

PODERES PARANORMAIS

Quando escolhe o poder de classe Transcender, você realiza um ritual para se conectar ao Outro Lado e vislumbrar as entidades, voltando modificado pelo contato. Em termos de jogo, você recebe um *poder paranormal* desta seção. Este poder cobra seu preço: sempre que transcende, você não recebe a Sanidade daquele aumento de NEX.

PRÉ-REQUISITO. Você precisa cumprir todos os pré-requisitos para escolher um poder paranormal (mesmo que ele seja fornecido por uma habilidade) e, a menos que o texto indique o contrário, só pode escolher cada poder uma vez. Alguns exigem que você possua *outros* poderes paranormais. Por exemplo, para escolher um poder com pré-requisito Morte 2, você já precisa ter outros dois poderes de Morte.

Afinidade Elemental

Quando atinge NEX 50% você se conecta com um elemento a sua escolha entre Conhecimento, Energia, Morte e Sangue. Na primeira vez que transcender após isso, irá desenvolver *afinidade* com o elemento escolhido. Afinidade fornece os seguintes benefícios:

- 8 Você não precisa mais de componentes ritualísticos para conjurar rituais do elemento com o qual tem afinidade. Além disso, pode aprender rituais que exijam afinidade com esse elemento.
- 8 Você recebe +20 em testes contra efeitos do seu elemento. No entanto, sofre -20 em testes contra efeitos do elemento opressor ao seu.
- 8 Você pode escolher poderes paranormais do seu elemento uma segunda vez para receber o benefício listado na linha “Afinidade”.

LISTA DE PODERES PARANORMAIS

Aprender Ritual

Através de uma conexão com as memórias de ocultistas do passado e os segredos das entidades, você aprende e pode conjurar um ritual de 1º círculo à sua escolha. Além disso, você pode substituir um ritual que já conhece por outro. A partir de 45% de NEX, quando escolhe este poder, você aprende um ritual

de até 2º círculo e, a partir de 75% de NEX, aprende um ritual de até 3º círculo. Você pode escolher esse poder quantas vezes quiser, mas está sujeito ao limite de rituais conhecidos. *Este poder conta como um poder do elemento do ritual escolhido.*

Resistir a <Elemento>

Escolha entre Conhecimento, Energia, Morte ou Sangue. Você recebe resistência 10 contra esse elemento. *Este poder conta como um poder do elemento escolhido.*

AFINIDADE: aumenta a resistência para 20.

PODERES DE CONHECIMENTO

Expansão de Conhecimento

Você se conecta com o Conhecimento do Outro Lado, rompendo os limites de sua compreensão. Você aprende um poder de classe que não pertença à sua classe (caso o poder possua pré-requisitos, você precisa preenchê-los). *Pré-requisito:* Conhecimento 1.

AFINIDADE: você aprende um segundo poder de classe que não pertença à sua classe.

Percepção Paranormal

O Conhecimento sussurra em sua mente. Em cenas de investigação, sempre que fizer um teste para procurar pistas, você pode rolar novamente um dado com resultado menor que 10. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja menor que a primeira.

AFINIDADE: você pode rolar novamente até dois dados com resultado menor que 10.

Precognição

Você possui um “sexto sentido” que o avisa do perigo antes que ele aconteça. Você recebe +2 em Defesa e em testes de resistência. *Pré-requisito:* Conhecimento 1.

AFINIDADE: você fica imune à condição desprevenido.

Sensitivo

Você consegue sentir as emoções e intenções de outros seres, como medo, raiva ou malícia, recebendo +5 em testes de Diplomacia, Intimidação e Intuição.

AFINIDADE: quando você faz um teste oposto usando uma dessas perícias, o oponente sofre -20.

Visão do Oculto

Você não enxerga mais pelos olhos, mas sim pela percepção do Conhecimento em sua mente. Você recebe +5 em testes de Percepção e enxerga no escuro.

AFINIDADE: você ignora camuflagem.

PODERES DE ENERGIA

Afortunado

A Energia considera resultados medíocres entediante. Uma vez por rolagem, você pode rolar novamente um resultado 1 em qualquer dado que não seja d20.

AFINIDADE: além disso, uma vez por teste, você pode rolar novamente um resultado 1 em d20.

Campo Protetor

Você consegue gerar um campo de Energia que o protege de perigos. Quando usa a ação esquiva, você pode gastar 1 PE para receber +5 em Defesa. *Pré-requisito:* Energia 1.

AFINIDADE: quando usa este poder, você também recebe +5 em Reflexo e, até o início de seu próximo turno, se passar em um teste de Reflexo que reduziria o dano à metade, em vez disso não sofre nenhum dano.

Causalidade Fortuita

A Energia o conduz rumo a descobertas. Em cenas de investigação, a DT para procurar pistas diminui em -5 para você até você encontrar uma pista.

AFINIDADE: a DT para procurar pistas sempre diminui em -5 para você.

Golpe de Sorte

Seus ataques recebem +1 na margem de ameaça. *Pré-requisito:* Energia 1.

AFINIDADE: seus ataques recebem +1 no multiplicador de crítico.

Manipular Entropia

Nada diverte mais a Energia do que a possibilidade de um desastre ainda maior. Quando outro ser em alcance curto faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PE para fazê-lo rolar novamente um dos dados desse teste. *Pré-requisito:* Energia 1.

AFINIDADE: o alvo rola novamente todos os dados que você escolher.

PODERES DE MORTE

Encarar a Morte

Sua conexão com a Morte faz com que você não hesite em situações de perigo. Durante cenas de ação, seu limite de gasto de PE aumenta em +1 (isso não afeta a DT de seus efeitos).

AFINIDADE: durante cenas de ação, seu limite de gasto de PE aumenta em +2 (para um total de +3).

Escapar da Morte

A Morte tem um interesse especial em sua caminhada. Uma vez por cena, quando receber dano que o deixaria com 0 PV, você fica com 1 PV. Não funciona em caso de dano massivo. *Pré-requisito:* Morte 1.

AFINIDADE: em vez do normal, você evita completamente o dano. Em caso de dano massivo, você fica com 1 PV.

Potencial Aprimorado

A Morte lhe concede potencial latente de momentos roubados de outro lugar. Você recebe +1 ponto de esforço por NEX. Quando sobe de NEX, os PE que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este poder em NEX 30%, recebe 6 PE. Quando subir para NEX 35%, recebe +1 PE adicional, e assim por diante.

AFINIDADE: você recebe +1 PE adicional por NEX (para um total de +2 PE por NEX).

Potencial Reaproveitado

Você absorve os momentos desperdiçados de outros seres. Uma vez por rodada, quando passa num teste de resistência, você ganha 2 PE temporários cumulativos. Os pontos desaparecem no final da cena.

AFINIDADE: você ganha 3 PE temporários, em vez de 2.

Surto Temporal

A sua percepção temporal se torna distorcida e espiralizada, fazendo com que a noção de passagem do tempo nunca mais seja a mesma para você. Uma vez por cena, durante seu turno, você pode gastar 3 PE para realizar uma ação padrão adicional. *Pré-requisito:* Morte 2.

AFINIDADE: em vez de uma vez por cena, você pode usar este poder uma vez por turno.

PODERES DE SANGUE

Anatomia Insana

O seu corpo é transfigurado e parece desenvolver um instinto próprio separado da sua consciência. Você tem 50% de chance (resultado par em 1d4) de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. *Pré-requisito:* Sangue 2.

AFINIDADE: você é imune aos efeitos de acertos críticos e ataques furtivos.

Arma de Sangue

O Sangue devora parte de seu corpo e se manifesta como parte de você. Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para produzir garras, chifres ou uma lâmina de sangue cristalizado que brota de seu antebraço. Qualquer que seja sua escolha, é considerada uma arma simples, corpo a corpo e leve, que você não precisa empunhar e causa 1d6 pontos de dano de Sangue. Uma vez por turno, quando você usa a ação agredir, pode gastar 1 PE para fazer um ataque adicional com essa arma. A arma dura até o final da cena, e então se desfaz numa poça de sangue coagulado.

AFINIDADE: a arma se torna parte permanente de você e causa 1d10 pontos de dano de Sangue.

Sangue de Ferro

O seu sangue flui de forma paranormal e agressiva, concedendo vigor não natural. Você recebe +2 pon-

tos de vida por NEX. Quando sobe de NEX, os PV que recebe por este poder aumentam de acordo. Por exemplo, se escolher este poder em NEX 50%, recebe 20 PV. Quando subir para NEX 55%, recebe +2 PV, e assim por diante.

AFINIDADE: você recebe +5 em Fortitude e se torna imune a venenos e doenças.

Sangue Fervente

A intensidade da dor desperta em você sentimentos bestiais e prazerosos que você nem imaginava que existiam. Enquanto estiver machucado, você recebe +1 em Agilidade ou Força, à sua escolha (escolha sempre que este efeito for ativado). *Pré-requisito:* Sangue 2.

AFINIDADE: o bônus que você recebe em Agilidade ou Força aumenta para +2.

Sangue Vivo

A carnificina não pode parar, o Sangue precisa continuar fluindo. Na primeira vez que ficar machucado durante uma cena, você recebe cura acelerada 2 (veja a página 179). Esse efeito nunca cura você acima da metade dos PV máximos (ou seja, você nunca deixa de estar machucado) e termina no fim da cena ou caso você perca a condição machucado. *Pré-requisito:* Sangue 1.

AFINIDADE: a cura acelerada aumenta para 5.

RESPONDENDO AO OUTRO LADO

Assim como somos atraídos pelo mistério do paranormal, entidades do Outro Lado também parecem se interessar por alguns daqueles que buscam transcender e se conectar com elas. Por causa disso, ao entrar no estado de transe de transcender, um personagem pode se sentir inquirido por um dos elementos, como se as perguntas mais íntimas fossem feitas ao próprio cerne de sua existência. "Você deixaria alguém da sua equipe morrer em seu lugar?", "O que você teria feito diferente?", "Quem você mais odeia?" ou até "Qual seu maior segredo?" são algumas das perguntas descritas por aqueles que já se conectaram. É como se, em troca das memórias ilógicas da exposição ao paranormal, o Outro Lado quisesse respostas que apenas habitantes da Realidade podem dar. É importante notar que apenas pessoas específicas passam por essa experiência singular e direta com o Outro Lado: aqueles conhecidos como "Marcados".