Mentais), além disso, ele adiciona um bônus igual a +3 em todas as suas perícias psíquicas ao invés de +1. Entretanto, toda vez que consumir a droga, o personagem terá de fazer um teste de IQ, submetido a um reductor igual a -1 para cada dose extra tomada num período de 24 horas.

Se falhar no teste, o personagem terá dificuldade em se concentrar em coisas menos abstratas — como atravessar um quarto andando. A DX é reduzida em 2 pontos, junto com todas as perícias baseadas em DX. Para tudo que não tiver a ver com psiquismo ou pensamento abstrato, o personagem agirá como se tivesse a desvantagem Distração (MB pág. 30), as pessoas que já possuem esta desvantagem, fazem todos os testes para se lembrarem de coisas triviais ou manterem sua atenção em atividades tediosas com um reductor igual a -3!

Mais do que uma dose de Focalizador Mental não produz nenhum efeito adicional (ou, se produz, ele passa despercebido para o usuário). Os efeitos positivos duram 10 minutos para cada ponto na margem pela qual o usuário é bem sucedido em um teste de HT (mínimo de uma hora). Os efeitos colaterais duram 1D horas. Ela não é viciante e, em geral, é legal (a não ser que o psiquismo seja algo ilegal; neste caso a posse de Focalizador Mental será um crime grave).

Disponível apenas na forma injetável, e leva 10 minutos para fazer efeito. \$100/dose. Complexidade: Média. Legalidade: 4.

Monobloc

NT 8

O Monobloc atua aumentando a resistência telepática natural do indivíduo, fazendo com que o usuário se torne menos vulnerável a invasões telepáticas. Depois de tomar uma dose, o personagem recebe um bônus igual a +3 em qualquer teste de resistência a contato ou ataque telepático, incluindo ataques realizados com armas psíquicas baseadas em telepatia. Infelizmente, ela também anestesia a mente, fazendo com que o personagem se sinta confuso como se estivesse levemente embriagado, o que resulta num reductor igual a -1 nos atributos IQ e DX; isto afeta todas as perícias baseadas em IQ e DX, incluindo perícias mágicas e psíquicas, além da Vontade.

Uma dose de Monobloc tem os efeitos acima. Pode-se tomar até três doses num período de 24 horas com efeitos cumulativos, aumentando a resistência, mas diminuindo os atributos DX, IQ e as habilidades e perícias associadas a eles. Consumir mais do que três doses não aumentará em mais nada a resistência, mas continuará a diminuir os atributos e níveis de habilidade.

Uma dose de Monobloc dura seis horas. Só está disponível na forma de pílulas, e demora 1 minuto para fazer efeito. Uma dose custa \$60. Complexidade: Simples. Legalidade: 4.

Amplificador Psíquico

NT 8

Não se trata de uma droga e sim de uma injeção de "memória de RNA" retirado de um psi. É possível que existam tratamentos a base de amplificadores psíquicos para qualquer perícia psíquica que esteja disponível como "perícia única". *Exemplo:* Existe uma injeção de amplificador psíquico para Precognição, Escudo Mental ou Pirocinese, mas não para Punhalada Mental que não pode ser comprada como uma perícia única.

O usuário faz um teste de Vontade +4, menos o custo em pontos de um nível de Potência da versão perícia única daquele poder. No caso de um sucesso, ele ganha um nível de habilidade igual ao valor de seu atributo IQ e uma Potência igual a sua Vontade/3 (arredondada para baixo), que dura 1 hora para cada ponto na margem pela qual ele foi bem sucedido no teste de habilidade (mínimo de uma hora). No caso de uma falha, ele não suportará as sensações estranhas que invadem sua mente, e ficará incapacitado durante 1 hora para cada ponto na margem pela qual seu teste falhou. Independente do teste ser bem sucedido ou não, os efeitos levam 12 horas para aparecer, pois o RNA precisa de tempo para poder se replicar dentro do corpo do psi.

Exemplo: Suponhamos que um personagem com IQ igual a 13 toma uma injeção Amplificadora para Pirocinese. O custo para um nível de Potência de Pirocinese, comprada como perícia única, é 3 pontos, portanto ele teria de fazer um teste de Vontade +1. Se for bem sucedido,

ele terá um nível de habilidade efetivo em Pirocinese igual a 13 e uma Potência PK igual a 4 (ou sua própria Potência PK, se ela for maior) usável apenas com aquela perícia.

Os efeitos de um amplificador psíquico nunca são cumulativos com os níveis de Potência já existentes — use o maior nível possuído. Um paciente não pode receber mais do que uma injeção (de qualquer Poder) num período de 24 horas; doses múltiplas não têm nenhum efeito. Uma única injeção custa \$250x o custo em pontos do poder como "perícia única". Exemplo: Clariaudiência (2 pontos para um nível de Potência como perícia única) custa \$500 por dose. Complexidade: Complexo. Legalidade: 3.



Fragmentador

NT 8

Qualquer pessoa com poderes psíquicos (incluindo latentes) que usa esta droga fica atordoada e desorientada; redutor igual a -1 em DX (e em todas as perícias baseadas em DX) e igual a -2 em IQ e todas as perícias baseadas em IQ, incluindo perícias mágicas e psíquicas e a Vontade. Somente indivíduos com pelo menos um poder psíquico são afetados; indivíduos que não possuem nenhum poder psíquico não são afetados. Os efeitos de um Fragmentador duram 10 minutos para cada nível de Potência psíquica possuído pela pessoa. Exemplo: Se uma pessoa com uma Potência igual a 5 em Telepatia e Potência igual a 2 em Psicocinese tomar um Fragmentador, ela será afetada por 70 minutos. Depois que este período tiver passado, faça um teste de HT por minuto; um sucesso significa que o efeito da droga passou.

Qualquer tentativa de usar poderes psíquicos quando se está sob a influência da droga causa vertigens e náuseas intensas. Todas as perícias psíquicas estão submetidas a uma penalidade adicional igual a -4, e depois de qualquer teste de habilidade ativo, a pessoa tem de fazer imediatamente um teste de HT-3 para não sofrer as consequências. O usuário não perde a consciência, mas fica incapacitado e não pode realizar nenhuma ação (física ou mental) durante um segundo vezes a quantidade de pontos na margem pela qual o teste de HT falhou.

PSICOGENÉTICA

Se os poderes psíquicos tiverem origem genética (veja a seção *Origem dos Poderes Psíquicos*, pág. 102) e os cromossomos que governam o psiquismo forem conhecidos pela ciência, um simples teste sanguíneo poderia determinar se a pessoa é um psi ou não, ou que Poderes ela possui. Isto requer no mínimo um NT 7.

Para poder realizar um teste genético, é preciso coletar uma amostra do sangue (amostra de tecido em NT 8+) e estudá-la em um laboratório (leva uma hora). Depois deve-se fazer um teste de Genética ou

Doses múltiplas de Fragmentador só aumentam a duração do efeito da droga. Entretanto, a droga torna-se tóxica se for tomada em excesso. Para cada dose adicional de Fragmentador recebida num período de 24 horas, o psi perde 1D-3 (mínimo 1) pontos de vida.

O Fragmentador é usado normalmente por agentes encarregados da manutenção da lei (ou outros) para conter as pessoas que eles sabem que possuem poderes psíquicos. É possível disparar dardos contendo Fragmentador usando-se qualquer arma capaz de disparar drogas como munição. Uma versão do Fragmentador em forma de aerossol pode ser usada em granadas de gás (requer 10 doses) e latas spray. Além disso, devido ao fato de só afetar psis, ele pode ser usado como uma forma de "teste" para descobrir psis. Um psi tem de ser bem sucedido em um teste de Vontade-2 para evitar reagir (mostrar sinais de tontura, suor, etc.) quando é submetido ao Fragmentador, mesmo que ele não use seus poderes.

O Fragmentador custa \$20 a dose e está disponível apenas para as agências de segurança do governo (ou multiestelares), e no mercado negro. Sua versão injetável faz efeito instantaneamente; o gás e as pílulas levam 10 segundos para surtirem efeito. Complexidade: Complexa. Legalidade: 2.

Tremor

NT 10

Uma alternativa para o Focalizador Mental, esta droga psíquica confiável é um neurotransmissor que torna mais fácil o uso das habilidades psíquicas de um psi. Ela aumenta todos os níveis de habilidade do usuário em 1 ponto (desde que ele tenha a perícia).

Ela provoca apenas um pequeno efeito colateral: o usuário tem uma leve tremedeira física e sente um pouco de febre (redutor igual a -1 em DX e todas as perícias baseadas em DX, 2 pontos de fadiga por dose).

Os efeitos de Tremor duram 10 minutos (com exceção da fadiga que deve ser recuperada normalmente). Doses múltiplas têm efeito cumulativo, aumentando o nível de habilidade enquanto diminuem a DX e a fadiga.

O Tremor está disponível na forma de pílula e injeção hipodérmica. A versão injetável tem efeito instantâneo, a pílula leva 30 segundos. Custa \$40 por dose. Complexidade: Média. Legalidade: 4.

Transe

NT 8

O oposto do Monobloc, esta droga diminui a resistência natural do usuário ao psiquismo. Ela é extremamente útil para psicólogos telepáticos — ou interrogadores. Pelo fato de poder tornar as pessoas mais suscetíveis à Metaideomorfose ou ao Telecontrole, o Transe ganhou uma reputação sinistra. Pessoas paranóicas podem achar que grupos que empregam poderes psíquicos poderiam vir a misturá-la ao suprimento de água da cidade...

Cada dose de Transe impõe um redutor igual a -2 à Vontade do usuário para resistir a habilidades psíquicas como Metaideomorfose. Se o usuário tiver um Escudo Mental, reduza sua Potência (mas não seu nível de habilidade) em 1 ponto. As doses são cumulativas.

Doses múltiplas podem ser perigosas. Para cada dose tomada o usuário tem de fazer um teste de HT +3, submetido a um redutor igual a -1 para cada dose após a primeira. Uma falha significa que o usuário entra em coma, sofrendo 1 ponto de dano para cada ponto na margem pela qual seu teste falhou.

Ela custa \$15 a dose e está disponível na forma de pílula ou injetável. Ambas levam 10 segundos para surtirem efeito. Complexidade: Média. Legalidade: 4.

Bioquímica-5. Um sucesso revelará se a pessoa é um psi ou não, um sucesso decisivo ou sucesso por uma margem maior ou igual a 5 revelará que poderes ela possui; no caso de uma falha o resultado é ambíguo. Apenas uma tentativa por dia; o GM faz todos os testes em segredo, e mente no caso de uma falha crítica.

Em NT 9+, pode-se usar um Scanner Biológico (veja *GURPS Ultra-Tech* ou *GURPS Viagem Espacial*) ao invés do teste sanguíneo — leva apenas um minuto.

Drones

Um Drone é um ser humano cujo cérebro foi geneticamente modificado para ter o menor ego e a menor criatividade possíveis, ao mesmo tempo que mantém um nível mínimo de intelecto útil. O resultado é uma pessoa com uma IQ igual 8 quando adulta e 5 níveis de Vontade Fraca, que tem uma Vontade efetiva igual a 3. Manipulações posteriores fazem com que o cérebro se torne incomumente receptivo a qualquer forma de Telepatia, através de um ajuste de sua bioquímica de modo a colocar a pessoa em um estado hipnagógico permanente — literalmente, vivendo um sonho acordado. Isto adiciona um bônus maior ou igual a +3 ao NH em qualquer teste feito para influenciar ou entrar em contato com a pessoa usando Transmissão Telepática, Sugestão, Telecontrole ou Recepção Telepática.

Entre os telepatas, os Drones são os servos ideais para tarefas nas quais a personalidade e a iniciativa não são necessárias. Os Drones têm uma tendência a serem trabalhadores braçais com pouca ou nenhuma personalidade, a não ser que sejam encorajados a desenvolver maneirismos superficiais através do hábito. Em geral, os Drones são motivados pelo condicionamento ou controle telepático direto. Eles são muito fáceis de se Telecontrolar: o redutor normal de -4 por pessoa controlada a mais é reduzido para -1, se a mente extra for um Drone.

Os cérebros dos drones são geralmente usados em clones geneticamente modificados, ou transplantados em corpos adultos. Um cérebro drone custa \$12.000 mais o preço de um clone (\$10.000 em NT 8, mais dois meses para o crescimento forçado até a idade adulta) ou transplante cerebral (\$50.000 em NT 8).

Alternativamente, os drones podem ser produzidos cirurgicamente. Usando-se técnicas cirúrgicas de NT 7+, uma pessoa normal pode ser reduzida ao estado de drone. Ajuste todos os Níveis de Habilidade de acordo. A pessoa pode ter breves momentos de lucidez (apesar de ainda ter IQ igual a 2 e 5 níveis de Vontade Fraca), mas ela será efetivamente um zumbi a maior parte do tempo. A operação custa \$10.000 e geralmente é ilegal, a não ser que seja feita pelo governo, mas qualquer um com os níveis de habilidade apropriados em Cirurgia/NT 8 e Bioquímica (Bio-Psíquica) seria capaz de realizá-la.

Vírus Proteus

NT varia

Não se trata realmente de um vírus e sim de versões geneticamente alteradas de células macrófagas que compõem o próprio sistema imunológico do corpo. Ao invés de perambularem pela corrente sanguínea procurando e destruindo células mortas ou organismos estranhos portadores de doença, as células Proteus são programadas para rastrear células alvo específicas, entrar nelas e transformá-las. Controlando o metabolismo da célula alvo, elas podem alterar a informação genética contida dentro da célula, reconstruir células mortas ou em processo de morte ou inserir genes ou substâncias químicas completamente novos.

Depois de terem entrado na corrente sanguínea, as células invasoras levam 1Dx5 minutos para se multiplicar. Existe alguma chance do próprio sistema imunológico do corpo combatê-las: a pessoa tem direito a um teste de HT-6 para resistir, mais os bônus devido a Pan-imunidade (veja *GURPS Viagem Espacial e Ultra-Tech*).

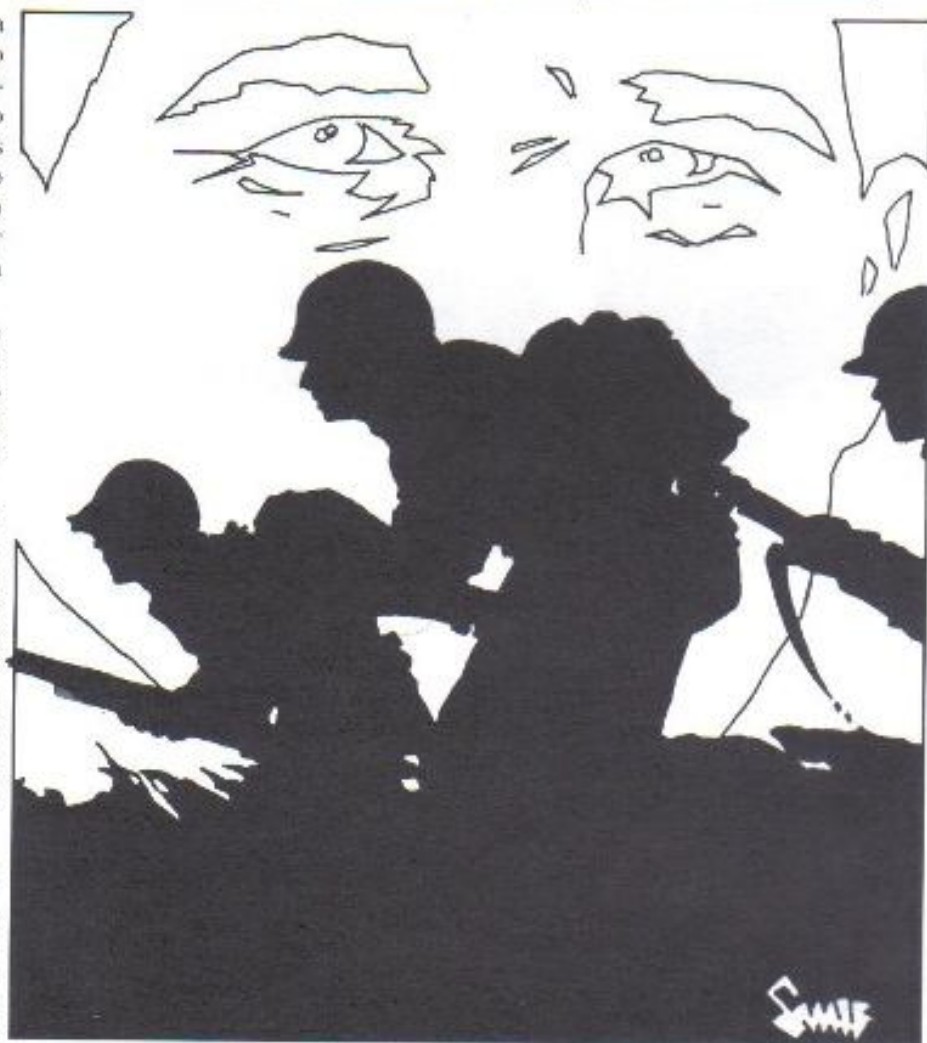
As células Proteus são administradas através de injeções ou pilulas como qualquer outra droga. Por 5x custo, ela pode ser injetada usando-se dardos ou lâminas "envenenadas", ou por 10x custo, na forma de aerossol. Elas não são contagiosas, mas o contato com o sangue ou outras secreções de uma pessoa infectada durante o período de incubação pode (no caso de uma falha num teste de HT-3) resultar em infecção. Uma dose contém células invasoras em número suficiente para realizar uma metamorfose completa.

Vírus de Potência: Se os poderes psíquicos forem o resultado de certos "Genes de Poder" um tratamento Proteus pode dar estes genes a uma pessoa. Isto dará a ela uma Potência igual a 1 em qualquer Poder Psíquico (ou em todos), mas a pessoa não será capaz de usar os poderes enquanto não obtiver as perícias psíquicas apropriadas. Níveis de

NT 8

potência adicionais podem exigir o desenvolvimento através da experiência. Custo: \$10.000x o custo em pontos de personagem do(s) poder(es) adicionado(s). A Telepatia, por exemplo custaria \$50.000, enquanto o Anti-Psi custaria apenas \$30.000 e os dois iriam custar \$80.000. Os GMs podem exigir que os jogadores paguem pontos de personagem pelo novos poderes adquiridos. NT 10. Complexidade: Surpreendente. Legalidade: 2.

Vírus Neutralizador: Reescreve o código genético da pessoa para remover os genes de Poder(es) específico(s). Isto efetivamente impede a pessoa de usar ou desenvolver o Poder. Se uma pessoa recuperar seu poder mais tarde através do tratamento descrito acima, ela recuperará todos seus níveis de Potência ao invés de começar com Potência 1. Custo: igual ao descrito acima, mas apenas \$1.000x o custo em pontos.



Um vírus neutralizador de espectro completo, que iria matar todos os poderes psíquicos, custa \$38.000. NT 9. Complexidade: Complexo. Legalidade: 1.

Vírus Mnemônico: A memória é de natureza química. Alterando-se células cerebrais, os macrófagos invasores podem inserir novas memórias ou apagar memórias existentes — uma forma de metaideomorfose celular. Este vírus é menos preciso do que a habilidade Recepção Telepática, pois ele não tem capacidade de raciocínio e tem de ser desenvolvido especialmente para um indivíduo ou ser programado para adicionar ou apagar blocos inteiros de memória, como por exemplo, apague todas as memórias depois de ter completado 12 anos de idade, ou adicione uma carreira militar "genérica". Custo \$20.000, NT 10. Complexidade: Surpreendente. Legalidade: 0.

Metamorfose: As células Proteus podem provocar mudanças radicais no corpo reescrevendo o seu código genético. Um tipo relativamente simples poderia mudar o sexo de uma pessoa ou alterar a cor de sua pele. Um vírus complexo conseguiria transformar uma pessoa numa duplicata perfeita de outra, fazer com que a pessoa desenvolva pelagem como a de animais, ou transformar a pessoa em um monstro ou numa espécie alienígena. Custo e NT variam drasticamente; um vírus de mudança de sexo custaria \$50.000 e exigiria um NT maior ou igual a 10. Complexidade: Surpreendente. Legalidade: 0.



Cristal Simbiótico

NT 13

Trata-se de um cristal "vivo" produzido através da bio-engenharia, que geralmente tem o tamanho e a forma de um dólar de prata. Ele é imbuido com uma forma de senciência artificial, e atua como um foco para melhorar e refinar as habilidades de um psi, permitindo que ele tenha maior precisão.

Enquanto estiver tocando o cristal, o operador será capaz de focalizar uma perícia psíquica por vez, através da pseudo-mente do cristal, aumentando seu próprio nível de habilidade efetivo em 1/3 (arredondado para baixo). Um telepata focalizando uma Punhalada Mental com NH 13 através do cristal, por exemplo, teria um NH efetivo em Punhalada Mental igual a 17.

A desvantagem de se utilizar um cristal simbiótico é que depois de usá-lo pela primeira vez, o psi se torna mentalmente ligado ao cristal! Ninguém mais poderá usá-lo. O psi que possui o cristal é capaz de sentir onde ele está a uma certa distância. Para determinar esta distância, use a *Tabela de Alcance Telepático* — usando a Potência efetiva do psi *mais* um terço da Vontade. Mesmo um não telepata unido a um cristal psíquico consegue manter esta comunicação a certa distância.

Se uma pessoa tocar o cristal simbiótico de outra pessoa enquanto ele estiver dentro do alcance de seu dono, o dono sentirá o toque como uma violação de sua própria mente! Para resistir aos efeitos, o dono tem de fazer imediatamente um teste de Vontade com os seguintes modificadores: -4 se a pessoa que estiver tocando o cristal for um psi, ou -8 se ela for um telepata, +2 se o dono conhece superficialmente a pessoa que está tocando o cristal, +4 se ele é íntimo ou confia na pessoa, -2 se

ela não gosta do dono do cristal e -4 se ela tiver uma atitude ativamente hostil contra o dono do cristal!

Um sucesso significa que o psi consegue tolerar o toque, apesar dele ser muito desconfortável (reduzidor igual a -1 em DX e IQ, incluindo as perícias baseadas nestes atributos e Vontade). Uma falha significa que ele sofreu um choque e ficou atordoado, e perde 2 pontos de HT para cada ponto na margem pela qual ele falhou no teste.

Um Cristal Simbiótico possui HT igual a 1 e RD 8. As tentativas de acertá-lo estão submetidas a um reduzidor igual a -10 devido ao seu tamanho. Se ele for destruído dentro do alcance do dono, o psi terá de ser bem sucedido em um teste de Vontade-10 para evitar entrar em choque. Um sucesso significa que ele fica apenas atordoado; uma falha significa que ele perde 2 pontos de vida para cada ponto na margem pela qual ele falhou no teste, e que ele ficará inconsciente durante 1D minutos.

É possível implantar um Cristal Simbiótico na superfície do corpo ou sob a pele. A desvantagem do implante subcutâneo é que será necessária uma cirurgia para removê-lo se o psi assim o desejar (para evitar ser detectado, por exemplo).

Também pode ser que existam Cristais Simbióticos formados naturalmente. O planeta ou a dimensão de onde eles são nativos deve ser um local exótico e perigoso, e pode ser que os habitantes locais (caso existam) sejam muito protecionistas a respeito deles!

Um Cristal Simbiótico custa pelo menos \$100.000. Seu peso é desprezível. Complexidade: Surpreendente. Legalidade: 4. Os GMs podem exigir o pagamento de 25 pontos de personagem por um cristal simbiótico, especialmente se ele for implantado.

PSIBORGUES

Os Psiborgues são cérebros animais (ou humanos) desincorporados mantidos enclausurados em sistemas de suporte de vida, ligados ciberneticamente a poderosos amplificadores psíquicos. Eles são encorajados a produzir constantemente um único efeito psíquico através de estímulo neural direto.

Os psiborgues são criaturas vivas; eles podem ser detectados por meios psíquicos, e até mesmo atacados telepaticamente, com vampirismo psíquico, etc., apesar deles não possuírem emoções nem pensamentos, o que os torna invulneráveis a algumas habilidades. Os psiborgues podem ser controlados à distância através da perícia Telecontrole, mas não através de Sugestão. Pelo fato dos Psiborgues

serem cérebros sem corpos (veja a desvantagem na pag. 98) eles têm IQ mas não possuem ST, DX ou HT. No que diz respeito ao uso de habilidades psíquicas e a ficarem atordoados como resultado de ataques mentais, eles têm 10 pontos de fadiga.

A manutenção de qualquer Psiborgue custa 1% de seu preço de aquisição por semana. Deixar de dar manutenção a um psiborgue significa que ele morrerá em 1D dias.

Os Psiborgues precisam de cérebros humanos ou de animais que tenham pelo menos algum potencial psíquico latente. Geralmente, isto envolve alguma forma de manipulação genética para desenvolver cérebros animais com alguma habilidade psíquica latente, mas se os

psiborgues se tornarem comuns, poderá haver uma demanda por cérebros humanos. Um cérebro humano vivo (de criança ou adulto) com o potencial psíquico apropriado (o Poder relevante com 1 nível de Potência ou mais) poder ser vendido por \$50.000 ou mais no mercado negro.

Você encontrará alguns exemplos de psiborgues descritos abaixo; use-os como modelos para desenvolver seus próprios Psiborgues.

Cão de Guarda

NT 8

Um Cão de Guarda é um psiborgue simples que detecta a presença de atividade telepática. Ele usa um cérebro de rato (IQ 4) ao qual foi deixada sensibilidade para impressões telepáticas, contido dentro de uma unidade de manutenção de vida. O receptáculo do cérebro e a unidade de manutenção de vida têm o tamanho aproximado de uma mala grande. Ligado a eles existe um monitor que mostra o nível de Potência psíquica. O cérebro é super-sensível a impressões psíquicas e se torna dolorosamente agitado se alguém usar alguma habilidade telepática em um objetivo que se encontre a menos de 100 metros de distância dele. Para um observador treinado, as flutuações nas ondas cerebrais do psiborgue podem indicar o tipo de intruso. Se for bem sucedido num teste de Operação Eletrônica (Psicotrônica), o observador será capaz de interpretar as leituras do psiborgue para determinar o nível de Potência e a perícia telepática que está sendo usada. 10 kg. \$7.200. Complexidade: Média. Legalidade: 4.

Guardião

NT 9

Esta é uma forma mais desenvolvida de psiborgue do que um cão de guarda, que utiliza um cérebro animal superior (em geral, algum tipo de predador com IQ entre 4 e 6). O psiborgue é projetado para reagir dolorosamente ao uso de qualquer poder psíquico num raio de 100 metros, e para contra-atacar usando um poder Antipsi de Potência 10 com nível de habilidade igual a 15 na perícia Neutralizar (Instantâneo). 30 kg. \$32.000. Complexidade: Complexo. Legalidade: 3.

Inquisidor

NT 9

O inquisidor é um psiborgue condicionado a vasculhar a mente de outros seres. O psiborgue é composto de um módulo central bulboso que contém o cérebro humano desincorporado, os circuitos de amplificação psíquica e um complexo sistema de manutenção de vida. Meia dúzia de tubos saem da máquina, conectando-a a sistemas de resfriamento e bombas de alimentação. Dois longos cabos sensores terminam em eletrodos, prontos para serem colocados na cabeça do objetivo. O psiborgue está ligado a uma tela de monitor que mostra os pensamentos do objetivo.

O Inquisidor psíquico funciona como um Telepata com Potência 1 e NH 14 em Recepção Telepática (+2 para cada NT depois daquele em que o inquisidor foi criado). Depois de ter sido conectado ao objetivo e ativado, ele sondará incansavelmente a mente do objetivo. Use as regras normais para uso de Telepatia sem nenhuma forma de sutileza (págs. 25-26). Se o objetivo for capaz de manter um Escudo Mental ou tiver Resistência Psíquica, o nível de habilidade do inquisidor será reduzido. É permitido um teste adicional por minuto depois do teste de habilidade inicial. Se falhar neste teste, deverão ser aplicadas as penalidades usuais por tentativas repetidas.

Os pensamentos superficiais captados pelo Psiborgue são convertidos em texto e para a forma visual na tela do monitor, à medida que eles surgem na mente do objetivo. O Psiborgue não interroga o objetivo ativamente, portanto, a não ser que ele seja realmente capaz de

sondar a memória do objetivo (um sucesso com uma margem maior ou igual a 9) ele mostrará apenas o que o objetivo estiver pensando naquele momento. É claro que alguém poderia monitorar as respostas e questionar o objetivo, na esperança de que ele cometa um deslize e pense naquilo que o interrogador quer que ele revele. Esta situação pode ser resolvida como uma Disputa de Habilidades entre o NH em Interrogatório do Interrogador e o NH em Bloqueio Mental (pág. 100) do objetivo.

Se conseguir penetrar na memória do objetivo, o psiborgue as verá em alta velocidade. As experiências cotidianas serão examinadas superficialmente e os eventos memoráveis serão ressaltados. O operador pode ordenar ao psiborgue que focalize e amplifique memórias específicas quando elas aparecerem.

Os Inquisidores têm muitas vezes uma caixa indutora de sono profundo (pág. 59) que é usada para induzir o estado hipnagógico sugestionável no objetivo. Se isto for feito, adicione um bônus igual a +3 ao nível de habilidade efetivo do Inquisidor.

Se for atacado mentalmente, o Inquisidor tem IQ igual a 10. Ele custa \$200.000, pesa 100 kg e ocupa até 0,2 metros cúbicos. Complexidade: Complexo. Legalidade: 3.

Esponja

NT 8

Este psiborgue é um sistema de recepção e armazenamento telepático do tamanho de uma pasta para documento. Ele é composto de um cérebro vivo com capacidade telepática amplificada, condicionado a agir apenas como um sistema de gravação telepática. Em geral, os esponjas são usados como sistemas de segurança ou, quem sabe, como secretárias.

Um Esponja pode ser ajustado para ter um raio de detecção que vai desde "somente em contato" até 30 metros; mudar este ajuste leva 5 segundos.

Depois de ativado, todos os pensamentos superficiais dentro do seu raio de detecção que não estiverem protegidos por um escudo mental serão gravados em seu cérebro. O raio é global, portanto um esponja escondido no porão seria capaz de ler mentes que se encontram nos andares superiores. Um Escudo Mental ou uma Resistência Psíquica maior ou igual a 5 bloqueará automaticamente um esponja, mas os níveis mais baixos são completamente ineficazes. Nada mais conseguirá detê-lo.

Ele consegue acumular 100 horas-homens de pensamentos superficiais, antes de se desligar. Um esponja é capaz de reproduzir estes pensamentos em uma tela de um Inquisidor (veja acima) ou pode ser lido por qualquer um que possua a perícia de Recepção Telepática. Mentis individuais são captadas como vozes distintas; depois que a pessoa se concentra numa pessoa específica, não existe nenhuma dificuldade em "ouvir" sua mente no meio de uma multidão.

Se for atacado psiquicamente um Esponja tem IQ igual a 4. Custa \$50.000 e pesa 10 kg. Complexidade: Complexa. Legalidade: 3.

Outros Psiborgues

O GM pode criar outros tipos de psiborgues, inclusive versões nas quais o cérebro desincorporado mantém seu livre-arbítrio e a capacidade de usar qualquer habilidade psíquica que ele possua. Se um PC for convertido em um psiborgue deste tipo, ele adquire a desvantagem Cérebro sem Corpo (pág. 98) e possivelmente os modificadores para Cérebros Drone se seu cérebro tiver sido alterado de forma a ser mais facilmente controlado.

PODERES ADQUIRIDOS ATRAVÉS DE CIRURGIA

Enxertos de Tecido Cerebral

NT 8

Um método arriscado e controverso de conceder poderes psíquicos "artificiais" a um indivíduo. Tecidos cerebrais dos centros de pensamento que governam os poderes psíquicos são removidos de forma seletiva de doadores que manifestaram poderes psíquicos, e transplantados para um receptor. No caso de um sucesso num teste de Cirurgia-3, o receptor ganha metade da Potência psíquica do doador (mas nenhuma perícia); se

o GM quiser, o receptor terá de comprar esta vantagem com pontos de personagem.

Mesmo com drogas experimentais para evitar a rejeição, existe um grande risco para o receptor. Além dos riscos normais da cirurgia (MB pág. 56), faça um teste de HT-1 para evitar rejeição e dano cerebral. Se falhar no teste de HT, o objetivo perde 1 ponto de IQ para cada ponto na margem pela qual o teste de habilidade falhou. No caso de uma falha crítica, ele morre 1D dias depois da operação.

Apesar de ser arriscado para o receptor, o procedimento é fatal para o doador, e resulta sempre em lobotomia total ou morte. Um doador pode fornecer, no máximo, três enxertos e tem de estar ainda vivo ou ser um cadáver *bem fresco*. Por esta razão, exceto pelas organizações ou indivíduos que não têm escrúpulos, os Enxertos de Tecido Cerebral são raramente usados.

Custo \$20.000 ou mais. Complexidade: Complexa. Legalidade: 1.



Implantes Neuropsíquicos

NT 11

Os Implantes Neuropsíquicos são dispositivos que estimulam o cérebro da pessoa a produzir poderes psíquicos artificialmente, incitando o crescimento de habilidades psíquicas embrionárias profundamente enterradas ou fracas demais para serem descobertas através dos testes ou do treinamento psíquico normal.

Um implante Neuropsíquico assemelha-se a uma bandana equipada com microcircuitos eletrônicos. O implante leva 4D-4 minutos para surtir efeito, durante os quais a pessoa se sente levemente atordoada (reduzidor igual a -1 sobre DX e todas as perícias baseadas em DX). Depois disso, a pessoa que o está usando, faz um teste de Vontade+2. Se for bem sucedida, o implante estimulou o desenvolvimento de um poder psíquico latente (dois poderes no caso de um sucesso decisivo). No caso de uma falha nenhum poder é ganho.

No caso de uma falha crítica, o cérebro do paciente é incompatível com os Implantes Neuropsíquicos, e ele tem problemas imediatos. Faça um teste de HT-2 para determinar a gravidade dos efeitos. Se for bem sucedido no teste, ou no caso de um sucesso decisivo, o paciente tem uma espécie de ataque epilético que dura 1D minutos (MB pág. 20), e perde esta quantidade de pontos de fadiga. No caso de uma falha, ele perde pontos HT além dos pontos de fadiga e sofre dano cerebral que resulta na perda de 1 ponto de IQ. No caso de uma segunda falha crítica, ele morre.

Tenha o teste sido bem sucedido ou não, o uso subsequente dos implantes Neuropsíquicos não terá nenhum efeito sobre alguém que já tenha usado um. Se houver ganho de um poder psíquico, jogue 2D uma vez (jogue duas vezes, no caso de um sucesso decisivo) e consulte tabela a seguir para determinar o Poder.

Tabela de Poderes Neuropsíquicos

2	Projeção Astral
3	Psicocinese
4	Vampirismo Psíquico
5	Cura Psíquica
6	Telepatia
7	PES
8	Telepatia
9	Antipsi
10	Psicocinese
11	Eletrocinese
12	Psicoteleporte

O paciente ganha 1 nível de Potência no Poder obtido na jogada (se o mesmo poder for tirado duas vezes no caso de um sucesso decisivo, aumente a Potência para 2). O agente pode melhorar sua Potência normalmente com pontos de experiência e aprender perícias psíquicas, mas a Potência adquirida (tanto do implante quanto por experiência posterior) só funciona enquanto o implante estiver sendo usado.

Se um implante Neuropsíquico bem sucedido (por exemplo, um que tenha concedido um poder a alguém) for removido ou destruído, o choque será perigoso. Trate como uma falha crítica (veja acima), com efeitos posteriores dependendo de o teste de HT ter sido bem sucedido ou não. O paciente perde seus poderes até conseguir encontrar um novo implante; se colocar um novo implante, ele tem exatamente o mesmo efeito do anterior — nenhum teste é necessário, e ele recupera todos os poderes que o implante original havia concedido a ele.

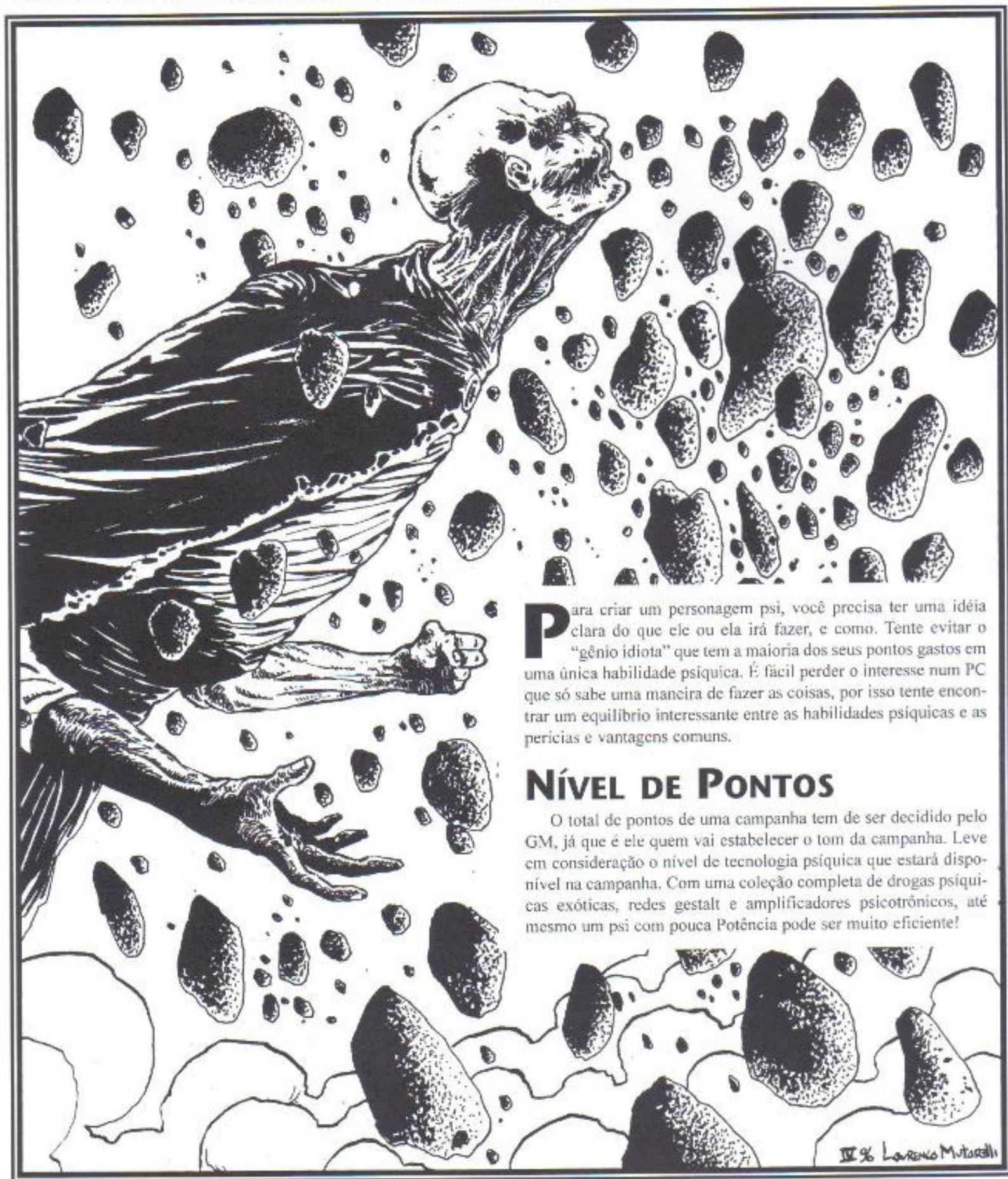
Os Implantes Neuropsíquicos só funcionam em pessoas que não têm nenhum Poder psíquico natural. Se alguém que tem poderes psíquicos ou habilidades psíquicas latentes usar um implante Neuropsíquico, sofrerá os efeitos de uma falha crítica no primeiro teste (Vontade). Ele tem de fazer um novo teste de HT-2 para determinar a gravidade dos efeitos, como descrito acima. Se alguém que tem poderes psíquicos adquiridos através de um implante ganhar poderes psíquicos através de qualquer outro método, ele perde os efeitos do implante.

Se um personagem ganhar um Poder como resultado de um implante Neuropsíquico, o GM pode exigir que ele pague pontos de personagem por isto. O custo em pontos é igual à metade do normal (arredondada para cima) para um nível daquele Poder.

Um implante Neuropsíquico pesa 250 gramas e custa \$150.000 mais \$2.000 para a operação; ele funciona com uma célula de energia do tipo A que dura 1 ano. Se a célula for removida ou sua carga se esgotar, os poderes da pessoa desaparecem até a célula ser substituída. Complexidade: Surpreendente. Legalidade: 5.



PERSONAGENS



Para criar um personagem psi, você precisa ter uma idéia clara do que ele ou ela irá fazer, e como. Tente evitar o "gênio idiota" que tem a maioria dos seus pontos gastos em uma única habilidade psíquica. É fácil perder o interesse num PC que só sabe uma maneira de fazer as coisas, por isso tente encontrar um equilíbrio interessante entre as habilidades psíquicas e as perícias e vantagens comuns.

NÍVEL DE PONTOS

O total de pontos de uma campanha tem de ser decidido pelo GM, já que é ele quem vai estabelecer o tom da campanha. Leve em consideração o nível de tecnologia psíquica que estará disponível na campanha. Com uma coleção completa de drogas psíquicas exóticas, redes gestalt e amplificadores psicotrônicos, até mesmo um psi com pouca Potência pode ser muito eficiente!

III % Lorenzo Mitroli

A importância da IQ

Todas as perícias psíquicas são Mentais/Difíceis, baseadas em IQ, isto faz com que a IQ seja muito importante. Um personagem com IQ 10 paga 12 pontos para comprar uma perícia psíquica com nível 14. Alguém com IQ 14 poderia ter o mesmo nível de habilidade na perícia por apenas 2 pontos! Por esse motivo, os jogadores que queiram criar psis eficientes deveriam adotar um alto valor de IQ.

Poderes Latentes

Um jogador que queira começar com uma grande variedade de habilidades psíquicas a baixo custo pode comprar poderes sem perícias. Estes poderes são chamados de "latentes". Uma vez que o personagem não possui nenhuma perícia, ele não pode usar o poder com eficiência. Entretanto, ele será capaz de treinar seus poderes latentes e desenvolver outros tipos de perícias mais tarde.

Os PCs podem gastar pontos de personagem para elevar seus níveis de potência em um Poder latente, de modo que quando finalmente aflorar, ele será razoavelmente forte. Isto reflete o modo como os poderes psíquicos aparentemente funcionam na ficção científica, na qual os heróis descobrem repentinamente que eles têm grande potencial de força, e tudo o que eles precisam é o treinamento apropriado.

De acordo com a decisão do GM, um personagem com poderes latentes pode estar "bloqueado" — ou seja ele não pode comprar perícias. Talvez ele nem mesmo esteja ciente de seus poderes, vindo a descobrir isto através de alguma espécie de teste. Em geral, estas habilidades permanecem dormentes até que sejam despertadas por um choque ou provação de algum tipo, mas quando elas finalmente emergem, geralmente são muito poderosas!

Um personagem construído com esta opção não pode gastar pontos nem usar estudo ou treinamento para comprar perícias psíquicas para um Poder latente até que ele tenha finalmente "despertado". Isto geralmente envolve o cumprimento de alguma condição difícil ou perigosa.

Quando a habilidade latente desperta, o novo psi ganha de imediato meio ponto em *uma* das perícias psíquicas daquele Poder, o que o habilita a usar imediatamente o Poder de forma limitada. Este ponto ganho deve ser pago com experiência assim que possível. Agora que o Poder não mais está latente, outras perícias psíquicas relacionadas a ele podem ser desenvolvidas através de treinamento, ou compradas com pontos de personagem da maneira habitual.

Talentos Naturais (100 pontos)

Este nível permite a criação de indivíduos competentes com talentos psíquicos úteis. Pode ser que eles não tenham a potência bruta para realizar ataques psíquicos diretos sem usar gestalts ou ajuda tecnológica, mas eles podem ter uma grande gama de habilidades mais sutis. As perícias normais continuam sendo de importância vital.

Os jogadores não deveriam gastar mais do que a metade dos pontos de personagem em habilidades psíquicas, para se assegurarem de que eles disporão de uma combinação de perícias e vantagens normais que lhes serão úteis. Uma IQ alta é *muito* útil para diminuir o custo das perícias psíquicas; recomenda-se com veemência uma IQ maior ou igual a 13. Quando estiverem comprando habilidades psíquicas ofensivas, é importante lembrar-se que um Nível de Habilidade alto é a coisa mais importante para quem realiza ataques telepáticos, enquanto que uma Potência alta é mais crucial em outras habilidades.

Um personagem psíquico típico tem um único Poder com um nível entre 6 e 10, com pequenas limitações, ou uma Potência maior ou igual a 15 com limitações mais importantes. Ele deveria ter um Nível de Habilidade maior ou igual a 16 nas suas perícias mais importantes, e um NH médio igual a 13 nas outras perícias. Os PCs deveriam pensar sobre a possibilidade de comprarem um segundo ou terceiro Poder "latente" (veja a coluna lateral) com um nível igual a 1 ou 2 com poucas ou nenhuma perícia.

Numa campanha na qual os escudos mentais artificiais são incomuns, os PCs que não tiverem poderes psíquicos deveriam considerar a hipótese de comprar Força de Vontade ou a perícia Bloqueio Mental, para evitar serem facilmente utilizados como marionetes por telepatas hostis.

Mestres da Mente (200 pontos)

Este total de pontos é adequado para uma campanha cinematográfica, ou para uma aventura de super-heróis de poucos poderes. Um psi típico poderia ter IQ maior ou igual a 14 e gastar de 75 a 125 pontos em habilidades psíquicas. Uma boa combinação é uma Potência igual a 15 em uma habilidade, e de 3 a 6 níveis em Poderes secundários, geralmente com Limitações para manter o custo baixo. As perícias importantes deveriam ter um NH entre 18 e 20, enquanto que as outras 14.

Um ou dois poderes "latentes" com Potência igual a 1 e nenhuma perícia completarão uma base sólida para que o personagem possa ser construído com treinamento e experiência posteriores. Os PCs que não forem telepatas deveriam considerar seriamente a possibilidade de comprarem Escudo Mental como um poder de perícia única, ou a perícia Bloqueio Mental e vários níveis de Força de Vontade.

Supermentes (200/500 pontos)

Com este total de pontos, os PCs são virtualmente super-heróis, desenvolvidos para enfrentar outros psis de mesmo nível, ou inimigos com super-poderes, magia ou ultra-tecnologia. O nível de 250 pontos é recomendado para as sagas espaciais do tipo que Doc Smith e Julian May escrevem, nas quais se usa tanto a ultra-tecnologia como as habilidades psíquicas, e às vezes uma rajada de laser consegue vencer um golpe mental, enquanto que o total de 500 pontos permitiria que os PCs agissem como os super-heróis das histórias em quadrinhos com poderes psíquicos que dominam o cenário. Neste nível,



os PCs podem ter até 100 pontos em desvantagens (para permitir algumas falhas trágicas ou super-inimigos) ao invés do limite de 45 pontos.

Os PCs deveriam gastar mais ou menos a metade de seus pontos em habilidades psíquicas, e o resto em atributos, perícias e vantagens normais. Recomenda-se uma IQ igual a 15; em geral os psis terão um ou dois Poderes com níveis de Potência muito altos (maior ou igual a 15) e vários níveis de Potência distribuídos em habilidades secundárias. Os ataques principais (principalmente os telepáticos) deveriam ter um Nível de Habilidade maior ou igual a 21. Entretanto, os GMs *não* deveriam permitir que o personagem fosse criado com uma Potência ou Níveis de Habilidade maiores do que 25. Qualquer não telepata deveria definitivamente investir em Bloqueio Mental ou Escudo Mental e os PCs não psis deveriam comprar muitos níveis de Resistência Psíquica!

TIPOS DE PERSONAGEM

Qualquer um pode ser um psi — tudo o que ele precisa é ter o Poder. Não existe limite para o número de personagens diferentes que podem ser criados em uma campanha de *GURPS Psiquismo*. Contudo, muitos dos protagonistas clássicos das histórias em que existem poderes psíquicos se enquadram dentro de alguns estereótipos distintos, e eles são excelentes pontos de partida para você desenvolver seus próprios PCs.

Criança com Poderes Psíquicos

Apesar de ser apenas um criança ou um adolescente entrando na puberdade, esta pessoa já possui altos níveis de potência psíquica, mas tem pouco conhecimento ou perícia. Ele ou ela pode até mesmo estar gerando efeitos psíquicos espontâneos: ouvindo "vozes" telepáticas, produzindo atividade poltergeist ou tendo experiências com visões precognitivas.

Suspeitando de alguma doença mental, os pais podem tentar internar a criança! Pessoas inescrupulosas podem ser atraídas por estes eventos para explorar os poderes da criança e, a esta altura, o medo e a confusão dos pais podem levá-los a confiar em qualquer um que seja capaz de explicar de forma convincente o que está acontecendo.

Uma Criança com Poderes Psíquicos pode estar fugindo de uma instituição ou de um lar onde sofreu abusos, ou ainda estar vivendo com pais que de nada suspeitam, saindo de casa sorrateiramente para encontrar os outros PCs para receber treinamento ou se aventurar e depois voltar para casa ou para a escola.

Vantagens: Patrono ou Aliados (pais ou irmãos). A Criança Com Poderes também pode ser um gênio, com Memória Eidética ou Talento para Matemática.

Desvantagens: Dever (para com os pais ou a escola), Inimigos, Senso de Dever (para com a família), Impulsividade e, é claro, Juventude.

Perícias: Bicicleta, Operação de Computadores (video games), Lábia e várias perícias oriundas de passatempos são todas apropriadas.

Habilidades Psíquicas: O personagem terá poucas perícias psíquicas mas níveis muito altos de Potência, em geral com limitações do tipo Incontrolável.

Exemplo: Charlie, personagem do livro *A Incendiária [Firestarter]* de Stephen King.

Psi Criminoso

Qualquer pessoa poderia usar poderes psíquicos para desobedecer a lei e depois esconder o fato, mas algumas pessoas transformam isso num modo de vida. Os psis criminosos podem roubar em benefício próprio, pelo prazer de fazê-lo ou por uma causa. O criminoso pode se aventurar com um grupo mais honesto com o intuito de ganho monetário, ou ser arrastado como prisioneiro para uma força tarefa estilo "Os Doze Condenados".

No crime organizado, os psis podem detectar informantes e traidores, fornecer um serviço de inteligência e atuar como soldados. Um ninja psíquico seria uma coisa aterrorizante, capaz de jogar por terra as defesas normais com grande facilidade.

Um arrombador pode utilizar Projeção Astral para memorizar seu destino e depois entrar e sair com Auto-psicoteleporte, usando sua TK para arrombar cofres e fechaduras, ou Clariaudiência e Exo-psicoteleporte para roubar o conteúdo deles. Algumas



Campanha Instantânea: Apenas Adicione o Psiquismo

Um GM interessado em animar uma campanha existente pode simplesmente usar sua vara de condão e declarar que todos os PCs são psis. Isto pode ser uma consequência de suas aventuras: talvez eles tenham ajudado alguém com Poderes Estranhos, ou talvez, após grande esforço, eles recuperaram o artefato que se revela ser uma estranha engenhoca tecnológica. E nas semanas seguintes eles descobrem que são capazes de Fazer algumas Coisas extras...

Alternativamente, o GM pode deixar que algo estranho aconteça com todo o mundo da campanha — veja um exemplo na série de romances *Wild Cards*, ou o cenário *Cartas Selvagens do GURPS Supers*. Nesse caso temos um mundo normal no qual, repentinamente e em meio a grandes catástrofes, muitas pessoas passam a desenvolver poderes psíquicos. A explicação para isso é uma guerra biológica — um vírus testado por alienígenas. Outras "origens" também funcionariam perfeitamente bem. A questão é que, de uma hora para outra, várias pessoas — incluindo, é claro, os PCs — ganham poderes psíquicos.

O GM deve decidir quantos pontos adicionais os PCs terão para poderes psíquicos, e se serão admitidos pontos de desvantagens psíquicas (pág. 88). Ele pode permitir que os jogadores escolham seus próprios poderes, ou o GM pode designá-los e deixar que os jogadores descubram o que seus personagens conseguem fazer. Uma boa proposta seria o GM determinar os primeiros 10 a 20 pontos de poderes psíquicos, e então passar a conceder o triplo de pontos de personagem normais nas primeiras aventuras, conforme os novos poderes emergem.

Efeitos Colaterais do Psiquismo

As perícias psíquicas podem produzir "efeitos colaterais" que serão exclusivos para um personagem em particular. Ou seja, sua Transmissão Telepática (por exemplo) tem um efeito colateral especial que ocorre quando você a utiliza. Os efeitos colaterais são opcionais e devem ser definidos quando o personagem é criado. Existem duas categorias gerais:

Efeitos Especiais

Um efeito especial é um efeito colateral essencialmente sem importância, mas que pode vir a incomodar ocasionalmente. Por exemplo: Sua perícia Telecinese produz um zumbido baixo, que será notado por todos que estejam próximos (e aqueles que o conhecem saberão que você está usando sua TK). Um efeito especial vale 1 ponto como desvantagem trivial, ou 2 se o GM achar que ele pode ser um pouco mais incômodo. Você pode assumir até 5 pontos de efeitos especiais para todas as suas perícias combinadas.

Inconvenientes

Os inconvenientes são efeitos colaterais que provocam problemas reais aos agentes ou àqueles que estão a sua volta. Se, por exemplo, toda vez que usar sua perícia de Transmissão Telepática você causar uma dor de cabeça suave em todos os que estiverem num raio de 6 metros, isto será um problema!

Um inconveniente vale pontos como uma desvantagem — mas somente se ele causar problemas reais para o personagem. O máximo de pontos que se pode receber por estes efeitos especiais danosos é 15. O efeito descrito acima, por exemplo, poderia valer 5 pontos — principalmente porque ele impede o psi de usar seu poder sem ser notado.

Um efeito colateral realmente detestável valerá um redutor em testes de reação. Este caso valerá 5 pontos por um redutor igual a -2 se for possível notá-lo apenas parte do tempo, e 5 pontos por um redutor igual a -3 se ele for relativamente raro.

Pontos de Personagem

Os pontos devidos a efeitos especiais não são levados em conta quando se calcula o limite normal (sugerido) de pontos em desvantagens. Portanto, um psi pode ter até 20 pontos a mais de desvantagens: 5 devido a efeitos especiais e 15 devido a inconvenientes. Mas os jogadores de uma campanha em que os poderes psíquicos deveriam ser secretos devem procurar evitar utilizá-los: efeitos colaterais podem delatar alguém com muita facilidade!

Efeitos Colaterais Ilegais

Nenhum personagem poderá adotar um efeito colateral que seja obviamente útil como uma arma ou vantagem controlável. Se um jogador encontra uma maneira inteligente para transformar um efeito colateral aparentemente inútil em algo ocasionalmente útil, tudo bem. O GM é livre para banir qualquer efeito colateral que pareça por demais frívolo ou inadequado para o tom da campanha.

habilidades são mais adequadas para um criminoso de colarinho branco — um telepata poderia fazer uma fortuna na bolsa de valores roubando e vendendo informações, enquanto um Eletrocínético com Ciberpsi seria a última palavra em termos de hacker.

Um apostador poderia utilizar a Telecinese para controlar o resultado dos dados; Recepção Telepática para saber que cartas seu oponente tem na mão, Eletrocinese para dar azar para as máquinas eletrônicas e Precognição para apostar no cavalo vencedor... e, se possuir um poder Incontrolável, ele acreditará que ganhou honestamente!

É possível que alguns criminosos cometam apenas crimes mentais, como roubar emoções ou sonhos, ou alterar ou controlar mentes.

Vantagens: Noção do Perigo, Reputação (entre criminosos), Patrono (organização criminosa), Sorte, Riqueza (caso seja bem sucedido!).

Desvantagens: Reputação (entre os agentes da lei), Inimigos (policia, vítimas, criminosos rivais), Cobiça, Cleptomania, Segredo.

Perícias: Operação de Computadores, Lábria, Jogo, todas as perícias de ladrões/espões. Alguns criminosos têm também um alto Nível de Habilidade em perícias de combate.

Habilidades Psíquicas: veja acima.

Exemplo: Vlad Talos de "Yendā" e suas continuações, de Steven Brust.



Agente de ESPionagem

Um agente secreto ou um revolucionário com poderes psíquicos é uma combinação poderosa. Se a existência do psiquismo for conhecida, os psis serão recrutados — talvez até mesmo forçados — a se juntarem a organizações de segurança e espionagem. Aqueles que foram coagidos a se juntarem a uma agência podem ter antecedentes incomuns (ex.: um criminoso que foi preso). Pode ser que um agente treinado com habilidades psíquicas não consiga *permissão* para se aposentar (não sem passar por extensas seções de Metaideomorfose), por isso, os psis que não estiverem na ativa podem estar fugindo, ou serem chamados ocasionalmente por seus antigos patrões para realizar "mais um trabalho".

Ao invés de trabalharem para uma agência eles podem operar por conta própria, como revolucionários ou libertadores combatendo um governo anti-psi, ou lutando contra seus semelhantes para derrubar uma tirania psíquica opressora.

Vantagens: Intuição, Patrono (a agência) e Reflexos em Combate podem vir a ser úteis.

Desvantagens: Inimigos (agência rival), Dever (para com a agência), Paranoia (se estiver se aposentando).

Perícias: Operação Eletrônica (Comunicações, Psicotrônica, Segurança), Armas de Fogo ou Armas de Feixe, Operação e Programação de Computadores, Disfarce, Lábria, Ocultamento, Falsificação, Espionagem, Caratê, Linguas, Sombra, Estratégia.

Habilidades Psíquicas: Todas as perícias de Eletrocinese, todas da PES, Telepatia (principalmente Apagar Assinatura, Metaideomorfose, Escudo Mental, Transferência Mental e Recepção Telepática) e todas as perícias de Psicoteleporte são excepcionalmente úteis.

Exemplo: Kimball Kinnison, dos livros da série "Lensman", de E.E. "Doc" Smith.



Caçadores de Fantasmas

Algumas vezes as pessoas são tão atormentadas pelo que parece ser um fenômeno sobrenatural que elas procuram ajuda profissional. E quando os psicólogos não conseguem fazer o problema desaparecer, quem eles vão chamar? Um caçador de fantasmas, naturalmente.

Pode ser que os caçadores de fantasmas chamem a si mesmos de cientistas, médiuns ou exorcistas, mas o que eles geralmente tentam fazer é descobrir a natureza do problema supostamente "sobrenatural" — e eliminá-la. Alguns caçadores de fantasmas acreditam em espíritos e tentam fazer com que eles voltem a seu descanso, ou procuram bani-los através do exorcismo, talvez usando inconscientemente seus poderes psíquicos. Outros compreendem a natureza do psiquismo e rastreiam poltergeists, assombrações e possessões demoníacas até chegar a adolescentes psicocinéticos perturbados ou telepatas controladores de mentes. Veja alguns exemplos na seção *Fenômenos Psíquicos Espontâneos*, na pág. 46.

Muitos caçadores de fantasmas realizam o serviço sem cobrar nada, ou por curiosidade científica ou benevolência, outros cobram pela "remoção". Seja como for, é uma profissão perigosa, pois é raro o caçador de fantasmas saber no que está se metendo quando aceita o serviço, e geralmente a vítima tem um parente ou amigo céptico esperando o momento propício para acusá-lo de charlatanismo.

Vantagens: Clericato (no caso de um exorcista), Patrono (instituto de pesquisa, revista ou igreja).

Desvantagens: Excesso de Confiança, Reputação (como louco!).

Perícias: Detecção de Mentiras, Operação Eletrônica (Psicotrônica), Lábia, Ocultismo, Pesquisa, Fotografia (infravermelho ou Kirlian).

Habilidades Psíquicas: A perícia Psicometria é útil para descobrir o que pode estar causando a assombração. A telepatia pode ajudar a fazer contato com um "espírito" ou identificar um invasor psíquico, especialmente com a perícia Farejar Assinatura. Os caçadores de fantasmas com alguma tendência científica podem usar equipamentos psicotrônicos em adição aos poderes psíquicos que eles possuem.

Exemplo: Pavel Dru do livro "To Kill the Dead" de Tanith Lee.

O Cara da Casa ao Lado

O cara da casa ao lado é uma pessoa normal que não sabe nada sobre psiquismo que de repente desenvolve habilidades mentais extremamente poderosas — poderes que ele nunca suspeitou que tivesse, e que ele não tem certeza de que quer ter. Entretanto, o Cara da Casa ao Lado não tem tempo para pensar nelas porque circunstâncias fora de seu controle irão forçá-lo a usar suas habilidades para se proteger e para proteger aqueles a quem ele ama.

Vantagens: Ao invés de perícias, concentre-se na força interior: Prontidão, Intuição e Força de Vontade.

Tornando o Psiquismo mais Caro

Alguns GMs podem achar que o psiquismo é muito barato (ou por demais poderoso nos níveis mais altos) para sua campanha em particular. Um modo de equilibrar isto, é claro, é com um alto custo de Antecedentes Incomuns (pág. 96). Mas os GMs dispõem de vários outros meios de fazer com que o uso do psiquismo se encaixe a suas próprias idéias.

Perícias Únicas de Um Poder

Se o GM achar que os poderes psíquicos são simplesmente muito baratos, ele pode exigir que todas as perícias sejam compradas ao custo de perícia única. Qualquer habilidade que esteja marcada com n/a deverá ter um custo igual ao custo do Poder normal para aquela perícia. A Punhalada Mental, por exemplo, normalmente é n/a. Usando-se este sistema, ela valeria 5 pontos por nível de Potência, uma vez que a Telepatia tem um custo igual a 5 por nível.

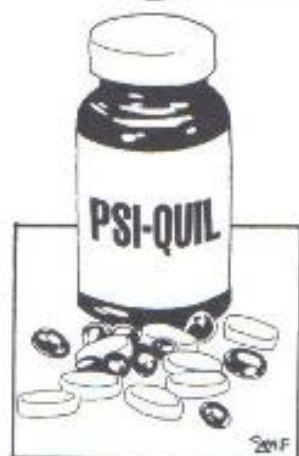
Isso resulta em custos em pontos radicalmente mais altos para psis com múltiplas perícias, apesar de permitir a existência de um ou outro usuário de psiquismo muito bem treinado, ainda que limitado, com uma ou duas perícias apenas.

Limitando Níveis Elevados de Potência

O GM pode concluir que sua campanha não é compatível com níveis elevados de potência. A solução mais fácil para isso, é estabelecer um limite para a Potência na sua campanha (5, 10, 15 ou 20 irão funcionar para diferentes tipos de campanhas). Para uma maior flexibilidade, contudo, o GM pode estabelecer um ponto limite acima do qual o custo em pontos por nível de Potência é dobrado.

Se este limite for estabelecido em 12, por exemplo, a Telepatia custaria 5 pontos por nível de Potência até o nível 12, e 10 pontos por nível após isto.





Catalisadores de Poder

Despertar um poder psíquico pode ser uma parte importante da aventura, ou até mesmo o objetivo de uma longa busca. O GM deve decidir se todas as habilidades psíquicas podem ser "despertadas" da mesma forma, ou se cada psi deve encontrar seu próprio caminho para o poder. Algumas possibilidades são:

Drogas Catalisadoras: Uma droga rara pode ser necessária para liberar o poder. Mas, uma droga catalisadora costuma ser difícil de ser encontrada ou ser ilegal, e também pode ser perigosa, exigindo um teste de HT (normalmente com uma penalidade) para evitar efeitos permanentes ou temporários, ou mesmo o vício. Na pág. 79, encontra-se a descrição de um tipo de droga catalisadora.

Telepatia: Despertar um poder psíquico latente exige a ajuda de outro psi, geralmente um telepata, que deve entrar na mente da pessoa e "derrubar as barreiras" que o estiverem bloqueando. Algumas vezes o bloqueio é resultado de algum trauma de infância (exigindo um teste difícil de Psicologia ou Vontade) e o psi só virá a conhecer seus próprios poderes ao se conscientizar disso.

Trauma: O psi pode conseguir acesso a seus poderes apenas após algum acidente ou choque repentino. Talvez um telepata descubra seus poderes depois de ter sofrido um ataque à mente, ou pode ser que um sensitivo descubra seu potencial enquanto estiver sofrendo de uma cegueira temporária após um acidente. É aqui que o meio-ponto sugerido para a perícia pode ser usado pelo GM para maximizar o efeito do drama: o herói subitamente descobre que possui a capacidade (meio desastrosa) de retaliar os Golpes Mentais do inimigo com seus próprios, descobre que apesar de sua cegueira é capaz de enxergar com Clarividência, ou salva a si mesmo de uma queda fatal com sua recém descoberta Levitação.

Desvantagens: O ponto importante para se interpretar o Cara da Casa ao Lado é a dicotomia entre a vida normal e o mundo psíquico. Dependentes (família, animais de estimação) e Inimigos (hrutos e poderosos) refletem este fato.

Perícias: Normalmente, este tipo de personagem não tem o tipo de perícia que um personagem do tipo aventureiro teria como Pilotagem de Helicóptero, Caratê ou Armas de Fogo; a maioria dos Caras da Casa ao Lado tem empregos normais: gerentes de loja, donas de casa, estudantes, operários de linha de montagem, professores, motoristas de caminhão e coisas do tipo, e suas perícias deveriam refletir este fato. Por outro lado, um fuzileiro naval aposentado campeão de boxe que descobre que tem PES e Projeção Astral poderia ser interessante.

Habilidades Psíquicas: Qualquer coisa é possível. Quanto mais poderoso e destrutivo melhor! Limitações como Incontrolável e Acesso conseguem refletir sua falta de treinamento. O personagem terá muitos pontos disponíveis para Potência, se ele não gastar muitos nas perícias.

Exemplo: Danny Camden do livro *O Homem que via o Futuro [Jack of Eagles]*, de James Blish.

Curandeiro

Este é o psi que usa seus poderes para curar os outros, seja diretamente ou intensificando as técnicas médicas normais. Existem dois tipos principais de curandeiros: aqueles que curam o corpo e aqueles que curam a mente.

As perícias Percepção de Aura e Cura são capazes de diagnosticar e curar ferimentos e doenças. De forma menos óbvia, Clarividência e Telecinese poderiam dar às técnicas normais de cirurgia uma maior efetividade através de meios psíquicos, permitindo que o médico examine o corpo, ou até mesmo alcance seu interior sem ter de cortar a pele.

A Telepatia pode dar uma grande ajuda à psiquiatria e à psicologia, ao fazer com que o psi seja realmente capaz de ver o que se passa dentro da cabeça de seu paciente. A Metaideomorfose pode remover um trauma ou construir novas estruturas de fé. A Recepção Telepática pode monitorar pensamentos superficiais em resposta a um questionamento, ou sondar os recônditos da mente para descobrir a origem de psicoses profundamente enraizadas. Um psi pode até mesmo usar seus poderes para monitorar os sonhos de uma pessoa, e seria possível usar Ilusões para testar as reações da pessoa a determinados estímulos.

Vantagens: Reputação, Status, Riqueza.

Desvantagens: Pacifismo, Senso de Dever.

Perícias: Bioquímica, Detecção de Mentiras, Diagnose, Operação Eletrônica (Aparelhos Médicos ou Psicotrônicos), Hipnotismo, Psicologia, Medicina, Fisiologia, Cirurgia.

Habilidades Psíquicas: veja acima.

Exemplo: Elizabeth Orme do livro *"Saga of Pliocene Exile"*, de Julian May.

Místico

A vida do místico é construída em torno da investigação da dimensão espiritual dos poderes psíquicos. Muitos místicos são seguidores da Nova Era, de tradições orientais ou neo-pagãs, apesar de alguns deles pertencerem a seitas mais estabelecidas. Alguns chamam a si mesmos de mágicos, bruxos ou sacerdotes, porém a maioria deles se consideram apenas pessoas iluminadas.

Apesar de alguns místicos serem virtualmente eremitas que preferem viver na solidão, outros trabalham como consultores para assuntos psíquicos ou conselheiros espirituais. Um místico pode estar à procura de discípulos (ou seguidores) ou pode pertencer a uma organização que aceita novos membros. Normalmente, o místico atua de bom grado como professor, mas exige que seus estudantes devam a mesma quantidade de tempo ao estudo de perícias apropriadas como Ocultismo, Filosofia ou Teologia.

Um místico pode se aventurar com um grupo para aprender mais sobre seus próprios poderes, ou porque sua filosofia o obriga a usar suas habilidades na luta contra o que ele acredita ser o mal.

Alguns místicos usam o pretexto de poderes como uma forma de encobrir suas reais habilidades!

Vantagens: Alto Limiar de Dor, Patrono (outros membros de sua seita), Reputação (entre os outros místicos).

Desvantagens: Senso de Dever, Fanatismo, Pacifismo, Timidez, Voto.

Perícias: Astronomia (Astrologia), Detecção de Mentiras, Judô, Línguas, Naturalismo, Ocultismo, Bastão, Filosofia, Pedagogia, Teologia e Escrita. Uma perícia profissional também é útil, mas alguns místicos tentam ganhar a vida como astrólogos ou consultores psíquicos. Neste caso, Lábria, Comércio e até mesmo Manha tornam-se valiosas.

Habilidades Psíquicas: Projeção Astral, PES (especialmente Clarividência e Precognição), Cura Psíquica e Telepatia são poderes místicos tradicionais.

Exemplo: Maelin do romance "Moon of Three Rings", de Andre Norton.

Parapsicólogo

Um parapsicólogo é um pesquisador que estuda a natureza dos poderes psíquicos e realiza experiências científicas para determinar seus limites. Muitos parapsicólogos defendem teorias controversas que ainda não foram aceitas ou comprovadas, enquanto outros são desmascaradores, que lutam para revelar fraudes e educar o público. Os cientistas também podem ser inventores, criando novas formas de tecnologia psíquica. A maioria dos parapsicólogos tem fortes ligações com um instituto de pesquisa particular ou uma universidade, ou então trabalha para o governo ou alguma corporação.

Podem ser que os pesquisadores de fenômenos psíquicos não estejam *deliberadamente* procurando por aventura, mas eles podem se meter em toda espécie de encrenca enquanto tentam pesquisar psis que desejam privacidade, revelam experiências anti-éticas que estão sendo realizadas por seus colegas ou realizam experiências perigosas em si mesmos ou em seus colegas.

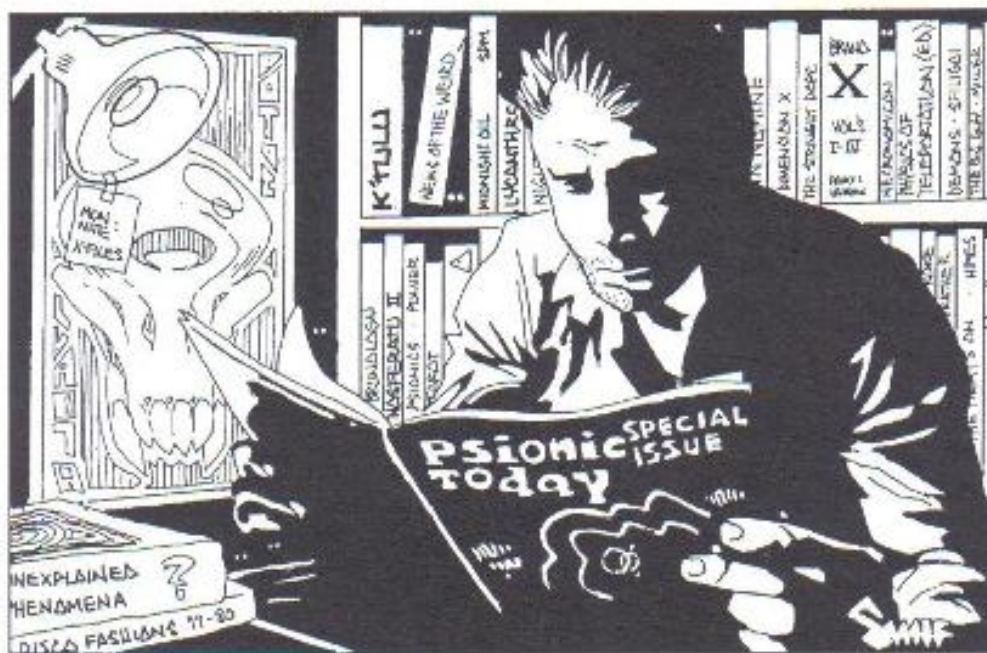
Vantagens: Um instituto de pesquisa pode ser um Patrono ou Contato. Uma Reputação positiva em meio à comunidade científica (ou, para um autor de livros populares de ciência entre seus fãs) também é possível, Memória Eidética é tradicional.

Desvantagens: Distração, Megalomania ou Fanatismo, uma Reputação negativa como maluco (entre os outros cientistas) ou como um céptico (entre as pessoas que acreditam).

Perícias: Bioquímica, Operação de Computadores, Eletrônica (Psicotrônica), Ocultismo, Psicologia, Pesquisa. A Escrita também é útil (para publicar os resultados obtidos).

Habilidades Psíquicas: Telepatia é útil para manter objetivos honestos. Um céptico poderia ser um poderoso antipsi!

Exemplo: Denis Remillard, da série *Intervention* de Julian May.



Restrições às

Habilidades Psíquicas

Os GMs podem querer impor certas restrições aos poderes psíquicos, para que eles se tornem mais adequados para um cenário de campanha em particular.

Potência Limitada

Caso esta opção seja escolhida, os psis iniciantes estão limitados a uma Potência igual a 5 ou menos, por exemplo. A vantagem disso é que o baixo nível de Potência faz com que seja mais fácil para os PCs e para o GM aprender como lidar com os poderes psíquicos, e os PCs são forçados a imaginar meios criativos de usar suas habilidades relativamente fracas. A desvantagem é que os jogadores interessados em enfatizar as habilidades psíquicas de seus personagens podem ficar frustrados com estas restrições, o que torna esta opção mais indicada para jogadores experientes ou GMs que queiram incorporar o psiquismo a outros gêneros (p.ex., em uma campanha de *Swashbucklers*).

Perícia Limitada

Os PCs não podem começar com mais do que uma ou duas perícias por Poder psíquico, e com apenas um ponto em cada. O efeito na campanha é similar ao da Potência Limitada, mas como é mais fácil ganhar níveis de habilidade do que aumentar a Potência, é muito menos provável que esta opção vá frustrar seus jogadores. Na verdade, como os PCs podem adquirir rapidamente perícias psíquicas completamente novas, isto irá duplicar o aparecimento repentino de novas habilidades, tão comum em muitos psis da ficção científica.

Psiquismo Não Violento

Caso esta opção seja usada, os poderes psíquicos nunca podem ferir ninguém diretamente — perícias que podem causar dano na forma de fadiga ou perda de pontos de vida como Golpe Mental, Pirocinese e Telecinese simplesmente não estão disponíveis, ou de acordo com o GM, não funcionam em serem vivos! Isto forçará os PCs a usarem táticas e habilidades mais sutis, ou então a recorrer a formas mais comuns de violência. Isto pode ser interessante em uma campanha orientada para o mistério, ou uma em que os psis são definidos como eticamente superiores à humanidade normal. Com esta restrição em efeito, muitos psis podem decidir comprar a desvantagem Pacifismo, enquanto outros irão aprender perícias com armas ou artes marciais.



Desvantagens Físicas

Um personagem clássico do gênero é o psi fisicamente debilitado cujos imensos poderes mentais — que talvez tenham sido despertados em função de sua deficiência — permitem que ele transcenda a fragilidade de seu corpo.

Psis cegos podem usar Clarividência ou Percepção TK como um substituto parcial para sua visão, ou Recepção Telepática para ver através dos olhos de outra pessoa ou de um animal treinado. A Telepatia pode servir como substituto para a voz ou a audição, e a Telecinese pode compensar um membro perdido. Com os poderes certos, até mesmo um paraplégico poderia participar de uma aventura usando a Projeção Astral para acompanhar seus aliados em ação.

Tomando cuidado para não penalizar o jogador criativo, o GM deveria reduzir o valor de uma desvantagem física se o psi for capaz de usar seus poderes para compensá-la de forma eficiente. Lembre-se que uma *Desvantagem* que não represente nenhuma desvantagem não vale nenhum ponto.

Desvantagens Mentais

Psis que vivam em um mundo onde seus poderes são raros geralmente sofrerão de várias desvantagens mentais, talvez devido à pressão por serem “diferentes” do resto da humanidade, ou possivelmente como um efeito colateral de suas habilidades. Algumas Desvantagens Mentais podem estar relacionadas a habilidades psíquicas: um Pirocinético poderoso pode ser um piromaniaco (ou sofrer de pirofobia!). Ou alguém com Recepção Telepática e a limitação Incontrolável pode ter sua mente fragmentada em múltiplas personalidades sob a pressão do pensamento dos outros.

Por outro lado, desvantagens “negativas” (incluindo desvantagens medianas como Luxúria, Ciúme ou até mesmo Timidez) podem ser muito raras numa comunidade telepática: muito provavelmente elas já teriam sido descobertas e “curadas”.

Artistas

O Artista é um psi que usa seu poderes para entreter os outros. Pode ser que ele acredite neles, ou apenas os use de forma subconsciente. O tipo mais comum é o “mentalista” que entretém platéias com truques do tipo adivinhar o conteúdo de envelopes, desaparecer dentro de caixas seladas e entortar colheres. Pelo fato de não esconder seus poderes, o Artista pode ser facilmente recrutado por agências, pesquisadores ou indivíduos que estejam à procura de um psi.

Em mundos nos quais o psiquismo é mais desenvolvido, os telepatas poderiam ser contratados para moldar sonhos divertidos ou realizar jogos mentais excitantes com clientes exclusivos. Os psis dotados de Psicocinese (e talvez Psicoteleporte) podem competir em eventos esportivos especiais, ou até mesmo realizar performances em circos.

Pode ser também que os Artistas usem seus poderes psíquicos de forma mais velada. Atores de teatro, dançarinas, cantores, ou comediantes poderiam usar Recepção Telepática ou Percepção de Emoção para sentir como está o humor do seu público e ajustar seu ato de acordo com isso. Um psi com Sugestão ou Telecontrole seria capaz de manipular as reações do público de forma mais direta — e se tiver Vampirismo Psíquico, ele poderá se alimentar da adulação como uma droga! Um atleta profissional, um acrobata de circo, um prestidigitador, um mestre das escapadas ou um dublê podem se utilizar de Psicocinese ou Psicoteleporte para realizarem feitos “impossíveis”.

Vantagens: Boa Aparência, Aptidão Musical, Reputação, Voz Melodiosa, Status.

Desvantagens: Vício, Mau Humor, Luxúria, Excesso de Confiança, Segredo.

Perícias: Atuação, Trovador, Dança, Instrumento Musical, Performance, Prestidigitação, Canto. Qualquer perícia atlética.

Habilidades Psíquicas: Veja acima.

Exemplo: Tamisen, do livro *Perilous Dreams* de Andre Norton.



Detetive Psíquico

O detetive psíquico usa Telepatia e PES para resolver crimes e procurar pessoas desaparecidas. Ele pode ser um consultor particular, ou um consultor não oficial para um departamento de polícia ou do governo local, um oficial da lei ou até mesmo um agente da Patrulha Interestelar. Uma variação deste tema é o repórter psíquico, farejando histórias e descobrindo conspirações. O “detetive” também pode ser um indivíduo completamente secreto, como Telzey Amberdon do livro de James Schmitz, que simplesmente usava seus poderes para reparar qualquer mal com que ele encontrava em seu caminho.

Com uma Potência alta o suficiente, um detetive psíquico poderia se tornar um verdadeiro “detetive de poltrona”, usando projeção astral, sua telepatia de longo alcance e precognição para resolver os casos sem mesmo ter de deixar o conforto do lar!

Vantagens: Poderes Legais, ou um Patrono no departamento de polícia é útil. Uma boa Reputação é interessante para atrair clientes ou para obter informações. Intuição também é ótimo se todo o resto falhar!

Desvantagens: Inimigos, Senso de Dever (para com seus clientes) ou Dever (para com a força policial). Excesso de peso, ou uma desvantagem física, são típicas dos detetives de poltrona clássicos.

Perícias: Conhecimento do Terreno, Briga, Criminologia, Lábria, Armas de Fogo ou Armas de Feixe, Interrogatório, Pesquisa, Sombra, Manha e perícias relacionadas com veículos ou espaçonaves.

Habilidades Psíquicas: Todas as perícias de PES (especialmente Noção do Perigo e Psicometria) e todas as perícias de Telepatia (principalmente Recepção Telepática, Metaideomorfose e Farejar Assinatura). Veja o parágrafo *Mistério e Psiquismo*, na pág. 114. Uma variação sobre esse tema é o detetive que investiga psis, mas ele próprio é uma pessoa normal ou um poderoso Antipsi.

Exemplo: Gil Hamilton do livro *The Long ARM of Gil Hamilton* de Larry Niven.

Titeriteiro

O titeriteiro usa o psiquismo para influenciar as pessoas que estão a sua volta. Não precisa ser algo tão visível quanto Telecontrole ou Sugestão — um psi poderia usar Percepção de Emoção ou Recepção Telepática para ver como as pessoas estão *realmente* reagindo ao que quer que ele esteja dizendo, e através de um constante monitoramento dos sentimentos de sua audiência, moldar suas palavras e ações à medida que fala para poder manipulá-las com perfeição, dizendo as coisas certas na hora certa.

Em geral, um titeriteiro está em uma posição de poder, ou nos bastidores tentando chegar lá. Pode ser que ele tenha um objetivo específico, ou que simplesmente sinta prazer em manipular as pessoas. Um titeriteiro poderia ser um político, um burocrata experiente, um líder religioso ou um executivo de uma corporação. Ele não tem necessariamente de ocupar uma alta posição na hierarquia: ele pode ser um vendedor bem sucedido ou a garota mais popular da escola. O maior medo de um titeriteiro, sempre, é ser desmascarado: mesmo que ele só tenha usado seus poderes para obter informações, as pessoas sentirão que foram coagidas.

Vantagens: Carisma, Clericato, Reputação, Status, Força de Vontade, Riqueza.

Desvantagens: Inveja, Megalomania, Segredo.

Perícias: Administração, Detecção de Mentiras, Diplomacia, Lábria, Liderança, Serviço Secreto, Política e Sex Appeal.

Habilidades Psíquicas: Telepatia, especialmente as perícias Aspecto, Percepção de Emoção, Sugestão, Telecontrole e Recepção Telepática.

Exemplo: *Fantoches*, de Stephen Leigh, que aparece na série *Cartas Selvagens*, editada por George R. R. Martin.



Sensitivo

O sensitivo é um psi que é particularmente talentoso na recepção de informação extrasensorial. Alguns sensitivos são empáticos que se especializam em detectar pensamentos ou emoções. Outros são psíquicos ou clarividentes com poderosas habilidades de PES.

Antecedentes Incomuns

A vantagem *Antecedentes Incomuns* (veja pág. 95) é a ferramenta mais importante que o GM possui se ele está tentando equilibrar os pontos de pessoas dotadas de poderes psíquicos e outros personagens de *GURPS*. Se não for definido nenhum custo de Antecedentes Incomuns, dois personagens de 100 pontos, um psi e outro não, irão diferir enormemente em suas habilidades.

Em uma campanha onde todos os PCs são psis isto não representa muito problema — contanto que o GM não espere que seus NPCs não-psis construídos com o mesmo número de pontos possam se equivaler aos psis. Em uma campanha em que alguns dos personagens possuem poderes psíquicos, ou quando o GM pretende usar psis numa campanha que não seja de *Supers*, ele deveria procurar estabelecer um custo pesado de Antecedentes Incomuns para aqueles que queiram ter acesso às habilidades especiais descritas no *GURPS Psiquismo*.

O Não-Psi em uma Campanha de Psiquismo

Algumas vezes é divertido jogar com o único não-psi numa campanha cheia de pessoas com poderes psíquicos. Sob quais circunstâncias ele iria se aventurar com um grupo de psis? Talvez ele tenha sido contratado para fornecer perícias úteis que o grupo não possui, trabalhando como um cientista, técnico ou guarda-costas. Uma vez que ele não tem seus pontos comprometidos em poderes e perícias psíquicas, ele pode ser muito competente no que faz e ainda tirar vantagem de uma grande variedade de tecnologia psíquica. Talvez ele seja um pesquisador que deseja estudar o psiquismo de perto, para comprovar ou corrigir suas teorias. Ou, no caso do psiquismo ser ilegal, ele faça parte de uma polícia antipsi que tenha se cansado de matar. Ele teria o conhecimento dos procedimentos e táticas policiais, e talvez até mesmo contatos úteis na antiga agência, mas teria inimigos no governo e na resistência.

Outra alternativa é escolher um dos tipos de personagens psíquicos (p.ex., o Caçador de Fantasmas ou o Agente de Espionagem) e assumir que eles se apoiam em equipamentos psíquicos ao invés de habilidades naturais. O personagem seria muito bem treinado em Operação Eletrônica (Psicotrônica) e começaria o jogo com uma grande variedade de dispositivos psíquicos, sejam eles comprados ao custo normal em dinheiro se sua legalidade assim o permitir, ou ganhos através de Antecedentes Incomuns ou um Patrono que os forneça.

Mudanças de Regras na Criação de Personagens

Existem algumas pequenas diferenças entre a terceira edição do *Módulo Básico* e este livro. Nenhum delas é especialmente grande — elas apenas refletem uma forma de melhorar o equilíbrio do jogo ou tornar o sistema mais consistente de forma geral. Quando editarmos o *MB — Terceira Edição*, iremos fazer os ajustes necessários.

Ampliações e Limitações

As ampliações foram acrescentadas. O modo como as limitações funcionam foi mudado neste livro. O resultado é praticamente o mesmo, mas é mais fácil de explicar e calcular. Ele também é completamente compatível com *GURPS Supers*.

Custo de Perícia Única para Percepção Psíquica

O custo da Percepção Psíquica como perícia única cai de 2 para 1 — ringuém a estava comprando a 2 pontos por nível.

Tabela de Massa TK

Esta é a maior mudança; ela não afeta a criação dos personagens, mas afeta sua capacidade. Com TK acima do nível 16, ao invés de dobrarmos passamos a adicionar +125 kg por nível. Assim, Telecinéticos “destruidores de mundos” não podem mais ser criados com apenas 100 pontos...

Resistência Psíquica

Esta agora é uma vantagem ao invés de uma perícia, assim não-psis também podem adquiri-la.



Pode acontecer dos sensitivos serem algumas vezes vulneráveis demais às emanções psíquicas que eles captam — o ruído mental constante gerado pelos pensamentos e emoções das outras pessoas pode se tornar rapidamente uma coisa insuportável, enquanto os resíduos psíquicos gerados por uma metrópole moderna são muitas vezes terrivelmente dolorosos. Por esta razão, muitos sensitivos optam por morar longe das cidades e das pessoas. Mas seus próprios poderes fazem com que eles sejam altamente empáticos, e muito poucos conseguem resistir a um pedido de ajuda honesto.

Vantagens: Empatia com Animais, Empatia, Noção do Perigo, Reputação.

Desvantagens: Pacifismo, Timidez, Supersensibilidade. Um sensitivo empático pode ser muito honesto ou diplomático a ponto de ser um Mentiroso Compulsivo, pois ele não quer correr o risco de ofender ninguém.

Perícias: Artista, Detecção de Mentiras, Naturalismo, Ocultismo, Filosofia, Psicologia, Teologia e Escrita. Se ele possuir perícias de combate, elas serão do tipo não letal, como Judô ou Bastão.

Habilidades Psíquicas: PES; Telepatia e algumas vezes Cura Psíquica.

Exemplo: Lady Miyago, da série de HQs *Akira* de Katsuhiro Otomo.

Übermensch

O Übermensch (“super-homem”) sabe que suas habilidades o tornam diferente e superior aos humanos normais. Por isso, ele se sente alienado das pessoas mundanas que existem a sua volta. Ele pode optar por ajudar o resto da humanidade, ou ele pode considerar as pessoas normais como crianças perigosas, ou algo pior.

Esta pessoa provavelmente será um titã solitário, talvez à procura de outros como ele ou procurando apenas a paz. Pode ser que alguns tentem controlar o mundo. Suas habilidades psíquicas (e muitas vezes seus atributos mentais e físicos) deveriam ser superiores ao normal. Num mundo de pessoas normais, ele é um psi talentoso. Num mundo de psis, ele é um psi realmente poderoso.

Uma variação deste tema é a pessoa que é física e mentalmente diferente — talvez um mutante ou um alienígena. Isto pode adicionar vantagens ou desvantagens extras ou características exóticas.

Vantagens: Carisma, Memória Eidética, Força de Vontade.

Desvantagens: Aparência, Megalomania, Excesso de Confiança, algumas vezes Juventude.

Perícias: Praticamente qualquer uma.

Habilidades Psíquicas: Normalmente Recepção Telepática ou Precognição, mais outras habilidades.

Exemplo: Marc Remillard, do livro *Saga of Pliocene Exile* de Julian May.

Guerreiro

O guerreiro pode ser um soldado, um membro da resistência, um oficial de polícia ou um espião, mas, qualquer que seja sua profissão, ele vê seus poderes como uma arma que lhe foi dada para ser usada em combate. Alguns guerreiros psíquicos poderiam ser membros de uma ordem mística de guerreiros, enquanto outros são mais pragmáticos em sua abordagem do psiquismo.

O guerreiro pode usar suas habilidades diretamente, atacando com golpes de força mental, ou ele pode optar por usar armas normais, utilizando seus poderes psíquicos para levar uma vantagem sutil sobre seus oponentes. Decida se ele irá lutar sozinho ou fará parte de um grupo: um super-guerreiro solitário precisa de um conjunto de habilidades, enquanto que o membro de uma equipe pode optar por se especializar.

Vantagens: Reflexos em Combate, Poderes Legais ou Posto Militar, Força de Vontade, Rijeza.

Desvantagens: Código de Honra, Dever, Excesso de Confiança.

Perícias: Liderança, Furtividade, Tática, Estratégia e todas as perícias com armas. Um psi com Senso de Combate pode ser um excelente piloto aéreo ou espacial.

Habilidades Psíquicas: A maioria dos poderes tem perícias que podem ser usadas em combate. Além dos ataques e defesas diretos, o Psicoteleporte pode ser vital para comandos, a Precognição é útil para líderes, e Recepção e Transmissão Telepática são extremamente valiosas na formação de uma gestalt ofensiva.

Exemplo: Kimball Kinnison, da série *Lensman* de E.E. “Doc” Smith.

VANTAGENS, DESVANTAGENS E PERÍCIAS

Muitas das vantagens, desvantagens e perícias existentes no *GURPS* podem ser usadas de uma forma nova em uma campanha de psiquismo. Além disso várias habilidades e desvantagens novas são apropriadas para psis.

Riqueza e Posição Social

Numa cultura na qual a existência de poderes psíquicos é conhecida, os talentos psíquicos podem determinar o papel de uma pessoa na sociedade. Se os psis forem uma elite privilegiada, todos os personagens que tiverem psiquismo deveriam comprar Status 1 (ou talvez mais alto) e um nível de Riqueza maior ou igual a Confortável. Os psis que não comprarem estas vantagens deveriam ter uma boa justificativa para isso: talvez eles sejam rebeldes ou párias, por exemplo, ou decidiram manter seus poderes ocultos por alguma razão.

Em uma sociedade dominada por psis, os não psis podem ficar restritos a um nível inferior de status ou um nível de riqueza abaixo da média, seja devido à legislação ou simplesmente porque eles não são capazes de competir com os psis. Pode ser que eles também sejam proibidos de possuir vantagens como Poderes Legais, Clericato, ou Posto Militar, ou pelo menos estarem limitados com relação ao nível que eles podem atingir destas vantagens.

Pode ser que estas mesmas restrições se apliquem aos psis, se existir um racismo anti-psi extremamente difundido na sociedade. Se os psis forem caçados ou escravizados, todo psi conhecido possuirá um status negativo e pouca ou nenhuma riqueza, embora seja possível que existam psis ocupando altos cargos que mantêm seus poderes em segredo (veja a desvantagem *Segredo*, pág. 98).



VANTAGENS

Empatia com Animais

veja MB pág. 19

Esta vantagem também concede um bônus igual a +4 quando o personagem está usando qualquer perícia telepática em um animal, com exceção de Golpe Mental e Espada Mental. Ela adiciona um bônus igual a +2 ao resultado do teste de reação, quando o personagem estiver tentando se unir com uma Criatura Catalisadora (veja pág. 54).

Clericato

veja MB pág. 19

Muitas religiões não têm nenhuma doutrina com relação ao psiquismo, seja devido a uma atitude iluminada ou à descrença. Se for este o caso, os membros daquela religião podem usar seus poderes como desejarem, desde que eles sigam os preceitos da fé.

Outros credos podem se recusar a ordenar psis, ou até mesmo proibir todos os membros da fé de praticarem algumas ou todas as perícias psíquicas, talvez aplicando algumas restrições ou proibições que eles tenham com relação ao uso mágico de poderes psíquicos. Isto pode ficar complicado se a religião em questão acredita em milagres ou na intervenção divina — como você pode saber a diferença entre um curandeiro pela fé cujos poderes são de origem miraculosa, e uma pessoa que acredita piamente na fé mas está se utilizando de seus poderes de Cura Psíquica inconscientemente?

Por último, se a existência de habilidades psíquicas for um fato conhecido, pode ser que algumas crenças estejam estimulando ativamente as habilidades psíquicas (ex. religiões da Nova Era), ou façam com que a posse de poderes psíquicos seja uma aptidão obrigatória para se ocupar altos postos na hierarquia da igreja.

Noção do Perigo

veja MB pág. 20

Esta é uma habilidade psíquica em campanhas nas quais o psiquismo existe. Um personagem com Noção do Perigo tem o poder PES com 5 níveis de Potência, sem nenhum treinamento. A detecção está limitada a ameaças que estejam a menos de 4 metros de distância, a não ser que a potência seja aumentada.

Empatia

veja MB pág. 20

Esta é uma habilidade psíquica em campanhas nas quais o psiquismo existe. Um personagem com Empatia possui o poder Telepatia com 3 níveis de Potência, sem nenhum treinamento. O alcance é limitado a 1 metro a não ser que a Potência seja aumentada.

Força de Vontade

veja MB pág. 23

Esta vantagem é muito útil para qualquer personagem em uma campanha psíquica, pois a maioria dos testes de resistência contra habilidades ou dispositivos psíquicos é feita contra a Força de Vontade. Os PCs que não têm Escudos Mentais telepáticos deveriam considerar a compra de altos níveis de Vontade!

Para haver equilíbrio durante o jogo, o GM deveria refletir sobre a possibilidade de impor um limite para a Vontade dos personagens igual a 20 (ex.: alguém com IQ 15 poderia ter no máximo 5 níveis de Força de Vontade).

Antecedentes Incomuns

veja MB pág. 23

Esta vantagem é relativa numa campanha de psiquismo. Dependendo do mundo, ser um mutante voador com poderes de PES poderia ser considerado muito incomum, um pouco estranho ou completamente normal.

Se os poderes psíquicos forem desconhecidos ou pouco comuns, até mesmo um poder relativamente trivial como Criocinese poderia tornar seu dono poderoso (ou, no mínimo, rico). Por isso, esta vantagem é usada para "equilibrar" o personagem psi com um personagem normal. Se não estiver preocupado com isto, o GM pode simplesmente ignorar os Antecedentes Incomuns. Por outro lado, se alguns PCs possuírem habilidades psíquicas em uma campanha sem psiquismo, esta vantagem será necessária para equilibrar o jogo.

Custos sugeridos para Antecedentes Incomuns seriam:

Os poderes psíquicos são incrivelmente raros (os PCs são os únicos psis no planeta): 250 pontos.

Os poderes psíquicos são muito raros (os PCs e um ou dois grupos são os únicos psis no planeta): 200 pontos.

NOVAS VANTAGENS

Ser Composto Apenas de Pensamento 250 pts

Você não tem nenhuma espécie de corpo físico. Você existe apenas no reino do pensamento, que se sobrepõe ao plano astral, o plano "insubstancial", e outras regiões inimagináveis para a humanidade. Você tem atributos normais e é capaz de se passar por um ser humano no plano astral. Você é capaz de voar a uma velocidade igual ao seu parâmetro Deslocamento; no entanto, a maioria dos seres compostos apenas de pensamento consegue se teleportar. Você é capaz de perceber o plano físico, mas só consegue se comunicar com ele ou manipular objetos materiais através de poderes psíquicos.

Um Ser Composto Apenas de Pensamento é muito mais poderoso do que alguém que tem a desvantagem de ser uma *Entidade Astral* (veja pág. 98). Enquanto uma Entidade Astral está aprisionada no plano astral e só consegue perceber o mundo físico indistintamente, um ser Composto Apenas de Pensamento é capaz de perceber perfeitamente o plano físico, e ilimitados outros planos.

É mais provável que os Seres Compostos Apenas de Pensamento sejam NPCs, mas de vez em quando um PC pode alcançar este estado. O valor desta vantagem foi calculado com base nos seguintes poderes do *GURPS Supers* — consulte o livro, se quiser mais detalhes, mas os nomes devem dar uma boa idéia do que são os poderes: Não Precisa Respirar, Não Precisa Comer ou Beber, Não Precisa Dormir, Capaz de Voar, Invisibilidade, Insubstancialidade, Visão de 360 graus. Foram adicionados 15 pontos para cobrir os 5 níveis de Potência obrigatórios de Projeção Astral; é possível adicionar mais níveis a qualquer momento.

Como se Tornar um Ser composto Puramente de Pensamento: Se o GM permitir, qualquer Telepata pode tentar um teste de [Potência+Vontade-25] quando morrer. Se for bem sucedido, ele pode "entrar" neste estado, usando pontos de personagem que ele ganhará mais tarde para pagar por esta vantagem. Se conhecer a

Os poderes psíquicos são raros (existe apenas uma dúzia de psis em cada país): 150 pontos

Os poderes psíquicos estão difundidos (quase todas as grandes cidades têm um ou dois psis conhecidos): 100 pontos.

Os poderes psíquicos são comuns (não é incomum ver um psi ou dois enquanto se está fazendo compras no supermercado): 50 pontos.

Os poderes psíquicos são muito comuns (todo mundo conhece um psi): 25 pontos.

Todo mundo tem poderes psíquicos: nenhum ponto.

Pode ser necessário um custo extra para alguém que tenha perícias ou poderes exclusivos comparado com seus companheiros (ex. ele é um dos únicos que tem o poder de se teleportar num mundo de telepatas), ou alguém livre das limitações que o GM decidiu que a maioria dos outros psis tem.

perícia Transferência Mental, ele poderá tentar permutar a mente com um ser vivo e ganhar um corpo. O indivíduo que mergulha no reino do pensamento tem de tentar um teste similar, mas com [Potência+Vontade-15].

Se houver um Ser Composto Puramente de Pensamento velho e bastante experiente (não um ex-PC), presente no momento da morte do PC, ele poderá ajudá-lo de alguma forma incompreensível, o que corresponde a um bônus igual a +10 no teste para ver se ele consegue realizar a transição.

Elo Mental

1 ponto por nível

Alguns Telepatas desenvolvem um elo mental permanente com um indivíduo específico que é tão forte que parece que a telepatia funciona a distâncias maiores do que o usual. Isto geralmente é uma manifestação de uma união psíquica muito próxima — um par de gêmeos idênticos poderia compartilhar um Elo Mental, ou dois telepatas que estão completamente apaixonados um pelo outro poderiam desenvolver um elo espontaneamente. O personagem precisa ter o poder Telepatia para poder ter a vantagem Elo Mental, mas a pessoa à qual ele está ligado não precisa ser um telepata. Dois telepatas podem estar ligados mentalmente, mas os dois têm de pagar pela vantagem.

Ter um Elo Mental permanente é uma vantagem que custa 1 ponto por nível, e só funciona com aquela pessoa. Sempre que você usar qualquer perícia Telepática na pessoa à qual você está ligado, sua Potência Telepática e seu Nível de Habilidade em qualquer habilidade que você estiver usando recebem um bônus igual ao nível de ligação mental. O reverso não se aplica, a não ser que ambos possuam Elo Mental.

Exemplo: Isolda tem um elo mental com seu amante Orion. Ela pagou 10 pontos de personagem por isto, portanto ela tem um Elo Mental de nível 10. Quando Isolda usa telepatia para entrar em contato com Orion, sua Potência e seu Nível de Habilidade são tratados como se eles fossem 10 níveis mais altos, o que permite que ela o alcance a uma distância muito maior do que a normal. Contudo, se Orion também fosse um telepata, ele não ganharia nenhum bônus para entrar em contato com Isolda, a não ser que ele também tivesse um Elo Mental com ela.

A critério do GM, um Telepata poder usar pontos de personagem ganhos para comprar (ou melhorar) um Elo Mental com qualquer Telepata com quem ele ou ela tenham uma relação excepcionalmente íntima. Os GMs não deveriam permitir Elos Mentais com inimigos, a não ser que os inimigos sejam muito íntimos do personagem.



Resistência Psíquica

2 pontos por nível

Esta vantagem interfere com todos os usos de psiquismo, amigáveis ou hostis, contra ou realizados por aquela pessoa. Esta vantagem nunca pode ser desligada!

Se você tem Resistência Psíquica, o nível de sua resistência é subtraído do Nível de Habilidade efetivo de qualquer tentativa psíquica da qual você é o objetivo, até mesmo psicocinese e clarividência.

Ela é também subtraída de seu próprio Nível de Habilidade efetivo em qualquer habilidade psíquica. Você ainda pode ter poderes psíquicos, contudo se sua Resistência Psíquica for muito alta, será difícil para você desenvolver qualquer habilidade psíquica significativa.

A Resistência Psíquica pode também interferir com alguns tipos de tecnologia psíquica; isto depende de cada dispositivo.



Não é obrigatório ter Antecedentes Incomuns para poder ter Resistência Psíquica.

Nota: A Resistência Psíquica fazia parte do Antipsi no *Módulo Básico* — agora ela é uma vantagem independente.

DESVANTAGENS

Vício

veja MB pág. 30

Os Psis podem acabar se viciando em algum tipo de droga psíquica exótica descrita neste livro, especialmente o Fogo Azul e a Tempestade Cerebral (pág. 78).

O GM pode decidir que as perícias psíquicas de qualquer personagem ficarão fora de controle (i.e. passarão a sofrer da limitação *Incontrolável* descrita na pág. 30), se eles estiverem sob a influência de drogas alucinógenas ou muito embriagados.

Um psi pode ser viciado no uso de uma perícia de Vampirismo Psíquico, principalmente Roubar Energia, Roubar Emoções, ou Roubar Sonhos. Este vício valeria -5 pontos (porque não existe custo em dinheiro). Se ela for altamente ou completamente viciante, o custo em pontos deveria ser aumentado em 5 ou 10 pontos. A Legalidade vai depender de como os psis são tratados, se a drenagem foi realizada num objetivo que desejava cooperar ou não, e se existe um código criminal para ataques psíquicos. O viciado tem de ser bem sucedido no uso de seu poder em uma pessoa pelo menos uma vez por dia; uma falha tem como resultado os efeitos habituais da abstinência.

Inimigos

veja MB pág. 39

Se a sociedade for hostil para com os poderes psíquicos, é possível que todos os psis e seus simpatizantes tenham um inimigo em comum, como Multidões Enfurecidas ou uma Polícia Antipsi.

Honestidade

veja MB pág. 33

Numa sociedade de leitores de mentes, todos, com exceção de alguns desviantes ou exilados, seriam obrigados a ter esta "desvantagem".

Pacifismo

veja MB pág. 35

Assume-se algumas vezes que uma cultura telepática — ou qualquer personagem que tenha habilidades de leitura de mentes ou empatia — pode ser mais ético do que a humanidade normal, pois suas habilidades psíquicas permitem que eles compreendam melhor e simpatizem com seus companheiros. Da mesma forma que Honestidade e Veracidade, em algumas culturas telepáticas toda pessoa normal poderá ter algum grau de Pacifismo.

Estigma Social

veja MB pág. 27

Em sociedades nas quais o psiquismo existe abertamente, os psis podem estar submetidos a alguma forma de estigma social, normalmente Grupo Minoritário (-10 pontos), se o psiquismo for legalmente tolerado mas for alvo da desconfiança dos cidadãos. Se

forem mantidos reclusos, recrutados ou escravizados eles seriam Propriedade Valiosa (-10 pontos). Se ser um psi (ou pelo menos um psi livre) for ilegal, uma pessoa que usa poderes psíquicos poderá ser um Fora da Lei (-15 pontos).

Estas desvantagens são melhor definidas pelo Status (veja acima). *Exemplo:* Se forem escravizados, os psis seriam Propriedade Valiosa com Status igual a -4, enquanto que, se todos os psis forem recrutados pelo serviço militar ou governamental, eles continuariam sendo Propriedade Valiosa, mas poderiam ter Status normal ou elevado.

Numa cultura na qual os psis são dominantes, é possível que as pessoas normais sejam consideradas Cidadãos de Segunda Classe (-5 pontos) ou Bárbaros (-15 pontos).

Desdobramento de Personalidade

veja MB pág. 37

Para um personagem com a versão de 15 pontos desta desvantagem, algumas perícias telepáticas só afetarão a personalidade do objetivo que estiver prevalecendo no momento.

Exemplo: Se um personagem sofreu uma Metaideomorfose total de sua personalidade vigente, pode ser que ele ainda funcione normalmente quando mudar para a outra. De forma similar, a Recepção Telepática só conseguirá vasculhar um conjunto de memórias, e uma pessoa submetida à tensão de um Telecontrole poderia vir a reverter para uma personalidade diferente que seria mais capaz de resistir à dominação.

Por outro lado, a tensão de um ataque psíquico (ou até mesmo a tentativa de se usar habilidades psíquicas) poderia disparar a mudança de personalidade.

Qualquer tentativa de Recepção Telepática que alcançar o subconsciente revelará a existência de uma Desdobramento de Personalidade. Se estiver ciente das múltiplas personalidades de seu objetivo e de que só conseguirá afetar uma delas, o psi poderá escolher qual personalidade ele afetará.

Um personagem com Desdobramento de Personalidade pode ter até 50 pontos de diferença entre as fichas de personagem de cada personalidade (veja MB pág. 37) — e se for um psi, ele poderia usar alguns destes pontos para comprar habilidades psíquicas múltiplas, talvez refletindo facetas de cada personalidade (ex.: um pirocinético mal-humorado, ou um teleportador covarde). Isto permite que ele tenha vários poderes diferentes sem nenhum custo extra, mas ele só conseguiria usar um conjunto de poderes por vez, e o jogador não teria nenhum controle sobre o conjunto de poderes que estaria disponível em cada momento!

NOVAS DESVANTAGENS

Entidade Astral

-25 pontos

Você existe apenas no plano astral. Você tem todos os atributos, habilidades, etc. de um personagem normal, mas eles só funcionam dentro do plano astral, com exceção daquelas poucas habilidades psíquicas que conseguem atravessar planos (veja pág. 10). Você é capaz de detectar o plano físico, mas só consegue se comunicar com seres físicos através do psiquismo a não ser que eles entrem no plano astral.

Se um ser humano for aprisionado no plano astral (pela morte de seu corpo, por exemplo), este será o tipo de criatura em que ele se transformará, mas ele não receberá nenhum ponto por isto a não ser que ele tenha começado o jogo desta forma.

Uma criatura da rede ou um netrunner preso na rede devido à morte de seu corpo, estaria numa situação similar — só que no ciberespaço e não no plano astral.

Cérebro sem Corpo

-100 pontos

Você não possui membros, órgãos sensoriais, sistemas cardiovascular ou gastrointestinal, etc. Você é um cérebro sem corpo, e qualquer informação sensorial deve ser fornecida através de habilidades psíquicas ou por conexão de cabos.

Seu tecido cerebral deve ser mantido por um sistema de nutrientes artificiais. Isto irá custar \$ 250.000 mais \$10.000/mês de manutenção em NT 8 (divida os custos pela metade em NT 9 e pela metade novamente em NT 10). O peso é 100 kg e o volume é de 0,2 metros cúbicos. Se sistemas deste tipo existirem no antiquado NT 7 aumente o espaço, o custo e o peso por um fator de 10 ou mais.

Você não possui o atributo Força, mas tem o atributo Destreza que será utilizado para aprender perícias físicas como Condução, que você pode exercer através de controle remoto. Seu cérebro físico possui um atributo de HT (para jogadas contra choque, etc.) contudo um único ponto de dano é o suficiente para deixá-lo inconsciente e dois ou mais pontos de dano real irão matá-lo. Seu sistema de suporte de vida pode possuir uma armadura (ou blindagem) — veja *Tecnologia Psíquica* para regras de RD dos equipamentos.

Apesar de você não possuir nenhuma força, você dispõe de um número de pontos de fadiga igual à sua IQ — estes são usados para calcular a perda de fadiga pelo uso de habilidades psíquicas ou ataques como Golpe Mental, e como forma de medir o desgaste psíquico. As regras para se recuperar fadiga são aplicadas normalmente.

Você não possui glândulas e, por conseguinte, é incapaz de sentir fortes emoções. Luxúria, Sanguinolência, Terror e excitação... todos estão perdidos para você. Você faz todas as jogadas de Verificação de Pânico com +5 e ignora qualquer resultado físico no caso de falha na Verificação de Pânico (vá lendo os resultados para baixo até encontrar o primeiro resultado mental aplicável). Contudo, você continua sendo capaz de sentir emoções intelectuais como um medo razoável, um ódio frio, amizade ou cobiça.

Pessoas sensíveis ou que sofram de necrofobia devem fazer uma Verificação de Pânico ao vê-lo; eles devem fazer uma jogada com um bônus igual a +2 se eles apenas falaram com você no telefone ou psiquicamente, e o conheçam ou possam adivinhar o que você é. Com exceção dos médicos, a maioria dos estranhos irá reagir com -1 quando encontrá-lo pessoalmente.

Você pode ter qualquer tipo de habilidade psíquica (o que o torna um "psiborgue"), e pode estar conectado a qualquer tipo de dispositivo psíquico que possa ser ligado a um sistema de interface psíquica. As drogas psíquicas podem ser ajustadas para serem administradas em você através de seus fluidos nutritivos, produzindo os efeitos normais. Através da telepatia você poderia sentir as emoções de outras pessoas ou ver através de suas mentes. A Projeção

Astral poderia lhe dar um tipo de mobilidade. Ficaria a cargo do GM decidir se sua forma astral é o corpo que você possuía (*se possuía*) ou um cérebro (com ou sem uma imagem do sistema de manutenção de vida). Se a tecnologia cibernética for avançada o suficiente, você pode possuir um dispositivo de interface que lhe permitiria se conectar a computadores, sintetizadores de voz, sensores, sistemas de comunicação e outras coisas similares — veja os suplementos *GURPS Cyberpunk* e *GURPS Ultra-Tech*.

Segredo

Variável

Um segredo é algum aspecto de sua vida (ou de seu passado) que você tem de manter escondido. Caso ele venha a público, a informação poderia ferir sua reputação, arruinar sua carreira, destruir suas amizades e possivelmente ameaçar sua vida.

O tipo de segredo mais comum em uma campanha de psiquismo é "Eu tenho poderes psíquicos". Em algumas sociedades, o Segredo pode ser o fato de você *não* ter poderes psíquicos se, por exemplo, você fizer parte da elite dominante da qual se espera que todos sejam psis!

O valor em pontos de um Segredo depende das conseqüências da revelação do segredo. Quanto piores forem os resultados, maior será o valor, conforme veremos a seguir:

Constrangimento Sêrio: Se esta informação vier à tona, você pode esquecer para sempre aquela promoção, ser eleito ou ter um bom casamento. Alternativamente, seu segredo pode ser um que irá simplesmente atrair atenção pública indesejada caso seja revelado. -5 pontos.

Rejeição Imediata: Se o seu segredo for descoberto, sua vida inteira irá mudar. Talvez você perca seu emprego e seja rejeitado pelos seus amigos e entes queridos, ou você pode simplesmente ser assediado por admiradores, cultistas, parentes há muito tempo perdidos ou a imprensa. -10 pontos.

Aprisionamento ou Exílio: Se as autoridades descobrirem seu segredo, você terá de fugir ou será aprisionado por um longo tempo (de acordo com o GM). -20 pontos.

Possibilidade de Morte: Seu segredo é tão terrível que você terá de enfrentar sua execução por parte das autoridades, linchamento por uma multidão ou assassinato por agentes inimigos se ele for revelado. -30 pontos.

Se um segredo se torna público, haverá um efeito negativo imediato, conforme descrito acima, que vai do constrangimento a possível morte. Existe um efeito duradouro — você repentinamente adquire novas desvantagens permanentes, cujo valor em pontos equivalem ao dobro do valor do segredo! Primeiro os pontos são usados para recomprar o Segredo, e podem então (de acordo com a decisão do GM) serem usados para recomprar outras desvantagens e (raramente) novas vantagens. Qualquer ponto que não for usado é perdido, reduzindo o valor em pontos do personagem.

As novas desvantagens que podem ser adquiridas devem ser compatíveis com o Segredo e devem ser determinadas (com a supervisão do GM) quando o personagem é criado. A maioria dos Segredos se transforma em Inimigos, Má Reputação e Estigmas Sociais. Eles também podem reduzir o valor de Status ou Riqueza — ir de Podre de Rico para meramente Muito Rico é, efetivamente, uma desvantagem de -10 pontos. Alguns segredos podem até mesmo se tornar desvantagens mentais ou psicológicas, apesar disso ser raro.

Caso o GM permita que você compre de volta uma velha desvantagem ou adicione novas vantagens, estas também devem ser compatíveis com o segredo. As desvantagens mais comuns de serem recompradas são Dever e Dependentes ("Deixando o emprego e a família para trás ele fugiu do país").

Em geral, um Segredo é ameaçado de vir à tona durante uma determinada sessão de jogo caso o GM obtenha 6 ou menos numa jogada de três dados feita antes do jogo começar. Contudo, como todas as outras desvantagens deste tipo, o GM não precisa se sentir preso ao resultado da jogada — se ele achar que o Segredo deveria vir à baila, ele virá!

Quando um Segredo aparece, ele geralmente não será feito publicamente, ao invés disso o personagem irá enfrentar algumas circunstâncias que podem resultar na revelação se ele não tomar as ações apropriadas. Isto pode fazer com que ele tenha de lidar com chantagem, roubar documentos incriminatórios, mudar sua identidade, ou encontrar alguém que seja bom em Metaideomorfose.

Independentemente da solução, ela será apenas temporária — o segredo irá reaparecer de novo e de novo até que, finalmente, ele venha à tona.

Os Segredos podem ser recomprados automaticamente através de sua exposição (veja acima) ou com pontos de personagem ganhos com o decorrer do jogo.

Sonâmbulo

-5 pontos

Você caminha enquanto dorme. Em geral, isto é apenas incômodo ou embaraçoso (a não ser que você caia da escada), mas pode ser muito perigoso, se você começar a andar dormindo quando estiver acampado em um território hostil!

Se o seu sonambulismo for fazer alguma diferença no desenrolar da aventura, o GM joga 3D toda vez que você for dormir. No caso de um resultado menor ou igual a 8, você terá um ataque de sonambulismo durante a noite. Você acorda depois de ter caminhado durante 1D minutos, ou se outra pessoa acordar você. O GM fará um teste de DX para ver se você tropeça enquanto desce escadas ou caminha em um terreno acidentado — se isto ocorrer você acordará repentinamente e estará mentalmente atordoado.

Enquanto você está caminhando devido ao sonambulismo, considera-se que você está no estado Hipnagógico (veja pág. 51) e por isso encontra-se muito suscetível a influências telepáticas. Um sonâmbulo com Psicoteleporte que normalmente apenas caminharia dormindo pode, ao invés disso, vir a realizar um *salto onírico* (veja pág. 49).

Supersensitivo

-2 pontos por nível

Esta desvantagem só está disponível para telepatas. Você é sensível aos pensamentos e emoções das outras pessoas *o tempo todo*. Você é capaz de ouvir os pensamentos de todos a sua volta como um irritante ruído psíquico baixo e constante, mas estes pensamentos estão sempre abaixo do nível mínimo necessário para que você possa compreendê-los conscientemente!

A distância que você capta este ruído psíquico baseia-se na *Tabela de Alcance Telepático* (pág. 20), usando-se o número de níveis que você tem nesta desvantagem no lugar da Potência para determinar a distância. *Exemplo:* Você tem 10 níveis de

Supersensitividade, portanto será afetado por qualquer pessoa que se encontre a menos de 100 metros de distância. Esta desvantagem valeria 20 pontos.

Enquanto você estiver dentro do alcance de outros seres sencientes (IQ 7+), seus atributos DX e IQ estarão submetidos a um redutor igual a -1, ou -2 se você estiver dentro do alcance de 10 ou mais pessoas, -3 se estiver no alcance de 100 ou mais pessoas, -4 se estiver no alcance de 1.000 ou mais, etc. Se seu atributo IQ ou DX for reduzido à metade de seu valor devido a esta penalidade, você desfalecerá e não realizará mais nenhuma ação até o ruído desaparecer. As pessoas que têm Escudo Mental não o perturbam.

Você não pode usar a Supersensitividade para obter informações sobre os pensamentos ou as emoções dos outros ou usá-la para determinar a localização delas (apesar de que o simples fato de receber ruído psíquico, e o nível deste ruído, irá lhe dizer que existem pessoas presentes dentro de seu alcance).

Qualquer droga ou dispositivo que aumente ou diminua o nível de Potência da Telepatia (não apenas o Nível de Habilidade) afetará esta desvantagem do mesmo modo. Exemplo: Isolda, com uma Supersensitividade igual a 5, toma uma droga psíquica que aumenta todos os seus poderes psíquicos (incluindo a Telepatia) em 50%. Seus poderes normais aumentam de nível, mas o mesmo acontece com sua desvantagem — enquanto a droga a afetar, ela terá uma Supersensitividade igual a 8.

Viciado em Telepatia

-10/-20

Você está tão acostumado a abrir sua mente e pensamentos para outros telepatas que você se torna solitário, deprimido e retraído quando lhe é negado este tipo de união mental. Para ter esta desvantagem você precisa ter as perícias Transmissão e Recepção Telepática com um NH maior ou igual a 10. Esta desvantagem é mais comum em sociedades abertamente telepáticas.

Para evitar os sintomas de abstinência, você tem de entrar em Comunicação Total (pág. 36) com outro telepata durante um minuto ou mais todos os dias. Se não o fizer, você deverá tratar a situação como uma síndrome de abstinência de drogas (MB pág. 30) com um redutor maior ou igual a -5 nas jogadas de recuperação, com exceção das jogadas que são feitas contra a Vontade ao invés da HT. Uma falha na jogada significa uma perda de HT. Caso você não consiga mais usar sua perícia Recepção Telepática (ex. seus poderes foram anulados de alguma forma), todas as jogadas estarão submetidas a um redutor igual a -10, uma vez que você não tem nem o conforto da mais mínima percepção telepática.

Enquanto estiver passando por esta fase de abstinência, você sofrerá de problemas mentais. Escolha uma das desvantagens a seguir que você ainda não tenha: Mau Humor, Timidez Severa, ou Paranoia. Se sobreviver à abstinência, você pode recomprar esta desvantagem ou substituí-la por uma das desvantagens mentais acima.

Esta desvantagem normalmente vale -10 pontos. Ela valerá -20 pontos se a união telepática tiver de ser com uma pessoa ou ser específico.

PERÍCIAS

Armeiro/NT (Armamentos Psíquicos)

veja MB pág. 53

Os armeiros podem se especializar em *armamentos psíquicos*. Isto permitirá que eles construam e reparem as armas, defesas, e acessórios de armas descritos no capítulo 4.

Armas de Feixe/NT (Neural)

veja MB pág. 49

A perícia Armas de Feixe (Neural) permite que a pessoa dispare Armas de Feixe psíquicas sem nenhuma penalidade. Ela também cobre as armas neurais não psíquicas, como armas paralizantes e para os nervos e projetores hipnagógicos.

Bioquímica/NT

veja MB pág. 60

Se tiver o equipamento apropriado, um personagem com esta perícia pode tentar criar ou analisar drogas psíquicas. Usando esta perícia ou Genética/NT, um cientista poderia realizar testes genéticos para determinar se um indivíduo possui ou não poderes psíquicos.

Os cientistas que têm a perícia Bioquímica podem escolher ter "bio-psiquismo" como um *especialização opcional* (MB pág. 59). Isto dá a eles uma familiaridade especial com a bioquímica do cérebro, e com a base química e genética das habilidades psíquicas.

Operação Eletrônica/NT (Psicotrônica) veja MB **pág. 58**

Os equipamentos psicotrônicos são uma especialização da Operação Eletrônica. Ela lida com a operação de qualquer tipo de dispositivo elétrico psíquico. Se o operador não tiver esta especialidade, a penalidade por não possuí-la é igual a -2, se o uso do dispositivo se enquadrar na mesma categoria da especialização que ele tem. Assim, alguém que tenha a perícia Operação Eletrônica (Comunicação) estaria sujeito a um redutor igual a -2 se estivesse usando um comunicador psicotrônico.

Eletrônica/NT (Psicotrônica) veja MB **pág. 60**

Esta é a perícia usada para desenvolver e consertar hardware psicotrônico — engenharia psicotrônica. Veja a perícia Operação Eletrônica acima.

Hipnotismo veja MB **pág. 56**

Um uso bem sucedido de Sugestão ou Telecontrole concede um bônus igual a +2 nos testes de Hipnotismo (MB **pág. 56**). Outras habilidades telepáticas não dão este bônus.

Um objetivo colocado em um transe hipnótico tem sua resistência diminuída contra a telepatia e o vampirismo psíquico. Para cada 2 pontos na margem pela qual a disputa de habilidade foi vencida, reduza a Vontade efetiva e a Potência de qualquer Escudo Mental natural (não artificial) em 1 ponto, apenas nas tentativas de resistir a habilidades telepáticas ou de vampirismo psíquico.

NOVAS PERÍCIAS

Percepção Corporal (Física/Difícil)

Pré-definida como DX-6 ou Acrobacia-3

Esta é a habilidade de se ajustar rapidamente depois de ter sido teleportado; o teste estará submetido a um redutor igual a -2 se você mudou sua orientação, -5 se você estiver mudando da posição vertical para a horizontal ou vice-versa! (Sim, você pode usar Psicoteleporte para ficar em pé em um turno no caso de ter sido derrubado — mas isto não é fácil!).

Um sucesso permite que você aja normalmente depois de ter sido teleportado. Uma falha significa que você está desorientado — não é possível nenhuma ação, com exceção de defesa, no turno em que você se teleportou. Uma falha crítica significa que você cai, fisicamente atordoado. Modificadores +3 se você tiver Senso de Direção ou Percepção Espacial 3 D.

Bloqueio Mental (Mental/Média)

Pré-definida como Força de Vontade-4

Esta é a habilidade de criar um bloqueio mental não psíquico para impedir que psis ouçam seus pensamentos ou emoções usando Percepção de Emoção ou Recepção Telepática (apenas).

Um exemplo de bloqueio mental poderia ser realizar cálculos matemáticos complicados, ou repetir um poema várias e várias vezes. Qualquer pessoa pode fazer isto durante um curto período de tempo (faça testes de IQ ou Vontade+4), mas manter deliberadamente um bloqueio mental enquanto está fazendo outra coisa, sob tensão, ou durante mais de um minuto, exige perícia.

O GM pode exigir um teste de Bloqueio Mental sempre que surgir a questão se alguém está ou não pensando em um assunto importante. Este procedimento é útil mesmo para aqueles que não têm a perícia — faça o teste com o valor pré-definido. Um novo teste pode ser exigido a cada minuto que a pessoa passar sem fazer nada, ou a cada turno no caso de combate ou de uma situação de tensão

Ocultismo veja MB **pág. 61**

A perícia Ocultismo raramente dará informações práticas sobre a maneira como as habilidades psíquicas funcionam. Ela é útil para pesquisar a história e a localização de indivíduos ou grupos que possam estar ligados ao psiquismo ou ao sobrenatural, ou para se pesquisar áreas supostamente “assombradas” que podem ser na verdade manifestações de psiquismo.

Psicologia veja MB **pág. 62**

Um parapsicólogo é um psicólogo que estuda pessoas com habilidades psíquicas. A Parapsicologia pode ser comprada como uma *especialização opcional* (MB **pág. 59**) por qualquer psicólogo.

Pode ser que os Psicólogos sejam capazes de descobrir a causa por trás da geração de eventos psíquicos espontâneos (veja **pág. 46**), ou descobrir o trauma profundo que está impedindo um paciente de “despertar” seus poderes psíquicos latentes.

Pode ser que os Psicólogos sejam capazes de determinar uma base psicológica para *limitações* específicas de perícias psíquicas (ex.: “Utilizável Apenas Contra o Sexo Oposto”), fornecendo assim uma forma racional de o jogador poder recomprar a desvantagem depois de ter se submetido à terapia ou análise.

Qualquer tipo de psicólogo pode receber um bônus em seu teste de Psicologia se ele estiver *dentro* da mente de seu objetivo usando a Recepção Telepática enquanto o examina. Veja *Recepção Telepática*, **pág. 25**, para ver como a perícia psicologia pode ser usada.

Outra especialização secundária útil em uma campanha de psiquismo é a psicologia dos sonhos — veja *Scanners dos Sonhos*, **pág. 65**.

(ex.: quando alguém está se esforçando para não pensar em uma coisa que o preocupa muito).

Se esta perícia for usada, faça uma Disputa de Habilidade entre o Bloqueio Mental e o NH em Recepção Telepática, uma vez por minuto. Esta Disputa é independente de qualquer teste necessário para fazer a perícia funcionar ou para se atravessar um Escudo Mental. Se o objetivo vencer, o atacante não terá conseguido obter nada além de poesia ou tabuadas de multiplicação. Se perder, ele não conseguiu bloquear. Um sucesso num teste de Recepção Telepática descobrirá parte ou tudo do que quer que ele estava pensando.

Se o personagem que estava usando o Bloqueio Mental sofrer uma falha crítica, *ele pensou naquilo que estava tentando evitar* — em detalhes — bem ali na superfície de sua mente!

Se não estiver fazendo nada além de se concentrar no Bloqueio Mental, o personagem recebe um bônus igual a +2. Se algum dos personagens estava mental ou fisicamente atordoado, ele estará submetido a um redutor igual a -3. Os testes para esconder emoções ao invés de pensamentos são mais difíceis, e estão submetidos a um redutor igual a -2 ou mais dependendo de quão difíceis de esconder o GM decidir que eles são. O GM pode impor penalidades adicionais devido a outras circunstâncias, como por exemplo, tentativas de bloquear mentalmente suas emoções enquanto se está emboscando seu inimigo mais odiado.

Parafísica/NT (Mental/Muito Difícil)

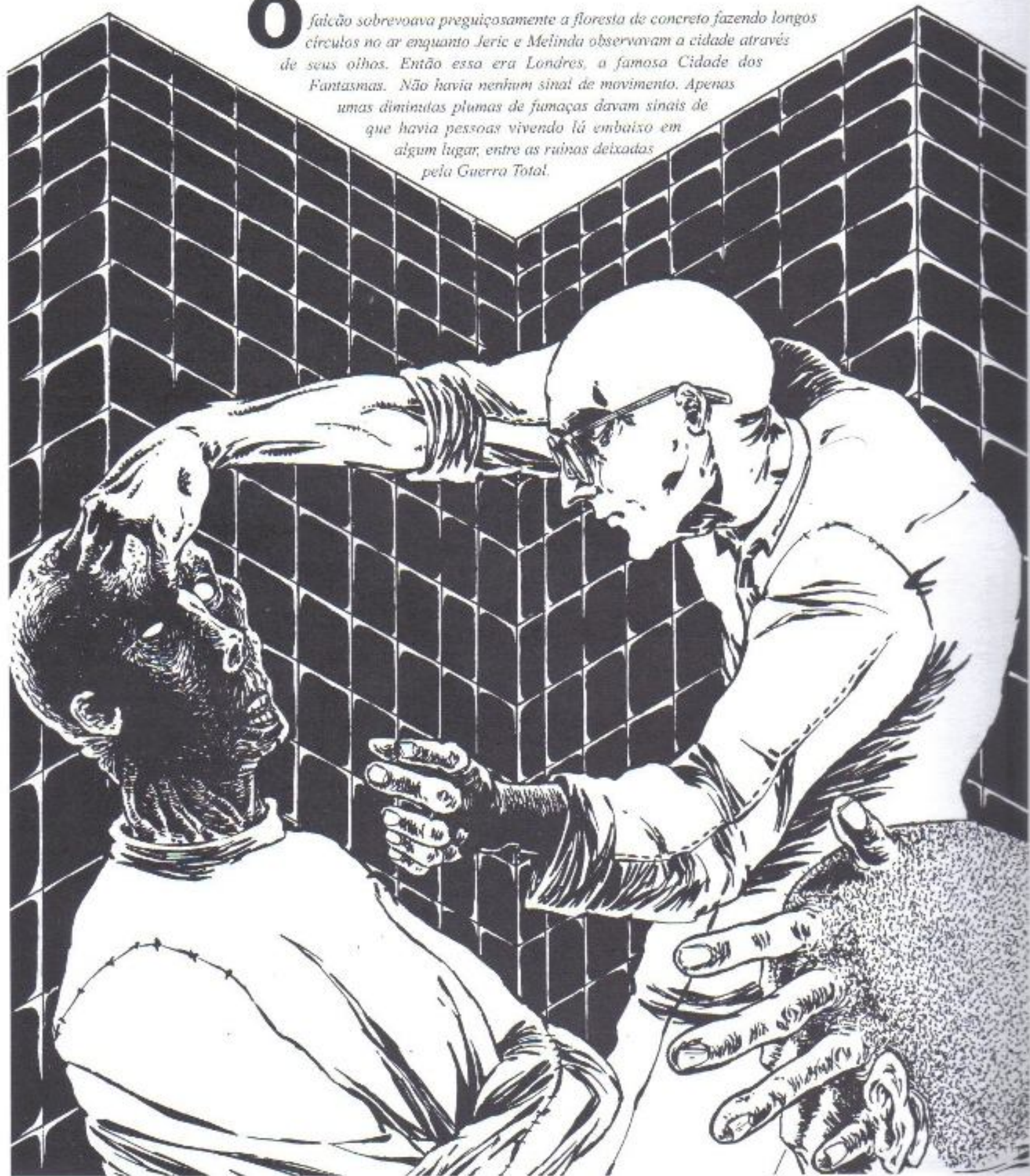
sem valor pré-definido

Pré-requisitos: Física 12+, Bioquímica 12+.

Este é o estudo das bases físicas que existem por trás dos poderes psíquicos. Um parafísico é capaz de desenvolver a base teórica segundo as quais novas habilidades psíquicas ou dispositivos psicotrônicos funcionam ou responder a perguntas sobre como o psiquismo interage com o mundo físico

A CAMPANHA PSIQUICA

O falcão sobrevoava preguiçosamente a floresta de concreto fazendo longos círculos no ar enquanto Jeric e Melinda observavam a cidade através de seus olhos. Então essa era Londres, a famosa Cidade dos Fantasmas. Não havia nenhum sinal de movimento. Apenas umas diminutas plumas de fumaças davam sinais de que havia pessoas vivendo lá embaixo em algum lugar, entre as ruínas deixadas pela Guerra Total.



Todos são Psis

A premissa básica do **GURPS Psiquismo** é que os poderes psíquicos são um dom especial que apenas alguns poucos possuem. Mas e se eles forem um habilidade que todos compartilham? Lampejos de intuição, *déjà vu* e sonhos precognitivos são exemplos deste poder inato operando de forma incontrolável. Entretanto, com o treinamento apropriado qualquer um pode desenvolver seus poderes latentes e aprender perícias psíquicas.

Isto significa que *todos* deveriam comprar um nível de Potência igual a 1 em *todos* os Poderes (isto custa 33 pontos e, uma vez que todos a possuem, o GM pode desejar estabelecer uma base de 133 pontos para os personagens). A maioria das pessoas não terá nenhuma perícia e seus poderes serão latentes (pág. 86), não estando ciente de suas habilidades — os personagens, é claro, podem comprar níveis de Potência ou de Habilidade mais altos, embora os GMs possam querer restringir o personagem a ter perícias psíquicas em apenas alguns poucos Poderes para começar. Um PC sem psiquismo ainda iria começar com 133 pontos, e pode também possuir um Estigma Social (Mentalmente Bloqueado).

Poderes Raciais

Em uma campanha de *Fantasy* ou *Viagem Espacial* onde múltiplas raças se encontram cada espécie pode possuir o monopólio de um ou dois poderes psíquicos. Parece que há alguma base para isso: na história humana há muito poucos registros de Teleporte, contrapondo-se à frequência de casos de pessoas que demonstraram possuir poderes de PES. Para refletir isto, o GM poderia decidir que apenas os humanos podem possuir Telepatia e PES, os únicos Eletrocinéticos são os ciborgues Hey'an, e a única espécie que sabe se teleportar são os amantes da diversão com asas de morcego Skree, e assim por diante. Em algumas raças estes talentos seriam latentes ou limitados a alguns poucos indivíduos (Antipsi e PES entre os humanos, por exemplo), mas em outras raças todos podem possuir esses poderes.

Ou então, uma raça pode possuir um poder específico de Perícia Única. Se a perícia era (por exemplo) Psicometria, e apenas uma minoria de pessoas a possui, a influência do psiquismo em uma campanha seria muito leve. Contudo se a perícia psíquica for algo como Recepção Telepática, os psis podem ser bem efetivos. Se existirem Telepatas suficientes, eles poderiam modificar a sociedade. E se o único talento que possuírem for algo como Transferência Mental, se *todos* pudessem realizar Transferência Mental, as coisas poderiam ficar realmente muito estranhas!

Jeric e seus companheiros haviam sido enviados pelo Enclave nas Montanhas Negras em resposta a um desesperado pedido telepático de socorro enviado por um grupo de "novos humanos" em Londres. Sua busca os levou através do País de Gales, passando pelos terríveis pântanos assombrados por mutantes na planície de Salisbury. Eles eram os melhores psis que o Enclave possuía, contudo Jeric rezava para que não fosse tarde demais, que os londrinos tivessem encontrado um modo de resistir até agora.

Foi uma jornada com grandes baixas. Eles perderam Rhys primeiro, em uma emboscada noturna — sua Telecinese derrubou o líder mutante, contudo seus próprios escudos falharam e ele tomou, vítima de uma bala disparada por uma garoto-lobo escondida. E apenas três dias atrás, Irene fora mordida por uma cobra Adder cujo veneno é mortal. Antes de morrer, ela usou sua perícia de Transferência Mental para permutar sua mente com a do falcão de Jeric; contudo o cérebro diminuto do animal não era capaz de conter todo o seu intelecto. Jeric sofreu pelo amigo e amante perdida, sabendo que tudo isso fora em vão — o telepata de Londres não os contatava há dias, e ele temia que todos já estivessem mortos.

Foi Irene que viu as luzes — um tiroteio perto do rio Tâmisa. Seu urro de triunfo carregado pela voz do falcão, e seu mergulho dos céus, rasgaram através da tristeza de Jeric. Ele sorriu, permitindo a si mesmo sentir uma repentina fagulha de esperança — o Enclave de Londres ainda estava resistindo apesar de tudo. Eles três chegariam lá em alguns minutos; juntos seus poderes iriam fazer a diferença. Talvez não fosse tarde demais afinal...

A ORIGEM DOS PODERES PSÍQUICOS

Antes de introduzir o psiquismo em uma campanha, o GM deveria perguntar a si mesmo: "De onde vêm estes poderes?" Existem muitas respostas possíveis, algumas das quais são apresentadas a seguir. Ele pode até mesmo usar mais de uma, sobretudo se existirem várias raças com poderes psíquicos!

Eles Sempre Existiram

Foi apenas no final século XIX, que os pesquisadores começaram a perseguir a idéia de que os poderes psíquicos poderiam ser explicados pela ciência. Antes disso, eles eram considerados sobrenaturais por aqueles que acreditavam, e não passavam de superstições para os descrentes. Contudo, alguns poderes psíquicos *reais* podem ter existido desde a antiguidade, disfarçados como magia ou milagres.

Talvez todos sejam psis inatos, contudo para a maioria das pessoas este poder será tão fraco que servirá para pouca coisa além de alguns lampejos ocasionais de intuição ou *déjà vu*. Talvez a habilidade para fazer o uso efetivo dos poderes psíquicos seja herdada geneticamente. Neste caso, certos poderes psíquicos poderiam ser predominantes em certas famílias, ou mesmo estar associados com outras características herdadas, como a Memória Eidética ou a Insanidade. Se os poderes psíquicos (ou os genes que estão ligados a eles) não ajudarem a pessoa que os possui a sobreviver, o potencial psíquico irá permanecer raro. Por outro lado, se o poder psíquico for um meio de sobrevivência em si, mais psis irão sobreviver para procriar, e os psis irão se tornar mais comuns.

O quão difundido o psiquismo irá se tornar depende do fato dos genes serem *recessivos* ou *dominantes*. Se os genes de poder forem recessivos, as habilidades psíquicas só iriam aparecer em uma pessoa se ambos os seus pais possuírem o mesmo gene. Assim, as habilidades psíquicas seriam raras.

No entanto, se os genes forem dominantes, apenas um dos pais precisa ter os cromossomos certos para que a criança herde os poderes psíquicos. Se ambos os pais possuírem o poder, seus filhos seriam muito fortes, ganhando as habilidades de ambos os pais — e a não ser que os "genes de poder" sejam raros, a população psíquica iria crescer rapidamente!

A Marcha da Ciência

Esta opção pressupõe que o psiquismo seja uma habilidade natural, como acima, que permaneceu fraca ou pouco confiável até que existissem provas científicas irrefutáveis de que tais poderes mentais existiam. Isto levou a pesquisas posteriores, dando origem a programas de treinamento de psis e uma cuidadosa organização dos diferentes poderes e das perícias psíquicas associadas a eles. Desenvolveu-se um método eficiente de testar psis, juntamente com um completo entendimento da base genética (caso exista) dos poderes. Se a física

ortodoxa e o psiquismo não forem conflitantes, a tecnologia necessária para duplicar ou amplificar poderes psíquicos também pode ter sido inventada.

Esta premissa pode ser usada para explicar o desenvolvimento de habilidades psíquicas padrão em uma campanha ambientada no futuro, fornecendo uma justificativa racional para o desenvolvimento do psiquismo em qualquer campanha de *GURPS Viagem Espacial* em qualquer NT. Supondo-se que as pesquisas bem sucedidas tenham permanecido em segredo, o GM também pode utilizá-las para explicar poderosas habilidades psíquicas em cenários históricos ou contemporâneos. Um exemplo disso é o cenário descrito no próximo capítulo.

Poderes Mutantes

Se nenhum ser humano normal possui o potencial para as habilidades psíquicas, então os psis podem ser mutantes nascidos com um "fator-x" genético não encontrado no resto da humanidade. Contudo, uma mutação bem sucedida poderia se espalhar pela reserva genética; se os psis sobreviverem e tiverem filhos, a humanidade poderá vir a evoluir para um espécie dotada de poderes psíquicos. Na verdade, seria possível ambientar uma campanha no "ponto crítico", no qual existam mutantes psíquicos em número suficiente para ameaçar a predominância do *Homo Sapiens* (como no livro *Slan*, de A. E. Van Vogt).

As mutações psíquicas poderiam ser aberrações da evolução natural, como no clássico de Olaf Stapleton *Odd John*, ou podem ser desencadeadas por catástrofes geradas pelo homem, como a radiação de uma guerra nuclear (como no livro de John Wyndham *The Chrysalids*). No entanto, existem muitas outras possibilidades de agentes mutagênicos, como por exemplo, um vírus genético, a radiação de uma supernova, o declínio da camada de ozônio resultando num aumento de exposição à radiação solar, ou mesmo propriedades mutagênicas imprevisíveis presentes nos conservantes alimentares, drogas ou dejetos químicos.

O conceito de poderes psíquicos como uma mutação é muito importante para as campanhas de *Supers* e pós-apocalípticas de *Survivors*, especialmente se os "novos humanos" sofrerem oposição devido à inveja dos remanescente da humanidade "normal".

Intervenção Alienígena

Neste tipo de campanha, os extraterrestres nos ensinam como usar os poderes psíquicos de forma apropriada. Se alguns humanos possuírem potencial psíquico, os alienígenas podem querer que nos juntemos a eles numa irmandade mental como parte de uma "mente galáctica". Ou podem existir motivos mais pragmáticos por trás de suas ações. Talvez eles nos desejem como aliados em uma guerra interestelar, ou precisem de cérebros humanos como motores vivos para suas naves!

Os invasores alienígenas podem vir a descobrir que a humanidade detém poderosas habilidades em estado de dormência maiores que as suas próprias; talvez *toda* a humanidade possua o potencial inato para o psiquismo, enquanto entre os alienígenas existem apenas uns poucos indivíduos talentosos.

Se os alienígenas forem capazes de gerar filhos com os humanos (talvez ambas as raças tenham se originado de um ancestral comum milênios atrás) as crianças mestiças resultantes deste cruzamento poderiam herdar uma parte, ou todo, o potencial psíquico dos alienígenas.

Outro tipo de intervenção alienígena é a simbiose. Um forma de vida alienígena une-se (mentalmente, fisicamente ou ambos) com um parceiro humano ou hospedeiro, que pode ser uma criatura catalisadora (pág. 54) com ligações telepáticas com seu companheiro. Talvez pessoas com poderes psíquicos sejam hospedeiros para seres de energia invisíveis que lhes concedem suas habilidades enquanto extraem seu sustento das emoções, experiências ou força vital humana.



Gênero, Sexo e Psiquismo

A ficção científica geralmente tem se entretido com a idéia de que o gênero ou a atividade sexual podem estar relacionados com o psiquismo. Algumas possibilidades estão descritas abaixo, mas lembre-se: cada uma delas é *opcional*, e algumas são mutuamente excludentes.

Nenhuma Criança Psi: Todos os poderes psíquicos se manifestam durante a puberdade. Como resultado, psis pré-adolescentes são raros ou inexistentes, e a maioria das pessoas descobre suas habilidades psíquicas enquanto ainda são adolescentes. Este é o fator motriz de muitas histórias de "mutantes" que envolvem psis, e funciona bem com o que é conhecido como fenômeno poltergeist.

Nenhum Adulto Psi: Os poderes psíquicos desaparecem na puberdade — apenas crianças pré-adolescentes possuem poderes psíquicos! Veja o livro *A Coming of Age*, de Timothy Zahn, como exemplo de como isto pode afetar a sociedade.

Habilidades Baseadas no Gênero: Alguns ou todos os poderes poderiam ser específicos ao gênero — talvez apenas os seres do sexo masculino possam ser sensitivos e apenas os do sexo feminino possam ter Teleporte, ou qualquer combinação semelhante. Ao invés disto esta divisão poderia ser aplicada a um grupo de poder — veja o livro *The Warlock In Spite of Himself*, de Christopher Stasheff, e suas seqüências. Ou, talvez, os próprios poderes psíquicos estejam ligados ao sexo, de modo que, por exemplo, todos os psis dotados de uma Potência significativa seriam mulheres.

Sexo e psiquismo: Talvez a atividade sexual interfira com os poderes psíquicos. Por exemplo, são necessárias 12 horas de abstinência para poder usar o psiquismo sem penalidade; qualquer atividade sexual resulta num redutor igual a -4 no NH de todas as perícias psíquicas; o resultado do aumento do nível hormonal interfere com os centros do cérebro que governam o psiquismo. Isto pode servir para explicar os votos de algumas ordens místicas e a lenda de que as bruxas que perdem sua virgindade também perdem seus poderes. Veja a série de livros *Darkover*, de Marion Zimmer Bradley, como um exemplo de sociedade com este tipo de psiquismo.



Culturas Psíquicas Primitivas

Num cenário de *Viagem Espacial*, o GM pode querer criar sociedades de baixa tecnologia nas quais os poderes psíquicos são amplamente difundidos. Normalmente, quando uma espaçonave visita um mundo primitivo, a tecnologia avançada dos tripulantes lhes concede uma grande vantagem sobre os nativos. Suas aventuras serão mais desafiadoras se os nativos forem psis — especialmente se os PCs não forem — o GM será capaz de incluir elementos de capa-e-espada e magia no meio de uma campanha de *Viagem Espacial*!

Um cenário primitivo pode ter o psiquismo como uma força mágica secreta. Os viajantes podem nem mesmo perceber que certos poderes são psíquicos se eles estiverem disfarçados de mágicas e rituais.

Quando estiver criando tal mundo, pode ser interessante desenvolver costumes e culturas incomuns através da interação do psiquismo com a sociedade. Os habitantes podem acreditar que seus poderes provêm da magia, da religião ou da ciência; eles também podem ter desenvolvido formas primitivas (ou não tão primitivas) de tecnologia psíquica. Se o psiquismo for limitado à casta dominante, o povo pode considerar estes psis como filhos dos deuses, ou mesmo deuses. Visitantes que demonstrem poderes similares podem ser considerados deuses também — ou demônios.

Existem muitos exemplos de culturas psíquicas de baixa tecnologia na ficção científica: um dos melhores é *Darkover*, de Marion Zimmer Bradley. *A Torre Proibida* e *Herdeiros de Hastur* são excelentes livros para se começar a série. Os trabalhos de Andre Norton, e muitas histórias pós-holocasto, como a série *Horseclans*, de Robert Adams (veja *GURPS Horseclans*), também incluem o psiquismo como parte do cenário de baixa tecnologia.

Estas “assombrações psíquicas” ou “simbiontas mentais” poderiam até mesmo ser herdadas; se dois psis mantiverem relações, então seus “fantasmas psíquicos” também poderiam fazer o mesmo, produzindo uma cria que se ligará à criança gerada!

Uma intervenção alienígena também pode resultar *acidentalmente* em poderes psíquicos, talvez como resultado do contato com energias telepáticas, vírus alienígenas ou radiações estranhas. Muitas pessoas afirmam ter experimentado formas evoluídas de habilidades de Telepatia e PES após contato com OVNIs. Mas os visitantes alienígenas não precisam ser benevolentes: os OVNIs poderiam transportar sinistros vampiros psíquicos que se alimentam de nossas emoções!

Manipulação Genética

Neste caso, os poderes psíquicos efetivos não são o resultado de uma evolução natural dos humanos. Ao invés disso, eles são o resultado da manipulação de genes humanos (ou alienígenas). O objetivo pode ter sido criar o potencial psíquico, ou aumentá-lo até um nível útil.

O GM também deve decidir quem conduziu os experimentos, há quanto tempo, qual o motivo, e se eles ainda estão sendo realizados! Os experimentos podem estar sendo realizados por alienígenas, corporações, militares, agências de inteligência, cientistas particulares, os Illuminati ou até mesmo organizações criminais. O motivo pode ser acelerar a evolução humana, simplesmente lucro, ou até mesmo criar ferramentas ou armas vivas. A pesquisa psíquica pode até mesmo ser uma ramificação acidental de outro tipo de projeto — a procura por um condutor estelar pode ter levado à investigação da biofísica em busca de meios de teleporte ou telepatia mais rápidos do que luz.

Poderes Tecnológicos

Talvez nem mesmo existam habilidades psíquicas naturais! Os únicos “poderes psíquicos” são vantagens como a Empatia ou a Noção do Perigo. Contudo, embora não existam habilidades psíquicas naturais, é possível obter poderes psíquicos através de tecnologia avançada.

Nos capítulos de tecnologia psíquica são discutidos vários modos de se garantir poderes psíquicos através de meios artificiais. Isto inclui Implantes Neuro-psíquicos, Virus Proteus, Drogas Catalisadoras e Enxertos de Tecido Cerebral. Alternativamente, nem mesmo os poderes psíquicos induzidos artificialmente podem existir, mas existe a disponibilidade de dispositivos psicotrônicos como Scanner dos Sonhos ou Sondas Mentais.

O PSIQUISMO E A SOCIEDADE

Mesmo que uma campanha não esteja centrada no psiquismo, sua simples presença irá afetar a sociedade. Isto irá depender de quão comum os poderes psíquicos são, e se sua existência já foi “comprovada” publicamente.

Se o psiquismo permanece como uma força oculta sombria, então as influências dos poderes psíquicos só serão sentidas “nos bastidores”. Por outro lado, se a existência de poderes psíquicos reais e úteis for provada, a sociedade mudará. A pesquisa psíquica avançará rapidamente, e o GM pode decidir que efeito o psiquismo terá sobre o mundo.

Alguns dos possíveis meios pelos quais o psiquismo pode interagir com a sociedade são descritos a seguir. Lembre-se de que várias destas premissas poderiam existir de uma só vez em uma campanha, em regiões separadas ou mundos diferentes.

Poderes Misteriosos

Atualmente, o maior problema para a parapsicologia como ciência é que os poderes psíquicos parecem ser por demais instáveis, subjetivos e nebulosos para serem demonstrados de forma apropriada para observadores céticos.

Num mundo de “poderes misteriosos”, os poderes psíquicos são tão misteriosos e difíceis de se provar como eles parecem ser no mundo real. Psis verdadeiramente poderosos são tão raros, que apenas alguns poucos existem, e eles geralmente têm coisas mais importantes a fazer do que se submeterem a rigorosos testes de suas habilidades. Com isto fica mais fácil para os cientistas do sistema ignorarem as evidências de habilidades psíquicas.

Neste tipo de campanha, o GM deveria exigir que os personagens só dispusessem de poderes mentais “invisíveis” como Projeção Astral, PES, Vampirismo Psíquico e Telepatia. Os outros poderes — que são: Eletrocinese, Cura Psíquica, Psicocinese e Psicoteleporte — são banidos ou restritos a uma Potência igual a 5 ou menos. Além disso, o GM deveria exigir

que todas as perícias psíquicas dos PCs tenham limitações (veja pág. 9) do tipo Inconstante (funcionando apenas com 8 ou menos), e serem Fracas ou Incontroláveis. Nenhum personagem deveria começar com um nível de perícia maior do que sua IQ e a tecnologia psíquica será rudimentar. Se os personagens comprarem limitações adicionais como Somente em Emergências, Somente Durante Transe Hipnótico, ou Só Funciona em Outros Psis, nem mesmo o pesquisador mais bem intencionado será capaz de provar que o psiquismo existe!

Este cenário irá funcionar bem se o GM deseja que as habilidades psíquicas permaneçam em segredo e a sociedade permaneça inalterada. A maior desvantagem é que alguns jogadores podem ficar descontentes com uma campanha com potencial psíquico tão baixo.

Mestres Secretos

Neste cenário existem psis poderosos, mas eles estão ocultando suas habilidades deliberadamente — talvez por boas razões! Um ou mais grupos — qualquer coisa desde corporações, ao governo, aos Illuminati — estão trabalhando para se assegurarem de que os poderes psíquicos permaneçam sem provas conclusivas de sua existência, talvez para proteger seus próprios monopólios. Parapsicólogos que estejam muito próximos de provar a existência de poderes psíquicos podem ser desacreditados, seus experimentos sabotados. Incidentes de atividade paranormal são monitorados cuidadosamente, e psis reais são recrutados — ou eliminados.

Se uma campanha de mestres secretos for ambientada num cenário contemporâneo, o GM pode se divertir com notícias de psiquismo “real” e acontecimentos ocultos ou atividades governamentais. Tablóides de supermercado são particularmente úteis como fonte de inspiração para aventuras, contudo revistas esotéricas e jornais de parapsicologia também podem fornecer idéias de cenários. Eventos atuais podem ser trabalhados na campanha: talvez aquele lançamento “segredo” do ônibus espacial estivesse na realidade carregando um psiborgue telepático com o intuito de se comunicar com submarinos equipados com mísseis balísticos... Postulando a existência de organizações secretas competindo entre si e agências governamentais em missões ocultas, o GM pode criar uma atmosfera efetiva de conspiração e paranóia.

O próximo capítulo, contém a descrição de um cenário contemporâneo para uma campanha de Mestres Secretos.



Talentos Especiais

A existência do psiquismo foi cientificamente comprovada. A maioria dos cientistas e do público está convencida de que o psiquismo é real. Como resultado a sociedade sofre um certo grau de transformação.

Os psis não são os líderes da sociedade, mas eles detêm altas posições e são muito respeitados. Eles também são encarados com desconfiança pela sociedade normal.

Institutos de Estudos Psíquicos

Na fachada, esta é uma fundação de pesquisa dedicada ao estudo do psiquismo e da parapsicologia. Talvez seja apenas isto, porém também poderia tratar-se de uma sociedade secreta que oferece ajuda e treinamento a psis.

O instituto pode ser “do bem” ou “do mal”. Uma organização sinistra pode tirar vantagem de um PC com talentos em desenvolvimento, colocando-o em situações difíceis; uma instituição benevolente pode ajudar a proteger um psi de perseguições. Ambos os tipos podem fornecer um treinamento útil, embora talvez exista um preço a pagar. É claro que o instituto *podia* ser uma farsa, composto de um bando de charlatões.

Podem existir um único instituto deste tipo, com filiais em todos os lugares, ou várias organizações competindo entre si, inclusive aquelas que servem de fachada para organizações de inteligência militar. Se os psis forem perseguidos e a pesquisa psíquica for ilegal, o instituto estará camuflado, talvez disfarçado como departamento de psicologia de uma universidade.

Existem duas variações comuns do Instituto de Estudos Psíquicos:

A Guilda Psíquica

Os psis se unem para impor um código de ética sobre seus membros, impedir sua exploração e manter o monopólio dos serviços de psiquismo. As guildas podem até mesmo punir ou ter uma lista negra dos psis que são “autônomos” e se recusam a aceitar sua autoridade. Uma guilda psíquica pode englobar todos os psis, ou eles podem estar distribuídos em organizações separadas para profissões diferentes (p.ex., curandeiros psíquicos ou telepatas judiciais). Uma Guilda Psíquica unificada poderia ser uma força política muito influente.

O Enclave

O enclave é uma comunidade oculta de psis que vivem à parte da sociedade não psíquica. Um enclave pode ter uma aparência normal na superfície, porém quando não há forasteiros presentes, as habilidades psíquicas são de uso comum: os encontros da cidade são conduzidos mentalmente, usa-se a Telecinese para lavar pratos e todos levitam ou se teleportam. Um enclave pode ser um utopia, onde todos existem em harmonia mental e o companheirismo ou a ajuda está a apenas um pensamento de distância. Ou ele pode ser uma comunidade rígida onde a privacidade é desconhecida e cada pensamento “divergente” é controlado ou suprimido. Pessoas que cresceram num enclave podem ter problemas em se ajustar ao mundo exterior!

Profissões para Psis

A seção *Talentos Especiais* (pág. 105) descreve alguns usos para o psiquismo no "mundo real". Contudo nem todos os psis são cirurgiões cerebrais ou espíes: muitas profissões mundanas existem onde o psiquismo seria benéfico se usado abertamente ou em segredo.

Arqueólogo: A PES, especialmente a Psicometria, é útil para saber exatamente onde cavar. A Retrogressão permite que um cientista explore o passado *in loco*!

Artista: O psiquismo poderia ser usado como uma nova forma de arte, como pinturas mentais, música telepática, composições oníricas, ilusões e esculturas de luz fotocinéticas. Um escritor ou poeta telepata poderia usar seus poderes para que seu trabalho tivesse efeito real na mente das pessoas.

Clérigo: Os poderes de Telepatia e Cura Psíquica são extremamente valiosos para ajudar os membros de paróquias a lidarem com problemas — para não mencionar a facilidade de determinar quando uma pessoa no confessionário está escondendo alguma coisa!

Caçador: PES e Telepatia facilitariam o rastreamento; o caçador poderia até mesmo se comunicar com os animais. Um sensitivo poderia ser um caçador de tesouros profissional, ou alguém que vive de encontrar pessoas ou objetos perdidos.

Investigador de Seguros: Uma companhia de seguros poderia empregar pessoas com poderes precognitivos para determinar se uma pessoa é um bom risco, ou prever desastres e evitá-los, antes que eles custem milhões para a empresa.

Mensageira: Um psi com Transmissão Telepática poderia transmitir mensagens com segurança, embora ele teria que concordar em se submeter a uma sessão de Metaideomorfose após entregá-la. Teleportadores podem ser usados como entregadores.

Serviço de Salvamento: O Auto-psicoteleporte permite que uma equipe de resgate chegue à área de um acidente imediatamente, e pessoas com poderes de precognição poderiam chegar antes dele acontecer! A Levitação permite que um psi chegue a pessoas que estejam em locais de difícil acesso, enquanto a TK pode ajudar remover destroços ou levantar as vítimas com segurança. Com a Varredura Telepática é possível localizar com rapidez as pessoas que estiverem em perigo, e os psiramédicos poderiam fazer um bom uso da Cura Psíquica.

Secretária: Um pessoa com Recepção Telepática e Transmissão Telepática poderia ser a secretária perfeita. Ao invés de ter de anotar o que é ditado, uma secretária telepata seria capaz de saber as intenções do chefe instantaneamente!

Atendimento: Gerentes de departamentos, garçones, motoristas de táxi ou recepcionistas com Recepção Telepática poderiam saber das intenções de seu cliente antes delas serem vocalizadas, fornecendo serviço instantâneo. Um motorista com Teleporte ou um carregador com Telecinese ou Telepatia pode vir a receber salários fantásticos... ou ser propriedade valiosa.

Técnicos: A Clarividência permitiria que um técnico examinasse o interior de um dispositivo sem ter de desmontá-lo; a Telecinese permitiria que ele o consertasse do mesmo modo, e providenciaria uma "terceira mão" muito útil.



Os psis podem encontrar empregos lucrativos em campos nos quais possam explorar seus talentos. Em algumas posições — no sistema judicial, ou na psicologia — eles podem transformar a profissão por completo. Se for permitido que eles usem seus talentos para o benefício da sociedade, o mundo poderia se tornar um lugar muito diferente. Algumas das mudanças poderiam ser:

Política: Um único político com poderes de controle da mente seria muito perigoso. Por outro lado, imagine como os representantes eleitos seriam muito mais honestos se nós pudessemos ler suas mentes!

Medicina: Cura e Percepção de Aura são perícias óbvias, mas outras como Percepção de Emoção, Clarividência, Telecinese, Drenar Emoção e até mesmo Críocinese seriam de vital importância para um médico psíquico.

Psicologia: Enormes progressos seriam feitos no tratamento de problemas psicológicos. O impacto na economia seria assustador, uma vez que os dependentes de drogas, tabaco e álcool poderiam ser curados quase que instantaneamente com o uso apropriado de Metaideomorfose.

Controle Social: A habilidade de realizar uma Metaideomorfose nas tendências anti-sociais iria diminuir em larga escala a necessidade de prisões. Mas, o que aconteceria se seguir uma crença religiosa ou tendência política diversa fosse considerado um comportamento anti-social?

Entretenimento: Ilusão, Fotocinese, Escudo PK e Levitação poderiam levar a atos de bravura e audácia, e efeitos especiais impressionantes. A participação da platéia teria um novo significado com uma gestalt telepática. Alguns dos responsáveis pelo entretenimento podem ser vampiros psíquicos, drenando energias de seus fãs! Como nos jogos de RPG, esqueça as regras complexas, vamos nos ligar através dos sonhos e viver a história!

Manutenção da Lei: Se a polícia e os juizes possuírem Recepção Telepática, Farejar Assinatura, Varredura Telepática e Psicometria a taxa de crimes iria declinar rapidamente. As autoridades não poderiam prender alguém por pensar em roubar um banco, mas por meio da Precognição eles certamente seriam capaz de prendê-lo no local do crime.

Educação: A Telepatia iria permitir aos professores desenvolver programas de estudos que se adequassem às necessidades individuais dos estudantes, determinando rapidamente a

melhor maneira de ensiná-lo e motivá-lo a aprender. Também iria ajudar a direcionar a pessoa para a área na qual ela é mais capacitada. A Recepção Telepática poderia determinar o quanto um estudante progrediu, eliminando a necessidade de testes ou exames. A Sugestão poderia implantar um "clima" que encorajasse o aprendizado.

Veja outros exemplos na coluna lateral *Profissões para Psis*. Uma sociedade onde os psis são livres para usar suas habilidades terá leis que os impeçam de cometer abusos; poderiam ser criadas, por exemplo, divisões especiais da polícia para garantir a "privacidade mental", possivelmente equipadas com psis ou antipsis para lidar com criminosos psíquicos, e os PCs poderiam ser membros dela — ou alvos. Psis profissionais podem adotar um código de conduta, ou ter um código imposto. Os psis podem ser forçados a se registrar com o governo, e podem ser chamados a servir o Estado por mecanismos similares a uma convocação para participar de um júri popular ou ao recrutamento militar.

Senhores Supremos

Caso se tornem organizados, os psis podem vir a assumir o controle da sociedade rapidamente. Uma classe dominante de psis seria praticamente imune a tentativas de golpes por parte das pessoas normais, principalmente se eles recrutarem (ou eliminarem) novos psis nascidos entre a população normal. Após algumas décadas, uma casta dominante de psis pode até mesmo vir a desenvolver uma cultura diferente com novas normas, com costumes únicos com relação à privacidade telepática e a manutenção de seu poder.

Governantes psíquicos podem ser ditadores totalitários cuja "polícia dos pensamentos" realmente policia o pensamento dos outros. Ou eles poderiam ser déspotas esclarecidos que servem como guardiões da humanidade. Um opção interessante é que o governador psíquico seja "invisível", seus comandos seriam dados aos seus servos telepaticamente enquanto suas identidades verdadeiras permaneceriam ocultas. Pessoas de fora podem até mesmo achar que não existe ninguém no comando!

Seja qual for o caso, o combate mais interessante que esta campanha pode oferecer envolve psis renegados. Talvez uns poucos jovens adeptos, desiludidos com seus papéis como senhores supremos, se rebelam para ajudar ou criar uma resistência entre os "normais".

Dois exemplos de minorias psíquicas benevolentes são os Lensmen na série de livros de E. E. "Doc" Smith *Lensman* (veja *GURPS Lensman*) e o Concílio Galáctico na série *Pliocene Exile* de Julian May. Existem poucos exemplos de classes dominantes psíquicas totalitárias, talvez porque os escritores de ficção científica simpatizem com o psiquismo — assim, se os psis não estão ao lado dos mocinhos, é mais fácil imaginá-los como oprimidos.

Párias

Sob certas circunstâncias, os psis podem ser temidos ou odiados pela humanidade — talvez eles sejam marginalizados ou obrigados a trabalhar como escravos. Isto é especialmente provável se os poderes psíquicos forem resultantes de herança genética ao invés de treinamento e equipamentos, uma vez que as pessoas normais podem ter inveja dos poderes que nunca terão.

O preconceito pode se manifestar de muitas formas diferentes. Grupos religiosos podem considerar os psis como sendo "maus". O governo pode proibir o uso de poderes psíquicos. Os psis podem até mesmo perder seus direitos civis, talvez eles tenham de usar símbolos em suas roupas para avisar aos humanos normais de sua presença. Poderiam ser formadas agências de polícia especiais para capturar psis para serem presos ou executados, ou caso seus poderes sejam genéticos, para esterelizá-los. Psis capturados podem ser escravizados ou forçados a caçar seus semelhantes. A tecnologia psíquica também pode ser banida, ou monopolizada por agências do governo para conter as habilidades psíquicas.

Organizações políticas ou os defensores dos direitos humanos podem formar a ala anti-preconceito. Ou os psis podem reagir indo para o submundo ou formando organizações autorreguladas para afastar o medo dos normais. Se os psis forem oprimidos ativamente, uma resistência de psis irá se formar. Os psis podem criar institutos de treinamento secretos ou "rotas alternativas" para lugares onde os psis são livres. Psis militantes seriam terroristas ou revolucionários! A série de Katherine Kurtz *Deryni* é um bom exemplo de psis oprimidos num mundo de fantasia.

Cidadãos Comuns

Quando a maioria das pessoas normais tiver acesso a poderes psíquicos (ou à tecnologia que os duplica), todos os aspectos da sociedade irão mudar.

Interligando Campanhas com Psiquismo

GURPS Clifhangers: Algumas poucas perícias psíquicas são muito úteis para os heróis ou vilões desta era, contudo estas deveriam ser de natureza sutil — veja a descrição para uma campanha com Poderes Misteriosos (pág. 104). Um personagem raramente terá mais do que um talento mental, por isso as habilidades deveriam ser compradas como uma Perícia Única. Alguns dispositivos de tecnologia psíquica podem ser usados por fanáticos por equipamentos ou cientistas!

GURPS Cyberpunk: Enfatizando a Interface psíquica com o computador e o uso de drogas, implantes e engenharia genética para se obter poderes psíquicos, os gêneros psiquismo e cyberpunk viram psiberpunk! O futuro negro do capítulo 8 já está bem próximo de um mundo cyberpunk — para colocá-lo em 2010 ao invés de 2003 o GM só precisa adicionar tecnologia de rua com NT 8, e assumir que companhias como a Biotech Chulan foram bem sucedidas na sua tentativa de acabar com o monopólio governamental sobre a tecnologia psíquica.

GURPS Fantasy: O psiquismo pode funcionar como um substituto convincente para a magia num mundo primitivo, mas ele também pode coexistir com feitiços. Um feiticeiro pode considerar poderes psíquicos como parte de seu arsenal, ou psis e magos podem ser rivais, talvez com guildas separadas para representá-los. Um bom exemplo é a interação entre magia e psiquismo na série *Iherag*, de Steven Brust, onde a feitiçaria e o psiquismo são praticados em culturas distintas.

Se houver a intenção de usar os poderes psíquicos em larga escala numa campanha de fantasia, o GM deveria permitir que monstros poderosos como demônios e dragões possuíssem vários níveis de Resistência Psíquica.

Continua ...



Interligando Campanhas com Psiquismo

(Continuação)

GURPS Horror: Os poderes psíquicos são parte integrante do horror moderno. Uma campanha de investigação psíquica é o cenário ideal para combinar **GURPS Horror** com **GURPS Psiquismo**. Os poderes dos PCs deveriam ser limitados a PES e Telepatia, mas qualquer poder estaria disponível para os NPCs, especialmente se ele for Incontrolável. Os exemplos mais perturbadores de tecnologia psíquica (como os Enxertos de Tecido Cerebral e Scanners Mortuários) são equipamentos úteis para cientistas loucos ou para a super ciência das Coisas Cujas a Existência o Homem Não Deveria Saber. O capítulo sobre o Fenômeno Psíquico dá explicações "psíquicas" para fenômenos sobrenaturais. Elas podem ser verdadeiras — algumas vezes.

GURPS Artes Marciais: Os poderes psíquicos funcionam muito bem numa campanha cinematográfica de artes marciais, com guerreiros psíquicos levitando sobre o campo de batalha e liberando "golpes de energia" conduzidos através de seu Ki, ou ninjas atravessando muros com Teleporte, possuindo a mente de seus inimigos e matando-os apenas com um pensamento. Os GMs deveriam restringir os poderes psíquicos para os NPCs para começar, mas permitir que habilidades latentes dos personagens despertem durante a campanha, talvez após o encontro com um professor especial.

GURPS Viagem Espacial: O psiquismo é parte de muitos (mas não todos) cenários de ficção científica. Uma vantagem das viagens espaciais é a variedade de sociedades possíveis. Pode ser que em um planeta todos os habitantes sejam psis, em outro os psis podem ser fugitivos caçados, e talvez controlem o governo num terceiro. **GURPS Humanx** e **GURPS Uplift** são exemplos de cenários de ficção em que os psis existem.

GURPS Supers: Psis poderosos são parte integrante do mundo de muitos super-heróis — e em alguns mundos todos os supers podem ser psis! Os psis criados para uma campanha de **Supers** deveriam ser gerados usando-se o **GURPS Psiquismo** ao invés do **Módulo Básico**. Fanáticos por equipamentos poderiam inventar dispositivos de tecnologia psíquica e hip-psíquica. Aviso: A Telepatia pode vir a ser despropositadamente efetiva se os Escudos Mentais forem raros. Em uma campanha de **Supers** em que nem todos são telepatas, o GM deveria se certificar de que a maioria dos PCs e NPCs supers sejam dotados de Resistência Psíquica ou equipamentos com Escudos Psíquicos.

Uma cultura abertamente telepática — em que todos sejam telepatas, ou onde pelo menos os pensamentos superficiais estão abertos a revista pelas autoridades — pode ser uma sociedade muito livre com um completo intercâmbio de novas idéias e informações. Porém, ela também poderia levar à submissão mental. Esta submissão pode ser imposta de cima por uma "polícia dos pensamentos" que pode rastrear padrões de pensamento divergentes. Ou pode evoluir gradualmente conforme a sociedade determina que tipo de "comportamento mental" é socialmente aceitável, da mesma forma que nossa sociedade verbal tem padrões de como falar e gesticular adequadamente.



Mesmo numa sociedade telepática "fechada" onde as mentes mantêm escudos para proteger a privacidade de cada um, haveria mudanças. Considere o crime. Quando qualquer um é capaz de enviar um pedido telepático de ajuda (ou mesmo se teleportar!) caso seja atacado, e os juizes podem determinar com facilidade quem é culpado por meio de uma simples sondagem mental, o crime tenderia a desaparecer. Se psicólogos mentais forem capazes de curar "tendências criminosas" ou doenças mentais em crianças durante a infância, não haveria criminosos! Contudo o psiquismo também poderia levar a novos tipos de crimes, de apagar a mente de uma pessoa a roubar sonhos, assim como criar novos meios de se cometer velhos crimes. Escudos Mentais, Psicoteleporte e Metaideomorfose são técnicas potentes para escapar de uma captura certa. No fim das contas, os criminosos ainda podem estar por aí.

Outras habilidades psíquicas também irão afetar a vida diária — veja exemplos na coluna lateral *Profissões para Psis*, na pág. 106. Nem todas as mudanças serão para melhor — pelo menos da perspectiva do século XXI.

Mudanças ainda maiores poderiam ocorrer se todos possuírem o mesmo poder. Em um mundo povoado por pessoas capazes de se teleportar, quem precisa andar? Carros, aviões, correio, avenidas, até mesmo portões seriam obsoletos! Como seria a vida numa sociedade de Precognitivos? Qual significado teria o conceito de "o momento presente"? Numa cultura onde o poder universal é a Psicocinese, é de se esperar que o corpo físico atrofie de alguma forma — por que caminhar quando se pode levitar?

A Telepatia teria o maior efeito: ninguém mais precisa estar sozinho. Saber o que uma pessoa realmente está pensando, ou mesmo que elas estejam se ocultando deliberadamente, iria criar uma sociedade muito mais aberta ou levar a uma forma rígida de ocultar pensamentos e emoções com tabus semelhantes aos da era vitoriana para manter a privacidade de cada um. Decisões em todos os níveis da sociedade, da família aos negócios com o governo, podem ser tomadas através de voto telepático, ou até mesmo participação em massa em uma gestalt ou mente mundial.

Se quase todos na cultura possuem poderes psíquicos, como seria a vida para aqueles que não forem psiquicamente capacitados? Eles podem ser desprezados, ou até mesmo caçados como anormais ou animais. Talvez eles sejam menosprezados e considerados aberrações, seres primitivos ou incapazes. Eles poderiam ser isolados, ou até mesmo usados como escravos (especialmente se habilidades como Telecontrole ou Sugestão forem comuns).

Pessoas "anormais" dotadas de resistência psíquica ou habilidades antipsi inatas podem ser mais bem sucedidas. Já foi mencionada a possibilidade de que se todos são capazes de ler mentes, o próprio conceito de mentira — ou de desonestidade — pode desaparecer. Então, repentinamente surge um indivíduo cuja mente não pode ser lida e que pode mentir. Se ele jogar suas cartas de forma apropriada, ele poderia acabar controlando o mundo. Da mesma forma, um mundo cujos habitantes possuem poderes de Precognição pode ser um lugar muito seguro e previsível. Mas se o GM espalhar alguns poucos indivíduos dotados de um escudo natural contra este tipo de poder...

Vários escritores de ficção científica imaginaram sociedades onde os talentos psíquicos são lugar comum. O livro de Alfred Bester *The Stars My Destination* descreve uma cultura onde todos são capazes de se teleportar, enquanto que seu *The Demolished Man* detalha uma em que a Telepatia é comum.

TEMAS DE CAMPANHAS

GMs ambiciosos podem querer centrar uma campanha inteira em torno do tema Psiquismo, ao invés de usar os poderes psíquicos meramente como habilidades possuídas por alguns personagens. Vários temas de campanha são descritos abaixo, mas é claro que o GM pode criar o seu próprio. Para isso será preciso decidir porque os poderes psíquicos existem e como eles se encaixam em seu cenário. Consulte as seções *As Origens dos Poderes Psíquicos* e *O Psiquismo e a Sociedade*, nas pág. 102 e 104. Depois consulte o capítulo 6, para desenvolver os personagens. Decida o total de pontos iniciais para a campanha e se haverá restrições às habilidades psíquicas.

Os Filhos do Átomo

A maioria da humanidade pereceu devido ao holocausto nuclear ou outro desastre, mas restaram alguns sobreviventes. E entre estes sobreviventes estão pessoas — e talvez outros seres — com novos e estranhos poderes.

Origem dos Poderes Psíquicos: Os psis podem ser mutantes gerados através da radiação ou mutagênicos biológicos. No entanto, alguma outra causa, como experimentos realizados pouco antes da guerra, também poderia explicar as habilidades psíquicas.

O Psiquismo e a Sociedade: Qualquer coisa é possível. O psiquismo pode ser um poder "mágico" misterioso, ou os psis são párias ou senhores supremos dominantes. Várias histórias pós-holocausto apresentavam o conflito entre sociedades utópicas em que os cidadãos comuns eram psis, e bárbaros "normais" viviam nas terras radioativas do lado de fora dos muros da cidade.

Papéis para os Personagens: Os PCs podem ser membros de tribos primitivas, andarilhos despossuídos ou membros de enclaves sobreviventes que detêm alta tecnologia. Com a permissão do GM os PCs poderiam até mesmo interpretar animais mutantes com inteligência e habilidades psíquicas, ou tê-los como aliados e companheiros. Os personagens deveriam ter um alto Nível de Habilidade em sobrevivência em regiões áridas, Diplomacia e armas primitivas. Alguns personagens também podem apresentar mutações físicas (p.ex., Albinismo ou Nanismo).

Coisas para Fazer: A busca nas regiões áridas é o tema básico da maioria das aventuras no pós-holocausto. Psis podem estar fugindo do preconceito anti-mutante por parte dos humanos "normais" (veja *Caça às Bruxas*, pág. 110), ou procurando por outros psis. Nas regiões áridas eles podem encontrar grupos de sobreviventes perturbados, animais mutantes ou psis hostis. Após várias jornadas de descobertas, os PCs irão encontrar alguma causa que eles possam abraçar — um enclave psíquico para defender, ou um império do mal para derrotar.

Vantagens de Campanha: Os PCs deveriam ter um Senso de Dever com relação a algo maior do que eles mesmos — como a civilização, ou a raça mutante. Em geral, os personagens possuem animais mutantes com poderes psíquicos como Aliados ou Dependentes — veja *Criaturas Catalisadoras*, na pág. 54.

Psiquismo e Magia

Magia e psiquismo são duas coisas diferentes. Muitos efeitos idênticos podem ser atingidos por ambas as disciplinas. Por exemplo um mago do fogo e um pirocinético podem fazer com que as roupas de um objetivo peguem fogo.

Entretanto, as técnicas são diferentes. Um feitiço anti-magia não irá deter ataques psíquicos. Do mesmo modo, uma magia de leitura de mente de um mago não terá mais (ou menos) sucesso se a alvo for um psi telepata.

Mas, os efeitos puramente físicos das duas disciplinas podem interagir, ou até mesmo se anular. Se um pirocinético criar um fogo, ele é como qualquer outro fogo, portanto as mágicas de água podem apagá-lo normalmente.

Nas raras ocasiões em que a magia e o psiquismo interagem fisicamente, faça uma Disputa de Habilidades entre a perícia mágica e a perícia psíquica.

Qual é melhor?

Nem a magia é melhor que o psiquismo nem vice-versa — as duas disciplinas são muito diferentes.

A magia é mais diversificada. Existem muito mais feitiços do que perícias psíquicas. Desse modo, o mago "médio" conhece muito mais feitiços do que um psi "médio" conhece perícias psíquicas.

Contudo, a magia (com exceção dos magos com altos Níveis de Habilidade) exige um bocado de energia. Muitos poderes psíquicos não exigem nenhum esforço — eles são tão simples como pensar.


A magia pode ter resultados imprevisíveis e pode até mesmo se voltar contra o mago. O psiquismo nem sempre funciona, mas ele não explode na cara do psi nem convoca um demônio inesperadamente.

Tanto a magia como o psiquismo podem ser mortais. Mas nenhum dos dois é imune a balas.

Supers e Psiquismo

Muitos GMs vão querer usar os poderes psíquicos em suas campanhas de Supers. Isto funciona adequadamente, porém os GMs deveriam se assegurar de que ambos são comprados de forma separada. Muitas das ampliações e limitações do *GURPS Supers* são inadequadas — ou desbalanceadas — quando aplicadas a poderes psíquicos. Nas pág. 27-30 estão descritos os modificadores aceitáveis.

Isso não significa que os meta-humanos não possam chamar seus superpoderes de psiquismo — afinal, a explicação para super-habilidades é meramente um efeito especial. Se o Capitão Kumquat usa "energia psíquica" para formar barreiras de vegetação impenetráveis, não há necessidade de procurar o poder psíquico apropriado no *GURPS Psiquismo* — simplesmente use as regras normais de *Supers* e chame isto de "comando mental das plantas".



Desvantagens da Campanha: Os Psis podem ter um Estigma Social (mutantes). Membros de algumas sociedades podem ter a desvantagem do Primitivismo.

Referências: Os melhores livros incluem *The Chrysalids* de John Wyndham e *Hero's Journey* de Sterling Lanier. A série de Robert Adams *Horseclans* (veja *GURPS Horseclans*) é outro exemplo de um cenário pós-holocausto com poderes psíquicos. As vantagens e desvantagens especiais em *GURPS Aliens* e *Supers* podem ser úteis para desenvolver criaturas mutantes. Qualquer história ou filme pós-holocausto que não inclua poderes psíquicos também pode fornecer algumas idéias úteis.

Os Guardiães

Os personagens estão usando seus poderes psíquicos para combater as forças do mal que ameaçam a civilização. A campanha pode ser centrada em uma única cidade, na Terra ou numa sociedade interestelar inteira. Os aventureiros podem ter ganho seus poderes ou sido encorajados a formar sua organização através das ações de um mentor misterioso.

Origem dos Poderes Psíquicos: Eles sempre existiram, a marcha da ciência, ou intervenção alienígena são os mais aplicáveis, contudo outros são possíveis.

O Psiquismo e a Sociedade: Os poderes psíquicos geralmente serão dominados por Mestres Secretos ou Talentos Especiais.

Papéis para os Personagens: Os PCs são membros de uma elite militar ou força policial, ordem mística, agentes secretos trabalhando para o conselho galáctico, ou apenas cidadãos preocupados. Este tipo de campanha é geralmente cinematográfica: os PCs deveriam ser construídos como heróis! Com exceção dos PCs e seus adversários, os poderes psíquicos são relativamente raros.

Coisas para Fazer: Os heróis poderiam dedicar a maioria do seu tempo a um único combate contra um inimigo praticamente invencível, ou então se depararem com uma grande variedade de ameaças à civilização. Os adversários incluem Senhores Supremos Galácticos, terroristas, cartéis de drogas, alienígenas hostis, corporações brutais, conspirações secretas e "monstros" como vampiros psíquicos ou assassinos seriados psicocinéticos. Apesar dos adversários serem fáceis de se derrotar, os vilões terão acesso a poderes ou tecnologia psíquica.

Vantagens de Campanha: Reputação, Patrono e talvez Poderes Legais ou Posto Militar.

Desvantagens de Campanha: Senso de Dever ou Dever, possivelmente Pacifismo (Não pode matar), Segredo (se a organização guardiã está escondida) e, é claro, muitos inimigos.

Referências: A série de E. E. "Doc" Smith *Lensman*, especialmente *Gray Lensman*, é o mais apropriado para este tema. A série de TV *The Tomorrow People* e a trilogia *Guerra nas Estrelas* são boas fontes de inspiração. O capítulo Oito pode ser usado como cenário para uma campanha de guardiães, tendo os heróis como membros do Projeto Phoenix ou da Psibercorps ou como PES arrependidos.

Caça às Bruxas

Os psis são exilados, caçados por uma sociedade que está com medo deles e que ao mesmo tempo se contorce de inveja dos poderes assustadores que se encontram trancados dentro de suas mentes.

Se os psis forem declarados fora da lei ou escravizados, o governo será inimigo dos personagens. Os PCs devem evitar a polícia comum e as forças-tarefa anti-psíquicas de elite; caso sejam pegos, eles irão se deparar com campos de concentração, morte, lobotomia ou pior! Se o psiquismo for lícito os PCs viverão num constante clima de medo e ódio, o que pode ser ainda pior.

Ao invés de agentes governamentais, os PCs terão de lidar com a pressão de grupos que estão tentando fazer com que o governo declare o psiquismo como algo ilegal, grupos vigilantes "caçando mutantes" e o preconceito insensato das pessoas normais.

Outra alternativa é fazer com que os psis sejam caçados por outros psis que desejam explorá-los ou controlá-los.

Origem do Psiquismo: Qualquer origem serve, contudo Mutantes é especialmente aplicável.

O Psiquismo e a Sociedade: Párias ou Mestres Secretos.

Tipos de Personagens: Os PCs são psis, ou seus simpatizantes entre as pessoas normais. Dependendo do tipo de campanha, eles podem ser membros idealistas da resistência (ou dominados pelo ódio), ou pessoas normais fugindo por suas vidas.

Coisas para Fazer: Os heróis são fuggitivos, assim um bocadinho de tempo será gasto tentando escapar de prisões ou laboratórios experimentais, resgatando psis companheiros das garras do governo e evitando vigilantes, grupos de linchamento e patrulhas policiais. O GM deverá criar alguns oponentes interessantes como adversários regulares do grupo — talvez uma agência inteira dedicada à sua destruição.

Objetivos para aventuras incluem localizar (ou fundar) um enclave psíquico, grupo de resistência ou instituto psíquico, promover ataques a instalações governamentais ou realizar atos "bons" para contrapor a propaganda anti-psi. O objetivo final dos personagens pode ser limpar seus nomes.

Psis que caíam nas mãos de seus inimigos não devem esperar nenhuma misericórdia. Mas ao invés de matar seus prisioneiros, seus inimigos provavelmente irão submetê-los a experimentos perigosos ou utilizá-los como trabalhadores escravos, ou como iscas de armadilhas para capturar outros como eles. Uma variação interessante é o governo utilizar alguns poucos psis que sofreram lavagem cerebral ou mudaram de lado como enviados especiais a caça de psis. A Alemanha nazista e a África do apartheid são modelos históricos úteis para culturas antipsíquicas opressoras.

Vantagens de Campanha: Habilidades Psíquicas, possivelmente uma Reputação entre os outros psis como guerreiros da liberdade.

Desvantagens de Campanha: Segredo, até que seja descoberto, então Estigma Social e Inimigos. Possivelmente uma reputação entre os normais como terroristas psíquicos malignos.

Referências: O psi caçado é um tema relativamente comum na ficção científica. Os GMs deveriam ler os livros de A. E. Van Vogt *Slan*, John Wyndham *The Chrysalids* e os quadrinhos da Marvel dos X-Men. O capítulo do Projeto Phoenix também pode ser usado como cenário para uma campanha de caça às bruxas, com os heróis liderando as forças da Polícia de Segurança Eugênica e a Aliança Humana.

Emergência!

Certas habilidades psíquicas úteis acabaram de ter sua existência cientificamente comprovada, e a sociedade está se mobilizando para se adaptar à nova ciência. Os PCs podem ser parte da "primeira geração" de poderosos psis. Ou então, uma campanha de psiquismo secreto pode rapidamente se transformar em uma campanha de Emergência se os segredos se tornarem públicos!

O GM deveria considerar como os poderes são obtidos. Se qualquer um pode desenvolver poderes psíquicos, a reação geral provavelmente será positiva. Se apenas uns poucos mutantes têm potencial para desenvolver habilidades psíquicas, há uma grande chance de retaliação pela maioria da humanidade normal que ficará com inveja. Alguns grupos sociais não irão ser receptivos aos psis, especialmente onde os monopólios existentes forem ameaçados. Seria possível para os advogados existirem em um mundo de telepatas? O Pentágono ou os Illuminati iriam se sentir seguros enquanto não conseguirem desenvolver defesas contra espionagem psíquica? Irá o Conselho de Medicina reconhecer os curandeiros psíquicos?

A reação de tais grupos dependerá de quão disseminada a ameaça psíquica se tornar, e com que rapidez eles serão forçados a se adaptar. Uma lenta evolução em direção a um psiquismo efetivo pode resultar numa aceitação gradual, contudo uma revolução repentina pode levar a uma resistência violenta.

Origem dos Poderes Psíquicos: A marcha da ciência geralmente é a mais adequada.

O Psiquismo e a Sociedade: Talentos Especiais; dependendo de qual facção ganhar o combate pelo desenvolvimento, o papel dos psis pode ser de Senhores Supremos, Párias ou Cidadãos Comuns.



Precognição e Destino

Em algumas histórias sobre precognição, um personagem fica preso a determinada sina devido ao que ele vê no futuro. Nada que ele possa fazer mudará a sua visão. Ele vê sua morte nas mãos do chefe mafioso Giovanni, então ele foge para a Espanha — e, quando ele chega ao hotel, quem está de férias lá? E assim por diante.

Dentro de limites, isto pode ser um cenário interessante para uma aventura, mas este tipo de determinismo não combina muito bem com a maioria dos jogadores. Por outro lado, se a precognição só lida com probabilidades, ele perde muito de seu impacto, especialmente numa campanha de *Horror*.

A forma mais fácil de lidar com isso é garantir que as visões precognitivas sejam vagas, com múltiplas interpretações. O psi tem uma visão de alguém que se parece com seu irmão indo em direção a um beco escuro. Então a visão muda para alguém segurando uma arma, o psi ouve um tiro e um grito indistinto e as costas de um corpo são vistas sangrando. O que aconteceu? Quem atirou em quem? Quando? Se todas as premonições *precisam* tornar-se verdadeiras, os personagens podem tentar manipular os eventos para benefício próprio. No exemplo acima, o psi pode decidir que ele deve fazer o possível para se assegurar de que ele é que estará segurando a arma, e que ele atirará na pessoa que está perseguindo seu irmão. Se um psi vê a sua própria morte, ele pode tentar fazer o possível para que alguém que se pareça com ele morra — um clone ou dúbil.

Um outro modo de se lidar com a precognição é fazer com que o psi "veja" duas ou mais ramificações de realidades possíveis dependendo de sua escolha de ação. Isto funciona de forma ainda melhor quando as escolhas levam a eventos cruciais, capazes de afetar o mundo todo; o personagem terá de tomar a decisão. Pode ser determinismo, mas pelo menos o jogador pode escolher que caminho irá trilhar.

Lindando com a Psicometria

A perícia Psicometria (pág. 14) é uma habilidade muito útil, mas assim como a Precognição ela pode sair do controle com muita facilidade. Ela nunca deveria dar mais do que uma visão nebulosa do objeto ou seu lugar na história passada.

Por exemplo, suponha que um detetive psíquico realize uma varredura dos últimos 64 anos de um porão onde um culto maligno tem realizado seus rituais. A não ser que obtenha um resultado fenomenal no teste, ele deveria captar apenas impressões gerais: o uso normal do porão como local de armazenagem por três grupos de donos da casa diferentes pelos últimos 50 anos, e então uma morte violenta repentina, seguida pela sensação de que o local não tem sido usado há mais de uma década.

Uma varredura dos últimos meses irá revelar uma ocupação renovada e "vibrações muito ruins" — fortes sentimentos malignos, medo e morte. No caso de um sucesso decisivo, o GM deveria revelar mais alguns detalhes e pistas úteis, e talvez algumas visões reais da história do cômodo — mas o grau de detalhes nunca deveria ser suficiente para arruinar o suspense e o cenário de mistério que o GM está desejando.

Mantendo Psis como Prisioneiros

Captura e fuga são partes importantes de uma aventura, mas manter um psi preso pode ser difícil! Prisioneiros espertos o suficiente para manter seus poderes ocultos merecem a chance de usá-los para escapar. No entanto, quando o carcereiro sabe que seu prisioneiro é um psi, ele tomará medidas para mantê-lo sob controle. Em um cenário de alta tecnologia, isto significa que o GM deveria fazer uso liberal de drogas como Fragmentador, Bloqueadores Psíquicos e Campos Nulos.

Mas e se os psis forem capturados em um cenário de baixa tecnologia? Seus poderes podem ser confundidos com magia, mas isto não irá evitar que o carcereiro tomasse precauções. Os psis podem ser sedados ou colocados inconscientes, mas isso não é muito divertido para os jogadores. Talvez entre os nativos existam médicos ou magos que poderiam hipnotizar alguém para que este pense que suas habilidades se foram, ou sejam capazes de criar drogas com habilidades de bloqueio psíquico com ervas locais. A lobotomia é outra possibilidade, mas algo que raramente será atraente do ponto de vista de jogo.

Papéis para os Personagens: Campanhas desta natureza funcionam melhor se os personagens pertencerem a uma organização, como a liga dos psis latentes ou uma força policial psíquica. Eles podem trabalhar para difundir os objetivos da organização em uma situação que esteja mudando rapidamente.

Coisas para Fazer: Os personagens podem estar numa cruzada pelos direitos dos psis em conflito com grupos anti-psi, ou ser pesquisadores trabalhando para Institutos de Psiquismo, ou indivíduos que apenas querem explorar os psis para seu próprio proveito. Talvez esteja sendo debatida uma legislação que obrigue os psis a registrar seus poderes com o governo e que obrigue todos os cidadãos a fazer testes para determinar a existência de poderes psíquicos. Alguns psis temem que esta lei seja apenas o primeiro passo para os campos de concentração, outros a apoiam, uma vez que será mais fácil localizar outros companheiros psis. Os psis podem se envolver em tramas para fazer com que a lei seja aprovada ou desacreditada.

Aventureiros que trabalhem para institutos de psiquismo podem estar envolvidos em tramas de espionagem envolvendo novas descobertas, ou ser "voluntariamente" convocados para experimentar novas drogas, técnicas ou equipamentos. Talvez os pesquisadores tenham acabado de descobrir o primeiro Condutor Estelar Psíquico (talvez até o primeiro condutor MRL!). Agora eles precisam de pessoas para testá-lo...

Vantagens de Campanha: Com o reconhecimento ao psiquismo em seu estágio inicial, qualquer psi publicamente respeitado ou parapsicólogo de sucesso geralmente irá possuir uma Grande Reputação ou Status — contudo isto pode não durar muito! A maioria dos psis irá possuir Antecedentes Incomuns.

ORMALIZATI



Desvantagens de Campanha: Se a reação aos psis for negativa, Inimigos, Má Reputação, Segredo e Estigma Social são algumas possibilidades. Os personagens deveriam possuir um Dever em comum ou Senso de Dever para com alguma causa.

Referências: Alguns dos melhores trabalhos sobre este tema incluem o livro de Alan E. Nourse *Psi High* e a série de Julian May *Intervention*.

Investigadores Psíquicos

Os personagens são psis, ou pessoas normais com acesso à tecnologia psíquica, que investigam fenômenos paranormais. Seu objetivo pode ser ajudar as pessoas, ganhar dinheiro ou obter conhecimento científico.

Origem do Psiquismo: Eles Sempre Existiram é uma probabilidade, mas há outras origens possíveis. Talvez os PCs não saibam porque os poderes psíquicos existem e estão tentando descobrir a resposta.

O Psiquismo e a Sociedade: Poderes Misteriosos ou Mestres Secretos são recomendados, contudo os outros também são possíveis. Um investigador psíquico de "acontecimentos estranhos" num mundo onde todos são psis pode ser interessante.

Papéis para os Personagens: Os heróis podem ser freelancers, afiliados a uma universidade ou instituto psíquico, ou mesmo agentes secretos de uma agência governamental. Eles geralmente serão caçadores de fantasmas, místicos, sensitivos ou parapsicólogos. Um papel relacionado é o do "psicólogo de sonhos", que entra no sonho das pessoas e cura problemas mentais profundos.

Coisas para Fazer: Além de estudar ocorrências psíquicas, os personagens poderiam investigar assombrações, poltergeists, desaparecimentos misteriosos, cultos ou OVNI's. Eles também podem ter de lidar com fraudes e oficiais locais descontentes. Cada investigação poderia ser completamente desconectada da outra, ou os aventureiros podem, gradualmente, vir a descobrir evidências de uma conspiração oculta: infiltração alienígena, cultos secretos, pesquisadores psíquicos governamentais, ou coisas do tipo.

Vantagens de Campanha: Reputação como investigadores legítimos, possivelmente um Patrono.

Desvantagens de Campanha: Reputação Negativa como enganadores.

Referências: *Doc Phoenix* de Marv Wolfman e Ted White e *The Dream Master* de Roger Zelazny são bons livros sobre parapsicologia. Entre os filmes: *Fuga dos Sonhos* e *Os Caçafantasmas*.

Alienígenas Entre Nós

Os personagens são alienígenas com poderes psíquicos que vivem na Terra disfarçados de humanos.

Origem dos Poderes Psíquicos: As habilidades dos alienígenas podem ser naturais ou artificiais. Talvez existam alguns psi "naturais" humanos, contudo os alienígenas também irão garantir poderes para seus amigos ou servos humanos.

O Psiquismo e a Sociedade: Este cenário funciona melhor com Párias ou Poderes Misteriosos, apesar dos alienígenas também poderem ser Mestres Secretos.

Papéis para os Personagens: Os personagens são alienígenas benevolentes, ou humanos que tenham descoberto a existência dos alienígenas e se aliado a eles. Alternativamente, os PCs poderiam ser terrestres que descobriram uma sinistra invasão alienígena.

Coisas para Fazer: Os alienígenas estão aqui por alguma razão, ou sua nave apenas caiu? Talvez eles estejam caçando um grupo diferente de alienígenas hostis que tenham se infiltrado no planeta, ou estejam procurando por outros de sua raça que tenham enalhado em nosso planeta. A necessidade de proteger o segredo da presença dos alienígenas também pode desencadear aventuras. As pessoas poderiam se deparar com uma criança alienígena usando poderes psíquicos. Um alienígena disfarçado poderia ter sido morto num acidente de carro — os PCs devem recuperar o corpo antes que seja feita a autópsia.

Os alienígenas não precisam ser visitantes recentes: eles podem estar na Terra há gerações. Se eles já estão aqui há muito tempo, eles podem ter se espalhado por todo o planeta. Alienígenas nascidos na Terra podem nem mesmo se lembrar de seu planeta natal, ou então descobrir que eles são de outro planeta! Isto permite que o GM deixe os PCs alienígenas no escuro sobre suas habilidades e lhes dá uma razão para procurarem por pistas de sua descendência — outros como eles, artefatos, ou a nave espacial há muito perdida com a qual a sua raça chegou.

Se os alienígenas estão infiltrados com intenções malignas de dominar a Terra, a trama pode seguir dezenas de filmes B. Os PCs descobriram a existência dos alienígenas, porém ninguém irá acreditar neles! O grupo precisa deter os alienígenas e salvar o planeta.

Vantagens de Campanha: A menos que as habilidades psíquicas sejam a única diferença, o GM pode querer criar alienígenas usando o *GURPS Aliens*, *Viagem Espacial* e *Supers* como guia. Se os alienígenas tiverem acesso a dispositivos de ultra tecnologia, os GMs podem exigir que eles paguem por Antecedentes Incomuns.

Desvantagens de Campanha: Os visitantes alienígenas podem possuir desvantagens raciais. Além disso, eles poderão ter um Segredo ou Inimigos poderosos — talvez agentes governamentais, os Homens de Preto que assombram locais de aterrissagem de OVNI's, repórteres, ou outros alienígenas.

Referências: Os melhores trabalhos neste tema são os livros de Zenna Henderson *The People* e *The People: No Different Flesh*; a série de televisão *Tomorrow People* e o livro infantil e filme *Escape to Witch Mountain*.

Lindado com o Combate Psíquico

Duelos psíquicos sutis podem facilmente ser eclipsados se alguém estiver carregando fuzis de assalto ou lasers militares. Mas se o GM deseja um combate psíquico, existem meios de chegar a ele. Enfatize os aspetos de furtividade da aventura. Faça com que a oposição seja poderosa o suficiente de forma que os personagens só conseguirão ser bem sucedidos se agirem com discrição. Faça com que os combates ocorram em lugares e situações para os quais os heróis não podem carregar armamentos pesados — quando eles são capturados e levados ao quartel general do vilão, ou se eles confrontam seus oponentes a bordo de um avião de passageiros, ou durante um baile na embaixada, por exemplo.

Algumas habilidades psíquicas são defesas úteis. Escudos de Energia e PK podem ser combinados com blindagem corporal para deter balas ou raios laser, e até mesmo os não-psicocinéticos podem comprar altos níveis como poder de Perícia Única. A Eletrocinese é muito útil para incapacitar armas de energia. Quando estiverem atacando, os psis podem usar uma abordagem indireta: mesmo quando acelerada para a velocidade de uma bala, uma pedra movida com TK não é ameaça para um soldado protegido por uma armadura pesada. Por isso, arrancar sua arma e derrubá-lo do teto tem mais efeito, assim como controlá-lo mentalmente para que atire nos próprios amigos. E lembre-se que a maioria dos poderes psíquicos pode ser usada através de paredes!



Alguns Casos Misteriosos

Assassinato por Controle Remoto: Um psi usa sua habilidade de Metaideomorfose para implantar um compulsão que irá forçar uma pessoa inocente a cometer um crime. A vítima é pega, mas não tem nenhum motivo para ter feito o que fez. Os PCs devem perceber que o suspeito obviamente caiu em uma armadilha, então rastrear seus movimentos e localizar o manipulador por trás de tudo.

Quarto Trancado: Uma pessoa foi encontrada morta com uma facada, em um quarto trancado de hotel sem nenhuma evidência de entrada forçada. Não há nenhuma assinatura mental, mas talvez ela tenha sido apagada. Como o crime foi cometido? Teleporte seria o meio mais provável, mas pessoas com capacidade de se teleportarem a longas distâncias são raras; talvez alguém suspeito tenha sido visto por uma pessoa que passava — alguém que desapareceu. Ou talvez tenha sido usada a telepatia, e a vítima tivesse uma compulsão suicida implantada em sua mente anteriormente. Quem a vítima encontrou ultimamente? Ou talvez a faca tenha sido controlada com TK de um quarto ao lado, usando PES para guiá-la. Os investigadores podem examinar os registros do hotel para descobrir quem alugou os quartos vizinhos. E se eles não conseguirem descobrir o método eles podem vir a descobrir o motivo: quem eram os inimigos da vítima?

Transferência de Personalidade: Um criminoso troca de mente com um amigo de um PC para escapar da polícia. Os membros do grupo podem perceber a mudança de personalidade se eles estiverem alertas. Enquanto isso, seu amigo está no corpo do criminoso. Se a mudança foi cuidadosamente planejada, ele pode ser pego e ir preso pelos crimes cometidos pelo vilão, ou ser morto se o vilão (ou a polícia) o atacaram após a mudança.

Novos Tipos de Crimes: O psiquismo pode levar a crimes novos. Um vampiro psíquico/telepata está roubando os sonhos das pessoas e então os está vendendo como experiências telepáticas. Isto fere a lei? A Projeção Astral é uma forma de invasão? Em um mundo de telepatas, um pensamento criminoso conta como o planejamento de um crime? Alguém terá de decidir!

As histórias de *Lord Darcy*, de Randall Garrett, lidam com magia ao invés de psiquismo, mas a idéia básica — resolver crimes em um mundo onde tanto os investigadores como os criminosos são dotados de poderes incomuns — fazem desta série um referência valiosa. O próprio Lord Darcy é um detetive que não possui nenhuma habilidade mágica; ele entra nos casos apenas quando as investigações mágicas “de rotina” falharam. Mesmo assim, ele depende de provas colhidas por seu assistente, que é, na verdade, um feiticeiro muito poderoso.

O livro de Arthur C. Clarke *Childhood's End* lida com a interação entre alienígenas psíquicos inteligentes e a humanidade. O Livro de A. E. Van Vogt *Slan* é a lenda clássica de uma raça mutante vivendo entre os humanos normais. Reportagens sobre OVNI's também podem fornecer inspiração. Para alienígenas maus, a série de TV *Os Invasores* é a inspiração perfeita.

LIDANDO COM OS PODERES PSÍQUICOS

Conduzir uma campanha com poderes psíquicos apresenta alguns problemas sutis (e outros não tão sutis) de equilíbrio para o GM. De um lado, os PCs pode ficar chateados se sua poderosa Telecinese é desbancada por alguns poucos capangas com Uzis; por outro lado, os personagens podem facilmente se tornar dependentes de seus poderes psíquicos para tudo, especialmente se a tecnologia psíquica for bem disseminada. Para evitar que isso aconteça, desenvolva aventuras com problemas que podem ser melhor solucionados com uma combinação de poderes psíquicos e perícias normais (veja Usando Psiquismo com Perícias Normais, pág. 44), ou que exigem que os jogadores usem a inteligência.

Mistério e Psiquismo

Pegue um simples assassinato misterioso. Que suspeito matou a vítima? Com Telepatia, fica fácil para um personagem com a perícia de Recepção Telepática realizar um sondagem profunda e descobrir o assassino e motivo de uma só vez. Isto pode acabar com o suspense com um único golpe, fazendo com que as habilidades de interpretação dos jogadores e a perícia Influência se tornem redundantes.

A Varredura Telepática permite que um psi localize alguém, onde quer que ele esteja escondido. A Psicometria faz com que um psi descubra a história de objetos, descubra rapidamente qual foi a arma do crime e quem a usou. Se o GM não estiver preparado, todas estas habilidades podem fazer com que a trama de uma aventura de mistério convencional se torne uma palhaçada.

No entanto, existem maneiras de fazer com que os mistérios permaneçam misteriosos, mesmo na presença de poderes psíquicos.

Restrições Legais: As provas obtidas através de poderes psíquicos podem não ser admissíveis na corte, talvez porque ninguém acredite neles, eles não são confiáveis, ou talvez eles violem o direito de privacidade da pessoa. Os personagens podem saber quem cometeu o crime, mas eles terão de encontrar (ou forjar) outras evidências para provar que estão certos. Talvez os GMs devessem ler o livro de Alfred Bester *The Demolished Man* para ter idéias de como isso pode funcionar.

Escudos Mentais: Numa sociedade onde a telepatia é comum, todos (ou pelo menos as pessoas importantes) podem possuir Escudos Mentais naturais ou artificiais. Considerações sobre privacidade à parte, as pessoas provavelmente não iriam consentir tentativas de Recepção Telepática por parte de pessoas que elas não confiem, porque uma vez que um telepata tenha passado pelos escudos do outro, ele está livre para usar habilidades perigosas como Metaideomorfose, Sono e Telecontrole. Por outro lado, se o psiquismo for incomum, a simples presença de um Escudo Mental pode expor o personagem com escudos como um possível suspeito. Um técnica útil é o indivíduo sinistro com escudos mentais que está mantendo um segredo que não tem nada a ver com o caso dos PCs.

O Suspeito que não está lá: Quando a trama da aventura está a ponto de encontrar o suspeito ou testemunha, não importa o quão fácil será ler sua mente depois disto. Uma pessoa com Varredura Telepática pode ajudar a localizar alguém, mas os PCs ainda têm de capturá-lo fisicamente. Ou a busca pode ser por uma prova que está faltando — um objeto que pode fornecer pistas se estudado com Psicometria ou Farejar Assinatura, por exemplo.

Psis Criminosos: Os adversários dos PCs também podem estar usando poderes psíquicos para cobrir seus rastros. Apagar Assinatura e Metaideomorfose podem ser usadas para remover evidências ou criar indicações falsas; Telecontrole ou Sugestão podem mudar o possível culpado de um crime para um marionete inocente.

O crime que nunca existiu: Com a Metaideomorfose pode-se inserir memórias assim como removê-las. E se alguém se “lembra” de ser a vítima — ou o assassino! — de um crime que nunca ocorreu?

PROJETO PHOENIX

Este é um cenário desenvolvido para ser usado com aventuras que exploram o tema do psiquismo. Ele é idêntico ao mundo de hoje — pelo menos aparentemente. Contudo, sem o conhecimento da maioria da população, já se comprovou a existência de indivíduos com poderes psíquicos efetivos e as pesquisas têm levado ao desenvolvimento de novas e poderosas tecnologias.





A População Sabe?

Centros de pesquisa secretos, supressão de pesquisas, rapto de crianças super-dotadas, esquadrões de agentes telepatas — como um segredo desta proporção pode ser mantido sem vazar? Resposta: ele não pode.

Talvez metade da população acredite em alguma forma de psiquismo e centenas de pequenos jornais de parapsicologia sejam publicados todos os anos. Rumores de que o governo tem conduzido pesquisas psíquicas secretas e suprimido os resultados são comuns entre aqueles que acreditam em psiquismo, assim como rumores de ocultamento de Ovnis são comuns entre os entusiastas dos discos voadores. Alguns estão próximos de serem acurados, e alguns poucos até são publicados nos tablóides. Contudo, a maioria dos membros do público e da mídia considera essas histórias como fraudes ou teorias de conspiração e se recusa a tratá-las com seriedade.

Algumas poucas reportagens sobre experimentos anti-éticos com drogas, pressão exercida sobre cientistas e violações de direitos civis têm de fato vindo à tona — algumas até são levadas a julgamento. Alguns PCs com poderes legais, ou antecedentes legais ou jornalísticos podem até mesmo ter sido atraídos para o mundo do psiquismo através de uma destas investigações.

Quando demonstrações gritantes de poderes psíquicos acontecem em público, elas raramente são levadas a sério pelas pessoas que não as viram com seus próprios olhos. Mesmo um psi que use seus poderes na TV ao vivo — arriscando sua vida ou liberdade para fazê-lo — teria problemas em convencer as pessoas de que a manifestação não era apenas um conjunto de efeitos especiais.

Com verdadeiros times de psicólogos governamentais falando sobre histeria coletiva, e se o pior ficar ainda pior, agentes da Polícia de Segurança Eugênica ou agentes "fantasmas" do governo com acesso a Metaideomorfose, Telecontrole e dispositivos psicotrônicos avançados, a Psiberocracia não tem dificuldade em destruir a credibilidade das testemunhas e fazer com que evidências conclusivas desapareçam. É claro que tais ações são realizadas estritamente sem autorização oficial da Presidência ou do Pentágono, mas isto não as torna menos efetivas.

O público tem sido mantido no escuro através de uma campanha de segurança nacional e da censura imposta pelo governo. Na América do Norte, usando a Polícia de Segurança Eugênica, o Pentágono e o Conselho de Segurança Nacional, o Governo dos Estados Unidos recrutou e treinou secretamente centenas de agentes psis — e silenciou ou desacreditou aqueles parapsicólogos que desejavam se manter independentes do controle federal. Outras nações, entre elas a antiga União Soviética e a Grã Bretanha, seguiram o exemplo.

Neste momento, os poderes psíquicos são uma realidade oculta que as nações lutam para controlar. Os indivíduos dotados de poderes psíquicos podem ser peões em um jogo mortal, ou jogadores importantes com a capacidade de alterar o destino da humanidade.

E muitos dos psis pertencentes à classe dos "mestres" fazem parte de um grupo conhecido como o Projeto Phoenix.

BEM-VINDO AO MUNDO REAL

A adolescente apareceu do nada, algumas polegadas acima da calçada. Morgaine tropeçou, depois recuperou o equilíbrio com a facilidade adquirida pela prática. A saída estava livre e os agentes de segurança das indústrias Exotech, nem perceberam o que os atingiu. Ela sorriu ao se lembrar do grito assustado do último guarda, quando ela desapareceu atrás dele, o ruído produzido por seu nunchaku quando o deixou inconsciente. Amadores.

O estacionamento atrás da estação de metrô de Spadina estava exatamente como ela havia visualizado antes de se teleportar: o Toyota verde ainda estava à direita dela, o estacionamento e a cabine do manobrista estavam vazios às duas da manhã, o único movimento era uma brisa fria brincando de poltergeist com restos de jornal. Tudo estava perfeito. E então, pela segunda vez naquele dia, alguma coisa começou a rastejar dentro da mente de Morgaine, um sussurro que se tornou uma voz. Ela ficou imóvel, tentando compreender as palavras que se formavam em sua mente.

"... Você não deveria fazer isto, Morgaine. Não permita que eles manipulem seu ódio. Você não é uma ladra nem um soldado. Você pertence a nós. Morgaine, permita que nós..."

Enfurecida, ela ergueu seu Escudo Mental. Num segundo as vozes foram expulsas de sua mente. Aquelas vozes idiotas haviam começado na manhã do dia anterior, quando ela chegou ao Canadá, e não haviam parado desde então. Ela tentou rastrear-las, mas sua fraca telepatia não tinha alcance suficiente: tudo o que ela conseguiu foi um vishumbre rápido da face de uma mulher, óculos espelhados e o cheiro de... pelagem?

Ela deu os ombros. A Biotech Chulan vai receber o microdisco com os esquemas do novo Disruptor Psicossináptico do Pentágono, e ela vai receber \$20.000, toda a Tempestade Cerebral que ela viesse a desejar e um lugar seguro para dormir. Não era muito para uma ex-Boina Negra com poderes de teleporte, mas quando lembrou para quem já tinha trabalhado, Morgaine se convenceu de que realmente tinha sorte de Biotech estar disposta a pagar pelo serviço. Era muito melhor do que os Psibercorps, e ela não precisava de nenhuma "voz" para lhe dizer para cair fora enquanto podia. O problema é que eu não posso, ela pensou.

Repentinamente nervosa, Morgaine agachou-se atrás do carro, protegendo-se contra o vento de outono enquanto procurava um pedaço de papel nos bolsos de sua jaqueta fino demais. Ela sentiu a rigidez reconfortante de sua pistola e tocou o retângulo de plástico do minidisco antes de encontrar o que estava procurando. Ela leu o número mais uma vez, deu a volta pela frente do carro agachada, saiu furtivamente do estacionamento, desceu as escadas que levavam à estação deserta do metrô, procurando o telefone público mais próximo.

Morgaine discou o número, uma secretária eletrônica atendeu e ela disse três palavras rápidas, códigos que diziam para a central de segurança da Biotech Chulan que ela tinha o disco da Exotech. Eles a encontrariam quatro estações adiante. Ela desligou e ficou esperando o trem, e ouviu um leve rangido à distância. Aproximou-se da catraca e parou com as mãos na cintura. Morgaine olhou para a esquerda e para direita; ninguém à vista. Ela se teleportou dois metros à frente. Hora de pegar um trem.

Contente com sua travessura colegial, Morgaine desceu os dois lances de escadas que levavam à plataforma do metrô antes de perceber os quatro homens de terno preto que a esperavam lá embaixo. Duvido que eles estejam esperando o trem das 2 da

madrugada. Morgaine pensou. Pior que isto, os paletós dos quatro tinham volumes suspeitos. Opa! Hora de mudar de plano. Ela acenou lepidamente para eles e desapareceu...

... E sentiu um onda de náusea enquanto o controle de seu teleporte era roubado de si. Ela estava ajoelhada numa plataforma de metal em um armazém iluminado por holofotes. Morgaine viu dois homens em trajes de combate e boinas negras, em seus coldres estavam penduradas H&Ks. Psibercorps.

Ela reconheceu o Major Calvert, o mesmo rosto jovem/velho familiar. Uma faixa de cabelos grisalhos na cabeça, e seus olhos brilhavam com o Fogo Azul, pupilas que se dilataram um pouco quando a viram. Sua voz era fria como a lua. "Morgaine Daniels. Que surpresa agradável. Você me abandonou no Líbano, deixou-nos lá para morrermos de sede. Eu não me esqueci." Ele apontou seu dedo para ela, como uma criança fingindo que a mão é uma arma.

Morgaine sentiu-se tonta — ela estava atordoada, suando — porque estava tão quente? Pirocinese! Ela tentou pegar sua pistola. O soldado à direita de Calvert se concentrou. A arma dela — e o microdisco que estava próximo a ela — voaram para fora de seu bolso, e flutuaram lentamente para o outro lado do cômodo. Calvert apanhou o disco no ar, e olhou para ele. "Roubando segredos governamentais, idiota?"

Calvert continuou sorrindo enquanto aumentava a temperatura corporal dela, esperando o cérebro dela cozinhar. Morgaine pensou em se teleportar, mas seu poder havia sumido, capturado pelo Bloqueador de Saltos. Ela deu um passo à frente, tirando o minchaku de sua bota, mas seus ossos viraram gelêia, e ela caiu. Ela estava encolhida em posição fetal, esperando a morte... aos pés de Calvert.

A idéia alimentou sua raiva, deu-lhe forças. Ela não conseguia se teleportar, mas tentou usar sua fraca telepatia para moldar um golpe mental. Sem chance, ela pensou, se eu mal consigo ler os pensamentos de outra pessoa — como posso feri-lo? Mesmo assim, ela expandiu sua mente, suas garras mentais arranharam um escudo psíquico. Ele era forte demais, e ela estava morrendo queimada...

Uma presença familiar, não mais um sussurro: "Não desista Morgaine. Nós estamos tão perto".

O que? As vozes de novo. Deixem-me em paz! Eu estou queimando. Eu vou morrer, mas eu quero...

"Você não quer dividir este fogo conosco?"



A Pesquisa Civil na América

Existem muitas associações e institutos da parapsicologia que não são afiliados ao programa de tecnologia psíquica do governo, mas todos são monitorados secretamente. Com a interferência dos Poderes de Emergência do Ato de Segurança Eugênica, o governo tem sido capaz de impedir a publicação de qualquer dado experimental bem sucedido que possa comprovar a existência do psiquismo. Pesquisadores psíquicos bem sucedidos são silenciados através de recrutamento e pressões disfarçadas (a ameaça de cancelamento dos fundos federais se tais pesquisas "absurdas" continuarem, por exemplo). Em alguns casos, são apreendidos documentos e equipamentos.

Todos os avanços experimentais significativos dos últimos 15 anos têm sido secretos. Fora de um círculo relativamente pequeno de cientistas, a pesquisa psíquica ainda é classificada como parapsicologia e é, na melhor das hipóteses, considerada uma área de reputação duvida da psicologia — ou "ciência de ficção" na pior. O resultado é que programas de parapsicologia civil não são nada mais do que uma cortina de fumaça para encobrir os "laboratórios negros".

Os programas de tecnologia psíquica *reais* são tão bem guardados como a pesquisa do SDI ("Guerra nas Estrelas"). Na verdade, sob o disfarce de programas de reconhecimento estratégico" (PES e telepatia) e "energia conduzida" (psicocinese), o SDI serve como uma cobertura para projetos de tecnologia psíquica! Mas a verdadeira natureza dos fundos para a tecnologia psíquica ainda é um segredo conhecido apenas por alguns poucos subcomitês influentes do congresso, e permanece encoberto não somente por "razões de segurança", como pelo próprio ceticismo da mídia, dos cientistas e do público.

Europa Ocidental

Existem rumores de que a França, a Alemanha e o Reino Unido possuem extensivos programas de pesquisa, apesar de não serem tão bem fundamentados como os dos Estados Unidos e União Soviética. Contudo, uma vez que a censura governamental é menos radical, organizações privadas que seriam levadas a se ocultar no submundo na América ou na URSS podem operar mais abertamente na Europa. Além de fundações de pesquisa privadas, há um instituto de psiquismo que simpatiza com o Projeto Phoenix sediado em Edimburgo, na Escócia. O Instituto Overmind possui uma base secreta nos Pirineus e acredita-se que um segundo laboratório exista em algum lugar na Floresta Negra. O Projeto Phoenix possui grandes ramificações em Roma, Londres e Copenhague. É claro que a Biotech Chulan tem sede na Suíça.



O Resto do Mundo

Não se acredita que a ciência do psiquismo seja avançada em outras nações como ela é nos Estados Unidos e União Soviética, sobretudo considerando-se que nenhum dos governos destas nações compartilhou informações ou tecnologia psíquica com seus aliados. Mas a despeito disto, é bem possível que outras organizações privadas ou governamentais secretas existam e façam uso de psis treinados, ou que tenham acesso a tecnologia psíquica.

Com certeza existem centros governamentais ou privados explorando a pesquisa da tecnologia psíquica no Japão, África do Sul, Canadá, Paquistão, Iraque e Índia. A Biotech Chulan tem escritórios no Japão, Austrália e Coreia do Sul. A CIA acredita que a China conte com um programa extensivo de tecnologia psíquica mantido pelo governo que se baseia na pesquisa prática em projeção astral e PES. O Instituto Overmind possui muitas conexões com o terceiro mundo, especialmente na América Central e no Oriente Médio, e acredita-se que ele tenha exportado vários sistemas de defesa psicotrônica para diversos países do Oriente Médio.

Sim...

Sua mente se expandiu para se juntar às vozes, e Morgaine sentiu seu próprio poder aumentar, alimentado por duas outras mentes. Três mentes se fundiram em um único ser com um único desejo. Seu poder avançou em direção aos seus torturadores, atacando seus cérebros. De repente uma luz branca, e a dor sumiu.

Morgaine olhou a sua volta. Havia dois corpos perto dela, ambos em trajes de combate. Nenhum deles se movia. A porta do armazém se abriu, e no meio das sombras ela viu uma mulher de óculos espelhados e um grande lobo cinza. Havia algo estranho com a cabeça do lobo. Ela enviou um pensamento. Quem?

"Alguém que gosta de você. Bem-vinda ao Projeto Phoenix Morgaine".

Foi o lobo quem respondeu.

A HISTÓRIA SECRETA

No século XX, na década de sessenta e no começo da década de setenta, os parapsicólogos dos Estados Unidos, da União Soviética e da Checoslováquia — só para citar alguns dos centros de pesquisa mais avançados — estavam sempre obtendo resultados de testes que provavam conclusivamente a existência de poderes psíquicos. O psiquismo estava começando a se parecer menos com uma força mítica e mais uma parte legítima da ciência.

Este fato teve como reflexo uma mudança na terminologia: os termos parafísica e psiquismo complementaram a parapsicologia no Ocidente, enquanto os cientistas russos estudavam "bioenergias". Os resultados mais excitantes foram obtidos em áreas que seriam conhecidas mais tarde como tecnologia psíquica: a aplicação da eletrônica, cibernética, bioquímica e engenharia genética aos poderes psíquicos. Muitos pesquisadores acharam que o psiquismo logo teria seu lugar ao lado dos outros ramos da ciência física.

Contudo, além destes centros de pesquisa mantidos por universidades de psicologia e departamentos de psiquiatria, experiências secretas com psiquismo estavam sendo realizadas por militares e agências de inteligência. À medida que o psiquismo ia se transformando de imaginação em realidade, havia aqueles para quem esta mudança



vinha não como um sonho e sim como um pesadelo. Em todo o globo, agências governamentais reconheciam as implicações da tecnologia psíquica. Pesquisas civis sérias sobre o psiquismo foram escondidas com a desculpa da segurança nacional, enquanto grupos de desinformação se esforçavam para erradicar a imagem de respeitabilidade que ela havia desenvolvido. Na década de 80, indivíduos com poderes psíquicos tornaram-se uma mercadoria secreta inestimável que nações e organizações matariam para possuir.

A União Soviética e o Leste Europeu

A pesquisa psíquica atrás da Cortina de Ferro sempre teve uma orientação mais prática do que a do Ocidente. Apesar da pesquisa "bioenergética" ter sido realizada em todas as nações do Pacto de Varsóvia, os principais centros de estudos psíquicos estavam na União Soviética e na Checoslováquia.

Em 1963, o Kremlin começou a dar prioridade máxima à pesquisa psíquica. A disposição da União Soviética de aceitar o psiquismo como uma parte fundamental da biologia humana ao invés de uma aberração da física ou um campo especial da psicologia deu ao Bloco Soviético a liderança na pesquisa genética dos poderes psíquicos.

Já em 1965, os cientistas checos estavam fazendo progresso nos primeiros geradores psicotrônicos — máquinas capazes de criar e amplificar energias psíquicas. A pesquisa independente no campo da tecnologia psíquica realizada na Checoslováquia culminou na invasão soviética de 1968, quando a URSS se apoderou de suas descobertas. Os cientistas checos continuaram seu trabalho — mas em Moscou, sob os auspícios do GRU e da KGB. No entanto, alguns vestígios sobreviveram, e hoje Moscou teme que as recém independentes Repúblicas Federadas Checas e Eslovacas vão tentar reavivar estas pesquisas.

Como o potencial militar do psiquismo foi ficando rapidamente aparente para os líderes comunistas, os indivíduos que demonstravam poderes psíquicos eram recrutados, estudados e treinados pelo estado. Experiências com um grande grupo de "voluntários" resultaram no desenvolvimento de drogas psíquicas efetivas (apesar de perigosas) no fim da década de 70. Outras pesquisas voltaram-se para o estudo do DNA humano, mapeando os padrões genéticos daqueles que possuíam poderes psíquicos. Em 1982, uma equipe trabalhando sob a supervisão do acadêmico Sergei Makarov foi capaz de isolar a base genética do psiquismo, fazendo com que a identificação de poderes psíquicos latentes fosse possível com um simples exame de sangue. Algumas fontes ocidentais crêem que o programa biopsíquico foi seguido por outras experiências similares — e mais radicais — em pessoas que não estavam dispostas a cooperar na Romênia durante o regime de Ceausescu.

Hoje em dia, a União Soviética está bastante avançada em tecnologia biopsíquica sofisticada — até NT 11 — mas sua pesquisa psicotrônica fica muito atrás da ocidental, com acesso a dispositivos de NT 9. Seu programa genético levou à identificação e recrutamento de muitos indivíduos com poderes psíquicos para servirem ao governo. Enquanto a CIA acredita que os Psiber corps (pág. 122) sejam a unidade militar mais avançada do Ocidente equipada com tecnologia psíquica, está claro que as unidades de espionagem soviética têm membros com poderes psíquicos. Missões recentes da KGB e GRU foram realizadas em centros de pesquisa psíquica localizados em nações do Leste Europeu como Polônia e Romênia para impedir que os mesmos caíam nas mãos de governos inimigos.

Além dos sensitivos normais, da inteligência telepática e dos grupos de interrogatório, antes da retirada da União Soviética do Afeganistão, surgiram rumores sobre grupos "terroristas" especiais — muito provavelmente parte do Spetsnaz — utilizando telepatia de longo alcance para acabar com o moral Mujahadeen através de medo e de pesadelos induzidos telepaticamente. É provável que a União Soviética tenha capacidade ativa para uma guerra psíquica, e que, com a redução de forças nucleares convencionais e caras que continua com a glasnost, eles vão se tornar mais importantes nos anos vindouros.

Os Estados Unidos

No fim da década de 60 e começo da década de 70, a pesquisa científica organizada do psiquismo, catalisada pelos esforços de J. B. Rhine e outros pioneiros, estava começando a dar frutos e atrair a atenção do governo e dos militares. O envolvimento



Glossário de Gírias

Bebê: Um psi sem treinamento. "Bebezão" é um psi sem treinamento com uma Potência alta.

Boina Negra: Um agente da Psiber corp. Eles realmente usam boinas negras e costumam vestir roupas de camuflagem urbana de tonalidade cinza.

Fritura: Perda de poderes psíquicos.

Carne Enlatada: Um psiborgue.

Dopado: Alguém que usa drogas psíquicas para aumentar suas habilidades.

Sensitivo: Qualquer psi, mas especialmente qualquer um que possua PES.

Aberração: Um psi que usa seus poderes para predação os outros de modo sádico. Um ladrão telecinético não é uma "aberração" mas um Vampiro Psíquico predador, ou um assassino Pirocinético são.

Trouxa: Qualquer um odeie ou tema os poderes psíquicos.

Godzilla: Um TK ou pirocinético poderoso.

Sugador de mentes, ou sugador: Um Vampiro Psíquico.

Exco: Um experiência extracorpórea, ou EEC (pág. 47).

Voicour: Um Psi que se utiliza de Recepção Telepática.

Precog: Qualquer uso de precognição, ou um psi com esta pericia.

Psi-Tech: Qualquer tipo de hardware psíquico.

Piro: Um pirocinético.

Retra: Qualquer uso de psicometria, ou um psi que use esta pericia.

Cigarru: Alguém que possua a pericia de estática psíquica.

Farejador: Alguém com a pericia de Percepção Psíquica.

Teko: Qualquer uso da telecinese ou um psi que use este poder.

"Teko nas aberrações": Atividade vigilante feita por psis para eliminar psis criminosos. Geralmente fatal.

"Teko nos trouxas": Uso de qualquer poder psíquico, não necessariamente TK (apesar desta funcionar muito bem) para intimidar alguém que não gosta de psis.

Zapeiro: Um eletrocínético.

Pessoas Interessantes

Agamenon: O computador psíquico experimental da Agência de Segurança Nacional, que faz uso extensivo de tecnologia psiborgue soviética desenvolvida pela doutora Alannah Makarov.

Astaroth: Um serial killer com motivações astrológicas, cujas atividades se espalharam pelo continente. Astaroth usa poderes psíquicos, especialmente a telepatia e a telecinese para seguir suas vítimas, e Vampirismo Psíquico para se alimentar de seus medos e dor. Atualmente caçado pela Polícia de Segurança Eugénica, FBI e RCMP.

Bleys: Os rumores dizem que ele é um ex-GRU soviético, o carismático espião mestre conhecido apenas como Bleys é a conexão principal do Instituto Overmind com os elementos revolucionários do terceiro mundo dos quais eles são fornecedores. Um telepata e sensível, Bleys raramente é visto pessoalmente, preferindo monitorar suas operações via Projeção Astral.

Madeleine e Pierre Bouchard: Os diretores dos Modeladores dos Sonhos (veja coluna lateral da pág. 125). Madeleine é uma telepata com muita perícia.

Morgaine Daniels: Uma adolescente problemática fugindo dos Psibercorps, empregada pela Biotech Chulan como espiã e sabotadora. Morgaine é altamente treinada em teleporte e telepatia, mas sofre pelo fato de ser uma saltadora onírica.

Cassie Izumi: Uma jornalista engajada, ativista dos direitos dos animais e investigadora psíquica. Cassie é secretamente uma potente telepata e psicocinética, e membro do Projeto Phoenix. Veja a coluna lateral da pág. 126.

Matriz-Delta: O produto da mais recente tentativa do Instituto Overmind de usar a engenharia genética para gerar o psi supremo. Delta é uma garota de 9 anos e só agora está começando a ganhar controle de suas perícias psíquicas. Ela gostaria de ter mais pessoas com quem brincar.

Robert Pendrake: Rico barão do petróleo e principal financiador secreto do Conselho Millennium, Pendrake alimenta um ódio insano por psis desde que sua filha com poderes telepáticos latentes foi raptada pelo Instituto Overmind e seu cérebro usado como "componente" para o programa psiborgue.

Sombra: Um lobo telepático inteligente com enxertos de tecido cerebral humano e implantes neuro psíquicos que escapou dos laboratórios cibernéticos da Exotech. Junto com Cassie Izumi, ele lidera a subsidiária de Toronto do Projeto Phoenix.

Silverblue: Atualmente preso no centro de pesquisa de golfinhos da marinha na costa oeste, ela é parte de um projeto clandestino para desenvolver golfinhos telepáticos com poderosas habilidades de Varredura Telepática para ações anti-submarinos.

Moira Van Deering: Presidente da Biotech Chulan, Telepata, Vampira Psíquica e executiva brilhante e brutal. Veja pág. 125

Michiko Yukawa: Destacada engenheira psicotrônica, empregada pelo Pentágono para o programa de armas dos Psibercorps, ela passa a maior parte de seu tempo livre trabalhando em um condutor estelar psíquico experimental.

governamental começou com estudos patrocinados pela CIA, Agência de Segurança Nacional e o Pentágono, e posteriormente a NASA. Os resultados estonteantes das experiências com telepatia realizadas no Skylab eliminaram as últimas dúvidas que existiam no Pentágono e levaram à decisão executiva de classificar todas as pesquisas como do interesse da segurança nacional, enquanto expandiam os fundos cedidos pelo governo.

Por volta de 1976, centros de recrutamento psíquico secretos foram criados na maioria das universidades nas quais eram realizadas pesquisas civis na área de parafísica e parapsicologia, e indivíduos com poderes telepáticos foram secretamente empregados pela CIA e ASN para combater a espionagem psíquica soviética. O governo também começou a dar um aperto na pesquisa privada. Uma combinação de fundos lucrativos e pressão sutil trouxe mais e mais cientistas para baixo da asa do governo. Institutos públicos de parapsicologia continuaram suas experiências "para provar a existência de poderes psíquicos" mas sem o apoio maciço do governo, os pesquisadores civis foram deixados contando cartas de Rhine em tentativas fúteis de prever o imprevisível. Os poucos que realmente chegaram perto de obter algum sucesso foram cooptados por programas governamentais — ou, caso não estivessem inclinados a cooperar, desacreditados ou destruídos.



Apesar da pesquisa psíquica civil não ter chegado a lugar nenhum durante a década de 80, o trabalho secreto dos laboratórios "mente negra" garantiram aos Estados Unidos a posição de líder mundial em pesquisa secreta de tecnologia psíquica. Experiências com drogas que alteram a mente e a natureza do cérebro humano estabeleceram as bases para a pesquisa biopsíquica que se assemelhavam às da União Soviética. As inovações mais recentes têm sido no treinamento de indivíduos com poderes psíquicos e na área da psicotrônica e da cibernetica. O controverso estudo behaviorista de Christine Hegan da UCLA, patrocinado pela CIA, sobre a latência psíquica entre crianças de colégios britânicos mostrou o caminho para descobertas de técnicas de teste psíquico confiáveis, enquanto que experiências com interface neural e tanques de privação sensorial resultaram na criação de amplificadores psíquicos confiáveis.

Por volta de 1980, a tecnologia psíquica experimental americana havia chegado ao NT 11 e uma grande quantidade de equipamentos psíquicos com aplicações militares diretas havia se tornado disponível. Psis trabalhando para a CIA haviam marcado vários pontos com a inteligência e foram bem sucedidos na contenção da espionagem psíquica soviética. Mas, ficou óbvio para os planejadores do Pentágono que era necessário algum tipo de unidade especial para se tirar vantagem da tecnologia de guerra psíquica que agora estava disponível, principalmente nas operações de baixa intensidade que eles acreditavam seriam iniciadas com o fim da Guerra Fria. Esta necessidade, combinada com a constante inabilidade dos encarregados militares normais em lidar com o terrorismo mundial, resultou na fundação do Segundo Departamento de Operações Especiais Épsilon — o Psibercorps.

A política governamental com relação ao psiquismo continua a ser ambivalente. A deserção da filha de Sergei Makarov, Alannah em 1983 e suas revelações assombrosas sobre a espionagem psíquica da KGB e a pesquisa soviética com psiborgues e dispositivos

psicotrônicos foram o catalisador para o draconiano Ato de Segurança Eugênica de 1984. A Polícia de Segurança Eugênica (PSE) foi criada para manter sob controle a pesquisa psíquica americana e impedir a "transferência de tecnologia" — espionagem — e para garantir que as pesquisas psíquicas dos EUA permanecessem secretas. Ela deu início a um programa secreto de renovação da desinformação para desacreditar os centros de pesquisa que ainda não haviam se afiliado, sinalizando um virtual fim para a pesquisa psíquica civil bem sucedida. A PSE foi originalmente concebida como uma organização de monitoração passiva, mas os contínuos desentendimentos entre os serviços secretos dos EUA no início do caso Irã-Contra viu um aumento dramático em sua influência e autonomia. Existem hoje em dia muito poucas restrições ao seu poder e ações.

ORGANIZAÇÕES GOVERNAMENTAIS

Várias organizações governamentais poderosas lidam com o psiquismo. Essas organizações foram descritas tendo em mente uma campanha ambientada na América do Norte, mas podem ser facilmente alteradas para se ajustarem a uma nação específica. Em uma campanha ambientada no Reino Unido, por exemplo, uma organização como os Psibercorps poderia ser uma sub-unidade do Serviço Aéreo Especial (similar ao 22º SAE, grupo contra-revolucionário de elite).

A Psiberocracia

Este é o apelido da burocracia governamental que cuida dos programas de tecnologia psíquica. Muito mais do que políticos eleitos, estes administradores sem rosto do Conselho de Segurança Nacional, Agência de Segurança Nacional, CIA e Pentágono são indivíduos que controlam a política governamental com relação ao psiquismo e operações cotidianas da PSE e dos Psibercorps. Mas mesmo dentro da Psiberocracia, as informações relacionadas à tecnologia psíquica são restritas a apenas o que se necessita saber. Apesar disso não ser dito explicitamente, é de conhecimento de todos que certas pessoas que falaram demais sofreram acidentes infelizes ou ficaram prematuramente senis: "Eu não me lembro" é uma frase muito comum nos lábios de pessoas questionadas sobre as atividades da Psiberocracia.

Outros Programas Psíquicos Governamentais

A NASA e o Comando de Defesa Espacial da Força Aérea Americana realizam experiências psíquicas rotineiramente em vôos do ônibus espacial, apesar dos tripulantes não estarem cientes dos objetivos existentes por trás de algumas delas. Existem rumores de que os soviéticos colocaram sistemas psiborgues em órbita — talvez como pontos de comunicação telepática, talvez por alguma outra razão. A Psiberocracia está refletindo sobre a possibilidade de uma missão que levaria Psibercorps ou telepatas da ASN a posições de onde eles poderiam sondar satélites suspeitos.

A marinha considerou a hipótese de usar psis em operações anti-submarino, para localizar submarinos hostis usando Varredura Telepática e Projeção Astral, e para fazer tentativas de se comunicar com golfinhos e baleias.

O PsiCom é um sistema de apoio telepático ultra-secreto para ser usado no caso das redes de comunicações normais serem interrompidas por pulsos eletromagnéticos ou operações anti-satélite. Por razões de segurança, o PsiCom está considerando a hipótese de substituir telepatas humanos por psiborgues ou computadores psíquicos.

A Polícia de Segurança Eugênica

Criada com as disposições secretas da Lei de Poderes de Emergência de 1984, a Polícia de Segurança Eugênica é um braço executivo do Governo dos Estados Unidos. Comissionados como Delegados Federais, os membros da PSE são "responsáveis pelo monitoramento e controle de material genético anormal considerado perigoso para a saúde pública e a segurança nacional".

Se "material genético anormal" for definido como indivíduos com habilidades psíquicas reais ou latentes, esta descrição será relativamente precisa: a Polícia de Segurança Eugênica é uma agência secreta cujo objetivo é a supressão da pesquisa psíquica não governamental, o recrutamento de psis freelancers, e a eliminação daqueles



Agente de Campo da PSE

Um agente típico é uma mistura de um perito na venda de seguros e agente do FBI; um homem ou mulher calmo, muito bom em convencer as pessoas a se entregarem ou a entregarem seus filhos para sua própria segurança.

ST: 11 DX: 11 IQ: 12 HT: 11

Velocidade: 5,5 MOV: 5

Vantagens: Patrono (Polícia de Segurança Eugênica), Atratividade, Poderes Legais.

Desvantagens: Dever (Polícia de Segurança Eugênica), Intolerância (Psis).

Perícias: Operação Eletrônica (Tecnologia Psíquica) 12, Pistola 13, Psicologia 11, Genética 10, Caratê 12, Armas de Feixe (Neutralizadores) 12, Lábia 11, Sombra 11, Sistemas de Segurança 9, Jurisprudência 12, Condução (Automóvel) 12.

Armas e Equipamentos: Pistola automática Glock-17 ou pistola de dardos carregada com Fragmentador ou Monobloc. Pode estar equipado com outras tecnologias psíquicas até NT 10, normalmente Bloqueadores Psíquicos Portáteis, Armas de Feixe Neutralizador, Scanners Psíquicos e Detetores Psíquicos.



Soldado da Psibercorp

ST: 12 DX: 13 IQ: 12 HT: 12
Velocidade: 6 MOV: 6.

Vantagens: Patrono:

Exército dos EUA, Posto Militar 1-

Desvantagens: Dever (Psibercorps), Fanatismo.

Perícias: Escalada 12, Demolição 10, Operação Eletrônica (Tecnologia Psíquica) 15, Primeiros Socorros 11, Armas/NT 7 (Pistola) 13, Armas/NT 7 (Fuzil) 14, Caratê 12, Para-queda 13, Furtividade 13, Natação 12, Táticas 10, mais três perícias psíquicas diferentes de um poder, com NH 14.

Equipamento: Submetralhadora H&K MP-5, Pistola automática Beretta 92, armadura de Kevlar. A Psibercorps dispõe de tecnologia psíquica de até NT 11, embora os dispositivos de NT 10 ou mais geralmente sejam experimentais. Equipamentos típicos incluem drogas psíquicas, capacetes com escudos telepáticos, scanners psíquicos, granadas de gás (cheias de Fragmentador), implantes neuropsíquicos (um poder psíquico com Potência igual a 1-4), amplificador psíquico (capacete ou mochila). Um homem em cada esquadrão geralmente carrega uma arma psíquica pesada.

Organização Tática: Um esquadrão de seis homens consiste em dois soldados com implantes neuropsíquicos para telepatia e dois para psicocinese, com um possuindo cura psíquica (também com perícias médicas) e um sensitivo. Esquadrões de "salto" consistindo inteiramente de soldados com poderes de teleporte estão sendo considerados; atualmente, os soldados têm acesso a veículos militares padrões e são treinados no uso de helicópteros ou para-queda se necessário.

pesquisadores e psis que se recusarem a jogar de acordo com as regras do governo.

Outra função da PSE é monitorar políticos eleitos, diplomatas estrangeiros e burocratas governamentais à procura de talentos psíquicos, para garantir que nenhum psi use seus poderes para influenciar o governo americano.

A Polícia de Segurança Eugênica conta com fundos e pessoas altamente treinadas e motivadas, além de ter acesso às tecnologias psíquicas mais avançadas do governo. Seu papel ostensivo é o de um cão de guarda do governo para proteger a engenharia genética. Isto serve para esconder suas atividades do Congresso, além de lhes conseguir o apoio público e bipartidário e explicar o uso de centros científicos.

Sob a cobertura de testes anti-drogas e de AIDS nas escolas participantes, a PSE realiza uma coleta de amostras genéticas aleatórias para detectar crianças com poderes psíquicos. Os indivíduos cujo teste de psiquismo é positivo são monitorados por agentes federais, e algumas vezes recebem ofertas lucrativas de "bolsas de pesquisa" em "escolas particulares" onde eles se submetem a mais testes com o objetivo de se tornarem agentes do governo. Aqueles que não cooperam estão arriscados a sofrer pressões psicológicas que incluem drogas, chantagem e lavagem cerebral. Até agora, um pequeno exército de especialistas em direito conseguiu frustrar todas as tentativas feitas por indivíduos, o congresso e a mídia de sondar detalhes de suas operações.

A Polícia de Segurança Eugênica é um oponente perigoso para um personagem com poderes psíquicos. Qualquer psi que não esteja trabalhando para o governo pode tê-la como Inimigo. É possível criar uma campanha inteira em torno das tentativas feitas por PCs fugitivos de escapar do controle federal ou do alistamento obrigatório nos Psibercorps, talvez com um determinado grupo de agentes à sua caça. Os aventureiros podem tentar obter evidências de atividades ilegais por parte da PSE, ou tentar resgatar outros psis de suas garras. Uma outra alternativa, seria um personagem ser um "bom" agente da PSE, combatendo o Instituto Overmind, lutando contra as maquinções de superiores excessivamente zelosos ou famintos por poder que desejam transformar a agência numa organização do tipo "Big Brother" e desvendar as tramas de criminosos psíquicos que não podem ser pegos pelos agentes normais da lei.

Equipamento Disponível

Além de todos os equipamentos normais disponíveis para espionagem, a Polícia de Segurança Eugênica tem acesso a equipamentos psicotrônicos de NT 9 e dispositivos anti-psi, de detecção e teste de NT 11. Eles também podem requisitar equipamento dos Psibercorps e homens do FBI, apesar de ser pouco provável que eles façam isso devido à perda de prestígio e a troca de favores envolvida.

Psibercorps

Psibercorps é o apelido da força de combate secreta do Pentágono que usa tecnologia psíquica, fundada em 1989. Tecnicamente conhecida como o Segundo Departamento de Operações Especiais Épsilon, ela é uma unidade experimental equipada com o que há de mais moderno em termos de tecnologia psíquica. O papel dos Psibercorps é muito similar ao dos SEALs ou da Força Delta, no sentido de que ela é uma força de combate de elite treinada para operar em diversas circunstâncias incomuns, usando equipamentos especiais.

Ela tem a missão de oferecer o apoio da tecnologia psíquica em operações especiais como ataques de comandos, reconhecimento, sabotagem, resgate de reféns e contra-

revolução. As capacidades únicas dos Psibercorps muitas vezes acabam colocando-os em missões e papéis inesperados. Entre as operações recentes envolvendo os Psibercorps incluem-se o uso de amplificadores de PES para localizar e examinar o interior do submarino nuclear soviético perdido nas águas da Noruega, o uso de técnicas de guerrilha psíquica para localizar e influenciar a libertação de reféns no Líbano, serviços contínuos como "especialistas em espionagem" na Colômbia e reconhecimentos estratégicos e missões de ataque durante as operações americanas no Panamá e no Oriente Médio.

Tecnicamente, a lei proíbe o uso de missões especiais em solo americano, mas o pessoal dos Psibercorps muitas vezes é "designado" para as forças-tarefa da PSE como "conselheiros". Esta nem sempre tem sido uma união fácil: sua falha mais notável foi em ataque abortado a uma subsidiária do Projeto Phoenix (veja pág. 124) nas Montanhas Rochosas. Falhas no trabalho preparatório de inteligência realizado pela Polícia de Segurança Eugênica levaram à fuga dos empregados e à morte ou Metaideomorfose da maioria da força de assalto dos Psibercorps. Desde o fiasco das Montanhas Rochosas, as relações entre as duas organizações governamentais têm sido ruins.

Apesar dos Psibercorps fazerem uso ocasionalmente de "especialistas civis" — um eufemismo para poderosos talentos civis trabalhando para o Pentágono — os poucos psis uniformizados que fazem realmente parte da unidade têm uma potência relativamente baixa, principalmente porque a administração atual e o Pentágono não confiam em psis poderosos. Ao invés disso, os Psibercorps fazem uso extensivo da tecnologia psicotrônica de ponta, incluindo implantes neuropsíquicos, protótipos de psiborgues e computadores psíquicos de NT menor ou igual a 11, apesar dos dispositivos de NT maior ou igual a 10 serem provavelmente experimentais e possivelmente, altamente perigosos! Os Psibercorps têm acesso a uma grande variedade de armas psíquicas, dispositivos psíquicos artificiais e todas as drogas psíquicas. Apesar da maioria dos soldados usar dispositivos e implantes neuropsíquicos limitados a Potência 1 ou 2, treinamento cuidadoso em técnicas de guerra psíquica e uso extensivo de amplificadores de Potência como os amplificadores psíquicos portáteis e drogas experimentais como o Fogo Azul e Condutores Mentais fazem com que os soldados do Psibercorps fiquem à altura da maioria dos psis naturais.

Os PCs podem ser membros (ou ex-membros) dos Psibercorps, se tiverem as perícias e antecedentes militares apropriados. É possível construir uma série de aventuras em torno de missões militares com equipes de Psibercorps se deparando com uma variedade de adversários normais e psíquicos — e as extravagâncias da intriga governamental. Alternativamente, os soldados Psibercorps poderiam aparecer como adversários — o punho de ferro da Polícia de Segurança Eugênica e a linha de frente do governo na guerra contra os psis.



A População Psíquica

As estimativas mais confiáveis sugerem que uma pessoa em cada 1000 é um psi com poderes latentes, possuindo uma ou mais habilidades com uma Potência igual a 1 e nenhum treinamento. Um em cada 10000 pode possuir habilidades naturais mais altas (Potência 2 a 5) e ainda permanecer latente. A cada cinco pontos de potência a frequência diminui por um fator de 10: 1 em cada 100.000 possuem uma potência de 6 a 10, 1 em cada 1.000.000 possuem uma potência de 10 a 15, 1 em cada 10.000.000 possui uma potência de 15 a 20, e apenas uma pessoa em 100.000.000 possui uma potência de 21 ou mais.

Talvez 10% dos dotados com poderes psíquicos estejam cientes de suas habilidades, e tenham alguma perícia ao usá-los; o restante é latente. Isto significa que numa cidade com 300.000 pessoas, devem existir cerca de 300 psis — mas, com exceção de alguns poucos, teriam um potência muito baixa e talvez apenas 30 estarão cientes de suas habilidades.

Contudo, sob certos aspectos estas estatísticas são enganosas. Muitos psis que descobrirem suas habilidades psíquicas irão ser atraídos em direção a outro psi, seja por companheirismo, treinamento, ou auto-proteção, criando grandes concentrações em alguns poucos centros. E como um psi poderoso tem uma probabilidade muito maior de descobrir suas habilidades e tentar melhorá-las, a porcentagem de psis treinados com alto nível de Potência é muito mais alta.



ORGANIZAÇÕES PARTICULARES

O Instituto Overmind

O Instituto Overmind (IOM) é uma organização secreta de pesquisadores independentes do psiquismo, fundada em 1976 por parapsicólogos ousados que resistiram ao controle governamental. Apesar de ter sido fechado por ordem da Polícia de Segurança Eugênica sob a acusação de estar realizando experiências ilegais com DNA humano e biocibernética, o Instituto Overmind continuou suas operações secretamente até a década de 1990, usando laboratórios escondidos em todo o mundo.

O objetivo final do Instituto é fazer com que a humanidade evolua até se transformar em uma espécie dotada de dons psíquicos. Seus membros são absolutamente implacáveis em suas tentativas de atingir este objetivo. Os cientistas do IOM são pessoas fanaticamente devotadas a seu trabalho, que têm poucos escrúpulos com relação a experimentos envolvendo pessoas que não desejam se submeter a eles, ou até a eles próprios. Um exemplo recente das atividades do instituto é o programa Mente-criança, cujo objetivo é explorar o desenvolvimento de poderes psíquicos artificiais. Dúzias de crianças pré-adolescentes, escolhidas deliberadamente por não terem potencial psíquico, foram raptadas e receberam enxertos experimentais de tecido cerebral, implantes neurais e drogas catalisadoras para “despertar” suas habilidades psíquicas. Os poucos sobreviventes estão desenvolvendo habilidades psíquicas poderosas, e estão no momento sendo mantidos reclusos para treinamento e doutrinação.

Os dispositivos psicotrônicos do Instituto não são tão avançados quanto os da União Soviética e dos Estados Unidos, mas suas técnicas mundanas e de bio-psiquismo estão entre as mais sofisticadas do mundo. Muitos pesquisadores do Instituto Overmind são psis, seja como resultado de tratamentos bio-psíquicos ou habilidades naturais. Os dispositivos psicotrônicos são normalmente de NT 8 ou NT 9, mas a tecnologia psíquica artificial e a tecnologia bio-psíquica pode chegar a NT 11.

Apesar de ser devotado à ciência pura, o Instituto Overmind consegue os fundos para se manter, vendendo secretamente drogas psíquicas e treinamento para psis fora da lei, organizações criminosas e governos do terceiro mundo.

O Projeto Phoenix

O Projeto Phoenix é uma organização secreta dedicada a alimentar o surgimento de uma “mente mundial” benevolente que incluiria todas as pessoas que possuem poderes psíquicos em paz e harmonia. Para este fim, seus membros tentam ajudar os novos psis a realizarem seu potencial ao mesmo tempo que os protegem de organizações como a Polícia de Segurança Eugênica e o Instituto Overmind.

Algumas ramificações do Projeto devotam seu tempo a treinar e ensinar. Outras combatem organizações malignas e caçam “psis de aluguel” que exploram seus poderes com fins criminosos.

O Projeto Phoenix tem 23 centros espalhados pela América do Norte, e mais alguns na Europa e no Extremo Oriente. Encontrar um deles pode ser difícil: a maioria está disfarçada como institutos de pesquisa psicológica, internatos particulares, ou até mesmo retiros religiosos. Um centro típico tem perto de uma dúzia de membros “seniors” e quase a mesma quantidade de estudantes, muitos dos quais são crianças ou adolescentes.

Nos Estados Unidos, os centros gastam grande parte de seu tempo rastreando rumores de atividade psíquica, para poder alertar os psis emergentes da ameaça representada pelas agências governamentais, os psis criminosos e grupos como o Instituto Overmind. A política do Projeto Phoenix é explicar a natureza dos poderes psíquicos para as pessoas (muitas das quais não compreendem os princípios básicos de suas habilidades) e oferecer treinamento e orientação de como usá-los. Os psis são alertados para não demonstrarem abertamente suas habilidades para não atraírem a atenção daqueles que iriam explorar seus poderes, e são ensinados a usá-los para o bem comum ao invés de em seu benefício próprio.



Aventuras com o Projeto Phoenix

Emergência: A comunidade local tem sido assolada por pesadelos freqüentes — o mesmo sonho, em várias casas diferentes. Os personagens investigam e descobrem que a fonte é uma garotinha aleijada testando fortes poderes telepáticos. Ela deseja aprender mais sobre suas habilidades, mas seus pais rígidos não acreditam em psiquismo, e a puniram por criar histórias sobre suas “caminhadas nos sonhos” — enquanto isso, os pesadelos podem ter atraído a atenção da PSE ou do Instituto Overmind.

Os Guardiões: Os aventureiros tomam conhecimento de um telepata que está usando seus poderes inescrupulosamente para ganhar a próxima eleição e assumir o controle do governo da cidade. Eles deveriam informar a PSE, ou tentar impedi-lo eles mesmos?

O Curandeiro: Um televangelista “curandeiro pela fé” é na realidade um psi, e os PCs descobrem um plano do Instituto Overmind para raptá-lo e realizar uma lavagem cerebral para ganhar o controle de sua crescente congregação. Mas uma vez que o curandeiro acredita fervorosamente que seus poderes são de origem divina e considera o psiquismo trabalho do demônio, eles podem ter problemas para protegê-lo.

Infiltrar e resgatar: O Projeto Phoenix é contatado por um jovem psi com poderes eletrocinéticos. Quando o encontram, eles ficam sabendo que seu pai foram raptados por agentes do Instituto Overmind. Os agentes o estão forçando a roubar dados de arquivos de um centro de pesquisa de tecnologia psíquica secreto controlado pelo Pentágono. Ele quer que os PCs resgatem seus pais da base secreta do Instituto. Mas, sem que ele saiba, seus roubos foram detectados e os agentes da PSE estão em seu encalço. Se os PCs não forem cuidadosos, a PSE pode concluir que o Projeto Phoenix está por trás dos roubos.

O Projeto Phoenix ajuda qualquer um que eles sintam ser uma "boa" pessoa — e esperam que ela venha a retribuir o favor se o instituto precisar de ajuda no futuro. Pode ser que os PCs que compartilham dos objetivos do Projeto desejem se juntar a ele como estudantes ou membros. A maioria dos centros aceita de bom grado qualquer psi (depois de uma sondagem mental para verificar se ele tem boas intenções) como um membro em teste ou irá indicá-lo para um outro centro que esteja precisando de pessoal.

Os recursos dos vários centros podem variar enormemente. A maioria deles tem equipamentos de testes psíquicos (pág. 59) e todos são bem treinados em técnicas psíquicas como Gestalts. Se tiverem ligações com laboratórios governamentais de tecnologia psíquica ou as perícias apropriadas, os membros poderão ter acesso à tecnologia psicotrônica ou bio-psíquica; do contrário, o centro dependerá exclusivamente das habilidades de seus membros. A maioria dos membros do Projeto Phoenix é partidária da não-violência, contudo poucos hesitarão em usar seus poderes para auto-defesa, ou se pessoas inocentes forem ameaçadas. As técnicas defensivas incluem Metaideomorfose para eliminar lembranças de sua presença e controlar mentalmente os oponentes fazendo com que os mesmos confessem suas ações criminosas para a polícia. Aos estudantes também são ensinadas artes marciais defensivas como o judô.

Biotech Chulan

A Biotech Chulan é uma corporação multinacional, cuja matriz fica em Zurique, especializada na emergente tecnologia de engenharia genética. Sua presidente, Moira Van Deering, é uma poderosa telepata e vampira psíquica. Depois de usar suas habilidades e seu excelente tino para os negócios para levar a Biotech ao topo do mundo, Van Deering foi trabalhar para a competição. Usando um grupo de agentes psíquicos que recrutou pessoalmente, ela aperfeiçoou o uso de espionagem industrial para o "take over" de corporações. Seus métodos envolvem o uso de Roubar Sonhos ou Recepção Telepática para obter informações internas, e Telecontrole com Sugestão para colocar executivos hostis em situações embaraçosas.

Por meio de contatos com pesquisadores psíquicos que trabalham para o governo de algumas nações da Europa, Van Deering tomou consciência recentemente da extensão dos programas dos Estados Unidos e da União Soviética. Determinada a explorar esta tecnologia emergente, Van Deering colocou a Biotech Chulan em um programa extensivo para desenvolver seus próprios produtos bio-psíquicos. Um de seus alvos mais recentes é a firma de cibernética canadense Exotech, uma grande fornecedora de tecnologia biocibernética usada no projeto neuropsíquico do Pentágono.

A Aliança Humana

A Aliança Humana é um grupo dedicado a eliminar a ameaça que os psis representam para os seres humanos normais. Seus membros estão cientes da existência de poderes psíquicos efetivos e de tecnologia psíquica, mas eles ignoram a existência dos programas consistentes de pesquisa psíquica desenvolvidos pelas agências governamentais.

A Aliança Humana tem cerca de 1500 membros, e opera a partir de um escritório em Nashville. Ela envia seu boletim bimestral de 16 páginas, o PSIrene, para cerca de 25.000 pessoas que compartilham esta mesma postura anti-psiquismo, mas não estão ativamente engajadas no movimento.

O PSIrene alerta constantemente seus leitores para os perigos do psiquismo, com reportagens sobre incidentes misteriosos, a existência de laboratórios secretos, ligações com cultos satânicos, rock&roll, controle da mente e atos criminosos que eles alegam terem sido cometidos através do uso de poderes psíquicos. Artigos históricos chamam a atenção para o crescimento da Conspiração Psíquica Internacional ao longo da história. O PSIrene pode ser comprado pelo correio por \$2.25, a assinatura anual custa \$12.

Os Modeladores dos Sonhos

Nem todos os psis pertencem ao governo. Alguns estão apenas tentando ganhar dinheiro! Os Modeladores dos Sonhos são uma companhia francesa, com sede em Marselha. Sua única forma de propaganda é boca a boca, e alguns dos homens mais ricos do mundo estão entre seus clientes. Seu produto: sonhos. Por \$10.000 eles irão lhe dar a maior experiência de sua vida.

A Modeladores dos Sonhos S/A é a criação do expert em cibernética Gerard Bouchard, sua esposa Madeleine e seu tio, que o financiou, Lucien Fabre.

Alguns clientes pedem aventuras imaginativas ou fantasias eróticas. Outros procuram reviver experiências passadas — talvez passar algum tempo com uma pessoa amada perdida. Depois de explicar que tipo de experiência deseja, o cliente coloca o capacete e deita-se e é levemente sedado; seu ritmo cerebral é monitorado pelos eletroencefalógrafos de Gerard. Conforme a pessoa começa a dormir, ela começa a sonhar, trazendo sua fantasia à tona. E diferentemente de um sonho normal, ela pode controlar suas próprias ações, e lembrar claramente do que aconteceu!

O fato que é desconhecido a seus clientes exclusivos é que os Modeladores dos Sonhos dependem tanto da Telepatia de Madeleine como dos equipamentos de seu marido. Madeleine usa sua perícia de Recepção Telepática para captar imagens das mentes de seus clientes conforme eles descrevem seus desejos, e então usa Husão para trazer suas fantasias à vida.

Aventuras com

Os Modeladores dos Sonhos

Pesadelo!: Um cliente se revela como sendo na verdade um poderoso telepata espontâneo e aprisiona Madeleine dentro de seu mundo dos sonhos com aspecto de pesadelo. Ambos estão agora em coma profundo, mas ainda sonhando. Bouchard contrata os personagens para se aventurarem no pesadelo e resgatarem sua esposa.

Sonhos Mortais: Algo vem causando um sucessão de pesadelos entre os clientes — um deles quase morreu de ataque cardíaco. Através de seus contatos, Madeleine contrata os PCs para ajudá-la a descobrir porquê. Talvez outro telepata esteja interferindo...

Os Caçadores de Sonhos: Um grupo de espionagem de um governo estrangeiro com um programa de tecnologia psíquica ouviu falar sobre os Modeladores dos Sonhos e deseja raptar Bouchard ou Madeleine, ou roubar os planos do dispositivo. Os personagens podem ser enviados para realizar o serviço, ou para proteger os Modeladores dos Sonhos.

Cassie Izumi

30 anos de idade. Oriental, cabelos negros, olhos castanhos. 1,60 m, 60 kg, 200 pontos.

ST: 9 (-10) DX: 11 (10) IQ: 14 (45)

HT: 11 (10)

Velocidade: 5,5

MOV: 5.

Vantagens: Atraente (5), Carisma +2 (10), PES 2, Fraca -8 (1), Psicocinese 8, Potência total Somente em Emergências (27), Força de Vontade +2 (8), Telepatia 16 (80).

Desvantagens: Inimigo (Instituto Overmind) 9 ou menos (-30), **Segredo:** Poderes Psíquicos (-20), Senso de Dever para com os Amigos (-5), Teimosia (-5).

Peculiaridades: Ativista dos direitos dos animais (-1), Altamente Independente (-1), Pavio Curto (-1), Fã de desenhos animados japoneses (-1), Usa Óculos Espelhados (-1).

Efeitos Colaterais: O uso de sua TK causa um um zumbido leve e baixo (-1).

Linguagens: Inglês 14, Japonês 12 (1/2).

Perícias: Aspecto 11 (1/2), Percepção de Emoção 11 (1/2), Caratê 13 (4), Liderança 15 (4), Golpe Mental 21 (18), Escudo Mental 15 (6), Metaideomorfose 11 (1/2), Motocicleta 10 (1/2), Percepção Psíquica 12 (1), Pesquisa 4 (2), Percepção localizadora/Psi sense 12 (1), Manha 13 (2), Telecontrole 15 (6), Recepção Telepática 21 (18), Transmissão Telepática 14 (4), Varredura Telepática 14 (2), Escrita 13 (1).

Cassie Izumi descobriu suas habilidades psíquicas na puberdade. Ela as manteve em segredo, e utilizou-as de forma agressiva em sua carreira como jornalista detetive e investigadora psíquica ocasional. Alguns meses atrás, sua tentativa de expor testes de drogas psíquicas venenosas em animais realizados no laboratório de uma corporação fez com que ela ganhasse o pior tipo de inimigo. Precisando de aliados, ela teve de engolir seu próprio orgulho e juntar-se à filial local do Projeto Phoenix (pág. 124). Apesar de sua relutância inicial em se juntar ao grupo, ultimamente ela tem assumido o papel de comando nas operações com frequência cada vez maior.

Cassie tem 60 pontos em desvantagens. Seu Segredo é uma desvantagem específica de campanha que o GM decidiu que todos os psis freelancers deveriam possuir, por isso ele não conta contra o limite de 40 pontos.

A Aliança tem ligações com fundamentalistas radicais, organizações anti-culto, grupos que se opõem à utilização de animais em experiências e em pesquisa genética e coisas do gênero. Se descobrir um laboratório psíquico secreto, ela pode convocar indivíduos dispostos a pressionar os trabalhadores ou até mesmo invadir o local e destruir parte do equipamento.

A Psiberocracia considera a Aliança Humana uma ameaça à segurança de seu programa de tecnologia psíquica, por isso vem realizando operações secretas para impedi-la de revelar a verdade sobre o psiquismo para o público em geral.

Grupos da Aliança Humana já foram submetidos a investigações do FBI, PSE e Receita Federal, e esta perseguição forçou o grupo a manter um baixo rendimento em suas atividades, apesar de seu desejo de alertar o público. Ao mesmo tempo, a inimizade da aliança com os psis faz com que ela seja alvo do Projeto Phoenix e do Instituto Overmind. Isto apenas convenceu a Aliança Humana de que uma imensa Conspiração Psíquica nacional infiltrou-se no alto escalão do governo americano. Descobertas ocasionais de agentes governamentais equipados com tecnologia psíquica ou poderes psíquicos só serviram para aumentar esta crença.

A Aliança também tem recursos para iniciar uma campanha de difamação contra indivíduos ou organizações que ela suspeita estarem envolvidas em atividades psíquicas. Infelizmente, suas tentativas de educar o público com relação aos perigos do psiquismo têm sido mal sucedidas. Por esse motivo, eles estão sendo forçados a usar outros métodos. Se suspeitam que um político local é na realidade um psi, eles apoiam seus oponentes políticos e tentam fabricar evidências que o tirem do poder — que pode ser desenterrar acusações de corrupção, abuso substancial ou até mesmo satanismo. Contudo, enquanto a Polícia de Segurança Eugênica tem testes sofisticados para detectar atividade psíquica, a Aliança depende principalmente de rumores e adivinhação. Grande parte de sua energia é gasta contra aqueles que se dizem parapsicólogos e psíquicos que têm pouco ou nenhum poder real.

Alguns extremistas (talvez umas poucas centenas, talvez mais), junto com a Aliança Humana, estão desejando utilizar meios mais violentos contra os psis. Sob o comando do Conselho Millennium (veja a seguir), eles têm tido acesso a armas militares e treinamento paramilitar, e agem como soldados e capangas da Aliança Humana.

O Conselho Millennium

Um pequeno círculo interno dentro da Aliança Humana, os membros do Conselho Millennium têm um conhecimento maior dos poderes psíquicos. Eles têm acesso a alguma tecnologia psíquica, como drogas antipsi ou equipamento de teste, e eles acreditam em uma guerra total iminente entre psis e seres humanos normais. O Conselho Millennium deseja usar a violência, inclusive assassinato, atentados a bomba e seqüestro para atingir os objetivos da Aliança Humana.



BIBLIOGRAFIA

Existem centenas de livros e dúzias de filmes que tratam dos poderes psíquicos. Os títulos a seguir concentram-se na abordagem do psiquismo na ficção científica, em conjunto com outros tópicos relacionados como a transferência mental e máquinas de mode-lagem de sonhos.

Somente alguns poucos livros de não-ficção constam dessa relação - apenas aqueles que o autor achou mais úteis ao pesquisar sobre o *Psiquismo*. Quem tiver interesse em se aprofundar no assunto deve procurar pela seção de parapsicologia nas bibliotecas.

* Altamente recomendado.

** Não é voltado especificamente para o psiquismo, mas trata de algum assunto relacionado ao tema, como a tecnologia de monitoração de sonhos.

LIVROS

- Adams, Robert: A série *Horseclans*
Anderson, Poul: *Agent of the Terran Empire*
Anthony, Piers: A série *Cluster*, sobretudo *Chaining the Lady*
Asimov, Isaac: *Fundação e Império* [*Foundation and Empire*], *A Segunda Fundação* [*Second Foundation*]
Bester, Alfred: *O Homem Demolido* [*The Demolished Man*], * *Estrelas o Meu Destino* [*The Stars are my Destination*] (tb conhecido como *Tigre! Tigre!* [*Tiger! Tiger!*])
Blish, James: *O Homem que via o Futuro* [*Jack of Eagles*], * *Os Guerreiros do Sol* [*The warriors of Day*]
Bradley, Marion Zimmer: A série *Darkover*, sobretudo *Torre Proibida* [*The Forbidden Tower*], * *Rainha das Tempestades* [*Stormqueen*] * e *O Exílio de Sharra* [*Sharra's Exile*]
Brin, David: *Maré Alta Estelar* [*Startide Rising*], *A Guerra da Elevação* [*The Uplift War*]
Brunner, John: *The Whole Man*
Cadigan, Pat: *Mindplayers* *
Chalker, Jack: *Four Lords of the Diamond* ** e a série *Soul Rider*
Cherryh, C.J.: *Hunter of Worlds*
Clarke, Arthur C.: *A Idade do Ouro e O Fim da Infância* [*Childhood's End*]
Collins, Nancy: *A Taste of Blood, Sunglasses After Dark* *
Cowper, Richard: *Breakthrough*
De Lint, Charles: *Yarrow*
Del Rey, Lester: *Pstalemate* *
Dick, Philip K: *Ubik*
Foster, Alan Dean: A série *Humanx*
Friedman, C.S.: *In Conquest Born*
Harrison, Harry: *Deathworld*
Heinlein, Robert: *Um Estranho Numa Terra Estranha* [*A Stranger in a Strange Land*], *O Tempo das Estrelas* [*Time for the Stars*]

- Herbert, Frank: *Duna* [*Dune*] *, *O Messias de Duna* [*Dune Messiah*]
Hamilton, Virginia: *The Justice Cycle*, sobretudo *Justice and Her Brothers*
Hansen, Karl: *Dream Games*, * *War Games*
Henderson, Zenna: *Pilgrimage: The Book of the People*, * *The People: No Different Flesh*
Klaper, Steven: *Agents of Insight*
King, Stephen: *Carrie A Estranha* [*Carrie*], *A Hora da Zona Morta* [*The Dead Zone*], *A Incendiária* [*Firestarter*]
Kurtz, Katherine: A série *Deryni*
Kutner, Henry: *The Dark World*, * *Mutant*
Lackey, Mercedes: A série *Diana Tregarde*
Lang, Simon: *All The God's of Eisernon, The Eisernon Gift*
Lanier, Sterling: *Hiero's Journey, The Unforsaken Hiero*
Lee, Sharon e Steve Miller: *Agent of Change, Conflict of Honors, Carpe Diem*
Lee, Tanith: *The Birthgrave, Don't Bite the Sun*, ** *To Kill the Dead* **
LeeGuin, Ursula: *A Cidade das Ilusões* [*City of Illusions*], *The Lathe of Heaven*
Lorrah, Jean: A trilogia *Savage Empire*
Martin, George R.R.: A antologia *Nightflyers*, a antologia *A Song for Lya*, a série *Cartas Selvagens* (editor), *Tuf Voyaging*
Maxwell, Ann: *A Dead God Dancing, Timeshadow Rider*
May, Julian: A trilogia *Galactic Milieu* *, a série *Intervention* *, a série *The Saga of Pliocene Exile* *
McCaffrey, Anne: A série *Dragonriders of Pern, To Ride Pegasus, The Rowan*
Niven, Larry: *A Gift From Earth, The Long ARM of Gil Hamilton*, * *Neutron Star, World of Ptavvs*
Norton, Andre: *Moon of Three Rings*, * *Exiles of the Stars, Perilous Dreams*, * *Star Ranger*, * *The Zero Stone*, * *Uncharted Stars*, a série *Witch World*
Nourse, Alan E.: *Psi Hight and Others* *
Pohl, Frederick: *Batalha Amarga* [*Drunkard's Walk*]
Robinson, Spider: *Callahan's Crosstime Saloon, Mindkiller*, ** *Telempath*
Russ, Joana: *And Chaos Died*
Saberhagen, Fred, e Roger Zelazny: *Coils*
Schmiz, James H: *The Witches of Karres*, e também *The Universe Against Her, Novice* e outras estórias de *Telzey Amberdon*
Shepherd, Lucius: *Life During Wartime*
Siodmack, Curt: *O Cérebro de Donovan* [*Donovan's Brain*]
Silverberg, Robert: *Dying Inside*
Smith, E.E. "Doc": A série *Lensman*, principalmente *Heróis Galácticos* [*Gray Lensman*] *
Stasheff, Christopher: *The Warlock in Spite of Himself*

- Sturgeon, Theodore: *Mais do que Humano* [*More than Human*]
Van Vogt, A. E.: *Slan, Missão Interplanetária* [*Voyage of the Space Beagle*], a série *Zero-A* [*Null-A*]
Vinge, Joan D.: *Catspaw, Psion*
Vinge, Vernor: *The Witing*
White, Ted, e Wolfman, Marv: *Doc Phoenix* **
Wurts, Janny: A série *Cycle of Fire*
Wyndham, John: *As Crisálidas* [*The Chrysalids*], * *A Aideia dos Malditos* [*The Midwich Cuckoos*] *, *Chocky*
Zahn, Timothy: *A Coming of Age*
Zelazny, Roger: *O Senhor dos Sonhos* [*The Dream Master*], ** *Eye of Cat, O Senhor da Luz* [*Lord of Light*], * *This Immortal*

NÃO-FICÇÃO

- Auerbach, Loyd: *ESP, Hauntings e Poltergeists*
Bonewits, Philip: *Real Magic*
Nichols, Peter, Dave Langford e Brian Stableford: *The Science in Science Fiction*
Panati, Charles: *Supersenses*
Rogo, Scott: *Parapsychology: A Century of Inquiry*
Ostrander, S. e Schroeder, L.: *Psychic Discoveries Behind the Iron Curtain*
Wilson, Colin: *Mysteries*

REVISTAS EM QUADRINHOS

Embora a maior parte das histórias em quadrinhos explore mais os super-poderes do que as habilidades psíquicas, existem algumas que tratam explicitamente dos poderes psíquicos e fazem-no muito bem:

Akira, *ESPer*, *Interface*, *Mai the Psychic Girl*, a série *Lejantia*, *Justy*, *Os Fabulosos X-Men*.

Filmes e Seriados de TV

Akira, * *Brainstorm*, *Carrie a Estranha*, *Dangaioh*, *A Hora da Zona Morta*, * *Dreamscape*, *Donovan's Brain*, *Firestarter*, * *A Fúria*, * *Os Caça-fantasmas*, * *Harma-ggedon*, *Locke the Superpower*, * *O Toque da Medusa*, *Mobile Suit Gundam*, *Night Flyers*, *Orange Road*, *The People*, * o seriado de TV *O Prisioneiro*, *Scanners*, * o seriado de TV *Jornada nas Estrelas*, a trilogia *Guerra nas Estrelas*, *Os Seres do Amanhã*, * *Village of the Damned*.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Acesso, limitação, 28.
Agravado com Telecinese, 35.
Agente, 5.
Agente Secreto, 88.
Aliança Redutória, limitação, 29.
Aliança Humana, 126.
Alienígenas, 103.
Alma, 51.
Ampliação, 27.
Amplificador Psíquico, 61, 99.
Animais, 53.
Antecedentes Incomuns, vantagens, 93, 96.
Antipá, 5, 43; poder psíquico, 10.
Apagar Assintoma, pericla psíquica, 21.
Apesar das Inconsciência, limitação, 48.
Área Múvel, ampliação, 27.
Armadilha Mental, 39.
Armas Psicológicas, 70.
Armas de Foice (Neural), pericla, 99.
Armação (Armas Psíquicas), pericla, 99.
Armesão Telestético, 33-34.
Aspecto, pericla psíquica, 20.
Assinatura Falsa, 27.
Assinatura Psíquica, 8.
Assinaturas, Resíduos Psíquicos, 49.
Astrois, 4.
Ataques com Força Bruta, 27.
Ataques Neurais, 35.
Ataques Telestéticos, 35.
Ataques Telestéticos de Área, 39.
Auto-psioteleporte, pericla psíquica, 27.

B

Bateria Psicológicas, 68.
Bio-Intensificador, 68.
Biojet Chulan, 125.
Bloqueador de Sinos, 69.
Bloqueador Psíquico, 74.
Bloqueio Mental, pericla, 100.
Bloqueio Mortal, 40.
Bomba Cinética, 68.
Bomba Psíquica, 71.

C

Cajadores de Fantasmas, 89.
Cajadores de Sinos, veja Arma.
Cama Indiana de Sono Profundo, 59.
Campanhas, 101.
Campbell, John, 3.
Campo da Morte, veja Campo Thanatos.
Campo Nulo, 74.
Campo Thanatos, 71.
Capacete de Interface Psíquica, 60.
Catalisadores de Poder, 90.
Células de Energia, 58.
Centros Interligados, 107.
Cérebro sem Corpo, desvantagem, 98.
Cérebro, 34, 44; pericla psíquica, 11.
Clairvidência, pericla psíquica, 14.
Clairvisão, pericla psíquica, 14.
Classe de Legalidade, 58.
Clérigo, vantagens, 95.
Combate Psíquico, 113.
Combate Telepático, 40.
Complexidade, 57.
Compulsão, 24.
Computadores, 11, 13, 62-63.
Computadores Psíquicos, 62-63.
Concitar, vantagem, 7.
Concílio Millennium, 126.
Conselho de Poder, 38.
Confrontar, pericla psíquica, 11.
Conselho do Metabolismo, pericla psíquica, 15.
Congo Astral, corpo, 10-11.
Cristais Catalisadores, 54-55, 103.
Criminosos, 87.
Crucifixo, 36, 47; pericla psíquica, 17.
Cristal de Memória, 63.
Cristal Simbólico, 82.
Cura, 44, 90; pericla psíquica, 15.
Cura pelo Fé, 53.
Cura Psíquica, poder psíquico, 15.
Custo em Fadiga, limitação, 28.
Custo em Fadiga Reduzido, ampliação, 27.
Custo em Psicotrônica, 53.

D

Defesas PK, 36.
Desdobeamento de Personalidade, desvantagem, 97.
Deslocamento, 42.
Desvantagens, 92, 97-99.
Detectar Psi, pericla psíquica, 24.
Detector de Campo Vital, 65.
Disruptor, 36.
Disruptor Psicossinérgico, 71.
Drener (Atributo), pericla psíquica, 16.
Drener Emoção, pericla psíquica, 16.
Drogas Catalisadoras, 79, 90.
Drogas Psíquicas, 78.

Dores, 81.
Duração Prolongada, ampliação, 27.

E

Ectoplasma, 55.
EEG, veja Experimentos Estracorpóreas.
Efeito Inibitório, limitação, 38.
Efeito Seletivo, 27.
Efeitos Colaterais de Psiquismo, 88.
Efeitos Contínuos, 7.
Efeitos Distintos, limitação, 28.
Eletrocinese, 34, 35, 44; poder psíquico, 11.
Eletroterapia, 12.
Eletroônico (Psicológico), pericla, 49.
Ela Mental, vantagens, 53, 97.
Empatia, vantagens, 96.
Empatia com Animais, vantagens, 95.
Emprego, 106.
Entidade Astral, 52; desvantagem, 98.
Envolvimento, 35.
Eventos de Tecido Cerebral, 83.
Equipamento de Detecção, 64.
Equipamento de Operações Secretas, 67.
Equipamento de Teste Psíquico, 59.
Equipamentos Psicológicos, 60.
Escola Corporal, 71.
Escola de Atualidade, 69.
Escola de Energia, pericla psíquica, 12.
Escola Mental, 5; pericla psíquica, 22.
Escola PK, pericla psíquica, 18.
Escola Psíquica, 73.
Escola Refletiva, 40.
Escolas Estancadas, 38.
Escolas Mentais Olfativas, 39.
Escola Telepática, 37.
Eslogão Extra, 7.
Espada Mental, pericla psíquica, 23.
Espelho Emotivo, 71.
Espiral Hipnótica, 51.
Estática Psíquica, pericla psíquica, 10.
Estigma Social, desvantagem, 97.
Estado, 8.
Eso-psioteleporte, pericla psíquica, 27.
Exorcismo, 58.
Experiências Estracorpóreas, 47.
Externo de Medo, 72.

F

Fadiga, 8, 30.
Fantasmas, 48.
Finger Assintoma, pericla psíquica, 21, 24.
Fé, 5.
Feixes de Partículas, 36.
Focalizador Mental, 79.
Fogo Azul, 77-78.
Fogo de Vontade, vantagens, 96.
Fogosa Eficácia, 53.
Fotocinese, 36, 47; pericla psíquica, 13.
Fotografia Kirlian, 16, 49.
Fragmentado, 80.

G

Gain Extra de Tempo, limitação, 29.
Gênesis Telepáticas, 48.
Genética, 100-103.
Gestalt, 51, 77.
Gírias, 119.
Grupo de Pensamento, 64.
Glossário de Termos, 5.
Golpe Mental, 38, 40; pericla psíquica, 21.
Gravador de Sinos, 66.
Grenada, 48.
Guia de Morte, 40-41.
Guia Telestético, 26.
GURPS Cyberpunk, 12, 44, 55, 70.
GURPS Super, 57.
GURPS Vagões Espaciais, 57.
GURPS Vagões no Tempo, 15, 27, 43.

H

Hacker de Computador, pericla, 71.
Hipnotismo, 54; pericla, 99.
Honestidade, desvantagem, 97.

I

Ídolo, 55.
Ídolo, pericla psíquica, 21.
Implante de Controle Mental, 67.
Implantes Neuroplásticos, 84.
Inconsciência, desvantagem, 90.
Indisciplinável, limitação, 30.
Inimiga, desvantagem, 97.
Instantâneo, ampliação, 27.
Instinto Overmind, 77, 124.
Instituto Psíquico, 105.
Interruptores Telepáticos, 60.
Invasão Sinos, 50.

Invisibilidade, 13, 21.
Irama, Caso, 4, 32, 37, 40-41, 120, 126.

L

Lasers, 36.
Levitação, pericla psíquica, 18.
Limitações, 28, 100.
Laboratório Psíquica, 43.

M

Magia, 51, 109.
Maldizes, 53.
Manipulação Genética, 104.
Manipular Armas com TK, 34.
Máquina de Transfêrencia Mental, 67.
Mão Offida, 53.
Médicos, 52.
Melhorando as Habilidades Psíquicas, 8.
Métricas Secretas, 105.
Metaideologias, 41; pericla psíquica, 23.
Metaideologias Temporárias, 40.
Mistério e Psiquismo, 114.
Modeladores de Sinos, 125.
Modificadores de NH, 7.
Modulador de Sinos, 55.
Monólio, 99.
Mutações, 103, 109.

N

Necessidade de Preparação, limitação, 29.
Neutralizador, 74.
Neutralizar, pericla psíquica, 10, 43.
Neutralizar Cometa, pericla psíquica, 12.
Nível de Poder, 5.
Nível Tecnológico, 57.
Noção de Perigo, vantagens, 14, 48, 96.

O

Objetivo, 5.
Ocultismo, pericla, 100.
Operação Eletrônica, pericla, 99.
Origem do Psiquismo, 102.

P

Pacifismo, desvantagem, 97.
Panfletos, pericla, 100.
Parapsicologia, 46, 59, 94.
PER, 46-47.
Percepção Corporal, pericla, 27, 42, 100.
Percepção de Alma, pericla psíquica, 16.
Percepção de Emoção, pericla psíquica, 20.
Pericla Alvo, 5.
Pericla Psíquica Passiva, 5, 7.
Periclas, 6, 99-100.
Periclas Psíquicas, 5.
Personagens, 85-100.
Praticista, 34, 36, 47.
Praxinos, pericla psíquica, 18.
Pano Astral, 51.
Poder FCS, 13.
Poderes com uma Única Pericla, 8.
Poderes Latentes, 5, 86.
Poderes Psíquicos, 5, 6.
Polícia de Segurança Espiritual, 120-122.
Poltergeists, 63.
Psicologia, 95.
Psicologia Recarregada, limitação, 29.
Psicografia, 48, 111; pericla psíquica, 34.
Prenúncias, 49.
Projeção Astral, 23, 51; pericla psíquica, 18; poder psíquico, 10.
Projeto Phoenix, 5, 115-116, 124, 126.
Projeto de Campo Telestético, 70.
Projetoamento de Vida, pericla psíquica, 15.
Populoso Escudo Psíquico, 70.
PSE, veja Polícia de Segurança Espiritual.
Psi-emp, 19, 122-123.
Psi-hermã, 72.
Psi-hermã, 65.
Psi-hermã, 59, 82.
Psi-hermã, 33; pericla psíquica, 17.
Psi-hermã Experimental Recarregada, veja PER.
Psi-hermã, 80.
Psi-hermã, 100.
Psi-hermã, 112; pericla psíquica, 14.
Psi-hermã, poder psíquico, 26.
Psi-hermã de Combate, pericla psíquica, 27.
Psi-hermã, 50-76.
Psi-hermã Animal, 54.
Psi-hermã e a Sociedade, 104.
Psi-hermã Esotérico, 46.
Psi-hermã Vegetal, 54.
Pulsão Elétrica, pericla psíquica, 13.
Pulsão Mental, pericla psíquica, 22.

R

Rabdomancia, 45.

Rastreador Mental, 72.
Rastreamento Psíquico, pericla psíquica, 15.
RD Astral, 11.
RD e Pontos de Vida dos Equipamentos, 58.
Recepção Telestética, pericla psíquica, 25.
Recepção Telestética em Combate, 42.
Rede Central, 37, 61.
Rede Psíquica, 70.
Rede Mundial, 61.
Rede P, 11, 73.
Relâmpago, pericla psíquica, 12.
Resistência, 30.
Resistência Psíquica, 5; vantagens, 97.
Retrocognição, 14.
Retrospecção, pericla psíquica, 15.
Riqueza, 95.
Risque, 42.
Roubar Energia, pericla psíquica, 17.
Roubar Potência, pericla psíquica, 17.
Roubar Sinos, pericla psíquica, 17.

S

Salto Dimensional, pericla psíquica, 27.
Salto às Cegas, 42.
Salto Outros, 49.
Scanner Cerebral, 66.
Scanner de Alma, 68.
Scanner Mental, 65.
Scanner Molecular, 67.
Scanner Psíquico, 64.
Scanners de Sinos, 65, 100.
Segredo, desvantagem, 98.
Sem Assinatura, ampliação, 27.
Sem do Combate, pericla psíquica, 14.
Sentir Energia, pericla psíquica, 12.
Ser Composto Aparar de Pensamento, vantagens, 90.
Senhas Espirituais, 52.
Sistema de Satélites de Sino, 69.
Somente com Contato Visual, limitação, 28.
Somente em Combate, limitação, 28.
Somente em Energias, limitação, 28.
Sustentável, desvantagem, 99.
Sussurros, 63.
Sinos, 49, 65.
Sono, 50; pericla psíquica, 24.
Sono MKD, 50-51.
Sono Russo, 59.
Sugestão, pericla psíquica, 24.
Sutilidade de Empatia, 67.
Supers, 110.
Supernatural, desvantagem, 99.

T

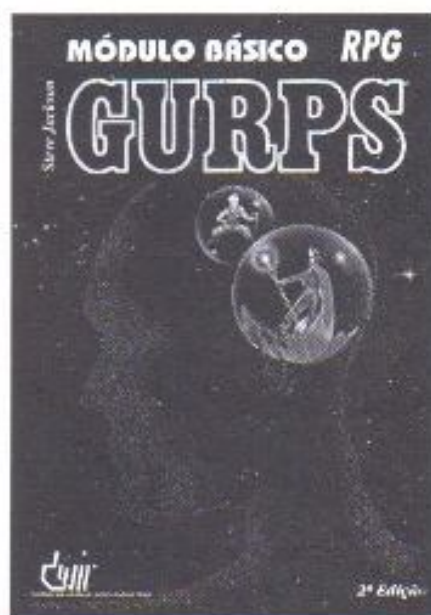
Tabela de Equipamentos, 75.
Tabela de Periclas Psíquicas, 36.
Tancas de Privação Sensorial, 29.
Tabelas Múltiplas, 8.
Tecnologia Alienígena, 58.
Tecnologia Anti-Psi, 73.
Tecnologia Bio-Psíquica, 77.
Tecnologia de Cura, 68.
Tecnologia de Interface, 60.
Tecnologia de Teleporte, 69.
Tecnologia dos Sinos, 65.
Tecnologia Psicossinética, 68.
Tecnologia Psíquica, veja Psicotrônica.
Telecinese, 33-34, 47; poder psíquico, 19.
Telecontrol, pericla psíquica, 15.
Telegrafia, 35, 90; amplificadores de NH, 20; poder psíquico, 20.
Telegrafia de Longa Distância, 34.
Telepatia, 42, 49; Tabela de Ativos, 20.
Telepatia Tática, 43.
Tempestade Cerebral, 78.
Teste de Repetida, 5, 8.
Transfêrencia Mental, pericla psíquica, 23.
Transmissão Telepática, pericla psíquica, 26.
Trava Psíquica, 67.
Tremor, 80.
Trono Amplificador, 61.

U

Uso Limitado, limitação, 29.

V

Vampirismo Psíquico, desvantagem, 97; poder psíquico, 16.
Vantagens, 95-99.
Varedas Telepáticas, pericla psíquica, 26.
Veneno, 15.
Viciado em Telepatia, desvantagem, 99.
Vício, desvantagem, 97.
Vírus Proteus, 81.
Viado Remota, 13.
Voluntar, limitação, 29.



MÓDULO BÁSICO

Este livro ensina todas as técnicas e regras necessárias para criação de histórias para RPGs.

Todos os outros suplementos dependem dele.

O iniciante começa com uma aventura solo muito simples e termina criando suas próprias histórias.

SUPLEMENTOS

Os suplementos *GURPS* podem ser divididos nas seguintes categorias:

Aventuras Solo

São histórias que podem ser vividas por uma única pessoa, sem a necessidade de um grupo de jogadores — o próprio livro faz o papel do mestre. São idênticas, em estrutura à aventura solo "Uma Noite de Trabalho", encontrada na página 218 do *GURPS Módulo Básico*.

Aventuras

São histórias montadas para serem vividas por um grupo de jogadores, sendo conduzidas por um Mestre. Idênticas, em estrutura à aventura "Caravana para Ein Arris", encontrada na página 232 do *GURPS Módulo Básico*.

Delineação de Universo

Estes suplementos, muito mais do que propor uma aventura, contêm uma descrição detalhada de um universo — ficcional ou não. Em cada livro descreve-se uma terra distante, um mundo mágico ou uma civilização espacial que — além de trazer novas aventuras e campanhas (conjuntos de aventuras em seqüência) — fornece subsídios ao Mestre e jogadores para a criação de aventuras novas desenvolvidas por eles próprios. Tem como base livros de sucesso nos EUA nas áreas de fantasia e ficção científica. Exs.: *Fantasy, Conan*.

Descrição de Gênero

Para os grupos de jogadores que preferem um tipo específico de história, existem livros criados para apoiá-los na exploração de um gênero de ficção. Em cada volume desta linha de suplementos procura-se mapear e dissecar um gênero de histórias, expandindo as regras existentes no *Módulo Básico*, fazendo um ajuste perfeito e permitindo a elaboração de aventuras mais sofisticadas dentro do gênero descrito. Exs.: *Horror, Supers, Cyberpunk, Viagem Espacial, Império Romano, Viagem no Tempo*.

Livro de Referência

Um tipo especial de suplemento, que contém informações que podem ser usadas para enriquecer qualquer tipo de aventura. Exs.: *Magia* (mágicas e encantamentos), *Bestiary* (animais e monstros), *Ultra-Tech* (armas e equipamentos construídos com alta tecnologia), *Space-Atlas* (planetas e confederações), *Aliens* (seres alienígenas).

Procure na loja especializada de sua preferência ou contacte a

DEVIR LIVRARIA

BRASIL

☒ Rua Teodoro Souto, 624 —
Cambuci — São Paulo — SP
☒ Caixa Postal 15239
CEP 01599-970 — São Paulo — SP
☎ Fone: (0xx11) 3347-5700
☎ Fax: (0xx11) 3347-5708
☒ E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

☒ Av. Infante D. Henrique, 332
Pátio Traseiro ed.3
1800-224 — Lisboa
☎ Fone: (21) 831-0045
☎ Fax: (21) 838-0591
☒ E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt



GURPS Fantasy

Um livro que permite viajar por uma terra imaginária contendo a descrição de um mundo fantástico que possui povos medievais e religiões reais

(islamismo, budismo, cristianismo...) e séries no estilo dos livros de J.R.R. Tolkien (dragões, orcs, elfos, anões...).

132 págs.
referência: F

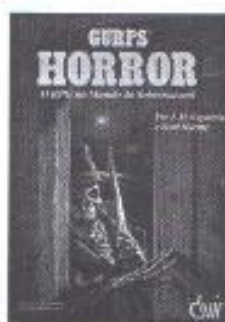


GURPS Horror

Fantasma, vampiros, assassinos serials, loucos armados de motosserra e todo o horror do "Z" e "2" — dedicado aos jogadores que adoram uma

aventura repleta de cenários sobrenaturais e o clássico horror gótico. Jogue estas aventuras de luz acesa, benço...

132 págs.
referência: H



GURPS Cyberpunk

Instruções para a criação de histórias no estilo "Blade Runner": tecnologia, política, quebra de senhas, construção de vírus de computador,

implantes biológicos... Por sua temática, este livro chegou a ser apreendido pelo Serviço Secreto Americano.

132 págs.
referência: CV



GURPS Supers

Com ele é possível construir histórias detalhadas onde os personagens são super-heróis — Cruzados de Capa Mutantes, Identidades secretas e, é claro, Vilões. Os heróis de qualquer uni-

verso das HQs podem ser reunidos e representados em aventuras de RPG.

26 págs.
Referência: SU

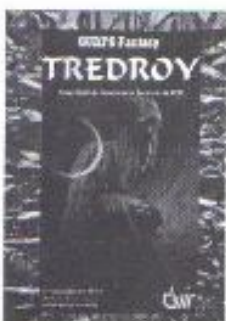


GURPS Tredoy

Das docas ruidosas às câmaras do Conselho, das oficinas dos magos às sedes das guildas, uma cidade completa que adicionará tempero a qualquer campanha de fantasia. Tredoy, a cidade

das três leis, tem lugares para visitar, pessoas para conhecer, descrição dos costumes, economia, política e uma aventura.

68 págs.
referência: TR

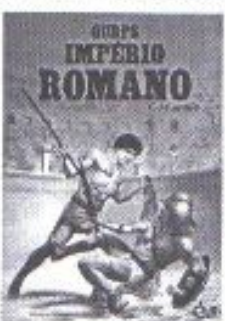


GURPS Império Romano

Conheça o mundo dos Césares, ande pelas estreitas ruas da maior cidade do mundo, trave combates terríveis no Coliseu, marche junto com

as legiões romanas e visite províncias exóticas na sua onda de conquista pelo mundo.

132 págs.
referência: IR

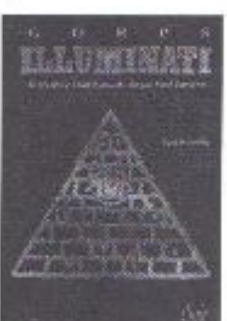


GURPS Illuminati

Descubra por que o mundo é uma teia de segredos, mistérios e conspirações tão complexa que ninguém nunca sabe realmente o que está acontecendo.

Fnord !!

132 págs.
referência: II



GURPS Escola de Super-Heróis

Uma aventura de super-heróis criada com 500 pontos ou mais, também é um cenário para GURPS Supers com personagens, ideias de histórias e uma trama para uma campanha contínua que pode ser desenvolvida a partir do fim desta aventura. Este livro traz dicas para os mestres que desejam trazer a aventura para outros gêneros como espionagem ou viagem espacial.

34 págs.
referência: SH

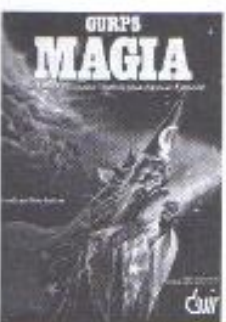


GURPS Magia

Detalhamento das instruções contidas no Módulo Básico, para histórias com personagens que utilizam magia. Inclui: Magia de

Improvisação, Necromancia, Elementais, Alquimia, Entidades Mágicas.

132 págs.
referência: M



GURPS Conan

Cabelos negros, olhos lactúneos, um misto de herói e ladrão. Assim era Conan, o Cimeriano.

Em plena Era Hiberiana, uma época em que

reinos esplendorosos se espalhavam por todo o mundo como mantos azuis por trás das estrelas...

132 págs.
referência: C

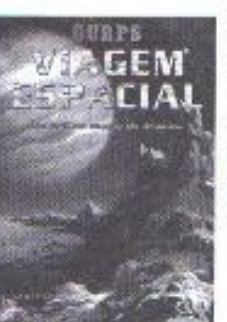


GURPS Viagem Espacial

Com o GURPS Viagem Espacial você pode livremente criar um universo com todas as galáxias, sistemas solares, satélites e cometas até a poeira cósmica. Você pode criar um Império

Galáctico com todos seus planetas, com diversas formas de governo, as intrigas parciais e as guerrilhas externas, a Patrulha Espacial e os contrabandistas.

136 págs.
referência: VE

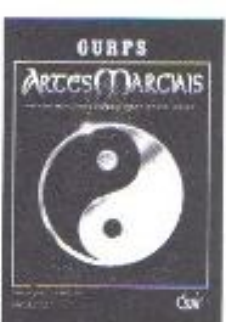


GURPS Artes Marciais

O GURPS Artes Marciais, tem regras para mais de 50 formas de combate armado ou desarmado, incluindo estilos tradicionais e modernos tanto do ocidente quanto do oriente, da fantasia e da ficção científica. Cada estilo é apresentado tanto

de forma realista quando cinematográfica. Este livro traz tudo o que você precisa para introduzir as artes marciais em suas campanhas.

164 págs.
referência: AM

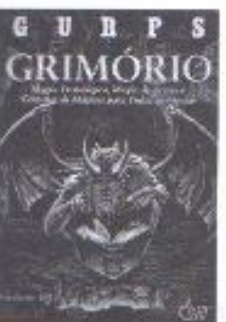


GURPS Grimório

O GURPS Grimório apresenta mais de 400 mágicas inéditas e duas escolas novas. Com a Magia de Acesso, os aventureiros — ou os desesperados — agora dispõem das ferramentas necessárias para manipular o espaço e o

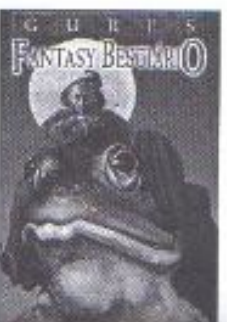
tempo. Já os magos experientes poderão se atualizar com a Magia Tecnológica e dar significados novos a "potência da máquina" e ao "rad".

132 págs.
referência: GR



Outros Suplementos citados neste livro:

GURPS Fantasy Bestiário



Referência: FB

GURPS Viagem no Tempo



Referência: VT

A MENTE SOBRE MATÉRIA

Espiões e policiais que conseguem ler pensamentos, misticismo da Nova Era unido à tecnologia de ponta. Vampiros psíquicos. Mentres coletivas com um poder terrível. Computadores telepáticos. Crianças super-dotadas perseguidas ou seqüestradas por um governo obcecado pelo poder. Esse é o mundo de **GURPS Psiquismo**.

GURPS Psiquismo é o suplemento mais completo sobre poderes psíquicos. Ele traz um mundo completo como cenário e o Mestre pode usá-lo como fonte de informações para campanhas em qualquer cenário.

No GURPS PSIQUEISMO VOCÊ ENCONTRARÁ:

- ◆ Regras Unificadas — os sistemas de regras para psiquismo do **GURPS Módulo Básico** e do **GURPS Supers** reunidos em um conjunto completo e oficial.
- ◆ Novas Habilidades — incluindo transferência mental, psicoteleporte, vampirismo psíquico e psiquismo cibernético.
- ◆ Novas Regras — apresentando gestalts, mentes unificadas, poderes latentes, fantasmas, combate psíquico e poltergeists.
- ◆ Tecnologia Psíquica — dois capítulos sobre equipamento psíquico, incluindo armamento psicotrônico, scanners de sonhos, computadores psíquicos e até mesmo propulsores de naves estelares psíquicos!
- ◆ Dicas sobre a Campanha — como integrar sutilmente o psiquismo a outros suplementos de **GURPS** ou quando for criar sua própria campanha psíquica.
- ◆ Cenário de Campanha Completo — no qual psis poderosos lutam contra agências secretas do governo e conspirações globais num mundo estranhamente parecido com o seu...



Autor:
David L. Pulver

Editor:
Chris McCubbin

Capa:
John Zeleznik

Ilustrações:
**Dan Smith e
Lourenço Mutarelli**

Este livro foi idealizado para ser utilizado em conjunto com o **GURPS Módulo Básico**, mas pode servir também como fonte de referência para a criação de qualquer cenário de ficção científica em qualquer sistema de RPG.

DEV5JG06040
ISBN85-85443-72-3



dwir
DEVM LIVRARIA