

Novos poderes paranormais em Yoshiro RPG

Para mais, acesse: www.mundokansariano.com.br

Na página 135 do Livro básico de Yoshiro RPG, é apresentado sobre as Ordens de Eros e Nix. Incluindo seus atuais grão-mestres: Pérola e Telepatuos. Este documento, visa apresentar mais poderes sobrenaturais para personagens paranormais.

A guerra sobrenatural

A disciplina da Paranormalidade foi criada pela antiga Ordem de Psiquê. Onde os kansarianos envolvidos, aprenderam a moldar coisas no mundo espiritual. Seus ensinamentos mechem com o que é oculto, e sobrenatural. Uma das grandes razões pelo racha na antiga Ordem e que deu origem a duas organizações que estão em guerra atualmente, são de fato, pelos tesouros sobrenaturais, como afirmam.

Os tesouros sobrenaturais são conhecidos em geral como fantasmas. Seres criados pela consciência de uma pessoa que viveu no passado, e que agora, seguindo seus próprios conceitos criados em vida, vagam pelo mundo dos espíritos. Como os paranormais têm meios de capturá-los e até estudá-los, eles se tornaram valiosos; Antes de mais nada, vale explicar que no universo Yoshiro, quando uma pessoa morre – ela irá para o céu ou inferno, a não ser, que seja interrompida por algum motivo.

Para que fique bem claro, um fantasma, é ser gerado pela consciência de uma pessoa que não mais vive. Obtendo as mesmas memórias e conhecimentos da pessoa que outrora existiu. O que significa, que todo o conhecimento e experiência gerada por alguém no mundo, ao morrer, pode ser transformada em um fantasma para os vivos, ou uma fonte de informação para os paranormais. Para capturar fantasmas ou outros seres espirituais, eles até negociam com almas penadas se for preciso. O que significa que a guerra entre Eros e Nix ocorre por causa de conhecimento. Os fantasmas, que são seres gerados pela consciência de alguém que viveu, atende com a mesma aparência do mesmo – o que fez no conceito popular, que seria uma “pessoa do outro lado da vida”. Os paranormais não creem dessa forma, já que como sabemos, eles capturam e estudam fantasmas.

Ter o controle das informações de um fantasma é acessar lembranças ou conhecimentos de uma pessoa em vida. Então, para entendemos melhor sobre os mesmos nos dias de hoje, podemos dizer que estes são “arquivos” de uma vida inteira e que pode ser utilizado pela Ordem (seja lá o que for). Esse é o grande motivo porque os Paranormais guerreiam. Nix, acredita que pode dominar o mundo em todas as suas esferas. Enquanto Eros, entende que tal obsessão Nixiana poderia causar um male muito maior.

Um paranormal em campanha

Os membros da Ordem de Eros ou da Ordem de Nix, possuem seus próprios objetivos. Apesar de ajudarem os clãs na guerra, sua prioridade será seu próprio intento. Recomendamos que em sua mesa de jogo, tenha apenas um jogador com personagem Paranormal, devido eles serem muito raros. (Ou, no caso, todos eles serem e focar uma campanha só de paranormais). Diferente de outros kansarianos, um membro da Ordem de Eros ou Nix costuma ser, na maioria, reservados. Os locais onde se reúnem, são chamados de Capelas.

As Ordens Paranormais funcionam como qualquer outro clã kansariano. Com a diferença, de que, eles realmente funcionam como uma maçonaria – tendo graus e um rito secreto. Realizar viagens ao mundo dos espíritos, os fizeram compreender de fato tais lugares e que tipo de criaturas existem. Um exemplo, são os Dybbuks utilizados por Telepatuos (Yoshiro RPG Livro Básico, pág.134)

Pelo modo de vida que levam, costumam se reunir com poucas pessoas e não gostam de estar em público. Então, se for jogar com um Paranormal, entenda que ele será mais reservado em comparação aos demais colegas de grupo.

Novos poderes paranormais

Por motivos de espaço no livro básico de Yoshiro RPG, já tivemos os seguintes poderes: Adormecer, Criocinese, Escudo Mental, Golpe Cinético, Golpe Mental, Levitação, Pirocinese, Telecinese e Telecontrole.

Detecção espiritual

Custo: 4

Dano: Nenhum

Tipo: Paranormalidade

Execução: Autoexecutável

Requisitos: Fissura Espiritual

Limite NP: 5+ 5 a cada 100 PK

Limite Grau: 1 + 1 a cada 100 PK

Duração: 1 minuto

Especial: Permite ao paranormal detectar outros paranormais ou personagens que não pertencem ao mundo dos espíritos. Uma vez detectado, um ou mais alvos ficarão marcados com uma coloração amarela. O limite da área é de 5m² por nível de potência! Leva exatamente 1 minuto para que este poder seja usado por completo e todos os “corpos estranhos” que forem identificados, ficam com a marcação amarela por 1 minuto por grau neste poder.

<i>Nível de potência</i>	<i>1 ponto por nível</i>
<i>Grau</i>	<i>1 ponto por nível</i>

Fissura espiritual

Custo: 6

Dano: Nenhum

Tipo: Paranormalidade

Execução: Criação

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 3+ 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: 1 minuto por NP

Especial: O paranormal rasga o tempo e o espaço com uma de suas mãos, com isso, abrindo uma fissura que concede passagem para o mundo espiritual. Qualquer um que entre nele, se torna indetectável. Ao estar neste plano, o personagem em questão pode ver e ouvir o que acontece a sua volta. O tempo máximo em que as pessoas que entraram pela fissura no mundo espiritual podem ficar é de 1 minuto por nível de potência neste poder. No caso, a fissura se fecharia por completo e os que lá estavam, voltariam ao mesmo ponto em que estavam no mundo espiritual. Não há limite de pessoas que entrem pela fissura. Porém, diferente da proeza necromânia Viagem ao Mundo dos Espíritos (Yoshiro RPG Livro básico pág.93), os personagens não interagem com as coisas. E como o mundo espiritual é uma reflexão do nosso, possui os mesmos limites. Por exemplo, se há uma porta na sala aonde os personagens estão, no caso, eles não conseguirão abri-la e com isso, não conseguirão ver o que há do outro lado. Enquanto estiver neste plano, seus poderes não existem.

<i>Nível de potência</i>	<i>4 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Ilusão Paranormal

Custo: 8

Dano: Nenhum

Tipo: Paranormalidade

Execução: Automática

Requisitos: Telepatia

Limite NP: 1+ 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 1 + 1 a cada 200 PK

Duração: Nível de potência em rodadas

Especial: O paranormal pode criar uma ilusão automaticamente em alguém que esteja em seu alcance de visão. Deixando-o fora de combate por um número de rodadas igual ao nível de potência neste poder. Enquanto mantém o alvo iludido com seu poder, o paranormal receberá um redutor de -2 em todos os testes e valores de defesa. Ser atingido ou ter sua atenção totalmente voltada para outra coisa, cancelam esta habilidade. O telepata pode COMPARTILHAR DA MESMA ILUSÃO a mais de uma mente ao mesmo tempo. Para isso, ele aumenta o seu redutor em -1 para cada mente extra (-3 para iludir duas pessoas, por exemplo). Cada grau neste poder oferece a capacidade de compartilhar a mesma ilusão com mais uma pessoa.

<i>Nível de potência</i>	<i>7 pontos por nível</i>
<i>Grau</i>	<i>7 pontos por nível</i>

Impor Ascensão

Custo: 6

Dano: Nenhum

Tipo: Paranormalidade

Execução: Automática

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 5+ 5 a cada 100 PK

Limite Grau: 1 + 1 a cada 100 PK

Duração: limitação automática

Especial: O paranormal impõe coragem a um aliado que esteja em um alcance de até 5m por nível de potência. Que se sentirá motivado a realizar uma ação, recebendo um bônus de +1 em seus testes – desde que o kansariano mantenha essa habilidade ativa. Para utilizar e manter esse poder funcionando, o kansariano receberá uma penalidade de -1 em seus testes e valores de defesa.

<i>Nível de potência</i>	<i>1 ponto por nível</i>
<i>Grau</i>	<i>4 pontos por nível</i>

Impor Medo

Custo: 7

Dano: Nenhum

Tipo: Paranormalidade

Execução: Automática

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 5+ 5 a cada 100 PK

Limite Grau: 1 + 1 a cada 100 PK

Duração: limitação automática

Especial: O paranormal impõe medo a um alvo que esteja em um alcance de até 5m por nível de potência. Que sentirão grande medo em relação ao paranormal e com isso, uma redução automática de -1 em seus testes e valores de defesa por grau – desde que o kansariano mantenha essa habilidade ativa. Para utilizar e manter esse poder funcionando, o kansariano receberá uma penalidade de -1 em seus testes e valores de defesa.

<i>Nível de potência</i>	<i>2 pontos por nível</i>
<i>Grau</i>	<i>7 pontos por nível</i>

Interferência Cerebral

Custo: 8

Dano: Nenhum

Tipo: Paranormalidade

Execução: Autoexecutável

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 1+ 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: limitação automática

Especial: O paranormal altera os nervos do seu oponente, desde que esteja em seu campo de visão. Ele escolhe um adversário apenas, e o mesmo receberá uma penalidade de -1 para cada nível de potência. Pode-se utilizar este poder novamente para mudar o alvo! O poder é cancelado assim que o kansariano desejar ou, que o mesmo utilize outro poder Autoexecutável.

<i>Nível de potência</i>	<i>9 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Invadir sonhos

Custo: 5

Dano: Nenhum

Tipo: Paranormalidade

Execução: Autoexecutável

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 2+ 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 5 + 5 a cada 100 PK

Duração: 1 minuto por NP

Especial: permite ao paranormal invadir um sonho de uma pessoa. O número de minutos máximos em que o kansariano pode estar dentro do sonho do seu alvo é de 1 por nível de potência. Para invadir o sonho é óbvio que o alvo em questão esteja dormindo, mas o paranormal não

precisa estar fisicamente presente. Ele entrará em transe enquanto envia sua consciência a uma mente que esteja a 5m² por grau.

<i>Nível de potência</i>	<i>2 pontos por nível</i>
<i>Grau</i>	<i>1 ponto por nível</i>

Marca da Alma

Custo: 8

Dano: Nenhum

Tipo: Paranormalidade

Execução: Autoexecutável

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 1+ 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: limitação automática

Especial: Através da marca de seu clã em sua mão, o paranormal pode se transformar em um fantasma no mundo físico. Se tornando invisível a qualquer ser vivo (menos outros paranormais que podem rastreá-lo) e com isso, poder atravessar paredes e espionar. Em regras, a duração da transformação é de 1 minuto por nível de potência. Enquanto estiver na forma de fantasma, o paranormal não pode utilizar seus poderes e apenas flutua no ar, mas pode se deslocar voando em velocidade igual ao que teria correndo.

<i>Nível de potência</i>	<i>4 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Obstáculo espiritual

Custo: 7

Dano: Nenhum

Tipo: Paranormalidade

Execução: Criação

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 1+ 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 1 + 1 a cada 100 PK

Duração: 2 rodadas + 1 extra por grau

Especial: permite ao paranormal criar um bastão de ferro que se dissolve e aparece no mundo espiritual. Enquanto estiver ativo, esse bastão andará por perto do seu criador, atingindo todos seus inimigos na medida do possível. Apenas os paranormais podem vê-lo, então, quem não tem as “habilidades necessárias”, em regras, receberá um golpe invisível que não causa dor, mas atinge os nervos – atrapalhando o alvo em seus ataques ou defesas. Em regras, o bastão reduz o valor de ataque em -1 de um alvo aleatório por cada nível de potência e/ou -1 em valores de defesa por causa nível de potência. Aleatório porque, a cada turno, o bastão atacará um inimigo do paranormal. Se o bastão atingir um alvo que naquele turno, atacará o paranormal, seu valor de ataque é afetado. Do contrário, o bastão afetará a defesa. A duração deste bastão é de 2 rodadas + 1 extra por grau. Não é possível criar dois obstáculos espirituais, fazer isso, é desfazer o primeiro já criado.

<i>Nível de potência</i>	<i>8 pontos por nível</i>
<i>Grau</i>	<i>3 pontos por nível</i>