

# FETICEIROS & MALDICOES



LIVRO DE REGRAS

v2.5

**- FEITICEIROS E MALDIÇÕES -  
LIVRO DE REGRAS**



**VERSÃO 2.5**

# CRÉDITOS E CONSIDERAÇÕES

## Desenvolvimento

Setsugiri  
Parker

## Artes do Mangá

Gege Akutami

## Artes Originais

Konatsuu  
Strabey

## Diagramação e Edição

Setsugiri  
Jou

## Revisão Textual

Jou  
Kame  
Parker

## Pesquisas para Coerência

Jou  
Kame

Você é livre para utilizar de Feiticeiros & Maldições como inspiração ou base para outras criações, assim como utilizar de habilidades ou conceitos apresentados, modificando-o ou readaptando, desde que dê os devidos créditos ao utilizar algo original dele.

Não possuímos os direitos de habilidades e ideias originárias de outros jogos de RPG, como Dungeons & Dragons 5º Edição, Tormenta20 e Pathfinder 2º Edição.

**Feiticeiros & Maldições** é um projeto criado de fãs para fãs, com o único intuito de oferecer uma possibilidade de se aventurar no mundo de Jujutsu Kaisen através do RPG de mesa.

**Este é um projeto sem qualquer intenção de lucro, sendo completamente gratuito.**

Todos os créditos pela criação da obra original, incluindo universo, história, sistema de poder, equipamentos e arte são dedicados a **Gege Akutami**.

Créditos completos são encontrados no final do livro.



# SUMÁRIO DO LIVRO

## Capítulo 1: Um Mundo de Feiticeiros e Maldições

Os Feiticeiros Jujutsu - 6  
Técnicas Amaldiçoadas - 9

## Capítulo 2: Criação de Personagem

Aspectos Pessoais - 15  
Atributos - 17  
Valores Adicionais - 19  
Criando um Personagem Passo a Passo - 22

## Capítulo 3: Origens

Inato - 27  
Herdado - 28  
Derivado - 32  
Restringido - 33  
Feto Amaldiçoado Híbrido - 34  
Sem Técnica - 37  
Corpo Amaldiçoado Mutante - 39

## Capítulo 4: Especializações

Lutador - 49  
Especialista em Combate - 63  
Especialista em Técnica - 78  
Controlador - 90  
Suporte - 102  
Restringido - 114

## Capítulo 5: Equipamentos

Inventário e Carregamento - 129  
Equipamento Inicial - 130  
Armas - 131  
Uniformes - 140  
Escudos - 141  
Kits de Ferramentas - 142  
Itens Especiais - 144

## Capítulo 6: Itens e Ferramentas Amaldiçoadas

Criando Ferramentas Amaldiçoadas - 153  
Encantamentos para Armas - 156  
Encantamentos para Escudos - 158  
Encantamentos para Uniformes - 159

## Capítulo 7: Talentos

Talentos Gerais - 163  
Talentos de Origem - 169

## Capítulo 8: Aptidões Amaldiçoadas

Níveis de Aptidão - 173  
Aptidões de Aura - 174  
Aptidões de Controle e Leitura - 178  
Aptidões de Domínio - 182  
Aptidões de Barreira - 188  
Aptidões de Energia Reversa - 190  
Aptidões Especiais - 192

## Capítulo 9: Criação de Técnica

Técnica Dentro de Jogo - 196  
Funcionamento Básico - 197  
Recebendo e Montando Feitiços - 200  
Feitiços de Nível 0 - 204  
Criando Feitiços de Dano - 205  
Criando Feitiços Auxiliares - 216  
Criando Feitiços Curativos - 228  
Criando Feitiços Especiais - 229  
Criando Feitiços Passivos - 235  
Guia de Criação de Expansão de Domínio - 239  
Guia de Criação de Estilos Marciais - 247  
Novo Estilo da Sombra - 252

## Capítulo 10: Invocações

Controlando Invocações - 256  
Montando Invocações - 259  
Guia de Criação - 263

## Capítulo 11: Testes e Perícias

Os Testes - 276  
Perícias - 283

## Capítulo 12: Combate

Iniciativa e Ordem de Turnos - 291  
Movimento e Posicionamento - 291  
Alcance, Alvos e Áreas - 298  
Ações em Combate - 300  
Realizando e Resolvendo Ataques - 305  
A Alma - 311  
As Portas da Morte - 313  
Tipos de Dano - 315  
Condições - 317  
Conjuração em Ritual - 321  
Exaustão - 324  
Detalhes do Combate - 325

## Capítulo 13: O Dia-a-Dia Jujutsu

O Jujutsu e os Feiticeiros - 328  
Descansos - 335  
Treinamento - 338  
Aliados - 347

## Capítulo 14: Votos de Restrição

Votos Próprios - 351  
Peso Leve e Médio - 352  
Peso Pesado - 353  
Peso Extremo - 354  
Votos Emergenciais e Contratuais - 356  
Restrição Congênita - 357  
Exemplos de Voto da Obra - 359

## Apêndice

Clarificação de Regras - 365



# UM MUNDO DE FEITICEIROS E MALDIÇÕES

Enquanto o primeiro capítulo foi uma introdução ao RPG, este capítulo é dedicado a introduzir o próprio universo de Jujutsu Kaisen, obra escrita por Gege Akutami, trazendo os seus conceitos principais de maneira resumida e direta em um único capítulo.

É útil tanto para aqueles que querem conhecer melhor a ambientação e fundo da história que inspirou o sistema, assim como para aqueles que querem apenas refrescar a memória sobre alguns pontos.

## OS FEITICEIROS JUJUTSU

O básico do universo de Jujutsu é a existência de **feiticeiros de jujutsu**, que são humanos capazes de manusear a misteriosa energia amaldiçoada, usada para enfrentar espíritos amaldiçoados.

O mínimo para que uma pessoa seja caracterizada como um feiticeiro é a capacidade de visualizar os espíritos amaldiçoados. Entretanto, ser um feiticeiro também pode ser considerada uma profissão, necessitando ter bons níveis de energia amaldiçoada e o talento de utilizar técnicas amaldiçoadas.

Porém, há exceções, existindo aqueles que nasceram sem técnicas amaldiçoadas, mas se tornaram capazes futuramente, por algum motivo, e aqueles que não podem a utilizar, mas aproveitam da existência das ferramentas amaldiçoadas para conseguirem enfrentar os espíritos.

Ser nascido um feiticeiro é carregar um estigma, por ser uma ocupação exaustiva e até mesmo enlouquecedora, por constantemente estarem cara a cara com maldições que induzem medo e colocam vidas em risco.

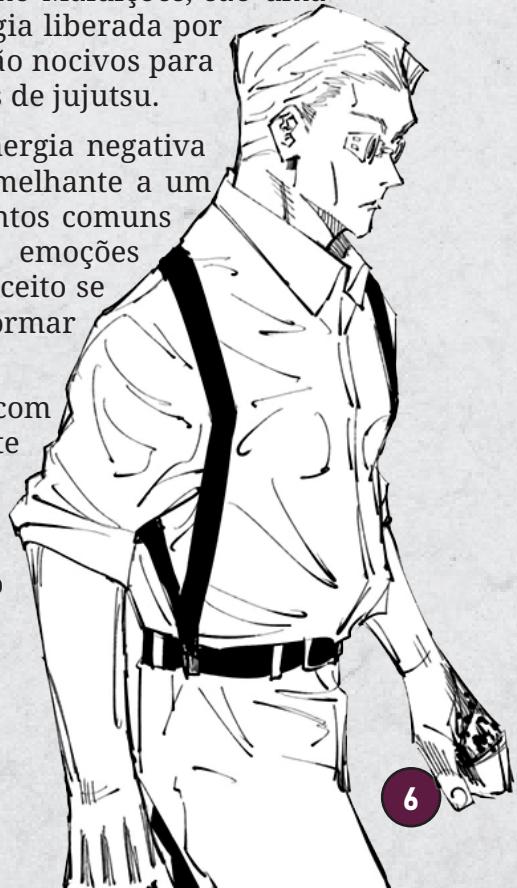
Naturalmente existem diversos problemas e sequelas ao trabalhar como um profissional — **Satoru Gojo** é um dos que acredita que ser um pouco louco é um dos requisitos para ser um feiticeiro jujutsu — pois muitos não aguentam as visões grotescas de morte e monstros e assim desistem.

## ESPÍRITOS AMALDIÇOADOS

Espíritos Amaldiçoados, também referidos simplesmente como Maldições, são uma raça de seres espirituais que se manifestam a partir da energia liberada por emoções negativas que fluem para fora dos seres humanos. São nocivos para a humanidade e por isso são os alvos principais dos feiticeiros de jujutsu.

O processo de criação de uma maldição se dá a partir da energia negativa se juntando e tomndo forma até se transformar de vez, semelhante a um sedimento. Locais populares como escolas e hospitais são pontos comuns para o surgimento de maldições, devido a quantidade de emoções negativas atreladas às memórias desses lugares. O mesmo conceito se aplica ao sentimento geral de ódio e medo, que pode transformar lendas famosas em criaturas reais.

Emoções negativas duradouras como a relação dos humanos com pragas e desastres naturais gera uma quantia tão exuberante de energia amaldiçoada que as maldições que surgem de tais são capazes de possuir uma consciência mais avançada, relacionada aos sentimentos: serve de exemplo Hanami, que nasceu da relação humana com a natureza e tem como objetivo libertar e proteger a natureza dos humanos.



O corpo de uma maldição é feito inteiramente de energia, tornando assim impossível para que não feiticeiros possam ver ou tocar elas. É comum, inclusive, que humanos amaldiçoados nem notem tal e levem como sintomas de uma doença ou do trabalho embora aqueles que tem sua vida colocada em risco talvez ganhem a capacidade de os ver momentaneamente.

Surgem em todos os tamanhos e formas, tendendo mais para formas bípedes e humanoides quando são de alto nível. No geral, são mais estáveis ao possuir um item e podem possuir objetos inanimados para se tornarem corpos amaldiçoados.

Algumas maldições, como os **Shikigamis**, obedecem aos humanos depois de serem forçados a submissão pelos seus mestres.

Por serem compostos de energia, não são feridas por métodos convencionais, por isso devem ser exorcizados usando outra maldição sendo assim, apenas energia amaldiçoada é capaz de exorcizar maldições — um ataque fatal usando energia amaldiçoada simplesmente faz com que o espírito desapareça de vez. Isso não se aplica a maldições que possuem um receptáculo físico.

Aquelas que são muito fortes para serem destruídas são seladas, por exemplo Sukuna que continua existindo, selado em vinte dedos.

As maldições são categorizadas em:

- **Espírito Amaldiçoado Vingativo.** É um espírito criado a partir de um ser humano que se tornou uma maldição após a morte, a qual foi amaldiçoada. Feiticeiros têm uma chance maior de se tornarem maldições após a morte, o que pode ser evitado por meio do uso de jujutsu.
- **Espírito Amaldiçoado Vingativo Imaginário.** É um espírito que surge a partir do medo das massas. Quando muitas pessoas compartilham uma imagem de medo sobre algo, youkais ou histórias de horror podem se manifestar.
- **Espírito Amaldiçoado de Doença.** Surge a partir de pragas e doenças, os quais são conceitos normalmente amaldiçoados pela humanidade.

As maldições, assim como os feiticeiros, são categorizadas de grau quatro até especial.

## A ENERGIA AMALDIÇOADA

Energia Amaldiçoada é a fonte de poder que abastece os feiticeiros e maldições, originada de emoções negativas. Todo ser humano possui energia amaldiçoada em si, embora só aqueles que alcançam um certo nível são capazes de visualizar os espíritos e a manipular, sendo sua manipulação o jujutsu.

Usar jujutsu deixa resquícios de energia amaldiçoada para trás, semelhante a pegadas espirituais que podem ser usadas para rastrear o usuário — sendo até mesmo possível descobrir o usuário baseado nos resquícios — com exceção daqueles especialistas que podem disfarçar seus rastros, assim como maldições de alto nível podem. O nível de poder de um ser normalmente é definido pela sua quantidade de energia: um nível elevado pode até mesmo impor uma aura física de medo e terror. O conceito de detecção pode ser aplicado em um combate, prevendo movimentos e localização a partir da concentração de energia.



Entretanto, a capacidade de detectar e de usar energia amaldiçoada são duas coisas extremamente diferentes, sendo mais difícil controlar e manipular do que simplesmente visualizar: é preciso habilidade e treinamento. Por exemplo, Yuuji, que treinou ao controlar suas emoções, e Yuta, que passou a controlar sua energia absurda ao imbuir ela em sua katana.

A energia amaldiçoada pura pode ser comparada a energia elétrica: volátil e difícil de utilizar na forma mais bruta. Embora sendo usada em ataques simples, é mais efetiva quando usada com técnica, como um dispositivo abastecido pela energia é mais útil que a energia pura. Essa energia não flui por si mesma, podendo vir a ser mais lenta que o corpo do usuário.

Feiticeiros Jujutsu são treinados para controlar melhor suas emoções e assim deixar vazar menos energia, pois tal é contida. Pensar em seu corpo como seções diferentes atrasa a dispersão de energia — normalmente vista como surgindo do estômago e se espalhando — deve-se compreender corpo, alma e mente como um só. O fluxo de um feiticeiro jujutsu de alto nível é mais complexo de prever devido ao como ela é espalhada de maneira balanceada pelo corpo todo com um controle preciso e rápido.

Aplicar energia amaldiçoada em golpes é efetivo para aqueles que preferem um combate corpo-a-corpo, podendo até mesmo sobrepor o uso de técnicas. É possível utilizar energia bruta como um campo explosivo para atacar. Defensivamente, é possível cobrir seu corpo com energia para endurecer o corpo e bloquear ataques. Imbuir muita energia de uma vez em uma arma ordinária pode a prejudicar e destruir, então o processo deve ser feito de pouco em pouco. Quantidades moderadas ao decorrer do tempo podem transformar um item normal em um item amaldiçoado.



## TÉCNICAS AMALDIÇOADAS

---

Técnicas Amaldiçoadas são uma forma avançada de Jujutsu que garantem ao usuário habilidades especializadas. Os diferentes tipos englobam técnicas inatas, técnicas de barreira, shikigami e mais. Por mais que a energia amaldiçoada possa ser usada para revestir ataques ou para força bruta, isso não é suficiente para ser considerado uma técnica. As técnicas fazem a energia fluir de maneira com a qual ela carregue uma função específica.

## TÉCNICAS INATAS

---

Técnicas inatas são poderes que foram atrelados a um feiticeiro quando ele nasceu. Normalmente se manifestam na idade de cinco ou seis anos e são completamente únicas para seu respectivo usuário, por esse mesmo motivo em maioria dos casos elas não podem ser copiadas, por requerer talento inato para utilizar. Dentro do mundo de Jujutsu é considerado que uma técnica inata compreende 80% do conjunto de habilidades de um feiticeiro que a possua.

## TÉCNICAS HERDADAS

---

Técnicas herdadas são técnicas que são passadas pela linhagem de sangue das famílias de feiticeiros — *Gojo*, *Kamo*, *Inumaki* e *Zenin*. Essas técnicas são poderosas e contam com a vantagem de serem cultivadas e passadas de geração em geração, assim sendo mais fácil para que quem a receba entenda como usar. Entretanto, tal possui uma desvantagem: outros grupos de pessoas podem passar a compreender como a técnica funciona e suas fraquezas.

## TÉCNICAS DE BARREIRA

---

Técnicas de barreira permitem o usuário erguer e manipular paredes, usadas para esconder áreas, proteger o usuário, prender oponentes e por aí vai. Técnicas de Barreira são as mais simples e comuns entre feiticeiros por não necessitarem de nenhum talento inato para utilizar: qualquer um com treinamento e energia suficiente pode aprender a erguer barreiras. Porém, habilidades mais avançadas de barreira podem ser complexas até mesmo para aqueles com o maior treino. Por exemplo, criar uma barreira é fácil, mas criar uma barreira pela qual apenas uma pessoa em específico possa sair requer habilidades avançadas.

## EXPANSÃO DE DOMÍNIO

---

Dentre as técnicas do jujutsu há uma mais avançada, sendo vista como o pináculo da feitiçaria e, assim, existindo poucos que podem conjurar: a **expansão de domínio**. Ela manifesta o **Domínio Interno** do usuário e prende o alvo dentro dela, usando barreiras para criar um espaço separado. Uma vez que esteja dentro, as técnicas do feiticeiro que conjurou são melhoradas e não podem ser evitadas. Consome um nível absurdo de energia e poucos feiticeiros e maldições conseguem a conjurar. Um domínio interno é uma área criada dentro da mente de um indivíduo e que pode ser manifestada usando energia amaldiçoada. A alma de Sukuna, por exemplo, é capaz de existir independentemente dentro de Yuji por residir em seu domínio interno. Existem poucas maneiras de ir contra um domínio e de evitar os ataques que não podem errar: defendendo os ataques com seus feitiços ou utilizando seu próprio domínio. Quando dois domínios são ativados ao mesmo tempo, o que possuir uma técnica mais refinada irá prevalecer.

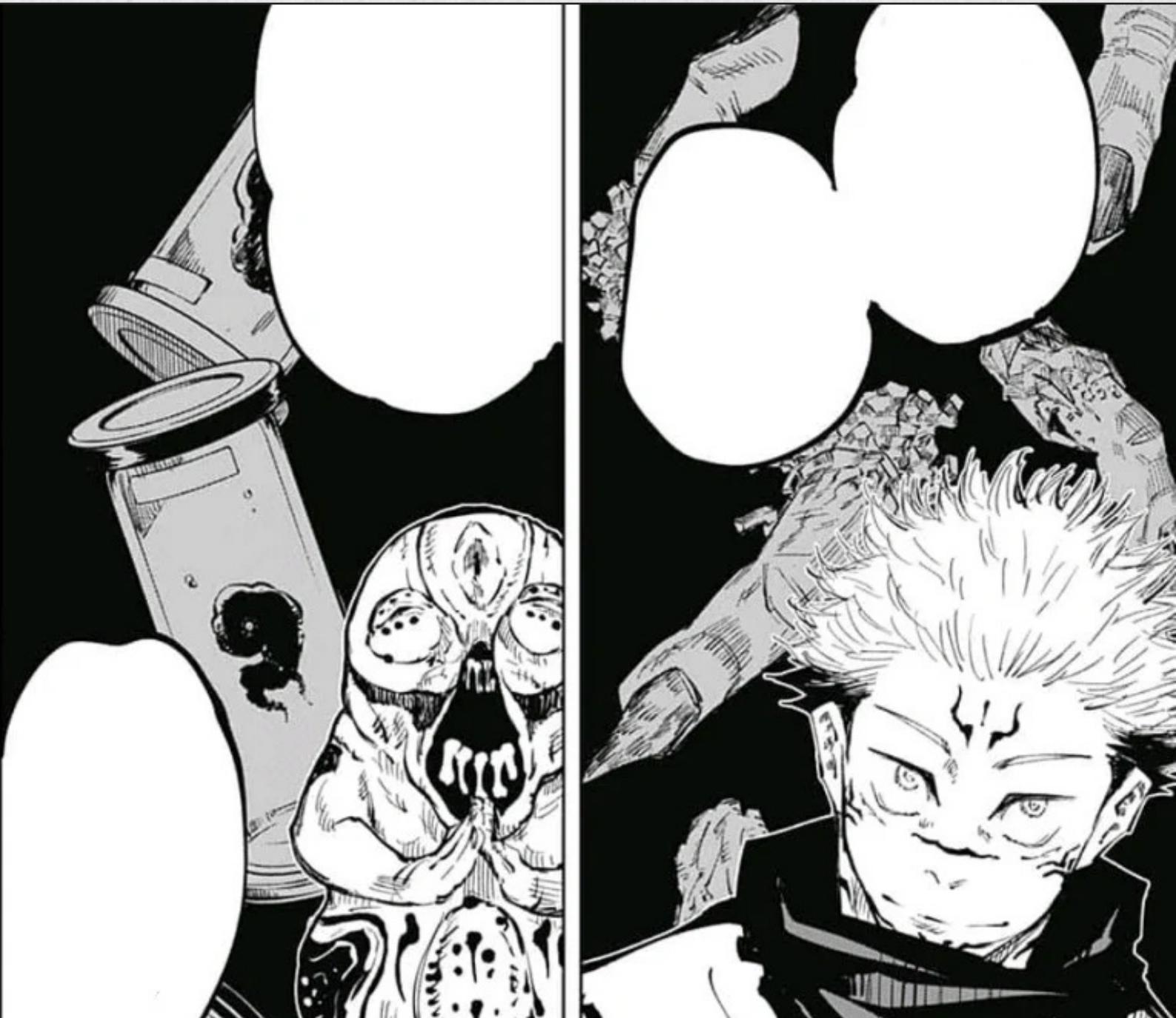
## **SHIKIGAMIS**

**Shikigamis** são espíritos familiares que são conjurados e controlados por feiticeiros jujutsu, com seus usuários sendo conhecidos como Usuários de Shikigami. Tal é considerada um tipo de técnica amaldiçoada, sendo comum que aqueles com menor maestria sejam capazes de invocar shikigamis simples, sendo encarnados da energia amaldiçoada do seu invocador, comumente precisando de um intermediário, como um talismã.

## **OBJETOS AMALDIÇOADOS**

Um objeto amaldiçoado é uma maldição que existe como um objeto ao invés de um espírito completamente formado. Diferente de ferramentas amaldiçoadas, não são itens imbuídos com energia, mas sim maldições presas ao formato de artefato. Essas relíquias normalmente são restos de eras passadas ou os resquícios de um feiticeiro ou espírito poderoso.

Objetos Amaldiçoados deixam resquícios de energia normalmente e caso sejam poderosos o suficiente continuam atraindo maldições. Existem aqueles objetos que são tão poderosos que não podem ser destruídos e alguns podem ser usados para encarnar espíritos amaldiçoados de grande poder.



## **FERRAMENTAS AMALDIÇOADAS**

Ferramentas Amaldiçoadas são itens propositalmente imbuídos com energia amaldiçoada, com o objetivo de auxiliar no combate contra os espíritos e maldições. Por isso, até mesmo não feiticeiros podem as usar para o combate contra maldições. Armas convencionais podem se tornar semi-amaldiçoadas caso sejam imbuídas constantemente com energia. Essas ferramentas são categorizadas por graus, iniciando no quarto grau — o mais fraco e seguindo até o primeiro grau — o mais forte, com exceção do especial — e, quanto mais elevado seu grau, maior a vantagem garantida ao usuário.

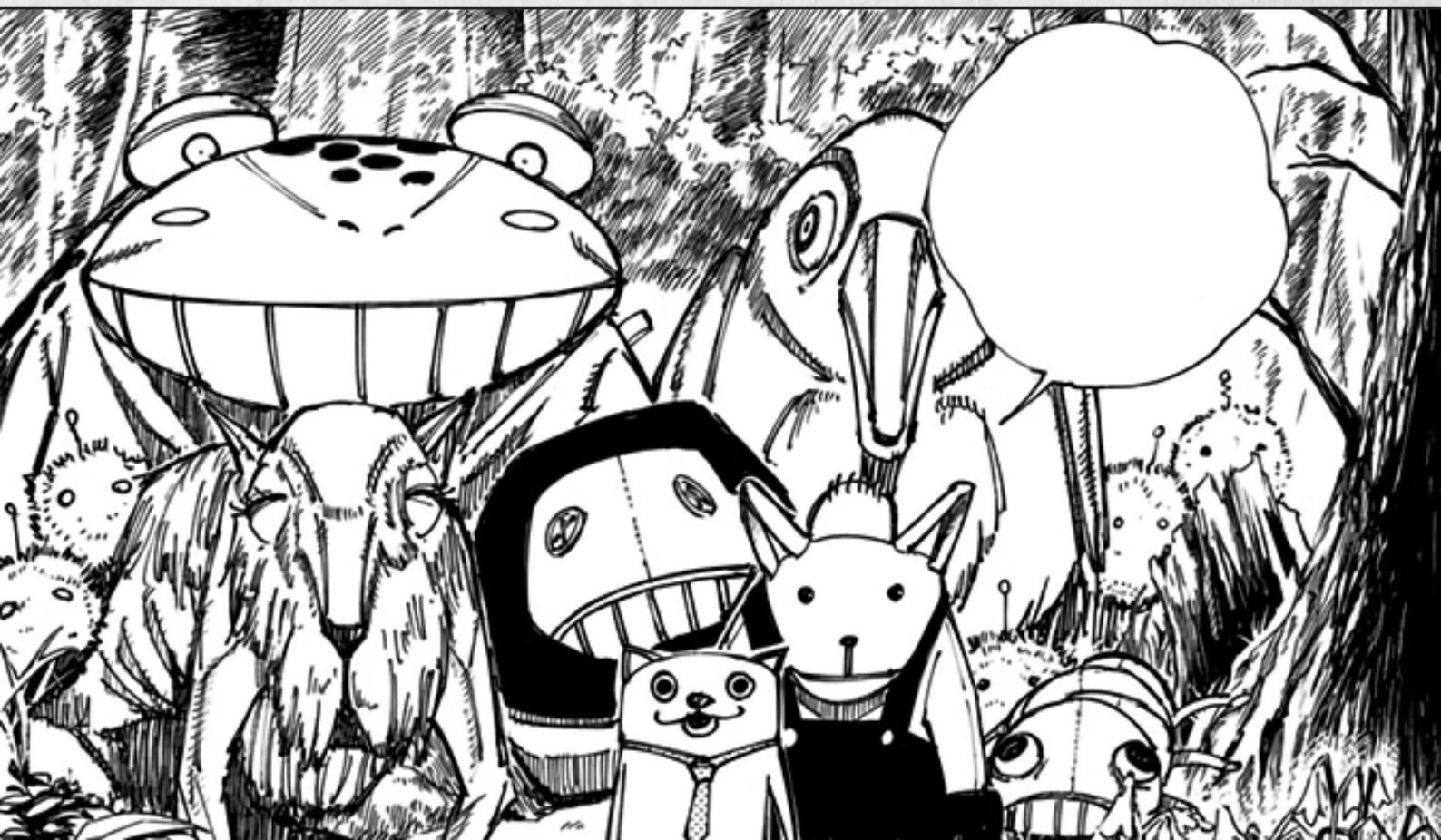
Também existem as de grau especial, que normalmente são imbuídas com uma técnica amaldiçoada — são poucas as exceções — sendo assim elas possuem grande valor e podem ser usadas por aqueles com pouca energia como um substituto. Existem aquelas que são capazes até mesmo de anular técnicas e de acumular mais energia em si.

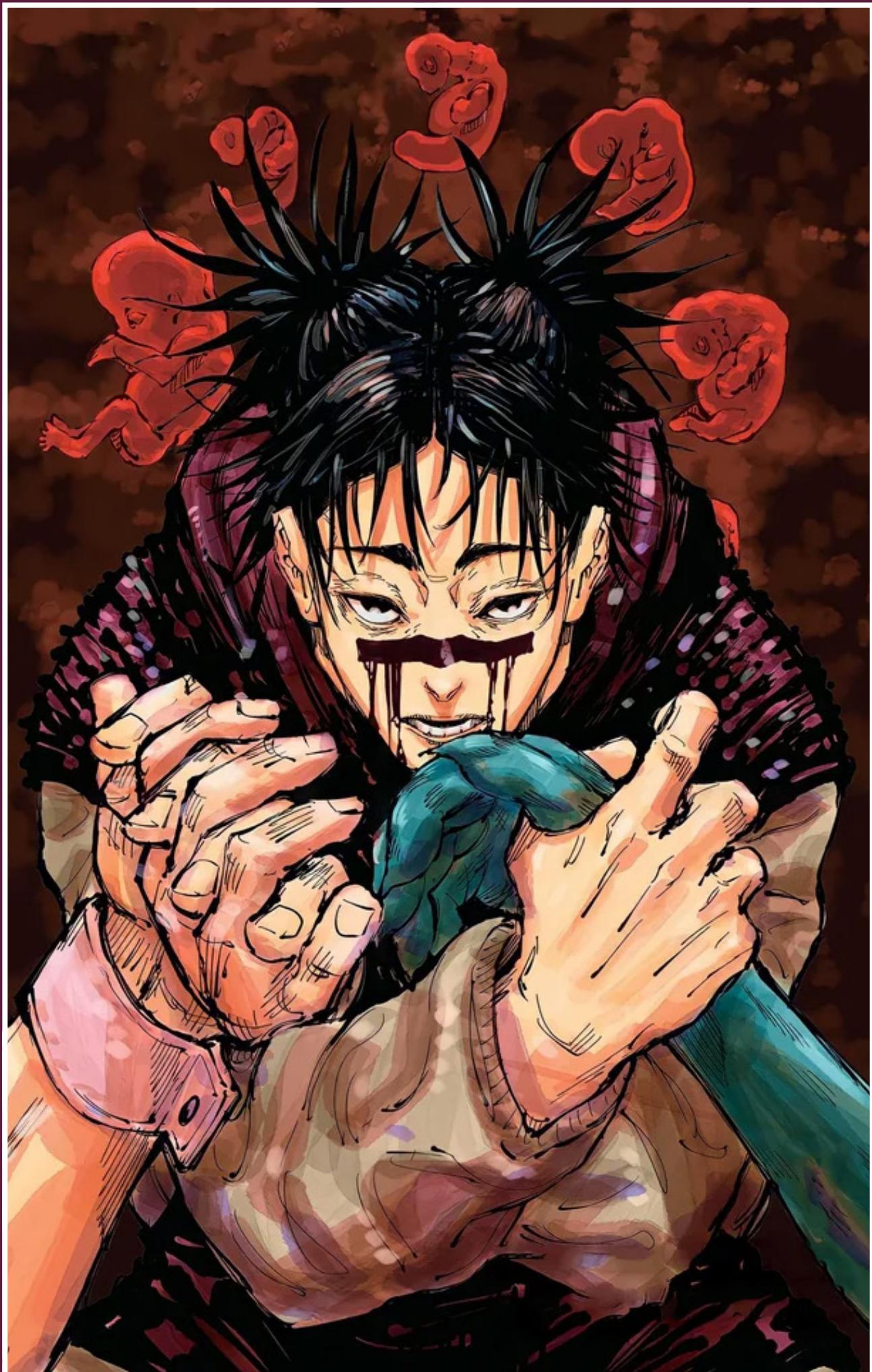
## **CORPOS AMALDIÇOADOS**

Corpos Amaldiçoados são objetos inanimados possuídos por maldições, capazes de se sustentar por si mesmos. Podem aparecer naturalmente, assim sendo hostis e perigosas para a humanidade, mas também existem corpos amaldiçoados que são criados artificialmente pelos feiticeiros, tendo um núcleo que faz o papel de coração, permitindo que eles ajam independentemente do seu criador até que o combustível que os abastece esgote.

Existe um tipo peculiar de corpo amaldiçoado artificial que é capaz de produzir sua própria energia amaldiçoada e ser completamente senciente, através de uma complexa mutação. Além disso, podem possuir mais de um núcleo, alternando entre eles, com suas próprias características. Entretanto, o processo de criação por trás deles é extremamente complexo. Um exemplo desse tipo é o Panda, criado por Masamichi Yaga.

Existem também os fantoches, os quais se aproximam dos corpos amaldiçoados mas não possuem núcleos e são controlados e movidos unicamente pela energia de um feiticeiro que os controle, com um grande exemplo em Kokichi Muta, utilizando da sua técnica e restrição para ter um enorme exército de Mechamarus.





# CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Feiticeiros e Maldições é um sistema de RPG com grande foco na criação de personagens, tendo como maior objetivo conferir o máximo de possibilidades para os montar da maneira que desejar. A criação de personagem é tão importante pois, na sociedade do jujutsu, todos são únicos e guardam suas próprias motivações para se aventurar nesse macabro mundo da energia amaldiçoada.

Embora protejam a sociedade e exorcizem as maldições, feiticeiros não são necessariamente heróis, com cada um tendo suas próprias morais e seu código de conduta. Alguns são feiticeiros por dinheiro, outros por falta de opção, por ser algo que foram induzidos para ou até mesmo por glória e busca de poder.

Antes de começar a construir sua ficha, é importante ter a ideia básica do que você deseja interpretar, formando o seu conceito de personagem. Não é necessário ser um ávido conhecedor da obra que inspira o sistema, mas com certeza isso oferece mais possibilidades e ideias imediatas.

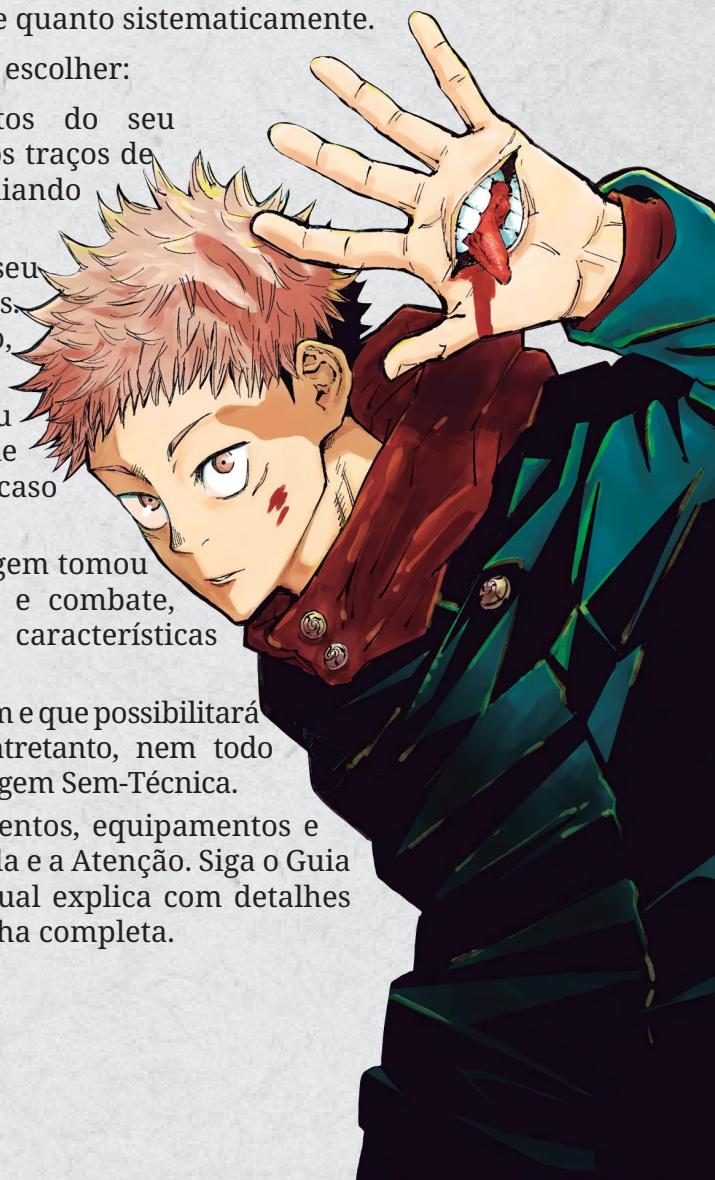
O seu conceito de personagem pode ser baseado, por exemplo, na sua Origem, que define qual é a sua fonte de força, o que é essencial para o seu personagem. Após pensar na Origem, isso pode ser combinado com a Especialização, que é o foco do seu personagem em missão, e com a sua Técnica Inata, que é o traço mais único possível. Só de misturar essas três partes, já é possível saber muito sobre o seu personagem e ter boas ideias.

E, é claro, você também pode inspirar o seu personagem em outros que já existem, vindo de filmes, livros ou jogos. Com o amplo sistema de poder do jujutsu é possível adaptar quase qualquer habilidade, tanto narrativamente quanto sistematicamente.

Durante o processo de criação, você irá definir e escolher:

- **Aspectos Pessoais**, definindo os aspectos do seu personagem como uma pessoa, indo desde os traços de personalidade até os objetivos e defeitos, auxiliando na interpretação.
- **Atributos**, as características inatas do seu personagem, medindo diferentes capacidades. São eles: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Presença.
- **Origem**, que é a fonte do poder do seu personagem, representando o como ele conseguiu acesso à energia amaldiçoada e, caso tenha, uma técnica amaldiçoada.
- **Especialização**, o caminho que seu personagem tomou para se fortalecer no âmbito das missões e combate, fornecendo habilidades e definindo certas características adicionais.
- **Técnica Inata**, o poder único ao seu personagem e que possibilitará o desenvolvimento de liberações únicas. Entretanto, nem todo personagem possui uma, sendo o caso da origem Sem-Técnica.

A partir disso, você também terá seus treinamentos, equipamentos e valores adicionais da ficha, como os Pontos de Vida e a Atenção. Siga o Guia Passo-a-Passo presente no final do capítulo, o qual explica com detalhes cada parte do processo, terminando com uma ficha completa.



## **FICHA DE PERSONAGEM**

---

A Ficha de Personagem é onde todas as informações serão anotadas, possuindo um modelo desenvolvido unicamente para Feiticeiros & Maldições, disponível tanto em PDF quanto pelo site Google Sheets.

Para usar o modelo do Google Sheets, **crie uma cópia do arquivo disponível no link abaixo:**

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1TDvVQA8AknRuXjW7M5ElzVoDJKqd2wZADtijOdk4XWw/edit?usp=sharing>

O modelo tradicional, em PDF, está presente tanto no final do livro quanto de maneira avulsa, nos mesmos lugares onde você baixa o Livro Básico.

Independente da sua escolha de modelo, esteja com a ficha aberta durante o processo de criação, preenchendo-a com as informações.

## **ASPECTOS PESSOAIS**

---

Os Aspectos Pessoais surgem do seu conceito de personagem e exploram com mais profundidade quem ele é, estando bem presentes na parte da narrativa e interpretação, assim como relevantes para algumas mecânicas, como a Inspiração.

### **TRAÇOS DE PERSONALIDADE**

---

Os traços de personalidade são descritivos do como um personagem pensa, sente e se comporta, sendo os componentes do indivíduo.

Pense em quem seu personagem é, as experiências que ele passou por e como cada uma dessas coisas moldou a maneira dele agir.

Você pode listá-los simplesmente como palavras ou elaborar um pouco mais no que cada um deles significa. Por exemplo, você pode colocar os traços Ambicioso, Confiante e Determinado ou Obediente a quem respeita, mas rebelde a quem despreza.

### **IDEAIS**

---

Os ideais são os princípios, valores ou metas que seu personagem considera importantes, guiando muitas das decisões e escolhas que ele realiza.

Pense em quais valores o seu personagem mantém com firmeza e utiliza para se guiar na vida.

Você deve listá-los com uma frase, a qual seja o núcleo desse ideal, como “Eu vou resetar essa bagunça que é o mundo do jujutsu” ou “Eu sou uma engrenagem para os feiticeiros continuarem a exorcizar as maldições”.

### **LIGAÇÕES**

---

As ligações são as conexões, laços e apego que seu personagem possui, representando aquilo que é valioso e importante para ele.

Pense em pessoas, lugares e até mesmo objetos com os quais seu personagem está ligado e tem uma conexão mais profunda.

Você pode listá-los tanto de uma maneira mais direta ou mais aberta, como “Seus colegas do Colégio Jujutsu” ou “A aliança que a minha amiga de infância me deu”.



## **COMPLICAÇÕES**

As complicações são as fraquezas, hábitos ruins e pontos de fragilidade do personagem, representando os problemas que ele lida com ou o que faz com que ele acabe por fraquejar em seu caminho.

Pense em traços, hábitos ou obstáculos para seu personagem seguir em frente e se manter preso aos seus ideais ou objetivos.

Você pode listá-los como frases, as quais tragam o peso disso, como “Eu menosprezo a mim mesmo, duvidando de onde posso chegar.” ou “Não posso sair como derrotado, então nunca fugiria de uma batalha e aceito qualquer desafio”.

## **DOMÍNIO INATO**

O domínio inato é uma espécie de “espaço interior” do personagem, o qual pode vir à tona em momentos diferentes: é projetado em sua expansão de domínio, ser cenário para cenas introspectivas e como representação da mente do personagem.

Para definir o domínio inato, visto que é uma espécie de espaço metafísico para refletir a mente e a alma, tente pensar na pergunta “Qual seria o lugar que define o seu personagem?” para elaborar.

Enquanto Yuji Itadori estava em controle do corpo, Sukuna ficava em seu domínio inato, o qual era preenchido por caveiras, ossos e um aspecto macabro.



# **ATRIBUTOS**

---

Os atributos medem aspectos do seu personagem, os quais são traduzidos em números, indo de 0 até 30 e, quanto maior o seu valor em um atributo, melhor você será nele. Por padrão, o limite dos atributos é 20, mas certas habilidades, talentos e características possibilitam que você ultrapasse o desenvolvimento comum e chegue até os 30.

Um valor de 10 representa a média em um atributo, estando dentro dos padrões mundanos para um feiticeiro, enquanto valores superiores representam que esse atributo é uma qualidade e valores inferiores indicam déficits.

Em Feiticeiros & Maldições, existem seis atributos, os quais estão presentes em várias partes da sua ficha de personagem. Eles estão listados abaixo, juntamente da descrição do que cada um deles comporta.

## **FORÇA**

---

A Força representa o poder muscular, físico e bruto de um personagem, sendo usado para aumentar o dano causado por armas, em aplicações de força bruta e na definição de quanto peso você levanta, quanto alto você pula e muito mais.

## **DESTREZA**

---

A Destreza mede a agilidade, reflexos e rapidez de um personagem, sendo usada para manter o equilíbrio, desviar de golpes ou técnicas, manuseando armas leves e na realização de acrobacias.

## **CONSTITUIÇÃO**

---

A Constituição mede a resistência e o vigor do personagem, sendo aplicada aos pontos de vida, em testes que requerem fortitude, como resistir a venenos ou males físicos e para definir aspectos como quanto tempo seu personagem consegue segurar o ar ou se manter firme diante o cansaço.

## **INTELIGÊNCIA**

---

A Inteligência simboliza o raciocínio e intelecto do personagem, permitindo o aprendizado e uso de certas perícias, a assimilação de informações e o quanto rápida a mente é.

## **SABEDORIA**

---

A Sabedoria é o conhecimento pela experiência, ligação com o mundo ao seu redor e capacidade de observação, medindo o quanto atento aos arredores você é e é usada em perícias que envolvam o tato para com o mundo.

## **PRESença**

---

A Presença mede a força da personalidade e presença de um personagem, juntamente da sua capacidade de influenciar os outros com suas palavras, gestos, simpatia ou beleza, fazendo-se ser notado em meio ao mundo.

## MONTANDO OS ATRIBUTOS

Conhecendo agora os seis atributos, é necessário definir o valor deles. Existem três métodos diferentes para isso: valores fixos, rolagem e compra por pontos.

Cada um deles tem suas características e pode ser preferível para diferentes tipos de jogos. É aconselhado que todos os jogadores de um grupo usem o mesmo método para montar seus atributos, mantendo tudo equilibrado e justo. Por isso, antes de montar os atributos, pergunte ao Narrador qual método será usado no seu jogo.

### VALORES FIXOS

Utilizando este método, você recebe seis números fixos para distribuir entre os atributos: **15, 14, 13, 12, 10 e 8**.

Então, por exemplo, você pode escolher colocar o 15 em Força, o 14 em Constituição, 13 em Destreza, 12 em Presença, 10 em Sabedoria e 8 em Inteligência.

É um método que mantém um equilíbrio entre os atributos e evita grandes disparidades entre jogadores, os quais utilizam da mesma base.

### ROLAGEM

Utilizando este método, a sorte decide os valores dos seus atributos. Você deve jogar um número específico de dados para decidir o total de cada atributo.

Para saber o valor de um atributo, jogue **4d6**, quatro dados de seis lados, subtraia o menor valor entre eles e some os que restarem. Por exemplo, caso tenha como resultado na rolagem “6, 4, 3 e 2”, você deve eliminar o 2 e somar os resultados restantes, conseguindo assim um valor de 13 (6+4+3).

Este é um método completamente aleatório, com valores menos certos, mas ainda mais impactantes. Você pode tanto conseguir 3 em um atributo ou 18!

### COMPRA POR PONTOS

Utilizando este método, você possui maior liberdade para atribuir os valores de cada atributo: todos iniciam com um valor de 10, e você recebe 17 pontos para “comprar” valores maiores, possuindo um limite de 15 em um mesmo atributo.

Além disso, é possível diminuí-los para ganhar mais pontos para distribuir. Siga a tabela abaixo:

VALOR	CUSTO	VALOR	CUSTO
8	+2	12	3
9	+1	13	4
10	0	14	5
11	2	15	7

Você pode, por exemplo, gastar 7 dos seus 17 pontos para aumentar Força de 10 para 15, restando 10 pontos para comprar outros valores.

Independentemente do método que tenha usado, uma vez que tenha definido os valores base é necessário anotar quaisquer bônus adicionais que aumentem eles, como os concedidos por sua Origem.

## **MODIFICADORES DE ATRIBUTOS**

A partir dos valores definidos, seus atributos terão impacto na ficha, o qual vem através de um bônus ou penalidade aplicada sobre diferentes rolagens, chamados **Modificadores de Atributo**.

Seu modificador de atributo aumenta em +1 para cada 2 que o valor estiver acima de 10 ou diminui em -1 para cada 2 que estiver abaixo de 10. Para simplificar, consulte a tabela abaixo:

VALOR	MODIFICADOR	VALOR	MODIFICADOR
<b>1</b>	-5	<b>16-17</b>	+3
<b>2-3</b>	-4	<b>18-19</b>	+4
<b>4-5</b>	-3	<b>20-21</b>	+5
<b>6-7</b>	-2	<b>22-23</b>	+6
<b>8-9</b>	-1	<b>24-25</b>	+7
<b>10-11</b>	0	<b>26-27</b>	+8
<b>12-13</b>	+1	<b>28-29</b>	+9
<b>14-15</b>	+2	<b>30</b>	+10

## **VALORES ADICIONAIS**

Todos os personagens terão valores adicionais em sua ficha, os quais são importantes para o combate, derivam de seus atributos e crescem conforme você sobe de nível.

Nesta seção, você encontra cada um deles e como os calcular.

### **ATENÇÃO**

A **Atenção** atua como uma percepção passiva, medindo quanto dos arredores um personagem é capaz de perceber sem estar ativamente procurando por algo ou alguém. O valor de atenção é igual a:

$$\text{Atenção} = 10 + \text{bônus na perícia Percepção} + \text{outros bônus}$$

### **DEFESA**

A **Defesa (DEF)** é a guarda do seu personagem, representando o quanto difícil é efetivamente acertá-lo. Narrativamente, ela pode ser descrita como o personagem se esquivando dos golpes ou com os personagens falhando em encontrar brechas para realmente o ferir. O valor de Defesa é igual a:

$$\text{Defesa} = 10 + \text{Modificador de Destreza} + \text{Metade do seu Nível} + \text{Outros Bônus}$$

### **DESLOCAMENTO**

O **Deslocamento** indica o quanto seu personagem é capaz de se deslocar através de uma única ação de movimento.

Por padrão, **todo personagem inicia com 9 metros de Deslocamento de Caminhada**, podendo ter o valor aumentado ou receber outros tipos durante a criação e progressão de personagem.

## **INICIATIVA**

A **Iniciativa** mede o quanto rápido o personagem consegue se situar em um combate e agir, sendo importante para a ordem de turnos em um combate.

O bônus em Iniciativa é igual a:

$$\text{Iniciativa} = \text{Modificador de Destreza} + \text{Outros Bônus}$$

## **INTEGRIDADE DA ALMA**

A **Integridade da Alma** representa a estabilidade da alma de um personagem, podendo ser perturbada e desgastada por habilidades únicas e efeitos raros.

O valor de Integridade da Alma de um personagem é igual ao **seu máximo de Pontos de Vida**. Sempre que seu máximo de Pontos de Vida aumentar, sua Integridade deve ser atualizada.

Para mais detalhes sobre, confira a seção “A Alma”, na página 312.

## **PONTOS DE VIDA**

Os **Pontos de Vida (PV)** medem a saúde, energia vital e disposição de um personagem, sendo reduzidos através de golpes que receba ou habilidades que consigam o afetar com sucesso.

**O valor inicial de PV que um personagem possui é definido pela sua Especialização** e, em todos os casos, seu Modificador de Constituição é somado a ele. Para uma referência rápida:

ESPECIALIZAÇÃO	PONTOS DE VIDA INICIAIS
Lutador	12 + Modificador de Constituição
Especialista em Combate	12 + Modificador de Constituição
Especialista em Técnica	10 + Modificador de Constituição
Controlador	10 + Modificador de Constituição
Supor te	10 + Modificador de Constituição
Restringido	16 + Modificador de Constituição

Em níveis subsequentes, o valor aumenta de acordo com a Especialização na qual o nível foi colocado, além de somar novamente seu modificador de Constituição. Caso seu modificador de Constituição aumente, você deve atualizar o seu total de pontos de vida desde o primeiro nível, sendo este um benefício retroativo.

Além dos Pontos de Vida, existem os **Dados de Vida**, os quais estão ligados a eles e são relevantes em descansos ou habilidades específicas. Um personagem recebe um Dado de Vida por nível, cujo tamanho depende da Especialização na qual o nível foi colocado. Um Especialista em Combate nível 1, por exemplo, teria 1d10 como dado de vida, aumentando para 2d10 no nível 2 de Especialista em Combate.

## PONTOS DE ENERGIA AMALDIÇOADA

Os Pontos de Energia Amaldiçoada (PE) representam o estoque efetivo de energia amaldiçoada que o seu personagem possui, sendo gasto para feitiços, aptidões e outros esforços.

O valor inicial de PE que um personagem possui é definido pela sua Especialização. Certas Especializações permitem que um personagem some um modificador de atributo **uma única vez** ao seu total. Para uma referência rápida:

ESPECIALIZAÇÃO	PONTOS DE ENERGIA INICIAIS
Lutador	4
Especialista em Combate	4
Especialista em Técnica	6 + Modificador de Atributo
Controlador	5 + Modificador de Atributo
Suporte	5 + Modificador de Atributo

Em níveis subsequentes, o valor aumenta de acordo com a Especialização na qual o nível foi colocado. Caso você some seu modificador de atributo ao total e ele aumente, você deve atualizar o total, pois é um benefício retroativo.

Os Restringidos não possuem Pontos de Energia, recebendo os Pontos de Estamina no lugar, os quais abastecem suas habilidades e técnicas marciais.



# CRIANDO UM PERSONAGEM PASSO-A-PASSO

---

A criação de personagem é explicada de maneira mais direta e simples nas páginas anteriores. Nesta seção, você encontra um guia passo-a-passo de como é o processo, com cada uma das partes sendo feitas para criar um personagem já conhecido da obra: Kento Nanami, um exemplar feiticeiro de primeiro grau.

Para facilitar, mesmo sendo um feiticeiro de primeiro grau e nível considerável, a ficha será feita apenas para o primeiro nível de personagem.

## 1º PASSO – ASPECTOS PESSOAIS

---

O primeiro passo é definir os aspectos pessoais, os quais são:

- **Traços de Personalidade.** São os descritivos do seu personagem, listando sua personalidade e comportamentos.
- **Ideais.** São os princípios, valores e metas do seu personagem, representando o que guia ele em suas decisões e caminhos.
- **Ligações.** As conexões e laços que seu personagem possui e mantém, representando aquilo que é valioso ou, de alguma maneira, importante para ele.
- **Complicações.** São as fraquezas, obstáculos e fragilidades do personagem, indicando os problemas que ele lida com.
- **Domínio Inato.** É o "espaço interior" do personagem, refletindo a mente e a alma em um ambiente metafísico.

Estes aspectos são mais relevantes para a narrativa e construção pessoal do personagem, vindo à tona em jogo apenas com regras opcionais ou em situações específicas.

Não estaremos definindo eles para a nossa ficha de Nanami, deixando em aberto para as interpretações que você possa ter do personagem. Porém, para criar o seu próprio personagem, você encontra exemplos na seção deles neste capítulo!

## 2º PASSO – ATRIBUTOS E ORIGEM

---

O próximo passo é definir os seus atributos e a sua origem. Primeiramente, os atributos podem ser definidos através de três métodos diferentes. Neste guia, usaremos os valores fixos.

Com valores fixos, você pode distribuir 15, 14, 13, 12, 10 e 8 entre os seus atributos. Os valores que serão usados no guia não necessariamente são os exatos de Nanami, então considere apenas como uma especulação.

Usaremos: 15 de Força, 14 de Constituição, 13 de Inteligência, 12 de Destreza, 10 de Sabedoria e 8 de Presença.

Com os atributos montados, escolheremos a nossa Origem. Seguindo a obra, Nanami é um Inato, o que concede três características para o personagem:

- **Bônus em Atributo.** Podendo aumentar o valor de um atributo em 2 e o de outro em 1, nós aumentaremos a Constituição em 2 e a Força em 1, conseguindo 16 em ambos os atributos.
- **Talento Natural.** Recebendo um talento à escolha no 1º nível, escolheremos Incremento de Atributo, aumentando a Força para 18. Os talentos são encontrados a partir da página 163.
- **Marca Registrada.** Esta característica concede 1 Feitiço, o qual terá seu custo reduzido em 1. A Técnica e os Feitiços serão explicadas no 4º passo.

Após isso, você pode seguir para o próximo passo.

## **3º PASSO – ESPECIALIZAÇÃO**

Agora você deve escolher a especialização do personagem, a qual define a base de como ele será em jogo, moldando suas capacidades principais. É o equivalente da classe em outros sistemas de RPG.

Nanami pode ser considerado um Especialista em Combate, uma especialização focada no manejo de armas, versatilidade e domínio no campo de batalha. Então, esta será a nossa escolha.

Primeiramente, a sua Especialização fornece certas características básicas:

- **Pontos de Vida.** No primeiro nível de personagem, você recebe um valor fixo de Pontos de Vida, o qual depende da Especialização, e soma seu Modificador de Constituição a esse valor. No caso do Especialista em Combate, seriam 12 pontos e, somando nossa Constituição (+3), temos 15 Pontos de Vida Máximos no nível 1.
- **Pontos de Energia.** Que, para um Especialista em Combate, são 4 Pontos de Energia por nível. Então, começamos com um máximo de 4 PE.
- **Treinamentos.** Toda Especialização concede treinamento em equipamentos, testes de resistência e perícias. No caso do Especialista em Combate, ele é treinado com todas as armas e escudos, um teste de resistência entre Fortitude ou Reflexos e, por fim, duas perícias de Ofício, uma entre Atletismo ou Acrobacia e outras três quaisquer.
- **Atributos para CD de Especialização.** Uma Especialização oferece opções de atributos para calcular a CD de suas habilidades. Para o Especialista em Combate, é possível escolher entre Força, Destreza ou Sabedoria. Para Nanami, escolheremos Força, nosso maior atributo entre as opções.

Após preencher todas essas informações em sua ficha, você deve ir para as Habilidades Base, que servem como o princípio da função de sua Especialização. No caso do Especialista em Combate, você recebe:

- **Repertório do Especialista.** Um Especialista em Combate pode escolher um entre vários estilos de combate. Para Nanami, escolheremos o Estilo do Duelista, o qual beneficia um combate com uma única arma em mãos.
- **Arte do Combate.** A habilidade Artes do Combate nos oferece várias possibilidades para utilizar os Pontos de Preparo, um recurso exclusivo da nossa Especialização.

## **4º PASSO – EQUIPAMENTOS**

Com origem e especialização feitas, precisamos montar nossos equipamentos iniciais. Em Feiticeiros & Maldições, os equipamentos que você recebe no começo seguem um padrão comum para todos os personagens: **dois equipamentos de custo 1** (arma, escudo ou item especial), **um uniforme comum** e **um kit de ferramentas à sua escolha**.

No caso de Nanami, iremos pegar como armas uma Espada Curta, representando seu cutelo cego, e Faixas, incorporando os momentos onde ele prende sua gravata no punho para lutar com golpes desarmados.

O uniforme comum nos concede o cálculo padrão de Defesa, explicado anteriormente, e a escolha do kit de ferramentas será mantida em aberto, visto que o personagem nunca utilizou algo semelhante na obra original.

## **5º PASSO – TÉCNICA E FEITIÇOS**

---

Como Nanami é um Inato, a qual foi nossa escolha de origem, possuímos acesso a uma Técnica Inata. Seguindo a obra, escolheremos Proporções, a icônica habilidade do personagem, envolvendo o aspecto de 7:3.

Por padrão, todo personagem inicia com dois feitiços. Graças à característica de origem Marca Registrada, porém, Nanami receberia um feitiço adicional, o qual também tem seu custo reduzido em 1 PE.

Caso deseje utilizar uma técnica inata própria de Jujutsu Kaisen, você pode as encontrar na Enciclopédia Amaldiçoada, já adaptadas para o jogo. Junto dos Feitiços, você recebe o Funcionamento Básico de sua técnica.

Para mais detalhes sobre as técnicas inatas, os feitiços e como os criar ou personalizar, confira o capítulo *Criação de Técnicas* (p.196).

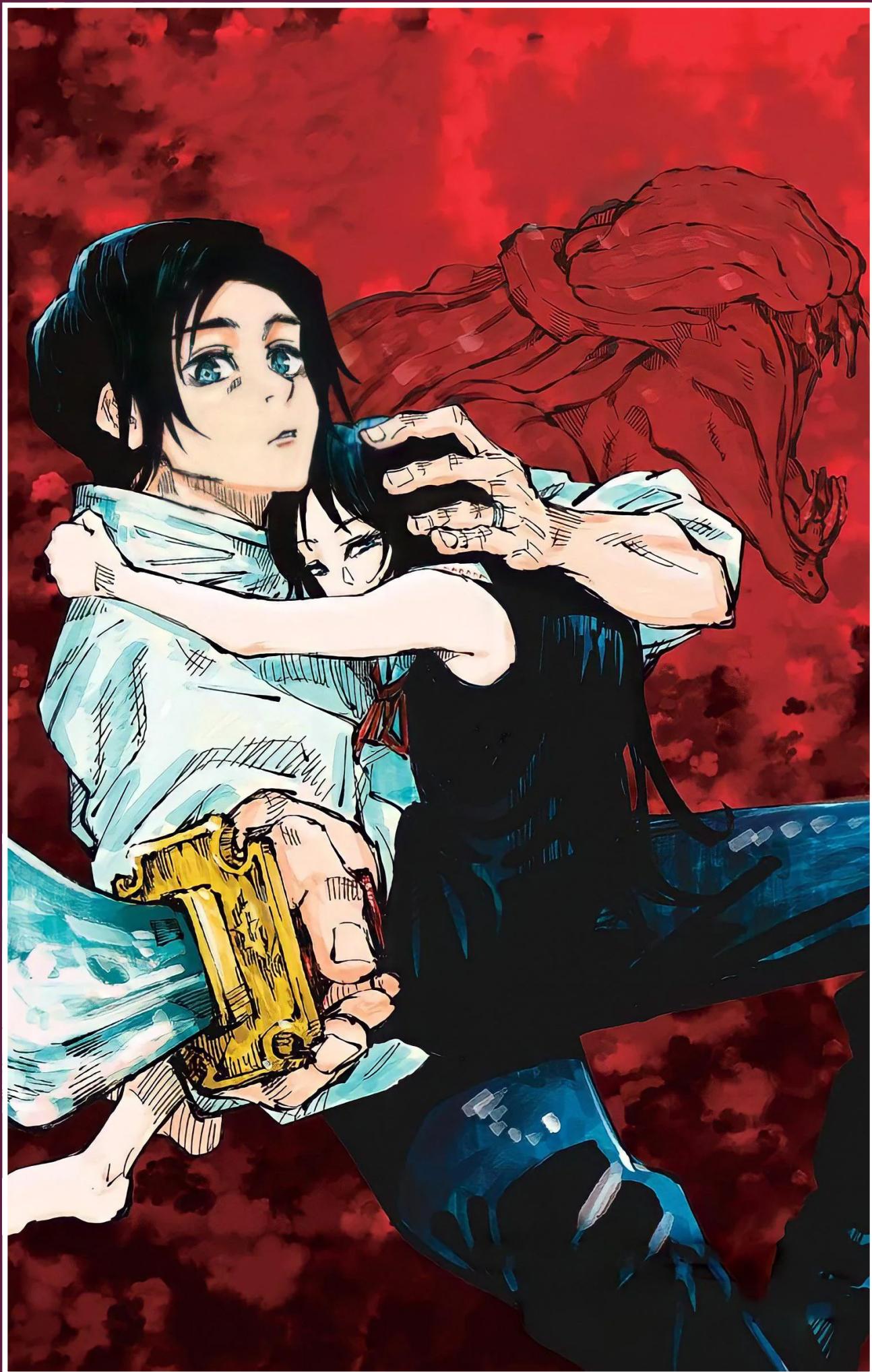
## **6º PASSO – DETALHES FINAIS**

---

Seguindo todos os passos do guia, uma boa parte da ficha de personagem estará preenchida. Entretanto, faltam alguns detalhes finais, os quais serão listados nesta seção, incluindo seus cálculos e/ou valores:

- **Atenção.** A Atenção é uma medida do quão perceptivo o personagem é mesmo sem estar procurando ativamente. Segue o cálculo de 10 + bônus em Percepção + outros bônus.
- **Dados de Vida.** Os Dados de Vida são um recurso utilizado em descansos ou por habilidades específicas, permitindo a recuperação de Pontos de Vida. Um personagem inicia com um dado de vida, cujo tamanho depende da Especialização escolhida.
- **Defesa.** A Defesa é a guarda do personagem, definindo quão difícil é para um ataque o acertar. Com o uniforme comum, o cálculo é 10 + Modificador de Destreza + Metade do Nível + outros bônus.
- **Deslocamento.** O Deslocamento é a capacidade de movimento do personagem, possuindo sempre um padrão de 9 metros de Deslocamento de Caminhada.
- **Iniciativa.** A Iniciativa é um bônus somado em testes para saber quem poderá agir primeiro em um combate. O padrão de Iniciativa é o seu Modificador de Destreza + outros bônus.
- **Integridade da Alma.** A estabilidade da alma de um personagem é representada pela Integridade da Alma, cujo valor é igual ao máximo de pontos de vida do personagem.

Após seguir todos os passos, enfim, você estará pronto para jogar Feiticeiros & Maldições, iniciando no primeiro nível. Mais detalhes sobre o jogo como um todo estarão presentes no livro, incluindo a dinâmica de subir de nível, aptidões amaldiçoadas e muito mais!



# ORIGENS

A **Origem** representa de onde vem o poder do seu personagem, sendo a fonte da qual derivam suas capacidades e o motivo dele se destacar acima de um humano comum. De certa maneira, é a essência dele, visto que cada uma das origens o influencia não só sistematicamente, mas também narrativamente, pois cada uma delas pode ser percebida de certa maneira dentro da sociedade do jujutsu.

A sua origem é uma decisão imutável, feita apenas na hora de criar o personagem e se mantendo igual até o último momento. Pelo menos, esse é o padrão, podendo ocorrer de em casos especiais essa origem ser alterada com, por exemplo, um personagem que antes era um Sem Técnica consumindo um objeto amaldiçoado e se tornando um Derivado.

Certas origens são mais comuns — como o Inato, o Herdado e o Sem Técnica — enquanto outras são mais raras, apresentando-se em uma quantidade menor, como o Derivado, Restringido, Feto Amaldiçoado e Corpo Amaldiçoado, o que os torna sempre em casos especiais e fazem com que tenham uma recepção peculiar no jujutsu.

Não é nenhuma regra, mas pode ser interessante evitar de terem vários personagens com a mesma origem rara. É difícil encontrar vários restringidos ao mesmo tempo ou vários fetos amaldiçoados que se aliariam ao Colégio de Jujutsu. Porém, no fim, a decisão é dos jogadores e do mestre, baseado no que se adapta melhor à sua campanha.

O **Restringido** é uma origem especial pois está vinculada diretamente com uma Especialização, a qual só pode ser acessada caso o seu personagem tenha a origem.

Uma origem oferece **bônus em atributos e características de origem**, as quais você recebe e podem inclusive ser melhoradas ao subir de nível.



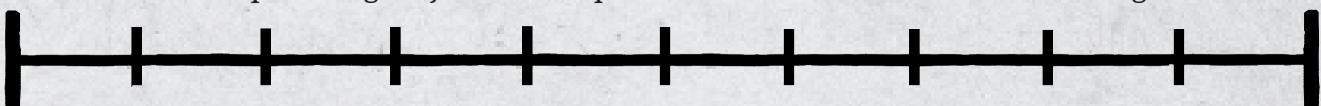
# INATO

O Inato é possivelmente a origem mais comum no mundo do Jujutsu, sendo aqueles que nasceram com a afinidade para usar energia amaldiçoada e com uma técnica própria, a qual se manifesta em algum ponto, sendo preciso apenas a treinar e desenvolver. Por ser única no mundo, a sua técnica é imprevisível e você tem o potencial de se inovar cada vez mais.

É comum que aqueles nascidos com uma técnica, assim que despertam sua capacidade, sejam encontrados e levados para o Colégio de Jujutsu, onde receberão o devido treinamento para a manusear. Alguns exemplos de inatos são Nobara Kugisaki e Kento Nanami.

A técnica inata está gravada no seu corpo, manifestando-se normalmente aos cinco ou seis anos. Comumente, uma pessoa possui apenas uma técnica inata, pois mais do que isso poderia facilmente sobrecarregar o seu cérebro.

O inato é uma origem bem versátil, conseguindo ir bem com maioria das especializações e conceitos de personagem justamente pela sua unicidade e habilidades mais gerais.



## CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM

Caso você seja um inato, você recebe as seguintes características:

**Bônus em Atributo.** Um inato aumenta o valor de um atributo em 2 pontos e o de outro em 1 ponto.

**Talento Natural.** Um inato é talentoso, tendo a energia amaldiçoada como algo natural para si. Você recebe um Talento a sua escolha no 1º nível. Além disso, uma única vez a partir do 4º nível, você pode escolher receber um talento adicional a sua escolha ao subir de nível.

**Marca Registrada.** Sua técnica é inata e exclusiva para si, o que o torna naturalmente mais familiar com ela. Sendo capaz de usá-la de diferentes formas, uma delas se destaca como a registrada. Você recebe um Feitiço adicional, o qual terá o seu custo reduzido em 1 PE.



## HERDADO

Certos feiticeiros têm sua capacidade de usar energia amaldiçoada e a sua técnica provinda da sua linhagem sanguínea, formando assim os herdeiros dos clãs. Ao nascer, podem acabar recebendo uma das técnicas que pertencem ao seu clã originário, nas quais costumam focar e desenvolver através dos conhecimentos já estabelecidos e valorizados.

Existem diversos clãs e cada um deles têm um foco único e um valor principal a se desenvolver. As técnicas passadas a frente normalmente são muito poderosas e ainda possuem um “manual de uso”, facilitando o seu aprendizado. Alguns exemplos de herdados são Megumi Fushiguro e Toge Inumaki.

É uma origem comum, porém há toda uma carga em ser nascido em um clã grande. Às vezes um feiticeiro é imposto a um cargo que nunca desejou só por ter nascido com uma técnica poderosa da sua linhagem.

O herdado é uma origem que se divide em várias, possibilitando encontrar aquele clã cuja herança combina melhor com o seu conceito e ideia de personagem. **Ao escolher ser um herdado, você deve também escolher seu clã.**

## CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM

Caso você seja um herdado, você recebe as seguintes características:

**Bônus em Atributo.** Um herdeiro recebe aumentos no valor de atributos baseado no seu clã escolhido.

**Treinamentos de Clã.** Cada clã concede treinamento ou te torna especialista em perícias específicas.

**Herança de Clã.** Um herdeiro tem técnicas e capacidades herdadas a partir da sua linhagem, destacando os valores e focos dela. Tal herança depende do clã escolhido para o personagem. Todos os clãs disponíveis estão listados logo após a origem do Herdado.



## HERANÇAS DE CLÃS

Cada clã do mundo jujutsu possui a sua própria herança, a qual reflete dentro de suas capacidades inatas, além do desenvolvimento de habilidades da técnica amaldiçoada. Abaixo você encontra as heranças de clã adaptadas da obra Jujutsu Kaisen, com base no que foi mostrado.

As heranças padrão são: Clã Gojo, Clã Inumaki, Clã Kamo e Clã Zenin.

Embora seja necessário ter a origem Herdado para receber os benefícios de uma herança de clã, vale notar que um personagem pode ainda ser parte de um clã narrativamente, mas sem receber os seus benefícios.

Um exemplo seria Toji Fushiguro e Maki Zenin, os quais possuiriam a origem Restringido, mas ainda são parte do clã Zenin. Seria um fator apenas dentro da história e narrativa.

Clã	Atributos	Técnicas e Jujutsus Herdados
Clã Gojo	Inteligência e Sabedoria	Seis Olhos, Ilimitado
Clã Inumaki	Inteligência e Presença	Fala Amaldiçoada
Clã Kamo	Constituição e Sabedoria	Manipulação Sanguínea
Clã Zenin	Quaisquer	Dez Sombras, Projeção



## CLÃ GOJO

O Clã Gojo descende de um lendário feiticeiro antigo de Jujutsu, Michizane Sugawara, e tem como técnicas herdadas o Ilimitado e os Seis Olhos, que juntos tem um poder enorme. O membro de maior destaque Satoru Gojo, o feiticeiro mais forte, cujo poder sozinho é capaz de manter o clã Gojo entre os maiores e mais respeitados.



### CARACTERÍSTICAS DE CLÃ

Caso seu personagem seja do clã Gojo, recebe os seguintes benefícios:

**Bônus em Atributo.** Aumenta em 2 a Inteligência ou Sabedoria, e em 1 o que não foi escolhido.

**Treinamentos de Clã.** Você se torna treinado em 2 perícias entre Feitiçaria, Percepção e Intuição. Ao invés de receber treinamento em 2 perícias, você pode escolher se tornar especialista em uma.

**Potencial Lendário.** Ser parte do clã Gojo confere um potencial de energia extremo, juntamente de uma facilidade para desenvolver feitiços. Em todo nível par você recebe 1 ponto de energia amaldiçoada adicional. Além disso, você também recebe 1 Feitiço adicional no primeiro nível e mais um nos níveis 5, 10, 15 e 20.

## CLÃ INUMAKI

O Clã Inumaki é uma das várias famílias menores. Embora não sejam considerados um dos clãs maiores, sua técnica amaldiçoada, Fala Amaldiçoada, é bem respeitada. Possuem um sinal característico da família, que são os emblemas ao redor da boca do usuário da técnica. O membro de maior destaque é Toge Inumaki.

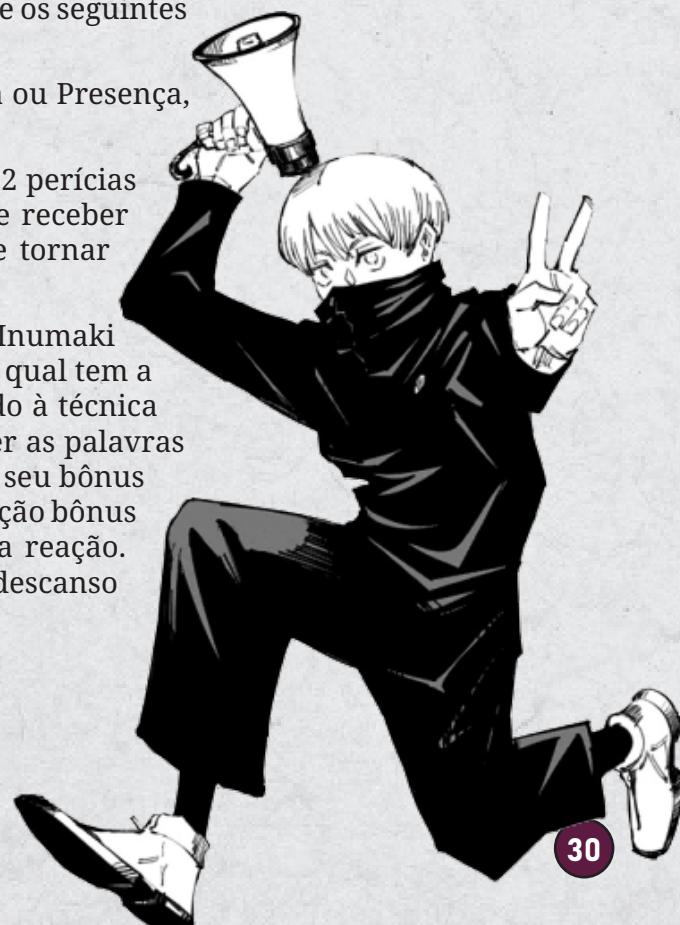
### CARACTERÍSTICAS DE CLÃ

Caso seu personagem seja do clã Inumaki, ele recebe os seguintes benefícios:

**Bônus em Atributo.** Aumenta em 2 a Inteligência ou Presença, e em 1 o que não foi escolhido.

**Treinamentos de Clã.** Você se torna treinado em 2 perícias entre Feitiçaria, Percepção e Intuição. Ao invés de receber treinamento em 2 perícias, você pode escolher se tornar especialista em uma.

**Olhos de Cobra e Presas.** Os membros do clã Inumaki possuem uma marca única ao redor de sua boca, a qual tem a forma dos olhos de uma cobra e presas. Remetendo à técnica herdada do clã, essa marca já concede algum poder às palavras de um Inumaki: uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de treinamento, você pode dar o comando de uma ação bônus para um aliado, o qual pode a realizar como uma reação. Você recupera os usos dessa habilidade após um descanso longo.



## CLÃ KAMO

O Clã Kamo valoriza grandemente os laços de sangue, e herdar a sua técnica é o foco. A sua técnica herdada é a Manipulação de Sangue, herdada pelo membro de maior destaque, que é Noritoshi Kamo. Sua técnica é admirada pelo equilíbrio fornecido e por ser perfeita para aqueles que valorizam o sangue.

### CARACTERÍSTICAS DE CLÃ

Caso seu personagem seja do clã Kamo, recebe os seguintes benefícios:

**Bônus em Atributo.** Aumenta em 2 a Constituição ou Sabedoria, e em 1 o que não foi escolhido.

**Treinamentos de Clã.** Você se torna treinado em 2 perícias entre Atletismo, Medicina e Persuasão. Ao invés de receber treinamento em 2 perícias, você pode escolher se tornar especialista em uma.

**Valor do Sangue.** Os membros do Clã Kamo compreendem o valor do sangue, e isso os dá uma maior vitalidade. Sempre que subir de nível, sua vida máxima aumenta em 1 ponto adicional. A partir do nível 10, você soma o seu modificador de Constituição ao seu total de vida. Caso, ao subir de nível, você role para aumentar a sua vida máxima e o valor obtido seja menor do que a média, você pode rolar novamente e ficar com o maior valor.



## CLÃ ZENIN

O Clã Zenin incorpora todos os valores nobres de um clã maior, acreditando que técnicas amaldiçoadas poderosas são mais importantes do que tudo. Entretanto, às vezes isso acarreta em problemáticas diante aqueles feiticeiros que não se desenvolvem muito. Possuem várias técnicas herdadas, com grande variedade, mas mantendo o poder e potencial elevado.

### CARACTERÍSTICAS DE CLÃ

Caso seu personagem seja do clã Zenin, recebe os seguintes benefícios:

**Bônus em Atributo.** Um membro do clã Zenin aumenta o valor de um atributo em 2 pontos o de outro em 1 ponto.

**Treinamentos de Clã.** Você se torna treinado em 2 perícias quaisquer. Ao invés de receber treinamento em 2 perícias, você pode escolher se tornar especialista em uma.

**Foco no Poder.** O clã Zenin se dedica completamente ao poder e aprimoramento das suas técnicas, ampliando o potencial delas e de suas habilidades. No primeiro nível, você pode escolher um Feitiço para ser um Feitiço Focado. Um Feitiço Focado pode: causar um dado de dano a mais, curar um dado de vida a mais, ter o dobro do alcance ou ter a dificuldade do teste para resistir aumentada em um valor igual ao seu bônus de treinamento. Nos níveis 5, 10, 15 e 20 você pode escolher outro Feitiço para ser um Feitiço Focado.



## DERIVADO

Existem raros casos de pessoas cuja energia e técnica amaldiçoada derivaram de uma fonte alternativa, a qual veio em momentos posteriores da sua vida e, possivelmente, de maneira não natural, seja pelo consumo de um objeto amaldiçoado, alguma alteração na alma, experimentou o que for, aquilo para sempre mudou a pessoa.

Dois casos simples de derivados são Yuuji Itadori, que consumiu um dos dedos de Sukuna e por isso despertou para a energia amaldiçoada e Junpei, o qual teve a sua alma alterada por Mahito, assim despertando também. É algo raro e complexo, principalmente por normalmente gerar problemas para o derivado, como Itadori que deveria ser executado.

Sendo figuras ainda mais únicas e distintas, o derivado é uma origem que consegue se desenvolver grandemente em um único foco, quebrando limites de atributos para ser inesperadamente bom naquilo em que se dedica.

## CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM

Caso você seja um derivado, você recebe as seguintes características:

**Bônus em Atributo.** Um derivado aumenta o valor de um atributo em 2 pontos e o de outro em 1 ponto.

**Energia Antinatural.** Sua energia deriva de uma fonte anormal e, por isso, tem traços únicos próprios dela. Você recebe uma Aptidão Amaldiçoada de Aura, a qual você deve atender os requisitos. Além disso, você possui uma pequena reserva oculta de energia no seu âmago, da qual pode extrair quando necessário: como uma Ação Bônus, dentro de combate, você pode recuperar um valor de energia amaldiçoada igual ao dobro do seu bônus de treinamento. Você pode usar essa característica uma vez por dia.

**Desenvolvimento Inesperado.** O desenvolvimento de um Derivado é inesperado, podendo surpreender e ir além do esperado. A cada quatro níveis, você recebe um ponto de atributo adicional e aumenta seu limite de atributo para o atributo escolhido em 1.



# RESTRINGIDO

Certas pessoas, no meio dos feiticeiros, nascem com uma quantidade quase nula de energia amaldiçoada, recebendo em troca um físico mais desenvolvido e capacidades especiais, além de compensar com o uso magistral de ferramentas amaldiçoadas. No começo, são considerados fracassos, pois possuem mais dificuldade em tudo aquilo que é fácil para os outros feiticeiros, porém, ao alcançar um nível nulo de energia, se tornam anomalias devastadoras.

Um dos poucos exemplos de restringido é Toji Fushiguro, o qual mesmo sem nenhuma energia amaldiçoada foi capaz de bater de frente contra Satoru Gojo, o mais poderoso, usando das suas vantagens. É difícil saber os limites daqueles que portam a restrição celeste.

O restringido é a única origem presa a uma especialização, que compartilha o mesmo nome, a qual foca completamente no físico, no combate e no manejo de armas e técnicas marciais.

## CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM

Caso você seja um Restringido, você recebe as seguintes características:

**Bônus em Atributo.** Um restringido tem os seus valores de Força, Destreza e Constituição aumentados em 1, além de receber 2 pontos adicionais para distribuir entre os seus atributos físicos.

**Físico Abençoadão.** Seu físico é esculpido de maneira única, potencializando suas capacidades. Seu Deslocamento aumenta em 3 metros, você se torna imune a doenças mundanas e recebe vantagem em testes de resistência contra venenos, em um descanso curto você adiciona metade do seu bônus de treinamento à quantidade de dados curados. Além disso, você recebe acesso a especialização Restringido.

**Ápice Corporal Humano.** Seu corpo tem um potencial extraordinário, sendo capaz de alcançar o ápice das capacidades físicas humanas. Seu limite de atributo para Força, Destreza e Constituição é 30 ao invés de 20. Além disso, a cada 6 níveis, escolha um desses atributos para receber +2 em seu valor. Sempre que realizar um teste de Atletismo para erguer peso ou saltar distâncias, sobre o limite de peso ou a distância saltada.

**Resiliência Imediata.** Seu corpo é mais resistente do que o padrão humano, permitindo-o encarar a dor facilmente. Uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de treinamento, ao receber dano, você pode escolher reduzir esse dano em um valor igual à metade do seu nível (mínimo 1) multiplicado por 5. Alternativamente, você pode escolher gastar um uso dessa habilidade para evitar um desmembramento. Você recupera os usos após um descanso longo.



# FETO AMALDIÇOADO HÍBRIDO

Um feto amaldiçoado é um espírito amaldiçoado em estado embrionário, o qual, em condições específicas, pode acabar se tornando um híbrido entre humano e maldição. Isso resulta em uma constituição e anatomia única, além da capacidade de dominar o jujutsu e suas técnicas de maneira natural.

Um exemplo de Feto Amaldiçoado Híbrido é Choso, que se originou de humano e maldição, assim recebendo um sangue tóxico e a capacidade de se regenerar com a energia amaldiçoada, manifestando-se em um corpo de carne e osso, mas possuindo uma natureza amaldiçoada.

O feto amaldiçoado híbrido é uma origem complexa de se usar, com uma interação única com a energia reversa e uma progressão de anatomia.

## CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM

Caso você seja um Feto Amaldiçoado Híbrido, você recebe as seguintes características:

**Bônus em Atributo.** Um feto amaldiçoado híbrido aumenta o valor de um atributo em 2 pontos e o de outro em 1 ponto.

**Herança Maldita.** Como um híbrido entre humano e maldição, você carrega uma herança amaldiçoada. Toda cura que você receber provinda de energia reversa é reduzida pela metade. Caso obtenha uma habilidade de energia reversa de cura, você pode a utilizar tratando a energia reversa como energia amaldiçoada, curando-se o valor completo. Ao invés de 1 ponto de energia reversa, você gasta diretamente 2 pontos de energia amaldiçoada.

**Físico Amaldiçoado.** Sendo meio maldição, o seu físico é único, desenvolvendo um corpo com propriedades especiais. Você recebe uma Característica de Anatomia, entre as listadas na próxima página. A cada 5 níveis, seu corpo desenvolve mais, dando-o outra característica de anatomia.

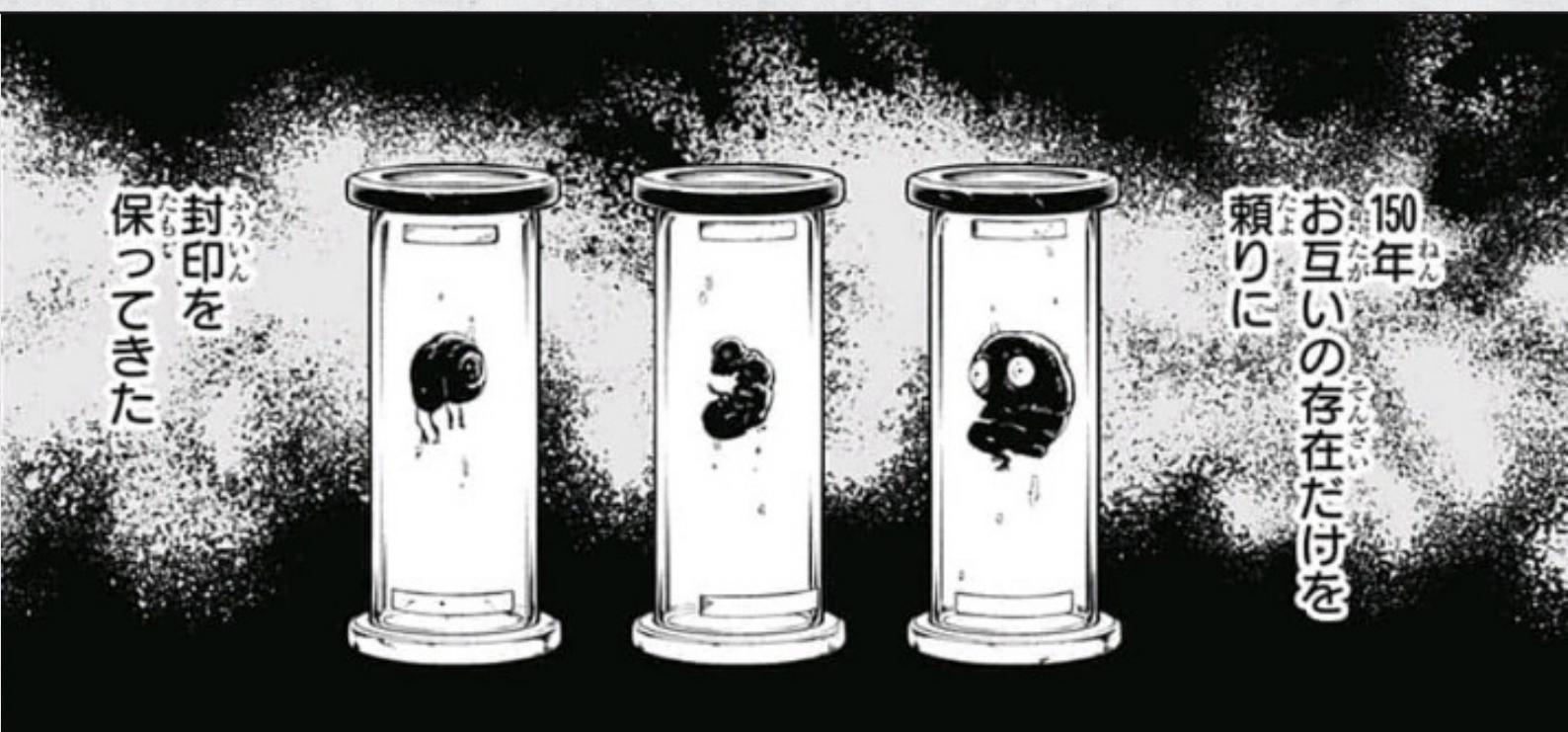
**Vigor Maldito.** Você pode, uma vez por descanso longo, usar uma ação bônus para recuperar uma quantidade de pontos de vida igual a  $5 + \text{seu mod. de constituição}$ . Nos níveis 4, 8, e 12 você recebe um uso adicional desta característica, assim como o valor base da cura aumenta em 5. Caso possua mais de um uso, você pode escolher gastar mais usos simultaneamente, aumentando a cura.



# CARACTERÍSTICAS DE ANATOMIA

- **Alma Maldita.** Sua alma é impregnada com energia amaldiçoada, assumindo um aspecto maldito e difícil de se alterar. Quando uma criatura for causar dano na sua alma, esse dano é reduzido à metade antes do teste de Integridade; a partir do nível 15, ele é anulado. Essa habilidade funciona 2 vezes por dia, 3 no nível 6, 4 no nível 12 e 5 no nível 18.
- **Anatomia Incompreensível.** O seu corpo tem uma forma que é difícil de compreender. Você tem 25% de chance (resultado “1” em 1d4) de ignorar o dano adicional de um ataque crítico ou um ataque furtivo. No nível 15, se torna 50% (resultado “1 ou 2” em 1d4).
- **Arma Natural.** Com uma fisionomia estranha, você possui garras, dentes afiados, cauda ou outro apêndice corporal próprio para ataques. Você recebe um ataque natural que causa 1d8 de dano Cortante, Perfurante ou de Impacto com os traços: Fineza e Enérgica. Esta arma natural conta como um ataque desarmado e se beneficia de efeitos que afetariam ataques desarmados. Caso seu dano desarmado seja superior ao da arma natural, ao invés disso aumente o seu dano desarmado em 1 nível.
- **Articulações Extensas.** Suas juntas são mais longas, ou suas garras são estendidas, aumentando a distância com que pode atacar. O alcance dos seus ataques corpo a corpo aumenta em 1,5 metros.
- **Braços Extras.** Seu corpo possui um par de braços adicionais. Você recebe +2 em testes de prestidigitação e, se tiver pelo menos duas mãos livres, aplica esse bônus em testes de atletismo. E recebe um par adicional de mãos, permitindo você equipar dois equipamentos de uma mão ou um equipamento de duas mãos adicional, assim como agarrar duas criaturas e outros benefícios à discreção do Narrador.
- **Capacidade de Voo.** No seu corpo repousa uma capacidade de voo, que com um estímulo de energia se torna ativa. Como uma ação livre, você pode gastar 1 ponto de energia para transformar seu Deslocamento de Caminhada em Deslocamento de Voo por uma rodada.
- **Carapaça Mutante.** Uma carapaça cobre o seu corpo, sendo uma mutação bizarra, mas resistente. Você recebe redução de dano contra danos físicos igual ao seu bônus de treinamento; no nível 10, você recebe resistência a um tipo de dano físico à sua escolha. Depois de feita essa escolha não pode ser mudada.
- **Corpo Especializado.** Seu corpo se desenvolve de maneira a possuir um foco. Escolha uma perícia: você recebe um bônus de 1d4 nela.
- **Desenvolvimento Exagerado.** Seu corpo se desenvolve de maneira exagerada, ultrapassando o formato e o porte padrão. Você aumenta sua categoria de tamanho em 1 e recebe 1 ponto de vida adicional por nível.
- **Devorador de Energia.** Sendo envolvido com a própria energia, você pode a devorar quando resiste a uma habilidade originada dela. Quando passar em um teste de resistência para resistir a um Feitiço, você recebe 1 ponto de energia temporário cumulativo.
- **Instinto Sanguinário.** Em sua essência há um instinto por sangue e violência. Você adiciona o seu bônus de treinamento na sua Iniciativa; enquanto em uma cena de combate, você também adiciona seu bônus de treinamento na sua Atenção.

- **Olhos Sombrios.** Seus olhos guardam escuridão, sendo sombrios por natureza e aguçados. Você recebe Visão no Escuro (p.297). Além disso, você se torna treinado em Percepção e recebe um bônus de +2 em rolagens com a perícia. No 12º nível você passa a ignorar completamente efeitos de escuridão Leve e Total.
- **Pernas Extras.** No seu corpo cresce um par de pernas extras. Seu deslocamento aumenta em 4,5 metros e você passa a ignorar terreno difícil que esteja no solo.
- **Presença Nefasta.** Com um semblante vil, a sua própria presença é nefasta. Toda criatura hostil, ao vê-lo pela primeira vez, deve realizar um teste de resistência de Vontade contra sua CD Amaldiçoada. Em uma falha, ela fica amedrontada por uma rodada. Em um sucesso, ela consegue lidar parcialmente com a sua presença, ficando abalada por uma rodada.
- **Sangue Tóxico.** O seu sangue é tóxico, capaz de corroer o que entra em contato com. Sempre que sofrer dano de um ataque corpo a corpo, o atacante perde vida igual ao seu modificador de Constituição.



# SEM TÉCNICA

Nem todos são abençoados com uma técnica amaldiçoada, possuindo apenas as capacidades básicas da energia amaldiçoada. Isso é um limitador, mas sempre é possível se dedicar e empenhar o suficiente para compensar pela falta de uma técnica. E é assim a vida daqueles sem técnica, precisando de se dedicar ao limite.

Dois exemplos de Sem Técnica são Kasumi Miwa e Atsuya Kusakabe, que embora não possuam uma técnica se dedicam grandemente, usando de técnicas como o domínio simples e manuseando armas com maestria.

O sem técnica é uma origem versátil, podendo escolher algo para se focar em e ser um trunfo naquilo, dominando certas perícias. **Um personagem Sem Técnica não possui uma técnica nem acesso a Feitiços e não pode ter a especialização Especialista em Técnicas.**

## CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM

Caso você seja um Sem Técnica, você recebe as seguintes características:

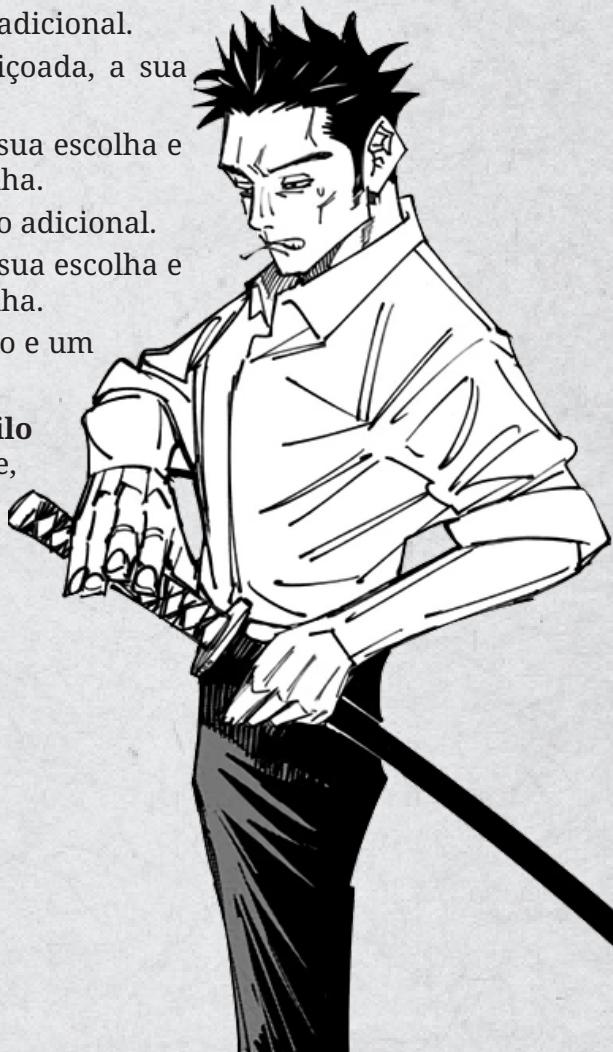
**Bônus em Atributo.** Um sem técnica recebe 4 pontos adicionais para distribuir entre seus atributos, com um máximo de 3 pontos no mesmo atributo.

**Estudos Dedicados.** Um sem técnica se dedica muito em seus estudos, você se torna treinado em 2 perícias a sua escolha.

**Empenho Implacável.** Para compensar pela falta de uma técnica, você se empenha de maneira implacável, sempre buscando evoluir na dedicação e no treino. Conforme sobe de nível, um sem técnica recebe os seguintes benefícios:

- No nível 1, recebe um talento ou aptidão amaldiçoada, a sua escolha.
- No nível 3, recebe um bônus de +1 em 2 perícias e em um tipo de jogada de ataque ou TR a sua escolha.
- No nível 6 recebe uma habilidade de especialização adicional.
- No nível 10, recebe um talento ou aptidão amaldiçoada, a sua escolha.
- No nível 13 recebe um bônus de +2 em 2 perícias a sua escolha e +1 em um tipo de jogada de ataque ou TR a sua escolha.
- No nível 15, recebe uma habilidade de especialização adicional.
- No nível 17, recebe um bônus de +3 em 2 perícias a sua escolha e +2 em um tipo de jogada de ataque ou TR a sua escolha.
- No nível 19, recebe uma habilidade de especialização e um talento adicional.

Além disso, **no 4º nível, você recebe acesso ao Novo Estilo da Sombra** e, por meio do funcionamento básico deste, **recebe a aptidão amaldiçoada Domínio Simples**.



## **NOVO ESTILO DA SOMBRA**

Dentre das inovações e técnicas de combate que aqueles sem técnica desenvolveram está o Novo Estilo da Sombra, o qual se baseia no uso do Domínio Simples, conhecido também como domínio dos fracos, como um meio de combate.

A partir do 4º nível, você adiciona ao seu Perfil Amaldiçoado o **Novo Estilo da Sombra** como equivalente à sua técnica amaldiçoada, assim como recebe a aptidão amaldiçoada **Domínio Simples**. Um usuário deste estilo aproveita a capacidade de customização do domínio simples – através de diferentes regras e votos de restrição – para desenvolver técnicas.

Como funcionamento básico, escreva o seguinte:

### **Funcionamento Básico – Novo Estilo da Sombra**

Você se versou no Domínio Simples e na sua customização através do Novo Estilo da Sombra. Sempre que utilizar a aptidão amaldiçoada Domínio Simples você pode escolher o imbuir com uma Técnica de Estilo. No começo de todo turno seu, caso esteja com o Domínio Simples ativo, você pode alterar a Técnica de Estilo em uso.

Quando aprender o Novo Estilo da Sombra, você recebe uma Técnica de Estilo. Nos níveis 8, 12, 16 e 20 você recebe uma técnica de estilo adicional. Caso aprenda o Domínio Simples em um nível superior, você já recebe uma quantidade de técnicas de estilo equivalentes ao seu nível de personagem.

Vindo em números menores, as técnicas de estilo priorizam qualidade acima de quantidade, normalmente sendo desenvolvidas para complementar os métodos de combate do seu personagem. Um exemplo de técnica de estilo é a Técnica de Saque Batto, utilizada por Kasumi Miwa.

# CORPO AMALDIÇOADO MUTANTE

Um corpo amaldiçoado mutante passou por um processo que concede ao corpo criado uma consciência própria, uma fonte renovável de energia amaldiçoada e a capacidade de possuir vários núcleos, com cada um possuindo suas próprias características únicas, alternando o seu funcionamento e foco dentro e fora de combate.

Um exemplo de corpo amaldiçoado mutante é o Panda, o qual foi criado por Masamichi Yaga, possuindo três núcleos diferentes.

## CARACTERÍSTICAS DE ORIGEM

Caso você seja um Corpo Amaldiçoado Mutante, você recebe as seguintes características:

**Bônus em Atributo.** Um corpo amaldiçoado mutante recebe 2 pontos adicionais para distribuir entre seus atributos.

**Forma de Vida Sintética.** Você é uma forma de vida artificial, o que afeta grandemente o funcionamento de seu corpo e organismo: você é imune a dano venenoso e a condição envenenado, mas você não recebe os efeitos de refeições nem de itens do tipo Medicina.

**Mutação Abrupta.** Como um corpo amaldiçoado, você passou por uma abrupta mutação que o concedeu a capacidade de produzir energia amaldiçoada por si mesmo, ser consciente e ter a essência da sua alma dividida em diferentes núcleos. Você inicia com três núcleos, sendo necessário escolher um deles como seu Núcleo Primário. Dentro de combate, alternar o núcleo ativo é uma Ação Bônus. Criar, desenvolver e utilizar os núcleos possui vários detalhes, os quais estão explicados na próxima página, em Núcleos Múltiplos.



## NÚCLEOS MÚLTIPLOS

---

Você possui três núcleos, e deve escolher um deles como seu Núcleo Primário. O seu núcleo primário afeta as seguintes regras:

- **Nenhum núcleo pode ter pontos de vida e de energia amaldiçoada máximos superiores aos do núcleo primário**, sendo estabelecido como um limite geral para todos.
- **Sua técnica amaldiçoada é definida pelo núcleo primário**, seguindo o mesmo Funcionamento Básico para todos.
- **Todos os núcleos possuem os mesmos treinamentos** em perícias e equipamentos do Núcleo Primário.

No 1º nível, você inicia como uma criatura Pequena, estando ainda em um estado de desenvolvimento. No 6º nível, você se torna uma criatura Média e, no 15º nível, você pode escolher se tornar uma criatura Grande.

Para criar os outros dois núcleos, você deve seguir essas regras:

- **Todos os núcleos possuem os mesmos valores para os atributos**, mudando apenas a distribuição. Não é necessário refazer a criação dos atributos, mas apenas os realocar.
- **Cada núcleo tem seus próprios Feitiços**, mas devem seguir o Funcionamento Básico do primário.

Conforme você troca de núcleo, os detalhes são:

- **Quando trocar de núcleo, os Pontos de Vida e de Energia Amaldiçoada atuais são ajustados**, utilizando da diferença. Por exemplo, caso esteja com 80 pontos de vida, com um máximo de 100, e troque para um núcleo que tem 80 pontos de vida máximos, você teria 60 pontos atuais, com base na diferença.
- **O bônus de Iniciativa muda** conforme o modificador de Destreza que cada núcleo possui.
- **O Deslocamento apenas é alterado caso alguma habilidade o influencie**, sendo o mesmo para todos os núcleos em outros casos.
- **O valor de Atenção segue o mesmo**, visto que os bônus em perícias são iguais. Isto só é alterado caso um dos núcleos possua habilidades que afetem seu bônus em Percepção ou a Atenção diretamente.

Caso receba dano na alma, a redução de pontos de vida máximos é aplicada em todos os núcleos. Se a redução fizer com que um núcleo chegue a 0 pontos de vida máximos, ele é destruído.

O seu valor de Integridade da Alma é calculado de maneira diferente: some o que seria a Integridade de cada um dos núcleos e divida o total pela metade. Entretanto, essa Integridade é compartilhada entre todos os núcleos e, caso chegue a zero, os três são destruídos simultaneamente.

Enquanto em combate, quando um dos núcleos atingir 0 pontos de vida, você pode utilizar sua Reação para trocar de núcleo ao invés de ir para as portas da morte. Caso não o faça, você cai em morrendo, não ficando inconsciente, mas sendo incapaz de agir; se chegar ao equivalente do seu máximo de pontos de vida em vida negativa, o núcleo é destruído. Não é possível trocar de núcleo enquanto morrendo e os testes de morte são individuais para cada núcleo.

Caso um núcleo chegue a 0 pontos de vida e você não esteja com ele ativo, ele fica apenas Danificado, sendo impossível trocar para ele enquanto não recuperar seus pontos de vida.

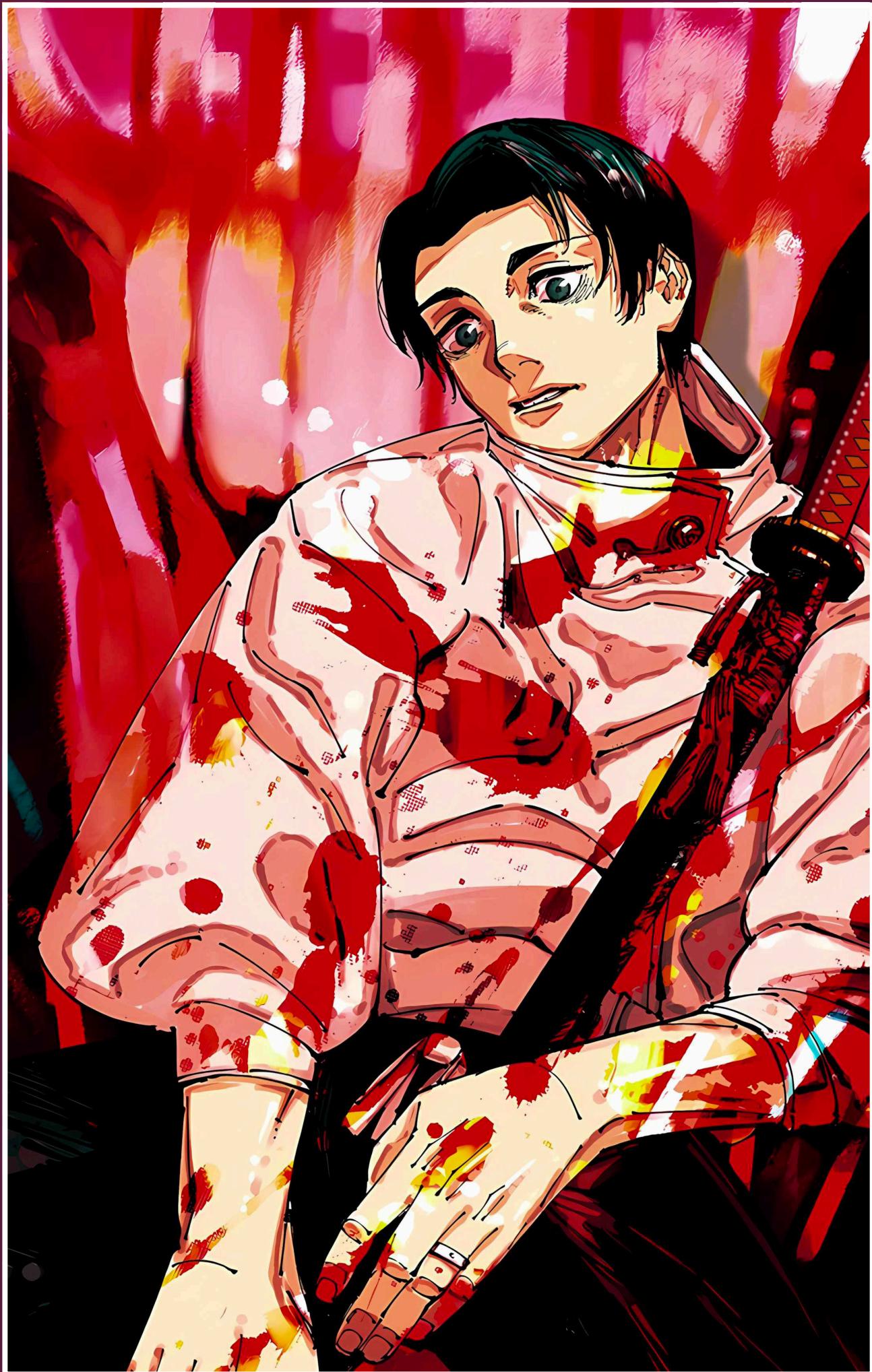
Um núcleo destruído não pode ser restaurado de maneiras tradicionais, exigindo talentos específicos, os quais permitem o substituir.

Enquanto subindo de nível, você deve construir seu personagem de acordo com regras específicas:

- **Tanto Habilidades de Especialização quanto Aptidões Amaldiçoadas são divididas entre Fixas e Versáteis:** habilidades e aptidões recebidas em níveis ímpares são fixas para todos os núcleos, sendo escolhidas pelo Núcleo Principal; habilidades e aptidões recebidas em níveis pares são versáteis, sendo feita uma escolha para cada núcleo. Caso você pegue um Talento, ele sempre será fixo para todos os núcleos.
- **Habilidades Base de Especialização mudam para cada núcleo**, seguindo a Especialização deles e o nível geral de personagem.

Vale notar que não é possível realizar Multiclasses com nenhum núcleo.





# ESPECIALIZAÇÕES

Feiticeiros constantemente estão sendo expostos a perigos, os quais se tornam gradualmente maiores, alcançando um poder que ultrapassa em muito o humano. Entretanto, especializando-se e levando ao máximo suas técnicas e habilidades em diferentes ramos, tornam-se capazes de se opor aos frutos da energia amaldiçoada e da ameaça das maldições.

Uma especialização, como diz o nome, é a maneira que um feiticeiro encontrou ou desenvolveu para enfrentar o perigo das maldições e se tornar poderoso. Cada especialização tem suas habilidades base, que retratam o essencial de cada uma delas, além de um leque de habilidades de especialização que podem ser escolhidas, montando um personagem a sua maneira.

Em Feiticeiros e Maldições, existem seis especializações, que são:

- **Lutador**, cujo foco é o combate físico ou com armas marciais, sendo resistente, móvel e potente, além de estar armado com várias manobras que se tornam disponíveis enquanto se monta um combo.
- **Especialista em Combate**, que leva o combate como uma arte a se estudar e praticar, lutando com estratégia, versatilidade e letalidade. Tem várias possibilidades de artes de combate e maneiras de lutar.
- **Especialista em Técnica**, que estuda ao máximo a energia amaldiçoada, dominando-a e conseguindo até mesmo alterar os seus fundamentos com um controle avançado. Perfeito para aqueles que querem se dedicar a sua técnica.
- **Controlador**, o qual cria Marionetes ou domina Shikigamis e os controla com uma maestria superior, conseguindo melhorar suas invocações como um todo e dominar o campo de batalha com elas.
- **Suporte**, dedicado a apoiar os seus aliados, garantir a integridade e saúde deles, motivá-los e abrir novas possibilidades. Tem grande potencial de cura, assim como outras maneiras de fortalecer os aliados em campo.
- **Restringido**, que foge do padrão ao não possuir energia amaldiçoada, mas ter um desenvolvimento físico anormal, levando o seu corpo e as suas técnicas marciais para outro patamar, além de interagir de maneira peculiar com usuários de energia.



# CARACTERÍSTICAS DE ESPECIALIZAÇÃO

Cada especialização fornece certas características ao personagem, as quais são especificadas tanto na própria especialização quanto na tabela abaixo. São elas:

**Pontos de Vida (PV).** Representando quantos pontos de vida o personagem receberá através da especialização, possuindo um valor para o primeiro nível e um para os subsequentes. Na tabela há o valor do primeiro nível junto dos dados de vida.

**Treinamentos.** Ela lhe explica quais as perícias, testes de resistência e equipamentos com os quais você receberá treinamento.

**Pontos de Energia (PE).** Quantos pontos de energia o seu personagem receberá em cada nível que possuir naquela especialização. Se seu primeiro nível de especialização for de um Especialista em Técnica, Controlador ou Suporte você soma o modificador do atributo chave da especialização uma vez ao seu máximo de energia amaldiçoada.

**Atributo Chave.** Este é o atributo utilizado para calcular a CD (classe de dificuldade) da especialização, que vem por meio de uma escolha feita sempre que pegar o primeiro nível na especialização.

**Requisitos para Multiclasse.** É possível ter mais de uma especialização, como será explicado mais à frente, mas há requisitos em atributos para tal.

ESPECIALIZAÇÃO	PONTOS DE VIDA	TREINAMENTOS	PONTOS DE ENERGIA	ATRIBUTOS CHAVE
Lutador	12	Fortitude ou Reflexos. Atletismo/ Acrobacia e mais 3.	4	Força ou Destreza
Especialista em Combate	12	Fortitude ou Reflexos. Atletismo/ Acrobacia e mais 3.	4	Força, Destreza ou Sabedoria
Especialista em Técnica	10	Astúcia ou Vontade. Feitiçaria, Ocultismo e mais 2.	6	Inteligência ou Sabedoria
Controlador	10	Astúcia ou Vontade. Percepção, Persuasão e mais 2.	5	Presença ou Sabedoria
Suporte	10	Astúcia ou Vontade. Medicina, Prestidigitação e mais 3.	5	Presença ou Sabedoria
Restringido	16	Fortitude e Reflexos. 4 perícias quaisquer, exceto Feitiçaria.	-	Qualquer um

## NÍVEL DE PERSONAGEM

Dentro de Feiticeiros & Maldições, os personagens possuem um nível, o qual serve como a medida principal do seu poder, variando do nível 1 — *um feiticeiro que acabou de se iniciar no mundo jujutsu* — até o nível 20, onde o feiticeiro já está no que pode ser considerado o ápice do seu poder.

Normalmente, um personagem irá iniciar no nível 1, subindo durante o jogo através de pontos de experiência, ou outro método de progressão que seja usado. Você pode encontrar mais detalhes na Tabela de Experiência.

Um personagem possui o bônus de treinamento, o qual se inicia como +2 e aumenta conforme você sobe de nível. Ele é somado a todas as perícias nas quais seja treinado, assim como atua no cálculo de certas habilidades e valores.

No primeiro nível você deve escolher a sua especialização inicial, a qual vai definir vários fatores básicos do seu personagem. No primeiro nível, de acordo com a sua especialização, você recebe:

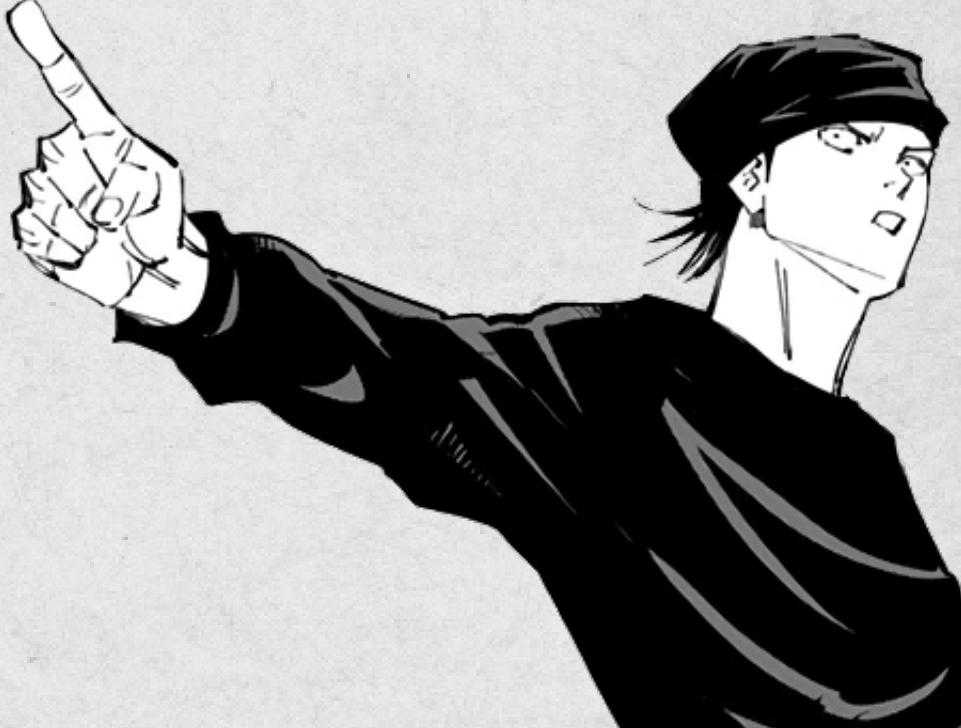
- **Pontos de vida iniciais**, sendo um valor fixo ao qual é somado o seu modificador de constituição.
- **Pontos de energia amaldiçoada**, cujo valor é igual tanto no primeiro nível quanto nos subsequentes. Um lutador, por exemplo, recebe 4 pontos de energia no 1º nível e mais 4 ao subir de nível.
- **Treinamentos em perícias, testes de resistência e equipamentos**, os quais variam para cada especialização, representando suas capacidades básicas.
- **Habilidade base de especialização**, que é a fundação da sua especialização, representando o essencial dela. No primeiro nível você recebe apenas a habilidade base, podendo escolher outras conforme sobe de nível.

Todas essas informações estão presentes na seção “Características de Especialização”, além de outras informações necessárias.

Embora não seja uma regra, normalmente o nível estará também conectado com o grau do feiticeiro, representando as fases e patamares do jogo. Uma referência básica é:

- Personagens de nível 1 até 4 são de quarto grau.
- Personagens de nível 5 até 7 são de terceiro grau.
- Personagens de nível 8 até 13 são de segundo grau.
- Personagens de nível 14 até 18 são de primeiro grau.

Esta é apenas uma referência básica, considerando o nível de poder aproximado que cada nível fornece.



## SUBINDO DE NÍVEL

Embora se inicie no primeiro nível, um feiticeiro nunca se mantém estagnado em um único ponto. Pelo contrário, um feiticeiro está constantemente evoluindo e se desenvolvendo, assim conseguindo subir de nível.

Ao subir de nível, um personagem recebe:

- **Uma habilidade de especialização ou um talento à sua escolha**, sendo necessário escolher entre um ou outro.
- Seus pontos de vida máximos aumentam, podendo ser tanto através de uma rolagem do dado de vida da especialização ou escolhendo seguir pelo valor fixo. Você sempre soma o seu modificador de constituição em cada nível e, caso ele aumente, você deve recalcular os seus pontos de vida desde o primeiro nível.
- Seus pontos de energia amaldiçoada máximos aumentam em um certo valor. Caso seja um Especialista em Técnica, Controlador ou Suporte, você só soma o seu modificador de atributo uma vez ao seu máximo.
- Você recebe uma aptidão amaldiçoada, as quais estão presentes no Capítulo 8. Caso seja um restringido, você não recebe aptidões amaldiçoadas.

Além do que você recebe em todos níveis, também **existem certos benefícios que são recebidos em níveis específicos**:

- **Em níveis específicos**, toda especialização recebe uma habilidade base adicional, que amplia nos seus fundamentos.
- **A cada 4 níveis**, seu personagem recebe 2 pontos de atributos.
- **Nos níveis 5,9,13 e 17**, o seu bônus de treinamento aumenta em 1.
- **No nível 10**, todo personagem se torna mestre em uma perícia a escolha.

Ao subir de nível, é importante anotar que você recebeu mais um dado de vida da sua especialização, pois são usados para restaurar pontos de vida durante descansos curtos ou por outras habilidades. O primeiro nível, mesmo sem rolagem, ainda fornece um dado de vida para o total.



## MULTICLASSE

---

Por mais que seja normal um feiticeiro se especializar apenas em uma área, isso não se mostra como uma regra absoluta, existindo a possibilidade de misturar especializações, o que é chamado de **Multiclasse**.

Quando subir de nível, você pode escolher por aumentar um nível em outra especialização. Para o fazer, **você deve atender os requisitos para Multiclasses** especificados nas características da outra especialização que deseja.

A Multiclasse possui um conjunto específico de regras, sobre os pontos e características, sendo elas:

- **Pontos de Vida.** Ao obter o primeiro nível em uma nova especialização, você recebe os pontos de vida equivalentes a um nível subsequente, ao invés do primeiro.
- **Pontos de Energia.** Seus pontos de energia amaldiçoada máximos aumentam em uma quantidade igual ao valor da nova especialização.
- **Treinamentos.** Ao obter uma nova especialização, você não recebe novos treinamentos em perícias nem equipamentos.

Vale notar que, **caso seja o seu primeiro nível em uma nova especialização, você receberá apenas a habilidade base daquela especialização.**

Quando um personagem começa a fazer Multiclasse, é necessário realizar a divisão entre níveis de especialização e níveis de personagem. Os níveis de especialização são separados para cada uma, enquanto o nível de personagem é o seu geral.

Por exemplo, ao ser um personagem de nível dois, sendo ambos de Lutador, e decidir realizar Multiclasse para Especialista em Combate no seu terceiro nível, você será Nível 3 de Personagem, possuindo Nível 2 de Lutador e Nível 1 de Especialista em Combate.

Para obter habilidades de especialização, os requisitos consideram o seu nível naquela especialização específica. O mesmo é válido para obter habilidades base da especialização, assim como para o fortalecimento delas.

**Restringidos** são incapazes de realizar **Multiclasses**, devido à falta de energia amaldiçoada, a qual é essencial para o funcionamento geral das outras especializações. Personagens de outras especializações também não podem obter níveis de Restringido.

Caso você possua Multiclasse, considera-se seu nível da Multiclasse + Metade do seu Nível em outras Especializações para efeitos de habilidades, mas não para efeitos de pré-requisito de habilidade. Por exemplo: *Um personagem nível 9, com 5 níveis de Controlador e 4 de Lutador, contaria como um Controlador de nível 7 ( $5 + 2$ ) para efeitos como o nível 6 de Treinamento em Controle, porém não conta como nível 7 para pré-requisitos de Controlador.*

## TABELA DE EXPERIÊNCIA

O método padrão para se subir de nível é através dos pontos de experiência, obtidos ao vencer desafios. Abaixo há uma tabela demonstrando quantos pontos são necessários para cada nível, assim como o aumento do bônus de treinamento.

Existem outros métodos de progressão, como a progressão por marcos, os quais não utilizam os pontos de experiência. Você pode encontrar mais sobre eles no Guia do Narrador, um dos livros complementares.

NÍVEL	PONTOS DE EXPERIÊNCIA	BÔNUS DE TREINAMENTO
1	0	+2
2	1.000	+2
3	3.000	+2
4	6.000	+2
5	10.000	+3
6	15.000	+3
7	21.000	+3
8	28.000	+3
9	36.000	+4
10	45.000	+4
11	55.000	+4
12	66.000	+4
13	78.000	+5
14	91.000	+5
15	105.000	+5
16	120.000	+5
17	136.000	+6
18	153.000	+6
19	171.000	+6
20	190.000	+6

# LUTADOR

O Lutador é um especialista no combate físico, podendo se dedicar a armas marciais ou em transformar seu próprio corpo na arma. Suas habilidades permitem aperfeiçoar o corpo no quesito de resistência, mobilidade e potência, conseguindo se manter de pé enquanto derruba os outros. Rápidos, destruidores e resistentes.

Também podem se render a uma brutalidade extrema, encontrando uma zona onde o poder flui perfeitamente, debochar e se arriscar, serem intocáveis e aplicarem manobras em combate. As possibilidades são vastas e o importante é se empolgar com uma boa luta.

Bons exemplos de Lutadores são: Yuuji Itadori, Kinji Hakari e Hajime Kashimo.

## CARACTERÍSTICAS DE ESPECIALIZAÇÃO

**Pontos de Vida no Primeiro Nível.** No primeiro nível seu máximo de vida é  $12 + \text{Modificador de Constituição}$ .

**Pontos de Vida em Níveis Subsequentes.** Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em  $1d10 + \text{Modificador de Constituição}$ . Você também pode escolher aumentar em  $6 + \text{Modificador de Constituição}$ , ao invés de rolar.

**Treinamentos.** Armas Simples, Armas Marciais e Escudo Leve. Um Teste de Resistência entre Fortitude ou Reflexos. Uma perícia de Ofício, Atletismo ou Acrobacia e outras três perícias quaisquer.

**Pontos de Energia Amaldiçoada.** 4 Pontos de Energia por nível.

**Atributos Chave.** Um Lutador pode escolher entre Força ou Destreza como atributo-chave. Ele será usado para calcular a CD das suas habilidades de especialização e determinar seus efeitos.

**Requisitos para Multiclasses.** Força ou Destreza 16.

## HABILIDADES BASE DE LUTADOR

No primeiro nível, você recebe a habilidade Corpo Treinado:

**Corpo Treinado.** Você treinou o seu corpo para que ele seja sua própria arma, assim como pode incorporar certas armas em sua luta corpo a corpo. Sendo um lutador, você recebe as seguintes capacidades:

- Você sabe desferir golpes rápidos com o seu corpo. Quando realizar um ataque desarmado ou com uma arma marcial, você pode realizar um ataque desarmado como uma ação bônus.
- Você treinou e se dedicou a fazer com que seu corpo fosse uma arma por si só. O dano dos seus ataques desarmados se torna  $1d8$ . Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu dano desarmado aumenta para  $1d10$ ,  $1d12$ , e  $2d12$ , respectivamente.
- Versatilidade e adaptabilidade são importantes. Você pode escolher usar tanto Força quanto Destreza nos seus ataques desarmados e ataques com armas marciais.



No primeiro nível você também recebe a habilidade Empolgação:

**Empolgação.** Uma boa luta é empolgante e te motiva a se arriscar mais e mais, permitindo movimentos mais fortes e únicos. Para isso, você precisa continuar acertando golpes: você começa um combate com Nível de Empolgação 1 e, caso acerte pelo menos um ataque ou manobra (agarrar, empurrar etc.) durante seu turno, no começo do seu próximo turno você sobe um nível de empolgação, até um máximo de 5 níveis.

NÍVEL DE EMPOLGAÇÃO	DADO DE EMPOLGAÇÃO
Nível 2	1d4
Nível 3	1d6
Nível 4	2d4
Nível 5	2d6

A empolgação te permite realizar certas manobras especiais, as quais normalmente são fortalecidas por um bônus, que é o Dado de Empolgação, cujo valor varia com o nível, seguindo a tabela acima.

Cada manobra pode ser realizada apenas uma vez por rodada. Caso passe uma rodada sem acertar um ataque, você desce um nível de empolgação.

Você aprende duas das manobras abaixo, aprendendo outras no nível 6, 12 e 18.

- **Ajuste.** Às vezes um bom golpe só precisa de um ajuste. Uma vez por rodada, ao realizar um ataque, você pode adicionar seu dado de empolgação na rolagem de acerto e no dano. Você pode escolher adicionar o bônus antes ou depois de saber o resultado da rolagem de acerto.
- **Comando.** Sua empolgação pode acabar contagiando seus aliados. Ao realizar um ataque, você comanda um aliado dentro de 1,5 metros a realizar um ataque corpo-a-corpo o acompanhando no mesmo alvo, como uma reação dele. Você ou aliado deve pagar 1 ponto de energia amaldiçoadas para realizar o ataque. Caso use essa habilidade, você não pode utilizar ataque extra.
- **Desarme.** Uma boa luta não deve ser contida pelo porte de uma arma. Ao acertar uma criatura com um ataque você aproveita para tentar a desarmar. Você adiciona seu dado de empolgação ao dano desse ataque e o alvo deve fazer uma jogada de ataque corpo a corpo contra o resultado do seu ataque. Em uma falha ele larga um item à sua escolha que esteja manejando.
- **Esquiva.** Com o sangue fervendo, é mais fácil se esquivar de ataques. Ao ser acertado por um ataque corpo-a-corpo você pode usar sua reação para diminuir o dano em um valor igual a uma rolagem do seu dado de empolgação + modificador de destreza.
- **Trabalho de Pés.** Você usa da sua empolgação para trabalhar o seu movimento. Como uma ação bônus, você pode escolher aumentar sua Defesa em um valor igual ao seu dado de empolgação, até o começo do seu próximo turno.

**No nível 2,** você recebe a habilidade Reflexo Evasivo:

**Reflexo Evasivo.** Em busca de uma boa luta, e conseguir durar nela, você começa a desenvolver um reflexo para evitar danos. Você recebe redução de dano a todo tipo, exceto alma, igual a metade do seu nível de Lutador.

**No nível 4**, você recebe a habilidade Implemento Marcial:

**Implemento Marcial.** Você recebe +2 na CD de suas Habilidades de Especialização, Feitiços e Aptidões Amaldiçoadas. Esse bônus aumenta em 1 nos níveis 8º e 16º de Lutador.

**No nível 5**, você recebe a habilidade Gosto pela Luta:

**Gosto pela Luta.** Você tem um gosto pelas lutas, o que começa a cultivar uma força, precisão e resistência superiores. Você passa a adicionar +2 em jogadas de ataque desarmadas ou com armas marciais e +1 em rolagens de Fortitude e de dano. Nos níveis 8, 12, 16 e 20 o bônus em jogadas de ataque aumenta em +1, enquanto nos níveis 9, 13 e 17 o bônus em Fortitude e dano aumenta em +1.

**No nível 9**, você recebe a habilidade Teste de Resistência Mestre:

**Teste de Resistência Mestre.** Você se torna treinado em um segundo teste de resistência e mestre no concedido pela sua especialização.

**No nível 11**, você recebe a habilidade Empolgação Máxima:

**Empolgação Máxima.** O seu potencial e intensidade assumem um patamar superior, aprimorando suas capacidades. Os seus dados de empolgação se tornam 2d4, 2d6, 2d8 e 3d6, respectivamente.

**No nível 20**, você recebe a habilidade Lutador Superior:

**Lutador Superior.** Tendo alcançado o ápice do seu corpo e das técnicas de combate do lutador, você está em um nível superior. Seus ataques desarmados causam 1 dado de dano adicional e uma vez por rodada, você pode realizar um ataque desarmado como uma ação livre gastando 2PE. Além disso, você inicia todo combate com um Nível de Empolgação a mais.

## TABELA DE NÍVEL DO LUTADOR

NÍVEL	GANHOS DO NÍVEL
<b>1º</b>	Habilidade Base – Corpo Treinado e Empolgação
<b>2º</b>	Reflexo Evasivo, Habilidade de Lutador
<b>3º</b>	Habilidade de Lutador
<b>4º</b>	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Lutador
<b>5º</b>	Gosto pela Luta, Habilidade de Lutador
<b>6º</b>	Habilidade de Lutador
<b>7º</b>	Habilidade de Lutador
<b>8º</b>	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Lutador
<b>9º</b>	Habilidade de Lutador
<b>10º</b>	Habilidade de Lutador
<b>11º</b>	Habilidade de Lutador
<b>12º</b>	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Lutador
<b>13º</b>	Habilidade de Lutador
<b>14º</b>	Habilidade de Lutador
<b>15º</b>	Habilidade de Lutador
<b>16º</b>	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Lutador
<b>17º</b>	Habilidade de Lutador
<b>18º</b>	Habilidade de Lutador
<b>19º</b>	Habilidade de Lutador
<b>20º</b>	Lutador Superior, 2 Pontos de Atributo, Habilidade de Lutador

Ao invés de uma Habilidade de Lutador, você pode escolher receber um Talento.

Sempre que subir de nível, você recebe também uma aptidão amaldiçoada.

No 10º nível você se torna mestre em uma perícia a sua escolha.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de treinamento aumenta em +1.

## **HABILIDADES DO LUTADOR**

No 2º nível e a cada nível seguinte, você recebe uma habilidade de lutador a sua escolha. Você deve atender a qualquer pré-requisito para poder obter a habilidade.

### **HABILIDADES DE 2º NÍVEL**

#### **APARAR ATAQUE**

Você rebate um ataque com outro ataque, assim conseguindo aparar um golpe. Quando for alvo de um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 PE e sua reação para realizar uma jogada de ataque contra o atacante. Caso seu teste supere o do inimigo, você evita o ataque.

#### **APARAR PROJÉTEIS**

Utilizando de sua agilidade e reflexos, você consegue tentar aparar projéteis em sua direção, reduzindo o dano deles. Quando receber um ataque à distância, você pode gastar 1 PE e sua reação para tentar aparar o projétil, reduzindo o dano recebido em  $2d6 + \text{modificador de atributo-chave} + \text{bônus de treinamento}$ .

#### **ATAQUE INCONSEQUENTE**

Você baixa a guarda para atacar de maneira inconsequente, aumentando seu potencial de dano. Uma vez por rodada, ao realizar um ataque, você pode escolher receber vantagem na jogada de ataque e +5 na rolagem de dano dele. Porém, ao realizar um ataque inconsequente, você fica Desprevenido por 1 rodada.

#### **CAMINHO DA MÃO VAZIA**

Mesmo diante a possibilidade de brandir armas marciais, você decide se ater as mãos vazias e se aperfeiçoar nesse caminho. Todo ataque desarmado que você realizar causa dano adicional igual ao seu bônus de treinamento e você soma metade do seu bônus de treinamento em jogadas de ataque desarmados.

#### **COMPLEMENTAÇÃO MARCIAL**

Suas habilidades marciais complementam certas manobras, deixando-as mais eficientes. Enquanto estiver desarmado ou empunhando uma arma marcial, você recebe um bônus de +2 em testes para Desarmar, Derrubar ou Empurrar, assim como para resistir a esses efeitos.

#### **DEBOCHE DESCONCERTANTE**

Cheio de si, você consegue debuchar de um inimigo de uma maneira que o desconcerta. Como uma Ação Bônus, escolha uma criatura que possa te ver ou ouvir: realize um teste de Intimidação contra um teste de Vontade dela, no qual você recebe um bônus de +2. Caso você suceda, a criatura recebe uma penalidade igual ao seu bônus de treinamento em todos os testes que ela realizar até o começo do seu próximo turno. [Pré-Requisito: Treinado em Intimidação]

#### **DEDICAÇÃO EM ARMA**

Ao invés de contar apenas com seus punhos, você se dedica a certas armas. Escolha três armas para serem suas Armas Dedicadas, as quais não podem possuir as propriedades Duas Mãos ou Pesada, exceto caso já possuam a propriedade Marcial. Suas armas escolhidas passam a ser contadas como marciais, se não forem, e enquanto empunhar uma Arma Dedicada, o dano dela aumenta em 1 nível.

#### **ESQUIVA RÁPIDA**

Com agilidade, você se prepara para esquivar de ataques. Como uma Ação Bônus, realize um teste de Acrobacia contra a Atenção de um inimigo dentro do seu alcance corpo a corpo. Caso suceda no teste, o alvo recebe metade do seu modificador de Destreza como penalidade em jogadas de ataque feitas contra você até o começo do seu próximo turno.

#### **FINTA MELHORADA**

Você desenvolva sua finta para que se torne mais eficiente e se adaptar ao seu corpo. Você pode optar por utilizar Destreza ao invés de Presença em testes de Enganação para fintar. Além disso, acertar um inimigo desprevenido pela sua finta causa um dado de dano adicional.

### **IMPACTO MISTO**

Você consegue misturar o uso de armas adequadas com seus ataques desarmados. Quando acertar uma criatura com um ataque com arma marcial, você recebe +2 em jogadas de ataque e dano desarmados até o começo do seu próximo turno. Nos níveis 5, 10, 15 e 20, o bônus em dano aumenta em +1, enquanto nos níveis 6, 12 e 18 o bônus em jogadas de ataque aumenta em +1.

### **KIAI INTIMIDADOR**

Sendo a exteriorização da energia e força corporal, um kiai é liberado diante um bom golpe, intimidando com um grito. Uma vez por rodada, quando conseguir um crítico em um ataque corpo a corpo você pode, como uma ação livre, realizar um teste de Intimidação contra Vontade do alvo e, caso suceda, ela fica Abalada por uma rodada. Se aplicar esta habilidade em uma criatura que já está Abalada, ela fica Amedrontada.

### **MÃOS AMALDIÇOADAS**

Como um feiticeiro, você consegue incorporar o jujutsu em seu combate a curta distância. Quando utilizar um Feitiço ofensivo com alcance de Toque, você pode substituir a jogada de ataque de técnica por uma jogada de ataque corpo a corpo e, também, somar seu modificador de Força ou Destreza no total.

### **PUXAR UM AR**

Você consegue respirar fundo e puxar as forças guardadas em seu interior para continuar lutando. Você pode, como uma Ação Bônus, realizar uma rolagem do seu dano desarmado e se curar nesse valor. Esta habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de treinamento, por descanso curto ou longo.

### **QUEBRANDO TUDO**

O cenário e ambiente ao seu redor conta com várias armas e, lutando para quebrar tudo, você aprimora seu uso de armas improvisadas. Como parte de um ataque, você pode agarrar um objeto pequeno ou menor adjacente a você. Objetos usados de arma improvisada (Página 326) recebem +1d no dano e são considerados armas marciais.

### **RESISTIR**

Você pode utilizar da energia para fortalecer seu corpo e resistir com mais eficiência. Quando realizar um teste de resistência de Fortitude ou Reflexos, você pode gastar até 2PE para receber um bônus de +2 para cada PE gasto.



## HABILIDADES DE 4º NÍVEL

### AÇÃO ÁGIL

Você otimiza o seu tempo de ação. Uma vez por rodada, você pode gastar 2PE para receber uma Ação Ágil, a qual pode ser utilizada para Andar, Desengajar ou Esconder.

### ACROBATA

Ao invés da força, você usa a agilidade para poder saltar. Você passa a utilizar Destreza como atributo para calcular sua distância de pulo, assim como pode utilizar Acrobacia no lugar de Atletismo em testes para aumentar a sua distância de salto.

### ATACAR E RECUAR

Você consegue atacar e aproveitar a brecha do golpe para se afastar do inimigo. Uma vez por turno, quando acertar uma criatura com um ataque, você pode gastar 1 PE para se mover até 4,5 metros para longe da criatura acertada. Este movimento não causa ataques de oportunidade. [Pré-Requisito: Esquiva Rápida]

### BRUTALIDADE

Existe uma brutalidade guardada no seu interior, a qual pode ser canalizada como uma fúria para combate. Como uma Ação Livre, você pode gastar 2PE para adentrar no estado de Brutalidade: enquanto nesse estado, você recebe +2 em jogadas de ataque corpo a corpo e dano. Entretanto, enquanto estiver em Brutalidade, você não pode manter a concentração nem utilizar Feitiços ou Técnicas de Estilo. Caso já estivesse se concentrando em algo, a concentração quebra. A Brutalidade se encerra no final do seu turno caso você não tenha atacado ninguém nele ou caso você a encerre como uma Ação Livre. Nos níveis 8, 12, 16 e 20 você pode gastar 2 PE a mais para aumentar o bônus em jogadas de ataque e dano em +1.

### DEFESA MARCIAL

Você é capaz de incorporar a leveza de seus movimentos em sua defesa. Enquanto estiver desarmado ou empunhando uma arma marcial, você soma 1 + metade do seu Bônus de Treinamento à sua Defesa. [Pré-Requisito: Complementação Marcial]

### DEVOLVER PROJÉTEIS

Sua capacidade de aparar é aprimorada, abrindo também oportunidades para os devolver. O dado de Aparar Projéteis se torna 3d10 e soma também o seu Nível de Lutador. Caso você use Aparar Projéteis e o dano se torne nulo ou negativo, você pode devolver o projétil como parte da reação, causando no atacante o dano que você receberia. [Pré-Requisito: Aparar Projéteis]

### FLUXO

Conforme se empolga, você cada vez mais se aproxima de entrar “na zona”, um estado de completo foco e imersão na luta. A cada nível de empolgação que você subir, você recebe +1 em rolagens de dano e, no começo de toda rodada, recebe 4 pontos de vida temporários para cada nível de empolgação acima do primeiro.

### FÚRIA DA VINGANÇA

Seus aliados são importantes, e você irá vingá-los caso necessário. Ao ver um personagem aliado (Invocações não são consideradas) chegar a 0 pontos de vida e cair, você recebe os seguintes benefícios durante uma rodada: seus ataques causam 4 de dano adicional; sua Defesa aumenta em 2; você recebe +2 em TRs de Fortitude e Vontade. Os benefícios são aplicados apenas contra o inimigo alvo da vingança e outras criaturas que tentarem o impedir de alcançá-lo.

### IMPRUDÊNCIA MOTIVADORA

Em certos momentos, ser imprudente e se desafiar o motiva a triunfar. Ao iniciar uma cena de combate, você pode escolher lutar com uma restrição auto imposta, escolha um dos seus sensores ou membros (como não usar a visão ou não usar uma das pernas), até o final da cena, recebe as mesmas penalidades de perder um membro (Veja Ferimentos Complexos, página 315). Se vencer o combate com a restrição, você recupera uma quantidade de PE igual ao seu nível de personagem; recebe +2 em rolagens de ataque e tem sua margem de crítico reduzida em 1 até o fim da missão atual.

## **MÚSCULOS DESENVOLVIDOS**

Sua força o fez ter músculos desenvolvidos, os quais por consequência acabaram ficando mais preparados para receber golpes, sendo mais difícil o acertar de maneira efetiva. Ao obter esta habilidade, você pode optar por somar seu Modificador de Força ao invés de Destreza em sua Defesa, modificando o cálculo padrão.

## **REDIRECIONAR FORÇA**

Você consegue redirecionar um golpe direcionado a você, mudando o alvo. Quando um inimigo errar um ataque corpo a corpo contra você, você pode gastar 2PE e sua reação para tentar redirecionar o ataque: escolha outra criatura dentro do alcance do golpe e, caso o resultado da jogada de ataque dela seja superior à Defesa do novo alvo, ele recebe o ataque.

## **SEGURA PRA MIM**

Uma criatura agarrada pode ser utilizada como escudo. Quando for alvo de um ataque corpo a corpo ou uma habilidade com alvo único, você pode gastar 3 PE para tentar colocar uma criatura que esteja agarrando na frente, faça um teste de Atletismo contra o Atletismo ou Acrobacia da criatura agarrada. Se for bem sucedido, a criatura recebe os efeitos do ataque ou habilidade no seu lugar e você imediatamente para de agarrar ela.

## **SOBREVIVENTE**

Como um lutador, você deve sobreviver, recuperando-se quando sente a vitalidade esvaindo. Enquanto estiver com menos da metade dos seus pontos de vida máximos, sempre que começar seu turno, você recupera 1d6 + seu modificador de Constituição em pontos de vida. Esta habilidade não funciona caso esteja Inconsciente ou nos portões da morte. Nos níveis 8, 12, 16 e 20, a cura aumenta em 1d6. [Pré-Requisito: Constituição 16]

## **VOADORA**

Você consegue investir em uma voadora, acumulando potência conforme a distância aumenta. Quando realizar uma Investida, e estiver desarmado, você pode gastar 3PE para realizar uma Voadora. Caso o faça, você causa 1d8 de dano adicional para cada 3 metros que se deslocar até o alvo, limitado pelo seu modificador de Força ou Destreza.



## HABILIDADES DE 6º NÍVEL

### APRIMORAMENTO MARCIAL

Você aprimora suas habilidades marciais para deixar mais difícil resistir as suas técnicas de Lutador. Você passa a somar metade do seu Bônus de Treinamento em sua CD de Especialização.

### ATAQUE EXTRA

Você consegue atacar mais rápido, otimizando seus golpes. Ao realizar a ação Atacar, você pode gastar 2 PE para atacar duas vezes ao invés de uma.

### BRUTALIDADE SANGUINÁRIA

Em meio a brutalidade, o sangue pode o renovar. Enquanto no estado de Brutalidade, sempre que tiver um acerto crítico ou reduzir a vida de uma criatura a 0 ou menos, você aumenta o nível de dano dos seus ataques corpo a corpo em 1, acumulando até um limite igual ao seu bônus de treinamento. Esse aumento dura enquanto permanecer com o estado de Brutalidade ativo. [Pré-Requisito: Brutalidade]

### CORPO CALEJADO

De tanto combater e receber golpes, todo seu corpo já está calejado e mais resistente. Você passa a adicionar metade do seu Modificador de Constituição na sua Defesa e recebe pontos de vida adicionais igual ao seu nível de Lutador.

### ELIMINAR E CONTINUAR

Eliminar um inimigo e o ver cair serve apenas como um incentivo para continuar. Sempre que um inimigo ao qual você causou dano cair ou morrer dentro de 9 metros, você recebe 2d6 + nível de personagem + modificador de atributo-chave em PV temporários, os quais acumulam. No nível 8, o valor aumenta para 3d6, no nível 12 aumenta para 4d6, no nível 16 aumenta para 4d8 e no nível 20 aumenta para 4d12.

### FOGUETE SEM RÉ

Se dedicando a avançar sem olhar para trás, você consegue usar da sua energia para o impulsionar em uma investida direta. Como uma ação completa, você gasta 6 PE para se mover até uma distância igual ao dobro do seu deslocamento; sempre que passar por uma criatura durante essa investida, ela deve realizar um teste de resistência de Reflexos, sofrendo Xd10 + modificador de Força ou Destreza (onde X é o seu bônus de treinamento) de dano de Impacto e não podendo realizar Ataques de Oportunidade contra você em uma falha. Ao terminar seu movimento adjacente a uma criatura, você pode realizar um ataque contra ela.

### GOLPE DA MÃO ABERTA

Você é capaz de realizar um ataque potente, utilizando a palma da mão. Como uma ação comum, você pode gastar 4 PE para realizar um golpe de mão aberta. Você realiza um ataque desarmado contra um alvo dentro do seu alcance corpo a corpo e, em um acerto, ele deve realizar um teste de resistência de Fortitude e, em um fracasso, ele fica Desorientado, Enjoado e Exposto até o início do seu próximo turno. O Golpe da Mão Aberta conta como um ataque desarmado para propósitos de habilidades que apenas funcionam com ataques e você não pode usar ataque extra com esse golpe.

### IGNORAR DOR

Seu desejo por uma boa luta é constante, permitindo-o até mesmo ignorar parte da dor que seja infligida em você. Você recebe redução de danos contra todos os tipos, menos alma, igual ao seu nível de empolgação atual. Contra danos físicos, a redução de dano é dobrada.

### MANOBRAS FINALIZADORAS

Após toda uma sequência empolgante, você sabe exatamente como finalizar o seu combo com uma manobra ainda mais impactante. Você libera acesso a novas manobras, listadas no final da especialização. Ao realizar um ataque, você pode realizar uma Manobra Finalizadora.

### **PODER CORPORAL**

Cultivando e priorizando seu próprio corpo, você expande o poder dele. O dano de seus ataques desarmados aumenta em 2 níveis e, uma vez por rodada, ao realizar um ataque desarmado, você pode escolher realizar uma Manobra como parte do ataque, aplicando seu efeito juntamente do dano. [Pré-Requisito: Caminho da Mão Vazia]

### **POTÊNCIA SUPERIOR**

A potência que você consegue colocar em suas manobras se torna superior. Quando Derrubar um inimigo com sucesso, ele também recebe 2d6 + seu modificador de Força de dano de impacto; quando Empurrar um inimigo, a distância padrão se torna 4,5 metros ao invés de 1,5 metros. [Pré-Requisito: Complementação Marcial]

### **SEQUÊNCIA INCONSEQUENTE**

Não se limitando a apenas um ataque, você assume uma postura inconsequente durante todo seu período de atacar. Quando utilizar Ataque Inconsequente, você passa a receber o dano adicional em todos seus ataques realizados durante o turno. [Pré-Requisito: Ataque Inconsequente]

### **UM COM A ARMA**

Você começa a se tornar apenas um com as armas para as quais se dedicou. Uma quantidade de vezes igual a metade do seu nível de Lutador, por descanso curto, suas armas dedicadas conseguem superar resistência ao tipo de dano delas em um ataque. Caso erre o ataque, o uso não é consumido. Uma vez por rodada, ao ser desarmado de uma das suas armas dedicadas, você pode utilizar sua reação para evitar, mantendo-se em posse da arma. [Pré-Requisito: Dedicação em Arma]



## HABILIDADES DE 8º NÍVEL

### APTIDÕES DE LUTA

Você aprimora suas aptidões de energia necessárias para a luta. Ao obter esta habilidade, você pode aumentar o seu nível de aptidão em Aura ou Controle e Leitura em 1. Você pode pegar esta habilidade duas vezes, uma para cada aptidão.

### ATAQUES RESSOANTES

O impacto dos seus ataques ressoa e atinge outros inimigos próximos do seu alvo. Ao realizar um ataque contra um inimigo, você pode gastar 2 pontos de energia amaldiçoada para que todos os inimigos adjacentes ao alvo, com a Defesa inferior ao resultado do seu ataque, recebam dano igual a metade do dano causado no alvo.

### BRUTALIDADE APRIMORADA

Aprimorando no fluxo que você impõe no seu corpo, ele te deixa ainda mais resistente. Ao entrar no estado de brutalidade, você recebe uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu nível + modificador do atributo para CD de Especialização. O bônus inicial em dano se torna +4 e o aumento no dano por ponto de energia adicional gasto se torna +2. [Pré-Requisito: Brutalidade]

### FEITIÇO E PUNHO

Com precisão, você consegue agir rapidamente para utilizar do jujutsu e complementar com seu corpo. Uma vez por rodada, quando utilizar um Feitiço de dano com alvo único, você pode gastar 2PE para realizar um ataque corpo a corpo contra o mesmo alvo, desde que ele esteja dentro do seu alcance. [Pré-Requisito: Mão Amaldiçoada]

### GOLPEAR BRECHA

Você consegue aproveitar de um golpe aparado para atacar a brecha que se abre na defesa do inimigo. Quando utilizar Aparar Ataque e conseguir aparar com sucesso, você pode gastar 2PE adicionais para realizar um ataque contra o inimigo como parte da reação. [Pré-Requisito: Aparar Ataque]

### OPORTUNISTA

Você sabe aproveitar bem brechas na defesa dos inimigos. Uma vez por rodada, quando um inimigo dentro do seu alcance corpo a corpo é atingido por um ataque de uma criatura o flanqueando, você pode gastar 2 PE para fazer um ataque corpo a corpo contra a criatura.

### PANCADA DESNORTEANTE

Uma boa pancada deixa qualquer um despreparado para o que vem a seguir. Quando conseguir um acerto crítico em um ataque corpo a corpo, você pode fazer com que o alvo do ataque receba desvantagem contra um TR à sua escolha, até o início do seu próximo turno.

### PUNHOS LETAIS

Não há necessidade de armas se o seu corpo já é a mais letal entre elas. Enquanto estiver desarmado, sua margem de crítico diminui em 1 e seus ataques ignoram RD igual ao seu bônus de treinamento. [Pré-Requisito: Poder Corporal]



## HABILIDADES DE 10º NÍVEL

### ALMA QUIETA

Sua alma é imperturbável durante uma boa luta. Você recebe vantagem para resistir às seguintes condições: Condenado, Enfeitiçado e Fragilizado. [Pré-Requisito: Treinado em Vontade]

### CORPO SINCRONIZADO

Seu corpo está sempre em sincronia. Você recebe vantagem para resistir às seguintes condições: Caído e Exposto. [Pré-Requisito: Treinado em Fortitude]

### EMPOLGAR-SE

Em certos momentos, a própria antecipação que você guarda para uma luta pode se transformar na empolgação necessária. Uma quantidade de vezes igual ao seu Bônus de treinamento, por descanso longo, você pode escolher subir dois níveis de empolgação, ao invés de um, no começo de um turno em que ele aumentaria.

### IMPACTO DEMOLIDOR

Você consegue colocar tanta força em um golpe que o alvo se torna uma bola de demolição. Como uma Ação Comum, realize uma jogada de ataque corpo a corpo contra um alvo dentro do seu alcance corpo a corpo e, caso acerte, você causa o dano do ataque e realiza a ação Empurrar como parte dele: a distância total que o alvo será empurrado é dobrada e ele quebra todo objeto ou obstáculos em sua parede, como paredes ou contêineres, recebendo o Dano de Fontes Externas (p.327). Não é possível utilizar Ataque Extra nesta ação. [Pré-Requisito: Potência Superior]

### INSISTÊNCIA

Deixando o seu desejo se ampliar ainda mais, você se torna um lutador insistente e difícil de derrubar. Uma vez por cena, caso você fosse ter os seus pontos de vida reduzidos a 0, você pode escolher retornar ao nível de empolgação 1 para continuar de pé, curando-se em um valor igual a uma rolagem de dano do seu ataque desarmado. Após usar essa habilidade, até que realize um descanso longo, o seu nível máximo de empolgação abaixa em 1. [Pré-Requisito: Ignorar Dor]

### MENTE EM PAZ

Sua mente continua em paz mesmo durante o combate. Você recebe vantagem para resistir às seguintes condições Amedrontado, Atordoado e Confuso. [Pré-Requisito: Treinado em Astúcia]



## HABILIDADES DE 12º NÍVEL

### ARMAS ABSOLUTAS

Sua dominância com as Armas Dedicadas chega ao ápice, tornando-as uma parte íntegra de si mesmo. Enquanto estiver empunhando uma Arma Dedicada, você pode gastar 2PE para receber os seguintes bônus por uma rodada: você escolhe aumentar sua Defesa em 3 ou receber +3 em Jogadas de Ataque e, uma vez por ataque, ao errar com uma arma dedicada, você pode rolar novamente o ataque, ficando com o melhor resultado. Para cada rodada após a primeira, você deve gastar mais 2PE para manter, ou os bônus se encerram. **[Pré-Requisito: Um Com a Arma]**

### CORPO ARSENAL

Você se torna plenamente consciente do complexo arsenal que o seu corpo é, podendo o utilizar ofensivamente de diferentes maneiras. Quando realizar um acerto crítico com um ataque desarmado, você pode optar por infligir o efeito de um grupo adicional entre Bastão, Haste ou Martelo. **[Pré-Requisito: Punhos Letais]**

## HABILIDADES DE 16º NÍVEL

### CORPO SUPREMO

Você alcançou um alto nível como lutador e levou seu corpo ao limite. Você recebe mais 3 metros de movimento adicionais, +4 na sua Defesa e redução de dano igual a metade do seu nível de personagem contra dano cortante, perfurante e de impacto, além de mais um tipo à sua escolha, exceto alma. Contra os outros tipos de dano não escolhidos, a redução de dano é igual a 1/4 do seu nível.

### SEJA ÁGUA

Não se colocando dentro de uma única forma, você aprende a se mover como a água, adaptando-se e não se prendendo. Seu Deslocamento aumenta em 3 metros, você ignora terreno difícil por fontes físicas (como detritos ou solo destruído) e, uma vez por rodada, pode evitar ser agarrado sem a necessidade de teste.

### TEMPESTADE SUFOCANTE

Seus golpes marciais são tão rápidos e potentes que se tornam uma tempestade que sufoca e destrói a guarda dos inimigos. Para cada ataque corpo a corpo desarmado ou com arma marcial que você acertar em um mesmo alvo, ele recebe -1 na Defesa e em Testes de Resistência realizados contra você, acumulando até um máximo igual ao seu bônus de treinamento. O prejuízo dura até o começo do próximo turno da criatura afetada.

### DURO NA QUEDA

Quando estiver nas portas da morte, você pode escolher receber uma falha garantida para fazer um teste de Vontade contra a CD X, sendo X igual a  $15 + 1$  para cada 3 pontos de vida negativos. Se passar, você levanta com 1 de vida e recebe 1 ponto de exaustão. **[Pré-Requisito: Treinado em Vontade]**

## **MANOBRAS FINALIZADORAS**

Após obter a habilidade “Manobras Finalizadoras”, você recebe acesso as seguintes manobras adicionais:

- **Ataque Circular.** Você usa de agilidade para desferir um golpe circular, capaz de atingir vários alvos. Durante esta manobra, seu alcance corpo a corpo aumenta em 3 metros e você realiza um ataque contra todos os inimigos dentro do seu alcance corpo a corpo. Para cada inimigo que seja um alvo, esta manobra causa 5 de dano adicional.
- **Golpe Certeiro.** Você deve declarar que está utilizando esta Manobra antes da jogada de ataque. Sua próxima jogada de ataque automaticamente tem o seu resultado tratado como 10 acima do resultado original (10 no dado vira 20, por exemplo).
- **Quebra Crânio.** Você ataca com toda potência possível, canalizando a empolgação em um golpe avassalador. Seu próximo ataque causa 2d10 de dano adicional. O alvo desta manobra deve realizar um teste de resistência de Fortitude com CD aumentada em 5, ficando Atordoado até o começo do seu próximo turno em uma falha.

Para realizar uma manobra finalizadora, é necessário estar com nível de empolgação 5. Após utilizar uma, a energia e empolgação acumulada são liberadas, com você retornando ao nível de empolgação 1.



# ESPECIALISTA EM COMBATE

O Especialista em Combate trata o combate como uma arte a se desenvolver e dominar, focando em um manuseio complexo de armas, versatilidade, estratégia e domínio do campo de batalha, sendo capaz de se adaptar a qualquer situação com suas técnicas e conhecimentos, além de ter várias possibilidades de caminho para seguir, focando em resistência, letalidade ou controle de campo.

Bons exemplos de Especialistas em Combate são: Kento Nanami, Yuta Okkotsu e Atsuya Kusakabe.

## CARACTERÍSTICAS DE ESPECIALIZAÇÃO

**Pontos de Vida no Primeiro Nível.** No primeiro nível seu máximo de vida é  $12 + \text{Modificador de Constituição}$ .

**Pontos de Vida em Níveis Subsequentes.** Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em  $1d10 + \text{Modificador de Constituição}$ . Você também pode escolher aumentar em  $6 + \text{Modificador de Constituição}$ , ao invés de rolar.

**Treinamentos.** Todas as armas e escudos. Um Teste de Resistência entre Fortitude ou Reflexos. Duas perícias de Ofício, Atletismo ou Acrobacia e três outras perícias quaisquer.

**Pontos de Energia Amaldiçoada.** 4 Pontos de Energia por nível.

**Atributos Chave.** Um Especialista em Combate pode escolher entre Força, Destreza ou Sabedoria como atributos para calcular a CD das suas habilidades de especialização.

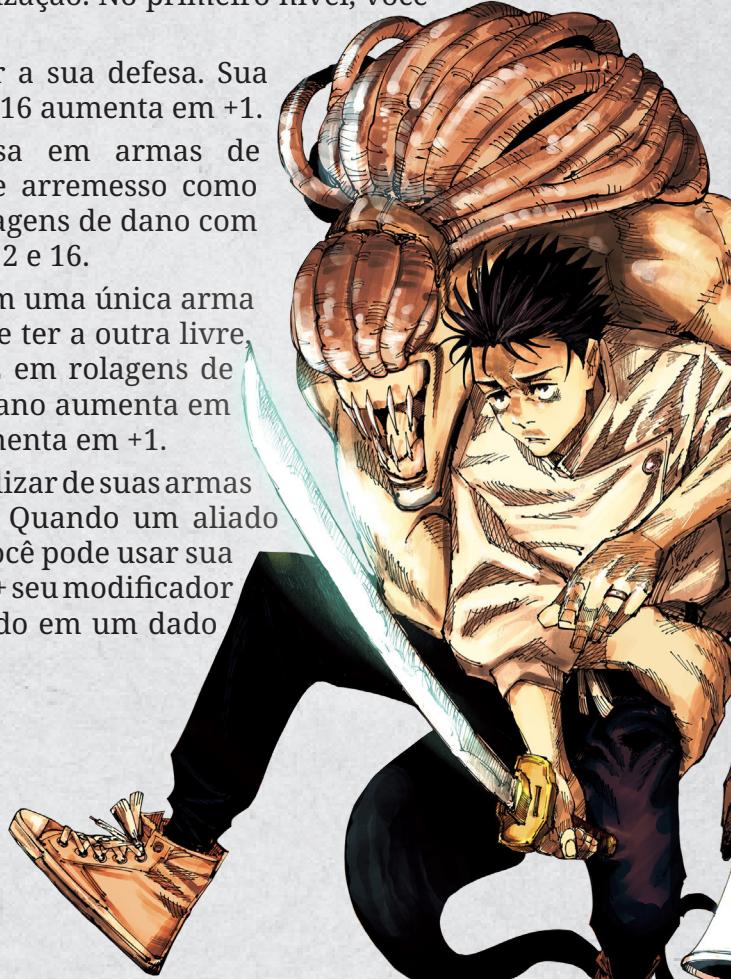
**Requisitos para Multiclasses.** Força ou Destreza 16.

## HABILIDADES BASE DE ESPECIALISTA EM COMBATE

No primeiro nível, você recebe a habilidade Repertório do Especialista:

**Repertório do Especialista.** Como um Especialista em Combate, você pode escolher um estilo principal para seguir em sua especialização. No primeiro nível, você recebe um dos estilos de combate abaixo:

- **Estilo Defensivo.** Você foca em aprimorar a sua defesa. Sua Defesa aumenta em 2 e, nos níveis 4, 8, 12 e 16 aumenta em +1.
- **Estilo do Arremessador.** Você se versa em armas de arremesso. Você pode sacar uma arma de arremesso como parte do ataque, além de receber +2 em rolagens de dano com elas, o qual aumenta em +1 nos níveis 4, 8, 12 e 16.
- **Estilo do Duelista.** Você foca em duelar com uma única arma em mãos. Ao usar uma arma em uma mão e ter a outra livre, você recebe +1 em rolagens de acerto e +2 em rolagens de dano. Nos níveis 4, 8, 12 e 16, o bônus em dano aumenta em +1; nos níveis 8 e 16, o bônus em acerto aumenta em +1.
- **Estilo do Interceptador.** Você se dedica a utilizar de suas armas para interceptar ataques em seus aliados. Quando um aliado dentro do seu alcance receber um ataque, você pode usar sua reação para reduzir o dano causado em  $1d10 + \text{seu modificador de força, destreza ou sabedoria}$ , aumentando em um dado nos níveis 4, 8, 12 e 16.



- **Estilo do Protetor.** Você se dedica a proteger seus aliados, buscando evitar um acerto. Quando uma criatura ataca um alvo além de você, que esteja dentro de 1,5 metros, você pode usar sua reação para impor desvantagem. Além disso, você pode também conceder vantagem no Teste de Resistência de um aliado dentro de 1,5 metros.
- **Estilo Distante.** Você sabe como usar armas que focam em atingir de maneira distante. Você recebe +1 em rolagens de acerto e +2 em rolagens de dano com armas a distância. Nos níveis 4, 8, 12 e 16, o bônus em dano aumenta em +1; nos níveis 8 e 16, o bônus em acerto aumenta em +1.
- **Estilo Duplo.** Você sabe a maneira perfeita de manejar duas armas. Enquanto estiver lutando com duas armas, você pode adicionar o seu bônus de atributo no dano do ataque com a segunda arma, além de receber um bônus de +1 em rolagens de dano, o qual aumenta em +1 nos níveis 4, 8, 12 e 16.
- **Estilo Massivo.** Você domina armas pesadas e massivas. Quando rolar um 1 ou 2 em um dado na rolagem de dano com uma arma que esteja usando em suas duas mãos ou que possua a propriedade pesada, você pode rolar novamente esse dado, ficando com o novo resultado. Além disso, você recebe +1 em rolagens de dano com a arma, aumentando em +1 nos níveis 4, 8, 12 e 16.

Você recebe um novo estilo de combate no nível 6 e outro no 12, complementando suas capacidades dentro de combate.

No primeiro nível você também recebe a habilidade Artes do Combate:

**Artes do Combate.** Levando o combate como uma arte a se estudar e aperfeiçoar, você sabe como se preparar e usar desse pregar para o possibilitar realizar ações especiais dentro de um combate. **Você recebe uma quantidade de Pontos de Preparo igual ao seu nível de Especialista em Combate + Modificador de Sabedoria**, os quais são usados para realizar artes de combate. Você sabe as seguintes artes de combate:

- **Arremesso Ágil.** Ao realizar um ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 1 ponto de pregar para, como uma ação livre, realizar um outro ataque, com uma arma de arremesso, contra um segundo alvo.
- **Distração Letal.** Ao realizar um ataque, você pode gastar 1 ponto de pregar para fazer com que ele foque em distrair o alvo. Caso o ataque acerte, a criatura atingida tem a sua Defesa reduzida em um valor igual a metade do seu Modificador de Sabedoria por uma rodada.
- **Execução Silenciosa.** Ao realizar um ataque em uma criatura desprevenida, você pode gastar 1 ponto de pregar para aumentar a letalidade do ataque, adicionando 1d6 de dano. A cada +2 no Modificador de Sabedoria, o dano aumenta em +1d6.
- **Golpe Descendente.** Ao realizar um ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 1 ponto de pregar para fazer com que ele venha por cima. Ao acertar um golpe descendente, sua Defesa aumenta em um valor igual a metade do seu Modificador de Sabedoria até o começo do seu próximo turno.
- **Investida Imediata.** Ao realizar a ação de ataque, você pode gastar 2 pontos de pregar para tornar esse ataque em uma investida imediata, aproximando-se uma quantidade de metros igual ao seu Modificador de Sabedoria x 1,5m de um alvo e realizando o ataque logo após. Esse movimento não causa ataques de oportunidade.

Sempre que eliminar um inimigo, você recupera um Ponto de Preparo; você pode usar sua ação comum para analisar o campo de batalha, recuperando dois Pontos de Preparo. Em um descanso curto, você recupera metade do seu máximo, enquanto em um descanso longo os recupera por completo.

**No nível 4**, você recebe a habilidade Golpe Especial:

**Golpe Especial.** Quando realizar um ataque, ou arte do combate que envolva um ataque, você pode o montar como um ataque especial, escolhendo entre as opções abaixo:

- **Amplo.** O ataque atinge uma criatura a mais. +2PE
- **Atroz.** Em um acerto, o ataque causa 1 dado de dano adicional. +1PE
- **Impactante.** Empurra o alvo em 1,5 metros para cada 15 pontos de dano causados. Fortitude reduz à metade. +1PE
- **Letal.** Diminui em 1 a margem de crítico do ataque. +2PE
- **Longo.** Aumenta o alcance da arma em 1,5 metros para corpo-a-corpo ou 9 metros para ataques a distância. +1PE
- **Penetrante.** Ignora redução a dano em um valor igual a metade do seu nível de personagem. +2PE
- **Preciso.** Recebe vantagem no ataque. Após o primeiro uso na rodada, o custo aumenta para 2PE. +1PE/+2PE
- **Sanguinário.** Uma criatura atingida sofre sangramento leve (CD de Especialização). Pode ser pego uma segunda vez para causar sangramento médio ao invés de leve. +2PE
- **Lento.** O ataque deve ser usado como ação completa. -2PE
- **Sacrifício.** Recebe 15 de dano ao efetuar o ataque. -1PE
- **Desfocado.** O ataque recebe uma penalidade de 4 no acerto (cumulativo até três vezes). -1PE

Certas propriedades aumentam ou diminuem o custo e, ao terminar de montar o ataque especial, você paga o seu custo total; um ataque especial deve custar no mínimo 1 ponto de energia amaldiçoada (PE).

No quarto nível você também recebe a habilidade Implemento Marcial:

**Implemento Marcial.** Você recebe +2 na CD de suas Habilidades de Especialização, Feitiços e Aptidões Amaldiçoadas. Esse bônus aumenta em 1 nos níveis 8º e 16º de Especialista em Combate.

**No nível 6**, você recebe a habilidade Renovação pelo Sangue:

**Renovação pelo Sangue.** Com tamanha precisão e letalidade, você passa a ser capaz de renovar seu próprio estoque de energia a partir do sangue. Ao acertar um ataque crítico em um inimigo ou reduzir seus pontos de vida a 0, você recupera um ponto de energia amaldiçoada.

**No nível 9**, você recebe a habilidade Teste de Resistência Mestre:

**Teste de Resistência Mestre.** Você se torna treinado em um segundo teste de resistência e mestre no concedido pela sua especialização.

**No nível 20**, você recebe a habilidade Autossuficiente:

**Autossuficiente.** Tornando-se um mestre das técnicas armadas, você consegue ser autossuficiente na energia para usar seu golpe especial. Sempre que realizar um Golpe Especial, recebe 3 PE temporários para serem usados no ataque. Uma vez por cena, você pode escolher transformar esse valor em 6. Além disso, todos seus ataques causam um dado de dano adicional, do mesmo tipo da arma manuseada.

## TABELA DE NÍVEL DO ESPECIALISTA EM COMBATE

NÍVEL	GANHOS DO NÍVEL
1º	Habilidade Base – Repertório do Especialista e Artes do Combate
2º	Habilidade de Especialista em Combate
3º	Habilidade de Especialista em Combate
4º	2 Pontos de Atributo, Golpe Especial, Habilidade de Especialista em Combate
5º	Habilidade de Especialista em Combate
6º	Renovação pelo Sangue, Habilidade de Especialista em Combate
7º	Habilidade de Especialista em Combate
8º	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Combate
9º	Habilidade de Especialista em Combate
10º	Habilidade de Especialista em Combate
11º	Habilidade de Especialista em Combate
12º	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Combate
13º	Habilidade de Especialista em Combate
14º	Habilidade de Especialista em Combate
15º	Habilidade de Especialista em Combate
16º	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Combate
17º	Habilidade de Especialista em Combate
18º	Habilidade de Especialista em Combate
19º	Habilidade de Especialista em Combate
20º	Autossuficiente, 2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Combate

Ao invés de uma habilidade de Especialista em Combate, você pode escolher receber um talento.

Sempre que subir de nível, você recebe também uma aptidão amaldiçoada.

No 10º nível você se torna mestre em uma perícia a sua escolha.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de treinamento aumenta em +1.

## **HABILIDADES DO ESPECIALISTA EM COMBATE**

---

No 2º nível e a cada nível seguinte, você recebe uma habilidade de especialista em combate a sua escolha. Você deve atender a qualquer pré-requisito para poder obter a habilidade.

### **HABILIDADES DE 2º NÍVEL**

---

#### **ARREMESSOS POTENTES**

Você se torna capaz de arremessar armas com mais potência. Seus ataques com armas de arremesso contam como um nível de dano acima. Além disso, no começo do seu turno, você pode gastar 1PE para fazer com que seus ataques com armas de arremesso ignorem RD igual ao seu bônus de treinamento.

#### **ARSENAL CÍCLICO**

Ao invés de se limitar a uma única arma, você mantém uma ciclagem do seu arsenal para golpear com eficiência. Uma vez por rodada, você pode sacar ou trocar um item com uma ação livre. Ao realizar um golpe com um grupo de armas e trocar para outra arma de outro grupo na mesma rodada ou na próxima, você recebe +1d até o fim do seu próximo turno com a arma trocada.

#### **ASSUMIR POSTURA**

A postura que uma pessoa mantém em combate molda suas capacidades, fornecendo grandes benefícios. Ao obter esta habilidade, você recebe acesso às posturas, explicadas e listadas no final da especialização.

#### **DISPAROS SINCRONIZADOS**

Você consegue sincronizar seus disparos e tiros, fazendo-os parecer um só. Caso esteja manejando duas armas a distância ou de fogo, você pode usar suas ações de ataque juntas para tentar sincronizar os dois tiros. Realize os dois ataques e, caso ambos acertem, você combina o dano em uma única instância, depois adicionando efeitos aplicáveis para ambas as armas, além de aplicar resistências ou fraquezas apenas uma vez.

#### **ESCUDEIRO AGRESSIVO**

Seu uso do escudo é não só defensivo, mas também agressivo. Uma vez por rodada, ao realizar uma ação de ataque e estiver empunhando um escudo, você pode gastar 1 ponto de energia amaldiçoada para fazer um ataque adicional com o escudo.

#### **EXTENSÃO DO CORPO**

Suas armas são praticamente extensões do seu próprio corpo. Seu alcance em ataques com armas corpo a corpo aumenta em 1,5 metros e você recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque e em testes para evitar ser desarmado.

#### **FLANQUEADOR SUPERIOR**

Você sabe perfeitamente como manter um flanco perigoso. Enquanto estiver flanqueando uma criatura, a criatura flanqueada recebe -2 em testes de resistência.

#### **GOLPE FALSO**

Você é capaz de fingir desferir um golpe, distraindo seus inimigos para auxiliar aliados. Como reação a um aliado atacando um inimigo dentro do seu alcance de ataque, você realiza o golpe falso. O inimigo deve realizar um TR de Astúcia e, caso falhe, o seu aliado recebe vantagem no teste de ataque.

## **GOLPES POTENTES**

Seus golpes se tornam inatamente mais potentes, sendo capaz de manejar armas extraindo seu máximo. Sempre que você estiver usando uma arma com a qual você seja treinado o dano dela aumenta em um nível e suas rolagens de dano recebem um bônus de +2.

## **INDOMÁVEL**

Em combate, você não se deixa render, resistindo ao que vier. Uma quantidade de vezes por descanso curto ou longo igual a metade do seu nível de personagem, você pode gastar 1 ponto de energia amaldiçoada para rolar novamente um teste de resistência em que você falhar, ficando com o melhor resultado.

## **PISTOLEIRO INICIADO**

Atirando com volatilidade, você consegue impor mais poder nas suas armas em troca de um risco maior. Quando for realizar um ataque com uma arma de fogo, antes da jogada de ataque, você pode escolher aumentar a margem de Emperrar em 2 e, em troca, você causa 1 dado de dano adicional caso acerte.

## **POSICIONAMENTO AMEAÇADOR**

Você sabe se posicionar de maneira estratégica, fazendo com que um inimigo que possa o ver te reconheça como uma constante ameaça, mesmo distante. A menos que esteja furtivo, você pode conceder os benefícios de Flanco para aliados, mesmo utilizando armas a distância ou de fogo, desde que o alvo do flanco esteja dentro do primeiro alcance da sua arma.

## **PRECISÃO DEFINITIVA**

Você se torna capaz de canalizar a energia amaldiçoada na sua arma de maneira a alcançar uma precisão definitiva, seja para acertar ou para destruir. Quando faz um ataque, você pode gastar 1 ponto de energia amaldiçoada para receber +2 na rolagem para acertar. A cada quatro níveis, você pode gastar 1 ponto a mais para aumentar o bônus em +2. Você também pode optar por adicionar esse bônus na rolagem de dano ao invés da de acerto, com um bônus de +4 ao invés de +2 para esse uso.

## **PRESENÇA SUPRIMIDA**

A furtividade e discrição podem ser essenciais em um combate, para se mover de maneira apropriada. Você recebe um bônus de +2 em rolagens de Furtividade. Sua penalidade em furtividade por atacar e fazer outras ações chamativas é reduzida para -5.

## **REVIGORAR**

Diante o quanto extenso e cansativo um combate pode ser, você é capaz de focar e recuperar seu vigor. Uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de treinamento você pode usar sua ação bônus para se curar em um valor igual a  $1d10 + \text{dobro do seu modificador de Constituição} + \text{bônus de treinamento}$ , aumentando em um dado a cada 4 níveis. Você recupera todos os usos em um descanso longo ou metade em um descanso curto.

## **TIRO FALSO**

Você consegue fingir falsos disparos, distraindo um inimigo. Como reação a um aliado atacando um inimigo dentro do seu alcance de ataque, caso esteja manejando uma arma a distância ou de fogo, você realiza um tiro falso, fingindo que dispararia. O inimigo deve realizar um TR de Astúcia e, caso falhe, o seu aliado recebe vantagem no teste de ataque.

## **ZONA DE RISCO**

Ter uma arma com o alcance maior o permite criar uma efetiva zona de risco. Uma vez por rodada, se estiver empunhando uma arma corpo-a-corpo com a propriedade Estendida e um inimigo entrar no seu alcance de ataque, você pode gastar 2 pontos de energia amaldiçoada para realizar um ataque contra ele.

## HABILIDADES DE 4º NÍVEL

### APRENDER POSTURA

Você continua seu estudo sobre as posturas utilizadas em combate, expandindo seu repertório. Você aprende uma postura adicional à sua escolha. No 10º nível você aprende outra postura. **[Pré-Requisito: Assumir Postura]**

### ARMAS ESCOLHIDAS

Um tipo de arma ressoa de maneira única com você, e ela foi escolhida como seu caminho. Escolha um grupo de arma: seus ataques com armas dele tem o nível de dano aumentado em 3.

### ARREMESO RÁPIDO

Utilizando de armas leves e menores, você consegue arremessar com velocidade. Uma vez por rodada, ao realizar um ataque com uma arma de arremesso, você pode gastar 1PE para realizar um ataque com arma de arremesso contra outro alvo. Você arremessa outra arma ou a mesma arma utilizada antes, desde que ela possua a propriedade Retorno.

### TÉCNICAS DE AVANÇO

As técnicas de avanço envolvem a mistura do deslocamento com os golpes. Ao obter esta habilidade, você aprende duas artes de combate de avanço, listadas no final da especialização.

### BUSCAR OPORTUNIDADE

Você sabe como encontrar a oportunidade certa para fazer o que é necessário. Como uma Ação Livre, realize um teste de Percepção com CD16 + 2 para cada inimigo em campo. Caso suceda no teste, você pode utilizar Andar, Desengajar ou Esconder como Ação Livre.

### COMPENSAR ERRO

Você se torna habilidoso o suficiente para compensar erros com a liberação bruta de energia. Uma vez por rodada, quando errar um ataque com uma arma corpo a corpo, você pode gastar até uma quantidade de PE igual ao seu bônus de treinamento para causar dano no alvo do ataque. Para cada ponto gasto, o alvo recebe 1d10 de dano Energético com o seu modificador de força, destreza ou sabedoria sendo somado ao total.

### ESPECIALISTA EM ESCUDO

Você se especializa completamente na defesa e no uso de escudos. Você passa a somar o aumento base em RD do seu escudo em testes de resistência de Reflexos e Fortitude.

### ESPÍRITO DE LUTA

O combate é um caminho, no qual você nutre um espírito intenso para lutar. Como uma Ação Livre, você pode gastar 1PE para receber um bônus de +2 em jogadas de ataque até o fim da cena. Além disso, ao utilizar esta habilidade, você ganha PV temporários igual ao seu nível de personagem.

### GRUPO FAVORITO

Você descobre como utilizar melhor um certo tipo de armas. Escolha um grupo de armas: você recebe acesso ao efeito de crítico do grupo enquanto manejando uma arma que pertença a ele.

### GUARDA ESTUDADA

Sua guarda surge a partir do estudo e da reflexão. Você passa a somar metade do seu modificador de Sabedoria na sua Defesa, limitado pelo seu nível. Além disso, você pode escolher um Teste de Resistência para receber um bônus de +2.

### MENTE OCULTA

Você treinou sua mente para se ocultar, aguçando-a para encontrar os lugares certos. Você passa a adicionar também o seu bônus de sabedoria em rolagens de Furtividade.

### **PREPARO IMEDIATO**

Utilizando do seu pregaro, você consegue rapidamente se colocar pronto para agir. Durante uma rolagem de iniciativa, você pode gastar 3 pontos de pregaro para utilizar Preparar, mas apenas para uma ação bônus. A partir do 10º nível, você pode optar por gastar 7 pontos de pregaro para preparar uma ação comum.

### **RECARGA RÁPIDA**

Você se treinou e preparou para conseguir recarregar rapidamente. O custo em ações para recarregar armas a distância que você empunhar diminui em um nível; custo de ação comum se torna ação bônus e ação bônus se torna ação livre.

### **USO RÁPIDO**

Para ter mais versatilidade e acessibilidade ao seu inventário de ferramentas, você agiliza o uso delas. Ao utilizar uma ação para usar um item, você pode pagar 1 ponto de energia para usar um item adicional.



## HABILIDADES DE 6º NÍVEL

### ACERVO AMPLIO

Seu acervo para o combate é amplo, conseguindo internalizar e manifestar qualquer estilo que desejar. Ao obter esta habilidade, você aprende mais um Estilo de Combate. Após meditar por 1 hora, você pode trocar quais estilos de combate você possui.

### APRIMORAMENTO ESPECIALIZADO

Você aprimora suas habilidades de combate para deixar mais difícil resistir as suas técnicas de Especialista em Combate. Você passa a somar metade do modificador do seu atributo chave em sua CD de Especialização.

### ATAQUE EXTRA

Você consegue atacar mais rápido, otimizando seus golpes. Ao realizar a ação Atacar, você pode gastar 2 PE para atacar duas vezes ao invés de uma.

### CRÍTICO MELHORADO

Você aguça o seu olhar para tornar mais fácil encaixar um golpe certeiro. A margem do seu acerto crítico reduz em um número.

### CRÍTICO POTENTE

Acerutar um golpe certeiro é realmente devastador para você. Ao acertar um ataque crítico, ele causa 1 dado de dano adicional.

### FEITIÇARIA IMPLEMENTADA

O jujutsu é um recurso indispensável, o qual você implementa no seu combate. Uma vez por rodada, quando utilizar um Feitiço de dano, você pode gastar 2PE para realizar um ataque contra uma criatura que tenha sido afetada por ela, como Ação Livre. [Pré-Requisito: Treinado em Feitiçaria]

### FLUXO PERFEITO

Em certos momentos, o fluxo do combate é perfeito em sua mente. Caso você acerte todos os seus ataques no turno, no seu próximo turno você ganha 1 ponto de energia amaldiçoada temporária. No 12º nível, esse valor se torna 2.

### OLHOS DE ÁGUA

Seu olhar é afiado e preciso como o de uma águia, permitindo-o mirar mais rapidamente. Você pode gastar 1 PE para usar Mirar como uma ação livre.

### MANEJO ESPECIAL

A maneira a qual você maneja suas armas é única, feita com maestria inerente ao portador. Você pode escolher uma propriedade de ferramenta amaldiçoada para ser aplicada em toda arma que você estiver manejando, se possível.

### MARCAR INIMIGO

Após um golpe, você marca um inimigo como seu no campo de batalha, impedindo-o de atacar e retaliando tentativas de o ignorar. Quando acertar uma criatura com um ataque corpo a corpo, você pode escolher marcá-la até o final do seu próximo turno: enquanto a criatura marcada estiver dentro de 4,5 metros de você, ela recebe -4 em jogadas de ataque e, adicionalmente, caso a criatura marcada cause dano em alguém além de você, você pode gastar 1PE para realizar um ataque como Ação Bônus contra ela no seu próximo turno. Você pode realizar este ataque uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Força, Destreza ou Sabedoria por descanso curto. Caso seja incapacitado, desmaiado ou morto, o efeito da habilidade é cancelado.

### **MIRA DESTRUTIVA**

Ao invés de apenas acertar, você é capaz de mirar para destruir completamente, em um disparo difícil, mas recompensador. Quando utilizar a ação Mirar, você optar por deixar de receber vantagem para mirar em uma parte específica do corpo: escolha entre Olho, Braço, Perna ou Ferida Interna e, no seu próximo ataque, você recebe -15 na jogada de ataque, mas, caso acerte, o alvo recebe a consequência do membro de acordo com a tabela de Ferimentos Complexos durante uma rodada. [Pré-Requisito: Treinado em Percepção]

### **PREPARAÇÃO RÁPIDA**

A arte das posturas já está encravada em sua mente, tornando-se algo rápido e imediato. Entrar em uma postura se torna uma Ação Livre e elas não são canceladas caso você seja empurrado. [Pré-Requisito: Assumir Postura]



# HABILIDADES DE 8º NÍVEL

## APTIDÕES DE COMBATE

Você aprimora suas aptidões de energia necessárias para dominar o combate. Ao obter esta habilidade, você pode aumentar o seu nível de aptidão em Aura ou Controle e Leitura em 1. Você pode pegar esta habilidade duas vezes, uma para cada aptidão.

## TÉCNICAS DA FORÇA

As técnicas da força permitem uma concentração ainda maior da sua potência e poder. Ao obter esta habilidade, você aprende duas artes de combate da força, listadas no final da especialização.

## DESTRUÇÃO DUPLA

Duas armas em mãos, o dobro de destruição para seus inimigos. Enquanto estiver lutando com duas armas de grupos diferentes, seu ataque com a segunda arma causa 1 dado de dano adicional e, caso consiga um acerto crítico, você pode gastar 1PE para aplicar o Efeito Crítico do grupo das duas armas que você maneja ao mesmo tempo, caso sejam de grupos diferentes.

## ESPÍRITO INCANSÁVEL

Nada pode abalar o seu espírito para lutar, o qual se torna ainda mais persistente. Quando utilizar Espírito de Luta, você pode optar por gastar 2PE ao invés de 1, aumentando o bônus em ataques para +5 e fazendo com que os pontos de vida temporários ganhos se tornam o seu bônus de ataque, ao invés do Nível do Personagem, já considerando o bônus da habilidade. [Pré-Requisito: Espírito de Luta]

## PISTOLEIRO AVANÇADO

Suas técnicas como pistoleiro se tornam ainda mais afiadas, conseguindo tomar riscos maiores e encontrar novas oportunidades com as armas. Você pode optar por aumentar o Emperrar em até 6, ao invés de 2, causando 1 dado de dano adicional para cada outros 2 que aumentar. Além disso, caso uma criatura dentro do primeiro alcance da sua arma de fogo tente se mover, você pode gastar sua Reação para realizar um ataque contra ela e, se acertar, ela recebe dano e ela perde 4,5 metros de movimento até o final do turno dela. [Pré-Requisito: Pistoleiro Iniciado]

## RICOCHETE CONSTANTE

Imbuídas com energia, suas armas de arremesso colidem e explodem em energia, ricocheteando para um próximo alvo. Quando for ativar Arremessos Potentes, você pode pagar 5PE ao invés de 1 para que, até o final do turno, seus ataques com armas de arremesso possam acertar uma criatura à sua escolha dentro de 4,5 metros do alvo do ataque, caso sua jogada de ataque supere a Defesa da outra criatura.

## SOMBRA VIVA

Você é como uma sombra, movendo-se rapidamente e de maneira imperceptível. Uma vez por rodada, você pode utilizar Esgueirar e se mover todo o seu movimento, ao invés de apenas metade. Além disso, uma vez por rodada, caso fosse ser encontrado por uma criatura o procurando, você pode utilizar sua Reação para realizar outro teste de Furtividade e, caso o resultado do novo teste supere a Percepção do inimigo o procurando, você continua escondido. [Pré-Requisito: Treinado em Furtividade]

## SURTO DE AÇÃO

Em momentos cruciais, você consegue se forçar a agir mais, excedendo suas capacidades normais. Uma quantidade de vezes igual a metade do seu bônus de treinamento, por descanso longo, você pode, uma vez por rodada, gastar 5 pontos de energia amaldiçoada para realizar uma ação comum a mais no seu turno.

## HABILIDADES DE 10º NÍVEL

### ANÁLISE ACELERADA

Você já se acostumou a analisar o campo de batalha como um reflexo ou instinto. Utilizar a ação de Análise se torna uma ação bônus.

### ARMAS PERFEITAS

Suas armas escolhidas se tornaram perfeitas, sabendo como contornar fraquezas e defesas. Seus ataques com uma arma do grupo escolhido em Armas Escolhidas ignoram 10 de RD ao tipo de dano dela. [Pré-Requisito: Armas Escolhidas]

### ASSASSINAR

Durante o primeiro momento, você é capaz de extrair letalidade absoluta, golpeando um inimigo desprevenido com um bote poderoso. Durante a primeira rodada de um combate, ao atacar uma criatura desprevenida a partir da furtividade ou surpresa, seu primeiro ataque é um crítico garantido. [Pré-Requisito: Mestre em Furtividade]

### ATAQUE CONCENTRADO

Ao invés de desferir vários golpes, você concentra tudo em um único brandir. Ao utilizar a ação Atacar, você pode gastar PE equivalentes a metade do custo de Ataque Extra e/ou Surto de Ação, até um limite igual ao máximo de vezes que poderia usá-los dentro do seu turno. Para cada vez que o fizer, você adiciona metade dos dados de dano de um ataque (mínimo 1 dado) à rolagem de dano do seu próximo ataque. Ao utilizar esta habilidade, considera-se que ataque extra e/ou Surto de Ação foram utilizados, não podendo os realizar novamente no mesmo turno. [Pré-Requisito: Ataque Extra]

### CHUVA DE ARREMESSOS

Você consegue extrair rapidez dos seus arremessos, realizando-os em um ritmo absurdo e influenciado pela energia. Como uma ação completa você pode escolher realizar uma quantidade de ataques com armas de arremesso igual ao seu bônus de treinamento. Para cada ataque após o primeiro, você gasta 1 ponto de energia amaldiçoada e você só pode continuar realizando ataques enquanto ainda tenha armas de arremesso em sua posse. [Pré-Requisito: Arremessos Potentes e Arremesso Rápido]

### POTÊNCIA ANTES DE CAIR

Ao reconhecer que em breve você irá cair, você consegue impactar grandemente o combate antes dessa queda. Se você for cair para 0 de vida, você pode realizar um turno impedindo o turno atual. Ao ter 0 de vida neste turno, tomar dano resulta em falhas no teste de morte. Quando o turno acaba, você fica inconsciente e recebe um nível de exaustão. Pode ser usada uma vez por descanso longo.



## HABILIDADES DE 12º NÍVEL

### TÉCNICAS DE SAQUE

As técnicas de saque permitem que o próprio ato de sacar uma arma se torna destrutivo. Ao obter esta habilidade, você aprende duas artes de combate de saque, listadas no final da especialização.

### CICLAGEM ABSOLUTA

O ciclo mantido entre seu arsenal é absoluto, conectando armas diferentes com facilidade. Você passa a poder, durante o seu turno, trocar a arma que esteja manejando toda vez que atacar. Além disso, sempre que trocar para outra arma de outro grupo durante seu turno, você recebe um bônus de +2 na próxima jogada de ataque que realizar. [Pré-Requisito: Arsenal Cílico]

### MANEJO ÚNICO

Desenvolvendo ainda mais no seu próprio manejo de armas, você alcança um nível especial. Você escolhe mais uma propriedade para ser aplicada em toda arma que estiver manejando e, no começo de uma cena de combate, pode pagar 2 pontos de energia para receber uma propriedade única durante o resto da cena. Essa propriedade pode tanto ser criada pelo jogador, quanto ser uma das já existentes. [Pré-Requisito: Manejo Especial]

## HABILIDADES DE 16º NÍVEL

### CRÍTICO APERFEIÇOADO

Seu senso de combate se torna ainda mais afiado e letal, encaixando críticos com maior facilidade. A margem do seu acerto crítico reduz em dois números, ao invés de um. [Pré-Requisito: Crítico Melhorado]

### MESTRE PISTOLEIRO

Em suas mãos, as armas podem extrair todo o seu potencial, agora sendo as ferramentas de um mestre. Fazer uma arma emperrada funcionar novamente se torna uma ação de movimento e sua margem de crítico com armas de fogo aumenta em 1. [Pré-Requisito: Pistoleiro Avançado]

### SINCRONIA PERFEITA

Você está em perfeita sincronia com suas armas, as quais se tornam uma parte do seu corpo, deixando-o ainda mais livre. O alcance adicional concedido por Extensão do Corpo aumenta para 3 metros e recebe vantagem em testes para evitar ser desarmado. [Pré-Requisito: Extensão do Corpo]

### MESTRE DA POSTURA

Você se torna um mestre completo das posturas, dominando-as de uma maneira que poucos são capazes, até mesmo as mesclando. Quando entrar em postura, você pode assumir duas posturas ao mesmo tempo, recebendo os benefícios de ambas. [Pré-Requisito: Assumir Postura]

## ASSUMIR POSTURA

Ao obter esta habilidade, você aprende uma das oito posturas de combate, às quais influenciam grandemente em suas capacidades.

- **Postura do Sol.** Uma postura que foca na ofensiva, sacrificando sua defesa. Enquanto na postura do sol, todos seus ataques recebem +2 para acertar e causam um dado de dano a mais. Entretanto, sua Defesa diminui em 4.
- **Postura da Lua.** Uma postura que foca na defesa, sacrificando sua ofensiva. Enquanto na postura da lua, você recebe +3 de Defesa, você pode usar Andar ou Desengajar como ação livre e pode, como uma reação, reduzir um dano que você receber em um valor igual ao seu nível de personagem. Entretanto, todos seus ataques recebem -4 para acertar e não recebem seu bônus de atributo no dano.
- **Postura da Terra.** Uma postura que foca na resistência e durabilidade. Enquanto na postura da terra você não pode ser movido a força, soma seu bônus de treinamento em rolagens de Fortitude e, no começo do seu turno, você recebe pontos de vida temporários igual ao seu nível de personagem.
- **Postura do Dragão.** Enquanto na postura do dragão, sempre que realizar um ataque, todo inimigo dentro de 1,5 metros do alvo desse ataque deve realizar um TR de Fortitude ou recebe metade do dano que o alvo recebeu.
- **Postura da Fortuna.** Enquanto estiver na postura da fortuna, ao rodar um d20 e conseguir um resultado igual ou menor ao seu bônus de treinamento, você pode escolher o rolar novamente, ficando com o maior resultado. Você pode utilizar este efeito uma quantidade de vezes igual a metade do seu bônus de treinamento por rodada e apenas uma vez no mesmo dado.
- **Postura da Devastação.** Enquanto na postura da devastação, para cada golpe acertado contra o mesmo alvo, você recebe +1 em acerto e ignora 2 de redução de dano, até um máximo igual ao seu bônus de treinamento para o acerto e o dobro dele para a redução de dano. Se você trocar de alvo uma vez, retorna ao zero. **Pré-Requisito:** Nível 6.
- **Postura da Tempestade.** Enquanto na postura da tempestade, sempre que acertar um ataque o alvo realiza um TR de Fortitude, sendo derrubado em uma falha. Caso acerte um ataque em um alvo já caído, ele deve repetir o teste e, caso falhe, fica imóvel até o começo do seu turno. **Pré-Requisito:** Nível 10.
- **Postura do Céu.** Uma postura balanceada, que apenas acentua suas capacidades essenciais. Enquanto na postura do céu, o alcance dos seus ataques é dobrado, você recebe 2 pontos de preparo temporários no começo de todo turno e +2 em todas as suas rolagens de perícia. **Pré-Requisito:** Nível 12.

Entrar em uma postura é uma ação bônus, e ela dura 1 minuto ou até você ser derrubado, ficar incapacitado ou trocar de postura. Você pode ativar suas posturas uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de treinamento. Nos níveis 8 e 16 você aprende outra postura a sua escolha.

## ARTES DO COMBATE

---

**Artes do Combate – Técnicas de Avanço.** Ao obter essa habilidade, você aprende as duas artes do combate abaixo:

- **Avanço Bumerangue.** Ao utilizar a ação Atacar, você pode gastar 3 Pontos de Preparo para saltar na direção de um inimigo dentro de 6 metros e, após encerrar a ação, você retorna para o ponto de partida. Nem o avanço nem o retorno causam ataques de oportunidade. Durante o retorno, você pode gastar 1 Ponto de Preparo para realizar um ataque com uma arma de arremesso ou a distância contra o mesmo alvo.
- **Sombra Descendente.** Como uma Ação Comum, você pode gastar 3 Pontos de Preparo para avançar rapidamente contra um inimigo dentro de 6 metros e realizar um ataque contra ele. Após realizar o ataque, você o utiliza como apoio e se ergue no ar, podendo escolher cair em outro inimigo dentro de 6 metros e realizar um ataque contra ele, caindo em um lugar desocupado dentro de 3 metros do alvo após isso.

**Artes do Combate – Técnicas da Força.** Ao obter essa habilidade, você aprende as duas artes do combate abaixo:

- **Nuvens Espirais.** Como uma Ação Completa, você inicia uma sequência contra um inimigo dentro do alcance da sua arma: você pode realizar até três ataques, gastando 2 Pontos de Preparo para cada um. A cada ataque, o alvo é empurrado 3 metros para qualquer direção, com você o acompanhando, além de cada ataque causar 2d6 de dano Energético adicional.
- **Onda do Dragão.** Quando utilizar a ação Atacar, você pode gastar 5 Pontos de Preparo para receber vantagem neste ataque e, caso acerte, o alvo é empurrado 6 metros para trás, recebe 3d12 de dano Energético adicional e tem metade da sua Redução de Dano ignorada.

**Artes do Combate – Técnicas de Saque.** Ao obter essa habilidade, você aprende as duas artes do combate abaixo:

- **Saque Devastador.** No final do seu turno, você pode gastar 2 Pontos de Preparo para preparar um saque, o qual dura até o começo do seu próximo turno. Caso seja atacado enquanto estiver com o saque preparado, você pode gastar 4 Pontos de Preparo e sua Reação para realizar um ataque contra a criatura atacante. Caso o resultado da sua Jogada de Ataque seja maior do que a da criatura, você anula o ataque dela e acerta o seu, o qual causa 4d10 de dano adicional do mesmo tipo da arma e ignora Redução de Dano. Caso o seu resultado seja menor, você apenas causa o dano comum de um ataque.
- **Saque Trovão.** Como uma Ação Completa, você pode gastar 6 Pontos de Preparo para se mover uma distância igual ao seu Deslocamento e, enquanto se movendo desta maneira, você não recebe ataques de oportunidade e pode realizar um ataque contra todo inimigo que fique dentro de 3 metros de você durante a locomoção.

# ESPECIALISTA EM TÉCNICA

O Especialista em Técnicas se dedica completamente em maximizar o potencial da sua energia amaldiçoada e da sua técnica, recebendo um leque de habilidades que potencializa e otimiza todos os seus Feitiços. Conseguem criar mais habilidades a partir de uma técnica, e alterar os próprios fundamentos do jujutsu, ao dominá-los por completo. Possuem também habilidades que trazem aspectos diferentes, como um leve uso de armas, resistência a partir da energia e conhecimentos aplicados. São estratégicos, imponentes e imprevisíveis.

Bons exemplos de Especialistas em Técnicas são: Satoru Gojo e Ryomen Sukuna.

## CARACTERÍSTICAS DE ESPECIALIZAÇÃO

**Pontos de Vida no Primeiro Nível.** No primeiro nível seu máximo de vida é  $10 + \text{Modificador de Constituição}$ .

**Pontos de Vida em Níveis Subsequentes.** Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em  $1d8 + \text{Modificador de Constituição}$ . Você também pode escolher aumentar em  $5 + \text{Modificador de Constituição}$ , ao invés de rolar.

**Treinamentos.** Armas Simples e Armas a Distância. Um Teste de Resistência entre Astúcia ou Vontade. Duas perícias de Ofício, Feitiçaria, Ocultismo e duas outras perícias quaisquer.

**Pontos de Energia Amaldiçoada.** 6 Pontos de Energia por nível. Um Especialista em Técnica soma seu modificador de atributo de técnica no máximo de energia amaldiçoada.

**Atributos Chave.** Um Especialista em Técnicas pode escolher entre Inteligência ou Sabedoria como atributos para calcular a CD das suas habilidades de especialização.

**Requisitos para Multiclasse.** Inteligência ou Sabedoria 16.

## HABILIDADES BASE DE ESPECIALISTA EM TÉCNICA

No primeiro nível, você recebe a habilidade Domínio dos Fundamentos:

**Domínio dos Fundamentos.** Como um especialista em técnicas, você tem uma maior dominância sobre os fundamentos da energia amaldiçoada e das suas habilidades. Você aprende duas das Mudanças de Fundamento abaixo no **primeiro nível e uma adicional no nível 12**.

- **Feitiço Cruel.** Quando usar um Feitiço que força um Teste de Resistência você pode gastar 1 ponto de energia amaldiçoada para aumentar a CD do teste em 2 ou 2 pontos para aumentar em 4.
- **Feitiço Distante.** Quando usar um Feitiço a distância, você pode gastar 2 pontos de energia amaldiçoada para dobrar seu alcance. Caso seja um Feitiço corpo-a-corpo, você pode gastar 2 pontos de energia para dar um alcance de 9 metros.
- **Feitiço Duplicado.** Uma vez por rodada, quando usar um Feitiço de dano cujo alvo seja apenas uma criatura, você pode gastar pontos de energia para dar um segundo alvo a habilidade. O custo é igual ao dobro do nível do Feitiço (considere 1 para Feitiços nível 0).
- **Feitiço Expansivo.** Quando usar um Feitiço em área, você pode gastar 3 pontos de energia amaldiçoada aumentar a área em um valor igual a metade da área ( $1,5x$  do total).



- **Feitiço Potente.** Quando usar um Feitiço de dano, você pode gastar 2 pontos de energia amaldiçoada e rolar novamente uma quantidade de dados de dano igual ao seu modificador de Inteligência ou Sabedoria, utilizando os melhores resultados.
- **Feitiço Preciso.** Quando usar um Feitiço que utilize um teste de ataque, você pode gastar 1 ponto de energia amaldiçoada para receber +2 de acerto ou 2 pontos de energia amaldiçoada para receber +4 de acerto.
- **Feitiço Rápido.** Uma vez por rodada, quando for utilizar um Feitiço cuja conjuração seja uma Ação Completa ou Comum, você pode gastar PE para reduzir seu custo em ação em um (Completa para Comum ou Comum para Bônus). O custo é igual ao dobro do nível do Feitiço (considere 1 para Feitiços nível 0). **Pré-Requisito:** Nível 6.

No primeiro nível você também recebe a habilidade Conjuração Aprimorada:

**Conjuração Aprimorada.** Todos podem utilizar Feitiços, mas você consegue os aprimorar e extrair um maior potencial. Sempre que utilizar um Feitiço que cause dano, você soma um bônus ao total de dano causado baseado no nível do Feitiço, de acordo com a tabela abaixo. Além disso, **você passa a receber novos Feitiços em todo nível, ao invés de apenas nos níveis pares.**

NÍVEL DA HABILIDADE	BÔNUS DE DANO
Nível 1	Modificador de Atributo
Nível 2	Modificador de Atributo
Nível 3	Dobro do Modificador de Atributo
Nível 4	2x Mod. de Atributo + Nível de Personagem
Nível 5	2x Mod. de Atributo + 2x Nível de Personagem
Técnica Máxima	3x Mod. de Atributo + 3x Nível de Personagem

No quarto nível você recebe a habilidade Adiantar a Evolução:

**Adiantar a Evolução.** Focado em sua técnica, você consegue adiantar a evolução das suas habilidades. Ao invés de seguir o padrão para conseguir Feitiços de nível superior, com o aumento de treinamento, você segue o seguinte padrão: no nível 4, você recebe acesso a Feitiços nível 2; no nível 7, você recebe acesso a Feitiços nível 3; no nível 11, você recebe acesso a Feitiços nível 4; no nível 15, você recebe acesso a Feitiços nível 5.

**No nível 9,** você recebe a habilidade Teste de Resistência Mestre:

**Teste de Resistência Mestre.** Você se torna treinado em um segundo teste de resistência e mestre no concedido pela sua especialização.

**No nível 10**, você recebe a habilidade Foco Amaldiçoado:

**Foco Amaldiçoado.** Durante seu desenvolvimento, você se foca em certos aspectos do funcionamento da energia amaldiçoada, podendo escolher entre um dos três focos:

- **Destruição.** Todo Feitiço que você conjurar causa +1 de dano para cada dado rolado nela. Além disso, sempre que causar dano com um Feitiço ou aptidão amaldiçoada, você soma o seu bônus de treinamento no total de dano.
- **Economia.** O custo de todos os seus Feitiços é reduzido em 2, podendo reduzir o custo dos Feitiços nível 1 para 0. Além disso, você passa a somar o seu bônus de treinamento no seu máximo de energia amaldiçoada.
- **Refino.** Você recebe uma Aptidão Amaldiçoada ou Feitiço adicional a sua escolha. Além disso, você passa a somar metade do seu bônus de treinamento no cálculo de todas as suas CDs e em jogadas de ataque amaldiçoado.

**No nível 20**, você recebe a habilidade O Honrado:

**O Honrado.** Entre os céus e a terra, você sozinho é o honrado, com um controle de energia amaldiçoada insuperável. Feitiços de nível 1, 2 e 3 tem o seu custo reduzido pela metade; a CD de todos seus Feitiços e Aptidões Amaldiçoadas aumenta em 5 e você recebe +5 em rolagens de ataque para Feitiços e Aptidões Amaldiçoadas.

## TABELA DE NÍVEL DO ESPECIALISTA EM TÉCNICA

NÍVEL	GANHOS DO NÍVEL
1º	Habilidade Base – Domínio dos Fundamentos e Conjuração Aprimorada
2º	Habilidade de Especialista em Técnicas
3º	Habilidade de Especialista em Técnicas
4º	2 Pontos de Atributo, Adiantar Evolução, Habilidade de Especialista em Técnicas
5º	Habilidade de Especialista em Técnicas
6º	Habilidade de Especialista em Técnicas
7º	Habilidade de Especialista em Técnicas
8º	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnicas
9º	Habilidade de Especialista em Técnicas
10º	Foco Amaldiçoado, Habilidade de Especialista em Técnicas
11º	Habilidade de Especialista em Técnicas
12º	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnicas
13º	Habilidade de Especialista em Técnicas
14º	Habilidade de Especialista em Técnicas
15º	Habilidade de Especialista em Técnicas
16º	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnicas
17º	Habilidade de Especialista em Técnicas
18º	Habilidade de Especialista em Técnicas
19º	Habilidade de Especialista em Técnicas
20º	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnicas, O Honrado

Ao invés de uma Habilidade de Especialista em Técnica, você pode escolher receber um talento.

Sempre que subir de nível, você recebe também uma aptidão amaldiçoada.

No 10º nível você se torna mestre em uma perícia a sua escolha.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de treinamento aumenta em +1.

# **HABILIDADES DO ESPECIALISTA EM TÉCNICAS**

---

No 2º nível e a cada nível seguinte, você recebe uma habilidade de especialista em técnicas a sua escolha. Você deve atender a qualquer pré-requisito para poder obter a habilidade.

## **HABILIDADES DE 2º NÍVEL**

---

### **ABASTECIDO PELO SANGUE**

O sangue de seus inimigos também é capaz de o abastecer, trazendo mais energia amaldiçoada. Quando um inimigo morre dentro de 12 metros de você, você pode usar sua reação para recuperar uma quantidade de energia amaldiçoada igual ao seu modificador de Inteligência ou Sabedoria, ao absorver os vestígios de sua energia. Você pode realizar essa ação uma vez por descanso longo. No nível 8 aumenta para duas vezes e no nível 16 para três vezes.

### **CONHECIMENTO APLICADO**

Sendo um especialista em técnicas, você as conhece muito bem e consegue aplicar esse conhecimento de maneira defensiva contra outros usuários de técnica. Sempre que for realizar um teste de resistência contra o efeito de um Feitiço, você pode gastar pontos de energia amaldiçoada igual a metade do seu bônus de treinamento para receber um bônus: para cada ponto gasto, você adiciona +2 no teste de resistência.

### **CONJURAÇÃO DEFENSIVA**

Após uma conjuração, você mantém parte da energia amaldiçoada como um revestimento em seu corpo. Ao usar um Feitiço, você pode gastar 2 PE para, até o começo do seu próximo turno, receber um bônus em Defesa e um valor em RD igual ao nível do Feitiço usado.

### **ECONOMIA DE ENERGIA**

Enquanto descansando você armazena parte de sua energia em uma economia reserva. Após um descanso curto, sua reserva é igual a 1d4, após um descanso longo esse valor é 1d6, aumentando em um dado a cada 5 níveis. Como uma ação comum, você pode adicionar a energia da reserva no seu valor atual. A economia não acumula.

### **EXPLOSÃO ENCADEADA**

Um bom desempenho em uma conjuração o permite aumentar o poder destrutivo, encadeando a força. Ao rolar o dano máximo em um dado de dano de um Feitiço de dano, você rola mais um dado de dano de mesmo valor, adicionando o resultado ao total de dano. Tal habilidade funciona apenas uma vez por dado do Feitiço: caso role-se um dado adicional por causa de Explosão Encadeada, e tal seja dano máximo, não se ativa novamente.

### **FINTA AMALDIÇOADA**

Você é capaz de enganar com falsas conjurações de técnica. Você pode utilizar Fintar com seu atributo-chave ao invés de Presença e os efeitos de Desprevenido por fintar são aplicados na sua próxima conjuração de Feitiço.

### **MENTE PLÁCIDA**

Sua mente é sempre plácida, dificultando que sua concentração seja quebrada. Quando realizar um teste para manter concentração, você pode gastar 1 ponto de energia para receber um bônus de +3 ou 2 pontos de energia para receber +5, e a Classe de Dificuldade sempre será reduzida em um valor igual ao seu modificador de Inteligência ou sabedoria.

### **NOVA HABILIDADE**

Uma nova ideia surge em sua mente, a qual você transforma em uma habilidade inédita. Ao obter esta habilidade, você pode imediatamente criar dois novos Feitiços ou três variações de liberação. Você pode pegar essa habilidade repetidas vezes.

### **PERTURBAÇÃO AMALDIÇOADA**

Energia amaldiçoada é energia negativa, e você consegue extraí-la para prejudicar o inimigo. Como uma ação comum, você pode gastar 2 pontos de energia amaldiçoada para perturbar uma criatura dentro de 9 metros, a qual deve realizar um TR de Vontade. Caso a criatura falhe, ela receberá um prejuízo em rolagens igual ao seu modificador de Inteligência ou Sabedoria; caso a criatura suceda, esse prejuízo é apenas metade do bônus escolhido. A perturbação dura por uma quantidade de rolagens igual ao seu bônus de treinamento.

### **REAÇÃO RÁPIDA**

Você sempre reage rápido quando uma situação de combate começa. Você passa a adicionar seu modificador de Inteligência ou Sabedoria no seu bônus de iniciativa.

### **REFORÇO AMALDIÇOADO**

Você reforça suas habilidades, tornando mais difícil resistir a elas. Sua CD de Especialização e Amaldiçoada aumenta em +2. No nível 10, esse aumento se torna +3 e no nível 20, se torna +4.

### **SOBRECARREGAR**

Focando em sobrealarcarregar suas habilidades, você pode consumir energia para deixar quase impossível de resistir. Quando usar um Feitiço que força um teste de resistência você pode gastar pontos de energia amaldiçoada igual ao seu bônus de treinamento para aumentar a dificuldade do teste. Para cada ponto gasto, a dificuldade aumenta em 1.

### **TÉCNICAS DE COMBATE**

Você decide se versar em técnicas essenciais de combate, em busca de conseguir se defender em casos extremos. Você pode escolher duas armas quaisquer para se tornar treinado, caso não tenha, e para poder utilizar Inteligência ou Sabedoria nas jogadas de ataque e dano enquanto as manejando.

### **ZELO RECOMPENSADOR**

O seu zelo diante si mesmo é recompensador: sempre que você suceder em um teste de resistência para evitar o efeito de um Feitiço, você recebe 1 ponto de energia amaldiçoada temporário. A partir do nível 14 você passa a receber 2 pontos temporários, ao invés de 1.



## HABILIDADES DE 4º NÍVEL

### ATÉ A ÚLTIMA GOTA

Você vai sempre utilizar até a última gota de energia amaldiçoada que houver em seu corpo. Uma vez por descanso longo, caso esteja com menos da metade do seu máximo de energia amaldiçoada, você pode usar uma ação comum para recuperar  $1d4 +$  seu modificador de Int/Sab em pontos de energia, aumentando em um dado a cada 5 níveis. Entretanto, é um processo exaustivo, e você recebe um ponto de exaustão após usar essa habilidade.

### CICLAGEM MALDITA

Alternar entre suas habilidades permite que você encaixe cada uma de maneira diferente, beneficiando a ciclagem. Quando utilizar um Feitiço de dano diferente do último Feitiço que você utilizou anteriormente, ele causa uma quantidade de dados de dano adicionais igual a metade do seu bônus de treinamento.

### DETERMINAÇÃO ENERGIZADA

A partir da energia, você consegue criar uma determinação superior para a sua mente, acelerando-a ou reforçando-a. Quando fizer um teste de resistência de Astúcia ou de Vontade, você pode pagar 1 ponto de energia amaldiçoada para receber vantagem no teste, aumentando em +1PE para cada teste após o primeiro, na mesma rodada.

### ENERGIA FOCALIZADA

Você foca a sua energia em algum aspecto do seu corpo, assim potencializando alguma resistência sua. Você escolhe uma perícia de Teste de Resistência (Fortitude, Reflexos, Astúcia e Vontade) para ter metade do seu modificador de Sabedoria ou Inteligência somado a rolagens dela.

### ENERGIA INACABÁVEL

Você aumenta ainda mais a quantidade de energia amaldiçoada que você possui. Seu máximo de energia amaldiçoada aumenta em um valor igual a metade do seu nível de Especialista em Técnicas.

### EPIFANIA AMALDIÇOADA

Ao desvendar mais da energia amaldiçoada, você obtém uma nova capacidade envolvendo-a. Ao obter essa habilidade, você aprende uma Aptidão Amaldiçoada. No nível 12 você recebe outra aptidão amaldiçoada.

### EXPLOSÃO DEFENSIVA

Reagindo a um ataque com uma grande explosão de energia amaldiçoada, você consegue reduzir os danos dele. Como uma Reação, quando for atingido por um ataque corpo a corpo, você pode gastar até uma quantidade de PE igual ao seu bônus de treinamento: para cada PE gasto, você reduz o dano em 5 e empurra o atacante em 3 metros para longe de si. [Pré-Requisito: Aptidão Cobrir-se]

### FEITIÇO FAVORITO

Um dos seus Feitiços é o seu favorito, sendo levado para um nível superior de maneira natural. Ao obter esta habilidade, escolha um Feitiço: ele recebe uma Melhoria de Ritual permanente, a qual não pode ser alterada após escolhida. A Melhoria concedida por esta habilidade contabiliza como um efeito já aplicado ao realizar um ritual.

### FEITIÇOS REFINADOS

Seus Feitiços como um todo são refinados pelo seu controle de energia, sendo mais difícil resistir a eles. Você passa a somar metade do seu bônus de treinamento no cálculo de CD dos seus Feitiços e Aptidões Amaldiçoadas.

### MOVIMENTOS IMPREVISÍVEIS

Você aprende a se mover de maneira imprevisível, dificultando tentativas de ataque contra você. Você pode adicionar seu modificador de Inteligência ou de Sabedoria na sua Defesa, limitado pelo seu nível.

### NATURALIDADE COM RITUAIS

Realizar rituais se torna algo mais natural para sua mente, permitindo-o colocar o raciocínio acima da agilidade. Você pode utilizar Inteligência no lugar de Destreza em testes de Prestidigitação para realizar rituais. [Pré-Requisito: Treinado em Prestidigitação]

## **PREPARAÇÃO DE TÉCNICAS**

Você consegue preparar habilidades para assim economizar energia ao usá-las. Você pode preparar dois Feitiços por descanso longo, para conjurar com custo reduzido pela metade, na primeira vez que as usar. O nível do Feitiço deve ser um; no nível 5, você pode preparar Feitiços de nível dois; no nível 12 você pode preparar Feitiços de nível três; no nível 16 você pode preparar Feitiços de nível quatro e no nível 20 você pode preparar Feitiços de nível cinco.

## **OLHAR PRECISO**

Sua visão é precisa e, consequentemente, sua mira também. Você recebe um bônus de +2 em rolagens de ataque para Feitiços e aptidões amaldiçoadas. A cada 4 níveis, esse bônus aumenta em +1.

## **SACRIFÍCIO PELA ENERGIA**

Você é capaz de até mesmo sacrificar a sua própria vida para conseguir mais energia amaldiçoada, em casos de urgência. Você pode se infligir dano para recuperar energia amaldiçoada. Para cada 6 de dano que você causar a si mesmo, você recupera 2 pontos de energia amaldiçoada. Os pontos de vida perdidos por meio desta habilidade não podem ser restaurados até o final do próximo descanso, e qualquer cura que fosse restaurar vida além desse novo limite, é reduzida pela metade e transformada em pontos de vida temporários. Caso cause dano a si mesmo igual ou superior a metade da sua vida máxima, você recebe 1 ponto de exaustão.

## **VERSATILIDADE EM FUNDAMENTOS**

Além de dominar, você também é versátil no que se diz os fundamentos das técnicas. Durante um descanso curto, você pode alterar quais Mudanças de Fundamentos você possui, até um limite de trocas igual a metade do seu bônus de treinamento. Em um descanso longo, este limite de trocas se torna seu bônus de treinamento.



## HABILIDADES DE 6º NÍVEL

### BASTIÃO INTERIOR

Com uma mente convicta e resistente, você transforma seu interior em um bastião. Você recebe vantagem para resistir às condições amedrontado, desorientado e enfeitiçado. [Pré-Requisito: Treinado em Vontade]

### COMBATE AMALDIÇOADO

Ampliando no uso de armas corpo-a-corpo, você assume um estilo de combate amaldiçoado que a incorpora no uso da sua energia. Todo ataque feito com uma arma com a qual você se tornou treinado graças a Técnicas de Combate causa dano adicional igual ao seu bônus de treinamento. Você pode também gastar 2 pontos de energia amaldiçoada para que a arma em sua posse cause dano como se fosse um nível de dano acima durante todo o combate. [Pré-Requisito: Técnicas de Combate]

### CORRECÃO

Você consegue se corrigir caso esteja para perder o foco. Uma vez por rodada, quando você for perder a concentração em um Feitiço, você pode gastar pontos de energia amaldiçoada igual ao nível do Feitiço para evitar perder a concentração nele.

### DOMINÂNCIA EM FEITIÇO

Você usa tanto um Feitiço da sua técnica que você passa a dominar ele completamente e otimizar seu uso ao máximo. O custo de um Feitiço a sua escolha diminui em um valor igual a metade do nível dele, arredondado para cima.

### ELEVAR APTIDÃO

Como um mestre em técnicas jujutsu no geral, você eleva seu nível em uma das aptidões. Ao obter esta habilidade, você aumenta um dos seus Níveis de Aptidão em 1. Você pode pegar esta habilidade uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de treinamento.

### ESPECIALIZAÇÃO

Você aprimora seus conhecimentos, tornando-se exímio em certas perícias. Ao obter esta habilidade, você se torna mestre em 3 perícias nas quais você seja treinado, a sua escolha.

### INCAPAZ DE FALHAR

Sua maestria sobre as aptidões torna mais difícil falhar. Ao realizar uma rolagem de aptidão amaldiçoada, exceto com Aptidões de Domínio, você pode gastar 2 pontos de energia amaldiçoada para adicionar um valor igual ao seu modificador de Inteligência ou Sabedoria no resultado. Você só pode utilizar esta habilidade uma vez por Aptidão usada na rodada.

### MENTE REPARTIDA

Você é capaz de repartir sua mente em duas seções. Você pode se manter concentrando em duas fontes diferentes simultaneamente.

### NÍVEL PERFEITO

Você escolhe um nicho de feitiços para ser aprimorada. Todos os seus Feitiços de um nível a sua escolha têm a CD de resistência aumentada em 2. Nos níveis 12 e 18 você pode escolher outro nível de Feitiço para ter a CD aumentada em 2.

### PASSO RÁPIDO

Você se move agilmente, preparado para se afastar caso necessário. Quando um inimigo se aproxima de você e você entra no alcance corpo a corpo dele, você pode, como uma reação, afastar-se em uma distância igual a metade do seu movimento. Tal movimento não permite um ataque de oportunidade.

### POTÊNCIA CONCENTRADA

Quando for disparar uma manifestação de sua técnica, você é capaz de se preparar e concentrar para aumentar o poder. Uma vez por rodada, você pode gastar uma Ação de Movimento para fazer com que seu próximo Feitiço de dano com alvo único cause dano adicional igual a 5 multiplicado pelo nível do Feitiço.

### RITUALISTA

Você é familiar com a aplicação de rituais em suas conjurações, conseguindo ampliar a capacidade deles. Você recebe um bônus de +2 em testes para realizar Conjuração em Ritual e, uma quantidade de vezes igual a metade do seu bônus de treinamento, por Descanso Longo, você pode optar por colocar 1 melhoria adicional nela.

## HABILIDADES DE 8º NÍVEL

### EXPANSÃO DOS FUNDAMENTOS

Você expande seu domínio sobre os fundamentos, versando-se em novas maneiras de modificar as técnicas. Ao obter esta habilidade, você aprende mais uma Mudança de Fundamento. No nível 12, você aprende outro adicional.

### FÍSICO AMALDIÇOADO DEFENSIVO

Reconhecendo o potencial da energia amaldiçoada para o proteger, você foca nessa aplicação, tornando-se mais capaz de resistir. A quantidade de PEs que você pode gastar com a aptidão Cobrir-se aumenta em 2. Caso possua Cobertura Avançada, aumenta em +1. [Pré-Requisito: Aptidão Cobrir-se]

### IMBUIR COM TÉCNICA

Você se torna capaz de imbuir armas com a sua própria técnica, potencializando-as grandemente. Quando for utilizar um Feitiço de dano, que não seja de um tipo especial ou em área, você pode, como uma Ação Bônus, gastar 2 PE adicionais para a imbuir em uma arma que esteja manejando, desde que seja treinado com a arma e o Feitiço seja uma Ação Comum ou inferior. Se acertar o ataque, além de causar dano, você causa o efeito do Feitiço, como após ataque. Caso o Feitiço seja de TR, não será necessário um teste para efeito, aplicando-o diretamente, com exceção de Condições, que ainda irão exigir um TR. [Pré-Requisito: Combate Amaldiçoado]

### LIBERAÇÕES EXPANDIDAS

Você encontra maneiras de ter um repertório de liberações máximas maior. Ao obter esta habilidade, você recebe uma Liberação Máxima adicional. Nos níveis 12 e 16 você recebe mais uma liberação máxima.

### MIRA APERFEIÇOADA

Sua mira para feitiços é mais afiada, permitindo-o acertar com maior precisão diante preparo. Você pode utilizar Mirar para jogadas de ataque amaldiçoado e recebe a Mudança de Fundamento Técnica Precisa. Caso já possua Técnica Precisa, o bônus conferido por ela aumenta em +1. [Pré-Requisito: Olhar Preciso]

### PRIMEIRO DISPARO

Quando um combate se inicia, você é o primeiro a disparar. Durante a rolagem da iniciativa, você pode usar uma habilidade cujo custo de tempo seja Ação Bônus ou Ação Livre. [Pré-Requisito: Treinado em Reflexos]

### REVESTIMENTO CONSTANTE

Seu corpo está constantemente revestido com a sua energia amaldiçoada. Você recebe redução de dano contra todos os tipos, exceto na alma, igual ao seu bônus de treinamento. [Pré-Requisito: Aptidão Cobrir-se]

### SUSTENTAÇÃO AVANÇADA

Seu corpo agora é capaz de dividir a liberação de energia entre dois feitiços diferentes. Você pode manter um feitiço sustentado adicional e, no começo do combate, pode ativar um feitiço sustentado à sua escolha como Ação Livre, desde que ele possua um custo de Ação Bônus ou inferior.



## HABILIDADES DE 10° NÍVEL

### DESTRUÇÃO AMPLA

Quanto mais você conseguir abranger em sua conjuração, mais você é capaz de destruir. Quando utilizar um Feitiço em área, ela causa 5 de dano adicional para cada criatura além da primeira que estiver sendo afetada por ela.

### DESTRUÇÃO FOCADA

Ao invés de espalhar a destruição, você a foca em um único ponto ou criatura. Quando utilizar um Feitiço de dano de alvo único, ela ignora RD igual ao seu Modificador de Inteligência ou Sabedoria e tem seu dano aumentado em uma quantidade de dados igual a metade do seu bônus de treinamento.

### ECONOMIA DE ENERGIA AVANÇADA

Sua economia reserva se torna ainda maior, expandindo seu estoque. Os dados da energia colocada na economia aumentam para d6 em um descanso curto e d8 em um descanso longo. Colocar energia da economia no estoque atual agora é uma ação bônus. [Pré-Requisito: Economia de Energia]

### SENTIDOS AGUÇADOS

O domínio sobre a energia aguça seus sentidos ao limite, transformando-o em alguém que não deixa nenhum detalhe escapar, nem mesmo nos mínimos movimentos e mudanças. Sua atenção aumenta em um valor igual a metade do seu bônus de Inteligência ou Sabedoria, e você adiciona o mesmo bônus a rolagens de Percepção. Além disso, você pode gastar 2 pontos de energia para, ao estar no ar, se manter estável nele, de pé, usando dos seus sentidos para perceber o ar como uma plataforma. [Pré-Requisito: Mestre em Percepção]

## HABILIDADES DE 12° NÍVEL

### ESGRIMISTA JUJUTSU

Mesclando técnicas de combate e feitiçaria ao máximo, você se torna digno de ser visto como um esgrimista jujutsu. Quando utilizar Combate Amaldiçoado, você pode também utilizar um Feitiço Auxiliar tendo você mesmo como alvo, desde que seu custo padrão seja uma Ação Bônus. [Pré-Requisito: Combate Amaldiçoado]

### EXPANSÃO MAESTRAL

Você pode utilizar expansões de domínio possuindo apenas uma mão livre e ataques a distância não causam ataques de oportunidade contra você enquanto expandindo. [Pré-Requisito: Aptidão Expansão de Domínio Completa]

### EXPLOSÃO MÁXIMA

O potencial de aumento para o poder destrutivo de suas técnicas é ainda maior, levando-o ao máximo. Para cada resultado máximo que conseguir, além de rolar um dado adicional, você soma +4 ao total de dano. [Pré-Requisito: Explosão Encadeada]

### MESTRE DAS APTIDÕES

Você é um mestre no uso das aptidões amaldiçoadas, conseguindo reservar um pouco do seu potencial para elas. No começo de toda rodada, você recebe PE temporários igual a metade do seu Bônus de Treinamento, os quais podem ser utilizados exclusivamente no uso de Aptidões Amaldiçoadas. Estes pontos não podem acumular, mas são contabilizados separadamente de outros PEs temporários.

### VERSATILIDADE AMPLIADA

Ser versátil no uso dos próprios feitiços é uma grande vantagem, e você decide investir nela. Todos seus Feitiços recebem 1 variação de liberação e você pode escolher um deles para ter uma variação de cada nível que você possua acesso.

## **HABILIDADES DE 16º NÍVEL**

---

### **MANIPULAÇÃO PERFEITA**

Seu conhecimento sobre a manipulação de energia é melhorado, permitindo que você escolha uma quantidade de Feitiços igual ao seu bônus de treinamento para terem seu custo reduzido em um valor igual a metade dele. **[Pré-Requisito: Dominância em Habilidade]**

### **SUSTENTAÇÃO MESTRE**

Com o passar do tempo, você descobriu novas formas de como dispersar energia pelo seu corpo, conseguindo sustentar mais feitiços e com maior eficiência. Você pode manter três feitiços sustentados ao invés de dois. Além disso, seu custo para sustentar feitiços é diminuído em 1, com um mínimo de 1. **[Pré-Requisito: Sustentação Avançada]**

# CONTROLADOR

O Controlador é uma especialização cujo propósito é controlar invocações, desenvolvendo-as e conseguindo extrair todo o potencial de shikigamis ou corpos amaldiçoados, com habilidades especiais e únicas para eles. Conseguem também focar em certos caminhos diferentes, mas que dependem de ter suas invocações por perto, como atacar junto delas, ser protegido por elas ou as proteger para que durem mais em combate. São dominantes, criativos e impactantes no campo de batalha, controlando-o.

Bons exemplos de Controladores são: Megumi Fushiguro, Kokichi Muta e Suguru Geto.

## CARACTERÍSTICAS DE ESPECIALIZAÇÃO

**Pontos de Vida no Primeiro Nível.** No primeiro nível seu máximo de vida é  $10 + \text{Modificador de Constituição}$ .

**Pontos de Vida em Níveis Subsequentes.** Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em  $1d8 + \text{Modificador de Constituição}$ . Você pode escolher aumentar em  $5 + \text{Modificador de Constituição}$ , ao invés de rolar.

**Treinamentos.** Armas Simples e Armas a Distância. Um Teste de Resistência entre Astúcia ou Vontade. Uma perícia de Ofício, Percepção, Persuasão e outras duas perícias quaisquer.

**Pontos de Energia Amaldiçoada.** 5 pontos de energia por nível. Um Controlador soma seu modificador de atributo de técnica no máximo de energia amaldiçoada.

**Atributos Chave.** Um Controlador pode escolher entre Presença ou Sabedoria como atributos para calcular a CD das suas habilidades de especialização.

**Requisitos para Multiclasse.** Presença ou Sabedoria 16.

## HABILIDADES BASE DE CONTROLADOR

No primeiro nível, você recebe a habilidade Treinamento em Controle:

**Treinamento em Controle.** Você é treinado para controlar Invocações com maior eficiência. Ao obter esta habilidade, você:

- Recebe duas Invocações iniciais, as quais podem ser tanto shikigamis quanto corpos amaldiçoados. Nos níveis 3, 6, 9, 10, 12, 15 e 18 você recebe uma Invocação adicional.
- A quantidade de Invocações que você pode manter ativas em campo aumenta em 1.
- Nos níveis 6, 12 e 18 a quantidade de comandos que você realiza com uma Ação Comum e Bônus aumenta em um (no nível 6, uma Ação Comum permitiria duas Invocações realizarem uma ação complexa ou uma Invocação realizar duas ações complexas).



**No nível 4**, você recebe a habilidade Controle Aprimorado:

**Controle Aprimorado.** Você é naturalmente mais capaz em comandar invocações, aprimorando o desempenho e aplicação delas. Suas invocações recebem um bônus em testes que realizarem igual a +2, aumentando em +1 para cada grau acima do quarto (+3 para terceiro, +4 para segundo etc.) Além disso, você pode utilizar Aptidões Amaldiçoadas das categorias Controle e Leitura a partir de suas Invocações, fazendo com que elas recebam os efeitos, como o aumento de dano de Canalizar em Golpe; entretanto, não é possível utilizar Punho Divergente e Emoção da Pétala Decadente a partir de Invocações.

**No nível 6**, você recebe a habilidade Apogeu:

**Apogeu.** Você começa a encontrar o caminho que deseja seguir como um controlador, especializando-o em um estilo específico de controle. Escolha entre:

- **Controle Concentrado.** Você opta por concentrar suas forças e foco em uma única invocação, a qual sozinha se torna uma arma absoluta. Ao invés de invocar/ativar duas invocações como uma ação bônus, você pode invocar apenas uma como ação livre.
- **Controle Disperso.** Você prefere controlar diversas invocações, mantendo a quantidade sempre em número superior. O número de invocações que você pode manter ativas em campo aumenta em 1, assim como a quantidade que você pode invocar/ativar com uma ação aumenta em 1. Além disso, você recebe acesso à ação Criar Horda (p.259). A partir do nível 12, o número de invocações que você pode manter ativas em campo e invocar/ativar com uma ação aumenta em 1, assim como você pode criar duas hordas como parte de uma mesma ação de Criar Horda.
- **Controle Sintonizado.** Você prefere ficar em sintonia com suas invocações, não deixando que apenas elas lутem sozinhas. Uma vez por rodada, quando uma invocação em campo realizar um ataque contra um alvo dentro do seu alcance, você pode pagar 2PE para, como uma Ação Livre, realizar um ataque contra o mesmo alvo. Além disso, para cada invocação que possua em campo, você recebe +1 em acerto e dano, com elas te auxiliando.

**No nível 9**, você recebe a habilidade Teste de Resistência Mestre:

**Teste de Resistência Mestre.** Você se torna treinado em um segundo teste de resistência e mestre no concedido pela sua especialização.

**No nível 10**, você recebe a habilidade Reserva para Invocação:

**Reserva para Invocação.** Você cria uma reserva dedicada para invocar ou ativar as suas invocações. Uma vez por descanso curto, você pode optar por usar a ação Invocar para trazer duas invocações com o custo reduzido pela metade ou uma invocação sem custo. Caso utilize esta habilidade para Criar Horda, o custo total dela é reduzido pela metade.

**No nível 20**, você recebe a habilidade Ápice do Controle:

**Ápice do Controle.** Você alcançou o ápice do controle, levando além do limite a arte de ter invocações e as controlar, sendo uma presença única no mundo. Suas invocações recebem duas ações/características adicionais, as quais não influenciam no custo delas; você passa a poder invocar ou ativar suas invocações como uma ação livre (caso ela já pudesse ser invocada como Ação Livre, ela tem seu custo reduzido em 2 PE). Além disso, conhecendo bem as táticas para utilizar invocações, você consegue prever parte dos movimentos delas: invocações de outras criaturas possuem desvantagem para realizar ações ofensivas contra você.

## TABELA DE NÍVEL DO CONTROLADOR

NÍVEL	GANHOS DO NÍVEL
<b>1º</b>	Habilidade Base – Treinamento em Controle
<b>2º</b>	Habilidade de Controlador
<b>3º</b>	Habilidade de Controlador
<b>4º</b>	2 Pontos de Atributo, Controle Aprimorado, Habilidade de Controlador
<b>5º</b>	Habilidade de Controlador
<b>6º</b>	Apogeu, Habilidade de Controlador
<b>7º</b>	Habilidade de Controlador
<b>8º</b>	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Controlador
<b>9º</b>	Habilidade de Controlador
<b>10º</b>	Reserva para Invocação, Habilidade de Controlador
<b>11º</b>	Habilidade de Controlador
<b>12º</b>	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Controlador
<b>13º</b>	Habilidade de Controlador
<b>14º</b>	Habilidade de Controlador
<b>15º</b>	Habilidade de Controlador
<b>16º</b>	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Controlador
<b>17º</b>	Habilidade de Controlador
<b>18º</b>	Habilidade de Controlador
<b>19º</b>	Habilidade de Controlador
<b>20º</b>	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Controlador, Ápice do Controle

Ao invés de uma Habilidade de Controlador, você pode escolher receber um talento.

Sempre que subir de nível, você recebe também uma aptidão amaldiçoada.

No 10º nível você se torna mestre em uma perícia a sua escolha.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de treinamento aumenta em +1.

# HABILIDADES DO CONTROLADOR

No 2º nível e a cada nível seguinte, você recebe uma habilidade de controlador a sua escolha. Você deve atender a qualquer pré-requisito para poder obter a habilidade.

## HABILIDADES DE 2º NÍVEL

### ACELERAÇÃO

Estimulando-as com seus comandos, você é capaz de forçar uma aceleração maior em invocações. Uma vez por rodada, você pode fazer com que uma Invocação se mova duas vezes ao invés de uma.

### CAMUFLAGEM APRIMORADA

Você consegue se mesclar no meio das suas invocações, camuflando-se. Você pode, como uma Ação Comum, camuflar-se em meio as suas invocações adjacentes a você: para cada Invocação, todo ataque feito contra você tem 10% de chance de errar (1 em 1d10). Essa camuflagem dura até que não haja mais invocações adjacentes, e a chance de erro é diminuída conforme as invocações deixam de estar adjacentes.

### CHAMADO DESTRUIDOR

Um acerto preciso de uma invocação incentiva as outras a acompanhar, como um chamado destrutivo. Quando uma das suas invocações conseguir um acerto crítico em uma ação de ataque você pode, como uma Ação Livre, pagar 2 PE para fazer com que uma das suas invocações adjacentes ataque o mesmo alvo que recebeu o crítico.

### COMPANHEIRO AMALDIÇOADO

Uma das suas invocações se torna seu companheiro, tornando-se mais capaz de ajudar. Escolha uma invocação sua: ela se torna o seu companheiro amaldiçoado. Uma vez por rodada, a invocação escolhida pode utilizar Apoiar como Ação Livre. Durante um descanso ou interlúdio, você pode alternar a invocação que é seu companheiro amaldiçoado, caso a invocação escolhida anteriormente tenha sido exorcizada.

### DOR PARTILHADA

Você e uma invocação conseguem criar um laço para partilhar dor, e isso pode acabar amenizando-a. Quando utilizar a ação Invocar, você pode escolher formar um laço com uma delas: caso você e a invocação escolhida com o laço fossem receber quantidades diferentes de dano de uma mesma habilidade em área, ambos recebem o menor entre os dois valores de dano.

### FRENESI DA INVOCAÇÃO

Você consegue fazer com que suas invocações se rendam a um frenesi brutal, mas arriscado. Uma vez por rodada, quando uma invocação realizar uma ação de ataque, você pode fazer com que ela realize essa ação duas vezes, ao invés de uma; com exceção de Ações com Custo. Mas, por uma rodada, ataques contra ela terão vantagem e ela terá a sua Defesa reduzida em 5 e -5 em testes de resistência.

### GUARDA VIVA

Suas invocações atuam como uma guarda viva para você, auxiliando em sua defesa. Para cada Invocação que estiver dentro de 3 metros de você, sua Defesa aumenta em 1.

### INVOCAÇÕES MÓVEIS

Você prepara suas invocações para se moverem com mais velocidade. O Deslocamento de todas suas Invocações aumenta em 1,5 metros. Nos níveis 6, 12 e 18 elas recebem +1,5 metros.

### INVOCAÇÕES RESISTENTES

Você torna suas invocações mais resistentes, amplificando a vitalidade delas. Os Pontos de Vida Máximos de todas suas Invocações aumentam em um valor igual ao seu Bônus de Treinamento multiplicado por cinco.

## INVOCAÇÕES TREINADAS

Você faz com que suas invocações sejam mais aptas em habilidades. Todas suas Invocações se tornam treinadas em uma quantidade de Perícias adicional igual a metade do seu bônus de treinamento.

## MELHORIA DE CONTROLADOR

Estudando novas táticas e especializando-se em aspectos específicos, você aplica certas melhorias em todas suas invocações. Ao obter esta habilidade, escolha uma das quatro melhorias especificadas no final da especialização. Você pode pegar essa habilidade quatro vezes, uma para cada melhoria.

## OTIMIZAÇÃO DE ENERGIA

Você consegue otimizar o gasto de energia das habilidades mais exaustivas das suas invocações. Ao adquirir essa habilidade e em um descanso curto ou longo, você pode escolher uma habilidade com custo de cada invocação para ter esse custo reduzido em 1PE.

## PROTEGER INVOCAÇÃO

Você sabe do valor das suas invocações, podendo até mesmo utilizar delas para sacrifícios em prol de si mesmas. Caso uma invocação sobre seu controle, dentro de um alcance igual a metade do Deslocamento de outra Invocação, vá receber dano suficiente para ser dissipada ou exorcizada, você pode gastar sua reação para fazer com que ela se move até ficar adjacente a ela e receber esse dano por ela. Além disso, caso você esteja no alcance de ataque de uma invocação que foi atacada, você pode gastar sua reação também para reduzir o dano que ela receberá em um valor igual a  $Xd6 +$  seu modificador de Presença ou Sabedoria. X é igual ao seu bônus de treinamento.

## REDE DE DETECCÃO

Juntamente das suas invocações, você se atenta e é auxiliado por elas para não perder nenhum detalhe. Para cada invocação dentro de 3 metros de você, você recebe +2 em rolagens de Percepção e seu valor de atenção aumenta em 2.

## TÉCNICAS DE COMBATE

Você decide se versar em técnicas essenciais de combate, em busca de conseguir se defender em casos extremos. Você pode escolher duas armas quaisquer para se tornar treinado, caso não seja, e para poder utilizar Presença ou Sabedoria nas jogadas de ataque e dano enquanto as manejando.

## VISIONÁRIO

Você expande sua visão para a criação de invocações, conseguindo as conferir mais aspectos únicos. Sempre que for criar uma invocação, a quantidade de ações e/ou características que ela pode receber aumenta em um valor igual a metade do seu bônus de treinamento. Colocar ações e/ou características adicionais através desta habilidade ainda aumenta o custo da invocação normalmente.



## HABILIDADES DE 4º NÍVEL

---

### AÇÃO CORRETIVA

Sempre atento ao campo de batalha, você consegue corrigir falhas de suas invocações. Quando uma invocação dentro de 9 metros de você realizar uma rolagem de perícia e obter um valor menor do que 10 no dado, você pode gastar 2 pontos de energia amaldiçoada para transformar o resultado em um 10.

### ACOMPANHAMENTO AMALDIÇOADO

Uma das suas invocações pode ser colocada para o acompanhar de perto, reagindo aos seus golpes. Quando utilizar Invocar, você pode escolher uma das invocações para o acompanhar. Quando realizar um ataque contra uma criatura que esteja dentro do seu alcance e do alcance da Invocação, ela pode gastar uma Reação para utilizar uma ação de ataque ou auxílio, tendo como alvo você ou a criatura atacada.

### ATAQUE EM CONJUNTO

Você consegue unificar seus comandos para fazer com que suas invocações ataquem em conjunto. Uma vez por rodada, como uma Ação Comum, você pode fazer com que todas as suas invocações ativas utilizem uma ação de ataque contra um mesmo alvo, pagando 2PE para cada invocação além da primeira. Para cada invocação participando do ataque em conjunto, todas recebem um bônus de +1 na jogada de ataque. Você pode, também, optar por participar do Ataque em Conjunto caso o alvo esteja no seu alcance. Você pode usar essa habilidade uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria ou Presença por descanso longo.

### AUTONOMIA

Assumindo uma abordagem diferente, você traz uma invocação a campo com autonomia, deixando-a agir de maneira independente enquanto foca em seu objetivo. Ao ativar uma invocação, você pode pagar uma quantidade adicional de PE igual a 2 para cada grau dela (2 para quarto grau, 10 para grau especial). Caso o faça, aquela invocação recebe um turno próprio dentro de combate, no qual ela pode realizar uma ação por turno, além de se mover, sem a necessidade de comandos. A invocação irá seguir o que você desejar que ela faça, além de ainda contar para o seu número de invocações ativas e poder realizar outros comandos feitos durante o seu turno.

### COMPANHEIRO AVANÇADO

O seu companheiro amaldiçoado se torna ainda mais avançado, conseguindo se versar em mais uma função, que é a de um aliado. Ao obter essa habilidade, o seu companheiro amaldiçoado se torna também um aliado de um tipo a sua escolha. Ele começa como um aliado iniciante. Os efeitos do companheiro como Aliado são aplicados a você ou ao aliado mais próximo da invocação, dentro de um alcance igual a metade do movimento dela. No nível 6 se torna um veterano e no nível 12 se torna um mestre. **Pré-Requisito:** Companheiro Amaldiçoado.

### **CRÍTICO BRUTAL**

A brutalidade de um golpe bem encaixado por uma invocação é ampliada. Os acertos críticos da sua invocação causam 1 dado de dano adicional e, quando causar um crítico em uma criatura, você pode escolher diminuir o Deslocamento dela em um valor igual a 1,5 metros multiplicado pelo seu Bônus de Treinamento ou diminuir a Defesa dela em um valor igual a metade do seu Bônus de Treinamento. Qualquer um dos prejuízos dura até o começo do seu próximo turno.

### **DOMADOR DE MALDIÇÕES**

Você se prepara para ser capaz de domar maldições com efetividade superior. Sempre que estiver no processo de domar uma maldição, você possui vantagem em todas as rolagens envolvidas no processo, além de poder anular sua primeira falha, tendo outra chance.

### **INVOCAÇÃO ÀS**

Seu companheiro amaldiçoado se torna também a sua invocação às, capaz de o ajudar grandemente. Quando obter esta habilidade, a Invocação escolhida como companheiro amaldiçoado recebe os benefícios detalhados no final da especialização. **Pré-Requisito:** Companheiro Amaldiçoado.

### **INVOCAÇÃO PARCIAL**

Nem sempre é necessário trazer uma invocação por completo para se beneficiar de suas capacidades. Você pode utilizar de suas ações para realizar a ação de uma invocação que não esteja ativa; como uma ação comum, você utiliza uma ação complexa ou, como uma ação bônus, uma ação simples, de uma invocação a sua escolha.

### **POTENCIAL SUPERIOR**

Suas invocações possuem um potencial superior para desenvolver seus atributos. Todas suas invocações recebem 2 pontos de atributo adicionais por grau (2 para quatro grau, 10 para grau especial).



## HABILIDADES DE 6º NÍVEL

### COMBATE EM ALCATEIA

Você se torna parte da própria alcateia das suas invocações, golpeando com mais poder enquanto cercado delas. Enquanto manejando uma arma escolhida em Técnicas de Combate, você tem seu dano com ela aumentado em 1 nível para cada Invocação que esteja com a criatura no alcance de ataque dela. [Pré-Requisito: Técnicas de Combate e Apogeu - Controle Sintonizado.]

### CONCENTRAR PODER

Priorizando qualidade acima de quantidade, você consegue concentrar o poder em uma única invocação. Enquanto estiver com apenas uma invocação em campo, você recebe benefícios de acordo com o seu nível de personagem, indicando o quanto a quantidade reduzida aprimora. Você pode encontrar os benefícios e detalhes no final da especialização. [Pré-Requisito: Apogeu - Controle Concentrado]

### HOSTE AMALDIÇOADA

Você se foca em formar um exército de baixo nível. Ao utilizar Criar Horda, durante o processo de criação você pode escolher por reduzir o limite de grau do Líder em 1 para criar duas hordas ao invés de uma. As hordas criadas desta maneira contam como apenas uma para o seu limite de hordas em campo. [Pré-Requisito: Apogeu - Controle Disperso]

### INVOCAÇÕES ECONÔMICAS

Trazer algumas das suas invocações para o combate se torna mais econômico, permitindo-o trazê-las mais frequentemente quando retiradas. Você pode escolher duas invocações para terem o seu custo da invocação ou ativação reduzido em 2. No nível 12 você pode escolher mais uma, assim como no nível 18.

### PROTEÇÃO AVANÇADA DE INVOCAÇÃO

Aprofundando-se ainda mais em técnicas defensivas para suas invocações, você se torna mais capaz. Quando usar sua reação para receber dano por sua invocação, você receberá apenas metade do dano total. Além disso, a reação para reduzir dano normal tem seu valor aumentado para  $Xd8$ . Caso esteja adjacente a invocação você pode, ao invés do padrão, gastar 2 PE para utilizar o efeito como Ação Livre. Pré-Requisito: Proteger Invocação.

### TÁTICAS DE ALCATEIA

Caso tenha uma criatura agressiva sendo flanqueada por uma das suas invocações, a Defesa dela diminui em um valor igual a metade seu bônus de treinamento, e ele recebe uma penalidade em todos os testes de resistência com o mesmo valor.



## HABILIDADES DE 8º NÍVEL

### APTIDÕES DE CONTROLE

Você aprimora suas aptidões de energia necessárias para ser um mestre controlador. Ao obter esta habilidade, você pode aumentar o seu nível de aptidão em Aura, Controle e Leitura ou Barreira em 1. Você pode pegar esta habilidade três vezes, uma para cada aptidão.

### ATACAR E INVOCAR

Priorizando um combate próximo e em meio as suas invocações, você consegue trazê-las junto de um golpe. Quando você utilizar a ação Atacar, você pode gastar 2 PE para trazer uma invocação ao campo, considerando como se ela já estivesse presente para efeitos e uso de habilidades, como Acompanhamento Amaldiçoado.

### GOLPES ÁGEIS

Seus ataques se tornam mais ágeis, visando permitir comandar as invocações e ainda assim atacar por si só. Uma vez por rodada, quando uma Invocação sua utilizar o efeito de Acompanhamento Amaldiçoado, você pode gastar 2PE para realizar um ataque armado ou desarmado adicional. **[Pré-Requisito: Acompanhamento Amaldiçoado]**

### TÉCNICAS DE OPORTUNIDADE

Suas invocações se tornam aptas a novas técnicas de combate, encontrando boas oportunidades. Após obter essa habilidade, suas invocações passam a poder usar Ações de Ataque como uma reação, seguindo o mesmo gatilho de um ataque de oportunidade. Não é possível utilizar Ações com Custo como oportunidade.

## HABILIDADES DE 10º NÍVEL

### BUCHAS DE CANHÃO

Invocações de menor grau não possuem muito valor sozinhas, mas são ótimas para compor uma horda. Você não precisa mais pagar PEs adicionais para colocar invocações de quarto grau como membros de uma horda ou invocá-la.

### CRÍTICO APRIMORADO

Um 19 se torna crítico também para suas invocações. Ao conseguir um crítico você pode, também, escolher entre os seguintes efeitos: diminuir o acerto do inimigo em um valor igual a metade do seu bônus de treinamento ou diminuir todas as RDs dele em um valor igual ao seu bônus de treinamento. Além disso, você escolhe dois efeitos ao invés de apenas um. **Pré-Requisito:** Crítico Brutal.

### FLANCO AVANÇADO

Você aprimora as técnicas de flanco das suas invocações, transformando-as em obstáculos ainda maiores para os inimigos. Caso tenha uma criatura agressiva dentro do alcance de ação de pelo menos duas de suas invocações, além de receber os efeitos da habilidade Táticas de Alcateia, sempre que essa criatura recebe um ataque, ela recebe 1d8 de dano adicional, aumentando em +1d8 para cada invocação além das duas primeiras. **Pré-Requisito:** Táticas de Alcateia.

### RESISTÊNCIA SOBRECARREGADA

Você pode sobrestrar a resistência das suas invocações a partir da sua própria energia amaldiçoada. Ao ativar ou invocar uma invocação, você pode gastar uma quantidade de PE igual a metade do seu bônus de treinamento e, para cada ponto gasto, a invocação tem seus pontos de vida aumentados em 10. **Pré-Requisito:** Invocações Resistentes.

## HABILIDADES DE 16º NÍVEL

### FANTOCHE SUPREMO

Durante um descanso, você é capaz de reforçar o poderio de uma invocação que pareça que será essencial. Você pode, durante um descanso longo, escolher uma Invocação para ser o seu Fantoche Supremo, o qual recebe os seguintes benefícios: os pontos de vida da invocação aumentam em um valor igual ao seu bônus de treinamento multiplicado por cinco; a Defesa da invocação aumenta em um valor igual ao dobro do seu bônus de treinamento; o movimento da invocação aumenta em 4,5 metros e ela pode realizar uma ação complexa adicional todo turno. Porém, você só pode Invocar o seu fantoche supremo uma vez por descanso longo.

### MESTRE DO CONTROLE

Você se torna um mestre do controle, levando suas técnicas ao limite. Uma vez por rodada você pode, como uma ação livre, gastar 2PE para fazer com que uma invocação sua se move e realize uma ação complexa adicional.



## MELHORIA DE CONTROLADOR

---

Ao obter Melhoria de Controlador, escolha uma das opções de melhoria abaixo:

- **Agressividade.** Os ataques da Invocação causam 1d6 de dano adicional. No nível 4, recebem um bônus de +3 em rolagens de dano; no nível 8, o dado de dano adicional aumenta para 1d8; no nível 12, o bônus em rolagens de dano aumenta para +6; no nível 16, o dado aumenta para 1d10 e, no nível 18, aumenta para 1d12.
- **Resistência.** A Defesa da sua Invocação aumenta em 2. No nível 4, recebe 2 de RD contra todos os tipos; no nível 8 recebe +1 de Defesa; no nível 12 recebe mais 3 de RD contra todos os tipos; no nível 16 recebe +1 de Defesa e, no nível 18, recebe +2 de Defesa.
- **Mobilidade.** O Deslocamento da sua Invocação aumenta em 1,5 metros. Nos níveis 4, 8, 12, 16 e 18 aumenta em +1,5m.
- **Precisão.** A Invocação recebe +2 em Jogadas de Ataque ou tem a CD de suas Ações aumentada em +2. No nível 4, ela recebe +2 em Jogadas de Ataque ou CD; no nível 8 recebe +1 em Jogada de Ataque ou CD e pode, uma vez por cena, rolar novamente um ataque ou forçar um inimigo a rolar novamente um TR; no nível 12, a capacidade de rolar novamente se torna uma vez por rodada; no nível 16, recebe +2 em Jogadas de Ataque ou CD e, no nível 18 recebe +2 em Jogadas de Ataque ou CD.

A melhoria escolhida é aplicada em uma quantidade de Invocações à sua escolha igual ao seu Bônus de Treinamento. Uma vez feita a escolha, você só pode alterá-la caso uma Invocação que tenha uma melhoria seja morta, escolhendo uma nova Invocação para receber a melhoria durante o próximo descanso longo.

## INVOCAÇÃO ÀS

---

O seu companheiro amaldiçoado também recebe várias capacidades especiais, das quais você pode usar uma delas como ação livre:

- Curar a você em 2d10 + seu modificador de Sabedoria ou Presença. Nos níveis 5, 9, 13 e 17, a cura aumenta em +1d10.
- Infligir 2d8 + seu modificador de Sabedoria ou Presença de dano em um inimigo dentro de 6 metros. No nível 5, esse dano aumenta para 4d8; no nível 9, aumenta para 5d10; no nível 13, aumenta para 8d8 e, no nível 17, aumenta para 8d10. O dano é de um tipo a sua escolha.
- Forçar todos os inimigos dentro de 9 metros a realizarem um teste de resistência de Fortitude ou serem cegados por 2 turnos. Nos níveis 5, 9, 13 e 17, a área afetada aumenta em +3 metros.

Você pode utilizar cada um dos efeitos uma vez por descanso curto ou longo.

## **CONCENTRAR PODER**

Caso possua a habilidade Concentrar Poder, enquanto estiver com apenas uma invocação marcada ativa em campo, ela recebe benefícios, os quais são baseados no seu nível de Controlador, sendo eles:

- **Inicial.** Toda rolagem de dano ou cura da invocação é aumentada em 1 nível, recebe +5 pontos de vida e +1 de Defesa.
- **Nível 6.** Toda rolagem de dano ou cura da invocação é aumentada em 2 níveis e soma +3 ao total, recebe +10 pontos de vida e +2 em Defesa e TRs.
- **Nível 12.** Toda rolagem de dano ou cura da invocação é aumentada em 3 níveis e soma +5 ao total, recebe +20 pontos de vida e +3 em Defesa e TRs.
- **Nível 18.** Toda rolagem de dano ou cura da invocação é aumentada em 5 níveis e soma +10 ao total, recebe +30 pontos de vida e +5 em Defesa e TRs.

Esta habilidade afeta apenas invocações marcadas: durante um descanso, você pode escolher uma quantidade de invocações igual a metade do seu bônus de treinamento para serem invocações marcadas. Esta escolha só pode ser mudada após outro descanso.



# SUPORTE

O Suporte é um tipo de feiticeiro focado em auxiliar seus aliados no campo de batalha, tanto os curando quanto ampliando suas capacidades, sendo mestres da energia reversa, que também pode ser letal para as maldições. Conseguem marcar presença no campo de batalha e administrar o que acontece, além de ter uma visão mais ampla e objetiva de tudo. São atenciosos, cheios de presença e protetores.

Bons exemplos de Suporte são: Shoko Ieiri, Hana Kurusu e Kirara Hoshi.

## CARACTERÍSTICAS DE ESPECIALIZAÇÃO

**Pontos de Vida no Primeiro Nível.** No primeiro nível seu máximo de vida é  $10 + \text{Modificador de Constituição}$ .

**Pontos de Vida em Níveis Subsequentes.** Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em  $1d8 + \text{Modificador de Constituição}$ . Você pode escolher aumentar em  $5 + \text{Modificador de Constituição}$ , ao invés de rolar.

**Treinamentos.** Armas Simples e Escudos. Um Teste de Resistência entre Astúcia ou Vontade. Duas perícias de Ofício, Medicina, Prestidigitação e outras três quaisquer.

**Pontos de Energia Amaldiçoada.** 5 pontos de energia por nível. Um Suporte soma seu modificador de atributo de técnica no máximo de energia amaldiçoada.

**Atributos Chave.** Um Suporte pode escolher entre Presença ou Sabedoria como atributos para calcular a CD das suas habilidades de especialização.

**Requisitos para Multiclasse.** Presença ou Sabedoria 16.

## HABILIDADES BASE DE SUPORTE

No primeiro nível, você recebe a habilidade Suporte em Combate:

**Suporte em Combate.** Um suporte dispõe de um leque de capacidades que o permite auxiliar dentro do combate:

- Você pode usar Apoiar como uma ação bônus.
- Você pode, como uma ação bônus, curar uma criatura em alcance de toque em um valor igual a  $2d6 + \text{seu modificador de Presença ou Sabedoria}$ , uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Presença ou Sabedoria, por descanso curto ou longo. No nível 4, essa cura se torna  $2d12$ , no nível 8, se torna  $3d12$ , no nível 12 se torna  $6d8$ , no nível 16 se torna  $6d10$ .

No nível 3, você recebe a habilidade Presença Inspiradora:

**Presença Inspiradora.** Sua presença inspira aqueles ao seu redor a tentarem seu máximo. Você pode pagar 2 pontos de energia amaldiçoada para fazer com que, durante uma cena, todo aliado dentro de 9 metros de você fique inspirado. Um aliado inspirado recebe um bônus de +1 em toda rolagem de perícia. Ao utilizar esta habilidade, você pode gastar uma quantidade de PE adicional igual a metade do seu modificador de Presença, aumentando o bônus em +1 para cada PE gasto dessa maneira.



**No nível 5**, você recebe a habilidade Versatilidade:

**Versatilidade.** Sempre que realizar uma rolagem com uma perícia na qual você não seja treinado, você pode pagar 1 ponto de energia amaldiçoada para considerar como se fosse treinado. Você pode utilizar esta habilidade uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria, por descanso curto ou longo.

**No nível 6**, você recebe a aptidão amaldiçoada "Energia Reversa".

**No nível 8**, você recebe a aptidão amaldiçoada "Liberação de Energia Reversa".

**No nível 9**, você recebe a habilidade Teste de Resistência Mestre:

**Teste de Resistência Mestre.** Você se torna treinado em um segundo teste de resistência e mestre no concedido pela sua especialização.

**No nível 10**, você recebe a habilidade Medicina Infalível:

**Medicina Infalível.** Você consegue dominar seus conhecimentos médicos e auxiliares ao ponto de elevá-los para um patamar superior. Uma quantidade de vezes igual a metade do seu nível de Suporte + bônus de treinamento, você pode, quando realizar uma rolagem para curar uma criatura, maximizar o valor de um dos dados dessa cura; você pode gastar vários usos para maximizar mais de um dado da mesma cura. Você recupera os usos após um descanso curto ou longo. Além disso, você soma o seu bônus de treinamento no total de toda cura que realizar.

**No nível 20**, você recebe a habilidade Suporte Absoluto:

**Suporte Absoluto.** Você é o suporte absoluto que se pode ter em campo, mudando o rumo da batalha para todos seus aliados. Uma vez por rodada, você pode utilizar Apoiar como uma Ação Livre. Além disso, sua quantidade de usos da habilidade Suporte em Combate são dobrados e você soma seu modificador de atributo escolhido para CD de especialização em toda cura que realizar.

## TABELA DE NÍVEL DO SUPORTE

NÍVEL	GANHOS DO NÍVEL
1º	Habilidade Base – Suporte em Combate
2º	Habilidade de Suporte
3º	Presença Inspiradora, Habilidade de Suporte
4º	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte
5º	Versatilidade, Habilidade de Suporte
6º	Habilidade de Suporte
7º	Habilidade de Suporte
8º	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte
9º	Habilidade de Suporte
10º	Habilidade de Suporte, Medicina Infalível
11º	Habilidade de Suporte
12º	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte
13º	Habilidade de Suporte
14º	Habilidade de Suporte
15º	Habilidade de Suporte
16º	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte
17º	Habilidade de Suporte
18º	Habilidade de Suporte
19º	Habilidade de Suporte
20º	2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte, Suporte Absoluto

Ao invés de uma Habilidade de Suporte, você pode escolher receber um talento.

Sempre que subir de nível, você recebe também uma aptidão amaldiçoada.

No 10º nível você se torna mestre em uma perícia a sua escolha.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de treinamento aumenta em +1.

## **HABILIDADES DO SUPORTE**

No 2º nível e a cada nível seguinte, você recebe uma habilidade de suporte a sua escolha. Você deve atender a qualquer pré-requisito para poder obter a habilidade.

### **HABILIDADES DE 2º NÍVEL**

#### **AMIZADE INQUEBRÁVEL**

Escolha um Aliado Jogador. Este aliado é considerado permanentemente seu “Amigo”. Ao terminar seu turno ao lado de seu Amigo, você pode como ação livre realizar a Ação “Apoiar” no mesmo. Caso o Amigo morra, você só pode escolher outro amigo no próximo interlúdio.

#### **ANÁLISE PROFUNDA**

Você consegue analisar profundamente um inimigo, deduzindo aspectos dele. Você pode gastar 1 ponto de energia amaldiçoada para, como uma ação comum, analisar uma criatura, realizando uma rolagem de Percepção com CD igual a  $15 + ND$  da criatura. Caso você suceda, você descobre uma característica dela (Pontos de vida, bônus em perícia ou ataque, por exemplo). Para cada 5 pontos excedentes no resultado do teste, você descobre uma característica adicional. Você só pode usar essa habilidade uma vez em cada criatura, por cena.

#### **APOIO AVANÇADO**

Ao utilizar a ação de Apoiar, você pode fortalecer seu apoio com um efeito à sua escolha, com as possibilidades listadas no final da especialização.

#### **CONCEDER OUTRA CHANCE**

Você pode conceder a um aliado outra chance em um teste no qual ele falhou. Ao ver um aliado dentro de 6 metros falhar em um teste, você pode gastar 3 pontos de energia amaldiçoada para fazer com que ele role novamente, ficando com o melhor resultado. Você pode utilizar essa habilidade uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de treinamento, por descanso longo; em um descanso curto, você recupera metade dos usos.

#### **COMANDO MOTIVADOR**

Sua presença é motivadora, e o mesmo vale para um comando dado por você. Como uma ação livre, você pode falar um comando para um aliado e gastar 2 pontos de energia amaldiçoada para que, quando o aliado realize a ação comandada, ele receba um bônus igual ao seu bônus de treinamento na rolagem usada na ação.

#### **DESVENDAR TERRENO**

Você consegue compreender e destrinchar o ambiente ao seu redor, encontrando pontos de vantagem no terreno. Como uma Ação de Movimento, realize um teste de Percepção com CD definida pelo Narrador e, caso suceda, você percebe pontos estratégicos sobre ele (como coberturas, terrenos difíceis e outros) e, até o final da cena, recebe um bônus igual ao seu bônus de treinamento em testes de Percepção que envolvam procurar e encontrar coisas ou pessoas no terreno analisado.

#### **EXPANDIR REPERTÓRIO**

Estudando para se tornar mais versátil, você consegue dominar outros campos de estudos. Você se torna treinado em uma quantidade de perícias igual a metade do seu bônus de treinamento. Você recebe também um bônus de +2 em uma perícia qualquer.

#### **MOBILIDADE AVANÇADA**

Em prol de alcançar mais rapidamente o lugar onde seu suporte é requisitado você recebe um bônus de +3 metros em seu movimento. Além disso, caso um aliado caia nas portas da morte, você pode, como uma reação, mover-se metade do seu movimento na direção dele.

## **OTIMIZAÇÃO DE ESPAÇO**

Você organiza melhor o seu inventário e o seu espaço. Você recebe espaços de item adicionais no seu inventário, em um valor igual ao seu bônus de treinamento.

## **PRONTO PARA AGIR**

Você adiciona seu modificador de Presença a Iniciativa. Além disso, seus aliados recebem um bônus igual a metade do modificador.

## **PROTETOR**

Quando um aliado dentro de 1,5m de você é atacado, você pode gastar 1 PE para, como uma Ação Livre, diminuir o dano causado no ataque feito contra ele em  $Xd10 +$  seu modificador de Presença ou sabedoria, onde X é igual ao seu bônus de treinamento. É necessário estar com um escudo equipado para utilizar esta habilidade.

## **TÉCNICAS DE COMBATE**

Você decide se versar em técnicas essenciais de combate, em busca de conseguir se defender em casos extremos. Você pode escolher duas armas quaisquer para se tornar treinado, caso não seja, e para poder utilizar Presença ou Sabedoria nas jogadas de ataque e dano enquanto as manejando.

## **TRANSMITIR CONHECIMENTO**

Durante um descanso, você pode transmitir conhecimento para seus aliados, preparando-os. Durante um descanso curto, você pode conceder treinamento temporário em perícias com as quais você seja treinado para seus aliados, com um limite igual a metade do seu bônus de treinamento. Durante um descanso longo, essa quantidade é igual a bônus de treinamento.



## HABILIDADES DE 4º NÍVEL

### APOIOS VERSÁTEIS

Ao obter esta habilidade, você aprende um apoio avançado adicional. No 10º nível você recebe outro apoio avançado.

### GUARDA SÍNCRONIZADA

Um cuida do outro e, mantendo essa mentalidade, você consegue estabelecer uma guarda em sintonia com seus aliados próximos. Você pode utilizar uma Ação Bônus para sintonizar a guarda de todos seus aliados dentro de 7,5 metros que possam te ver ou ouvir: para cada aliado dentro do alcance, todos os outros recebem +1 na Defesa.

### INSPIRAR ALIADOS

Você sabe como dar a inspiração necessária para os seus aliados. Uma vez por cena, você pode gastar 1 ponto de energia amaldiçoada e usar sua ação bônus para inspirar uma quantidade de aliados igual a metade do seu bônus de treinamento. Uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de presença ou sabedoria, dentro de 10 minutos, esses aliados podem escolher adicionar 2d3 em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, mas apenas uma vez por teste.

### INTERVENÇÃO

Intervindo rapidamente para impedir uma aflição pior, você é capaz de remover condições antes que elas se acentuem. Como uma Ação Comum, você pode gastar 3 PE para encerrar uma condição fraca afetando um aliado dentro de alcance de toque. Nos níveis 6, 12 e 18 você se torna capaz de encerrar condições médias, fortes e extremas respectivamente, com o custo em PE aumentando em 3 para cada nível superior a fraca.

### NEGAÇÃO CRÍTICA

Você é capaz de negar uma falha crítica dos seus aliados, impedindo o pior de acontecer. Uma quantidade de vezes igual a 1 + metade do seu bônus de treinamento, por cena, você pode pagar 3 PE para negar uma falha crítica que você possa ver dentro de 12 metros.

### NO ÚLTIMO SEGUNDO

Ao iniciar uma rodada com um ou mais aliados com 2 fracassos nos testes da porta da morte, aumente sua iniciativa atual em combate em +5. Caso você aja primeiro que um dos seus aliados nas portas da morte por causa deste bônus de iniciativa, você anula terreno difícil, tem seu movimento aumentado em 4,5m e recebe +5 de Defesa contra Ataques de Oportunidade durante a rodada.

### PRÉ-ANÁLISE

Você inconscientemente analisa o território a sua volta, sendo assim você não pode ser surpreendido e seu valor de atenção recebe um bônus de +5. Você pode escolher um aliado para não ser surpreendido. [Pré-Requisito: Treinado em Percepção]

### RECOMPENSA PELO SUCESSO

Você recompensa aqueles que você comanda, com um sucesso mais difícil sendo extremamente gratificante. Ao utilizar Comando Motivador, você pode escolher reduzir o bônus fornecido por ela pela metade e, caso o aliado motivado ainda assim consiga suceder, ele ganha 2 PE. [Pré-Requisito: Comando Motivador]

### SINTONIZAÇÃO VITAL

Quando curar um aliado, você pode gastar 3 pontos de energia amaldiçoada para que outra criatura dentro de 3 metros (incluindo você) recupere uma quantidade de pontos de vida igual a metade da cura original.

## HABILIDADES DE 6º NÍVEL

---

### CONTRA-ATAQUE

Uma quantidade de vezes igual ao dobro do seu modificador de Presença ou Sabedoria, por descanso curto ou longo, você pode, como uma reação, gastar 1 ponto de energia amaldiçoada para aumentar a Defesa de um aliado em um valor igual ao seu bônus de treinamento e, se você fizer com que um ataque que iria acertar se torne um erro, você ou o aliado protegido podem pagar 1 ponto de energia amaldiçoada para realizar um ataque contra o inimigo.

### CURA AVANÇADA EM GRUPO

Você pode usar sua habilidade de cura em grupo: quando a utilizar em um alvo, você pode pagar 2 pontos de energia amaldiçoada para curar mais um alvo, com um limite igual ao seu bônus de treinamento.

### DEVOLVER NA MESMA MOEDA

Quando um aliado que você possa ver é afetado por uma condição, você pode gastar 2 PE para, como uma Ação Livre, fazer com que o próximo teste de resistência realizado por um inimigo para evitar uma condição do aliado possua desvantagem.

### DISSEMINAR CURA

Ao utilizar um Feitiço de cura, você pode escolher um alvo adicional, gastando uma quantidade de PE igual ao nível da técnica adicional.

### INCITAR VIGOR

Você é capaz de utilizar de processos para incitar o vigor em uma criatura, puxando de seu potencial latente. Como uma ação bônus, você pode gastar 3 pontos de energia para fazer com que uma criatura a alcance de toque possa gastar seus dados de vida para se curar.

### INIMIGO COMUM

Você pode gastar 2 pontos de energia amaldiçoada para, como uma ação bônus, escolher um inimigo comum entre uma quantidade de pessoas igual ao seu modificador de Presença ou sabedoria. Sempre que uma pessoa atacar o inimigo em comum, adiciona-se metade do seu bônus de Presença ou sabedoria na rolagem de acerto e o modificador inteiro nas rolagens de dano. Caso uma das pessoas escolhida ataque uma criatura que não for o inimigo comum, e o inimigo comum estiver vivo, ela para de receber os bônus.

### POSICIONAMENTO ESTRATÉGICO

Em certos momentos, você não precisa se mover, mas outros se beneficiariam de um melhor posicionamento. Durante o seu turno, você pode deixar de se mover (reduzir seu movimento a 0), para permitir que um dos seus aliados se mova, como Ação Livre.

## HABILIDADES DE 8º NÍVEL

### APTIDÕES DE SUPORTE

Você aprimora suas aptidões de energia necessárias para ser um grande suporte. Ao obter esta habilidade, você pode aumentar o seu nível de aptidão em Aura, Controle e Leitura ou Energia Reversa em 1. Você pode pegar esta habilidade três vezes, uma para cada aptidão.

### CONTAMINAR COM DETERMINAÇÃO

Uma vez por cena, você pode gastar 4 pontos de energia amaldiçoada para, como uma ação comum, fazer com que você e dois aliados recebam vantagem em todo teste de resistência por duas rodadas. Você pode fazer com que mais aliados recebam vantagem, mas para cada aliado a mais, o custo da habilidade aumenta em 2 pontos de energia.

### CRIAR MEDICINA

Nem sempre é possível estar próximo aos seus aliados, então você desenvolve uma técnica para criar remédios portáteis. Durante um descanso curto, você pode escolher recuperar 2 pontos de energia a menos para criar uma quantidade de remédios igual a metade do seu bônus de treinamento; em um descanso longo, a quantidade é igual ao seu bônus de treinamento e você recupera 4 pontos de energia a menos. Um remédio cura em um valor igual a sua cura da habilidade Suporte em Combate, dura 1 dia e consome uma ação comum para ser usado. [Pré-Requisito: Treinado em Ferramentas de Médico]

### CURA APERFEIÇOADA

Sua cura é quase perfeita em sua consistência. Caso você tire 1 ou 2 em um dado de cura, você pode escolher rolar novamente o dado, ficando com o melhor resultado.

### ELEVAR SUCESSO

Como um suporte, você consegue elevar a tentativa de resistência de um aliado. Quando um aliado dentro de 4,5 metros suceder em um teste de resistência você pode, como uma reação, gastar 2PE para somar +5 ao resultado do teste dele, com a possibilidade de se tornar um sucesso crítico.

### FÍSICO CONTROLADO

Você controla o seu físico a partir dos conhecimentos médicos e da energia amaldiçoada. Você passa a somar seu modificador de presença ou de sabedoria, ao invés de constituição, nos pontos de vida, mas com um limite de +4. Ao adquirir essa habilidade, você calcula novamente a sua vida, levando em conta a alteração do atributo usado. [Pré-Requisito: Treinado em Fortitude]

### MOTIVAÇÃO PELO TRIUNFO

Neutralizar um dos inimigos incentiva você e seus aliados a continuarem lutando, independente de quem o tenha eliminado. Quando um inimigo tem seus pontos de vida reduzidos a 0 ou é morto por você ou um dos aliados presentes na cena, você pode conceder uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao dobro do seu nível de Suporte para todos os aliados que tenham causado dano nesse inimigo. Caso o inimigo seja um Lacaio, essa quantidade é reduzida pela metade.

### PRESSÃO DO MÉDICO

Ao entrar nas portas da morte, você não fica inconsciente. Ao invés de não agir, você pode tentar se estabilizar sozinho com CD aumentada em +10, porém ao fazer isso, você recebe uma falha nos testes de morte. [Pré-Requisito: Mestre em Medicina]

### SUSTENTAÇÃO AVANÇADA

Seu corpo agora é capaz de dividir a liberação de energia entre dois feitiços diferentes. Você pode manter um feitiço sustentado adicional e, no começo do combate, pode ativar um feitiço sustentado à sua escolha como Ação Livre, desde que ele possua um custo de Ação Bônus ou inferior.

## HABILIDADES DE 10º NÍVEL

### DESCARGA REANIMADORA

Você descobriu uma técnica para descarregar energia reversa de maneira a reanimar imediatamente alguém caído. Caso haja um aliado nas portas da morte, dentro do seu alcance de toque, você pode usar uma Ação Completa e gastar 10 pontos de energia amaldiçoada para o estabilizar imediatamente, independente de quanta vida negativa ele tenha, e recupere pontos de vida igual a uma rolagem da sua cura de Suporte em Combate. Se o turno dele já tiver passado e ele não ter agido por estar nas portas da morte, ele pode realizar o turno imediatamente após o seu. [Pré-Requisito: Aptidão Cura Amplificada]

### NECESSIDADE DE CONTINUAR

Para você, continuar presente no campo de batalha é mais do que uma necessidade, pois você é o suporte necessário. Quatro vezes por cena, se você estiver com menos da metade da sua vida máxima, você recebe um valor de pontos de vida temporários igual ao seu bônus da perícia Medicina + seu modificador de Presença ou Sabedoria, no começo do seu turno. [Pré-Requisito: Treinado em Vontade]

### OLHAR AGUÇADO

Seus olhos são treinados para encontrar os pontos fracos dos inimigos: você pode gastar 2 pontos de energia amaldiçoada e usar sua ação bônus para analisar um inimigo, descobrindo onde é melhor o acertar, fazendo com que o primeiro ataque de todo aliado cause dano adicional igual ao seu bônus de treinamento multiplicado por 5. Você só pode usar essa habilidade duas vezes por criatura. [Pré-Requisito: Treinado em Percepção]

### TÁTICAS DEFENSIVAS

Você pode escolher um tipo de dano Elemental para que você e dois aliados sejam resistentes. Em um descanso longo, você pode trocar esses tipos de dano e os aliados recebendo o benefício.



## HABILIDADES DE 12º NÍVEL

### AJUSTES EM EQUIPAMENTO

Você se torna capaz de fazer ajustes nos equipamentos dos seus aliados, durante um tempo de descanso. Durante um descanso curto, você pode escolher uma quantidade de equipamentos igual ao seu Bônus de Treinamento, os quais recebem o efeito de um Encantamento que não possuam e atendam aos requisitos. Durante um Descanso Longo, essa quantidade se torna o dobro do seu Bônus de Treinamento. O efeito dos Encantamentos fica ativo até o próximo descanso. [Pré-Requisito: Treinado em Ferramentas de Ferreiro]

### INTERFERÊNCIA

Você se torna capaz de interferir nas ações dos inimigos. Como uma reação, você pode gastar 2 pontos de energia amaldiçoada para forçar um inimigo dentro de 9 metros a rolar novamente um teste, ficando com o menor resultado. Além disso, após usar essa habilidade você pode conceder a um aliado dentro de 4,5 metros vantagem na próxima rolagem dele.

### NÃO DESISTA!

Ao ver um aliado atingir 0 ou menos de vida ao receber dano, você pode, gastando 3 de PE, fazer um teste de Persuasão contra a CD de estabilização. Caso você passe, o aliado continua de pé e não entra nas portas da morte, ficando com 0 de vida ao invés do normal, durante uma rodada. Enquanto essa rodada durar, a vida necessária para ele cair nas portas da morte se torna -100 ou a vida máxima negativa, o que for menor. Se a rodada acabar e ele ainda estiver com 0 de vida ou menos, ele caíra nas portas da morte, recebendo 1 falha. Caso o aliado possua uma habilidade que permita o mesmo continuar agindo mesmo depois de bater 0, como "Mesmo Morto" ou "Potência Antes de Cair", ao invés disso, você anula o efeito negativo das habilidades (No caso de mesmo morto, seria receber uma falha, no caso de potência antes de cair, seria a exaustão). Esta habilidade pode ser utilizada para negar efeitos negativos de habilidades apenas uma quantidade de vezes igual a metade do seu bônus de treinamento.

### SOBRECURA

Ao curar um aliado você pode fazer com que essa cura supere o máximo de vida dele: caso ele fique com o máximo de vida por meio da sua cura, ele recebe o dobro do excedente como vida temporária, com um limite igual ao dobro do seu nível de suporte. Você pode, também, escolher conceder 5 multiplicado por seu modificador de Presença ou Sabedoria de Vida Temporária a alguém que já esteja com a vida completa com um uso da sua cura.

### REAÇÃO NECESSÁRIA

Você sabe que, em certos momentos, sua reação é necessária, mesmo que isso signifique ir além do esperado. Uma vez por rodada, caso não possua uma reação, você pode gastar 3 pontos de energia amaldiçoada para realizar uma reação adicional.



## **HABILIDADES DE 14º NÍVEL**

---

### **APOIO ABRANGENTE**

Você é capaz de apoiar e melhorar isso de maneira mais abrangente. Quando utilizar Apoio Avançado, você pode colocar dois efeitos ao invés de um só. **[Pré-Requisito: Apoio Avançado]**

## **HABILIDADES DE 16º NÍVEL**

---

### **PURIFICAÇÃO DA ALMA**

Suas capacidades se tornaram tão grandes que você inconscientemente se tornou ciente do traçado de uma alma, assim podendo curar diretamente as almas das pessoas. Uma quantidade de vezes igual ao seu modificador de presença você pode restaurar a integridade de alguém em 50%. E, além disso, você domina ainda mais as técnicas de cura: o seu Bônus de Treinamento é adicionado ao número de usos da sua cura.

### **SUSTENTAÇÃO MESTRE**

Com o passar do tempo, você descobriu novas formas de como dispersar energia pelo seu corpo, conseguindo sustentar mais feitiços e com maior eficiência. Você pode manter três feitiços sustentados ao invés de dois. Além disso, seu custo para sustentar feitiços é diminuído em 1, com um mínimo de 1. **[Pré-Requisito: Sustentação Avançada]**

## APOIOS AVANÇADOS

Após obter a habilidade “Apoio Avançado”, escolha um dos apoios abaixo para ser capaz de aplicar quando utilizar a ação Apoiar:

- **Apoio Curativo.** Quando apoiar um aliado, você pode escolher gastar uma carga da habilidade Suporte em Combate para curar o aliado com ela como parte da ação.
- **Apoio Defensivo.** Quando apoiar um aliado, você pode escolher aumentar a Defesa dele em um valor igual metade do seu bônus de treinamento até o começo do próximo turno.
- **Apoio Focado.** Quando apoiar um aliado, você pode escolher, além da vantagem, conceder um bônus no teste que ele realizar igual a metade do seu modificador de Presença ou Sabedoria.
- **Apoio Ofensivo.** Quando apoiar um aliado, você pode gastar 2 PE para realizar um ataque como parte da ação.
- **Apoio Estratégico.** Ao utilizar a ação de apoio, você pode aumentar a CD do próximo teste que force TR do Aliado em um valor igual a metade do seu Bônus de Treinamento. **[Pré-Requisito: Nível 6]**

Você recebe acesso a um novo apoio avançado nos níveis 6 e 12.



# RESTRINGIDO

O Restringido é o mais único tipo de feiticeiro devido a um simples fato: não possuem energia amaldiçoada. Em troca do seu acesso à energia, os próprios céus concedem um físico anormal e um desenvolvimento físico absurdo para um restringido. Sem ter acesso ao que a maioria possui, precisam se virar dominando as artes marciais, armas e aproveitando ao máximo o corpo especial que possuem. Restringidos são únicos, poderosos e sobre-humanos. A Especialização Restringido está limitada à origem.

O melhor exemplo de Restringido é Toji Fushiguro, juntamente de Maki Zenin.

## CARACTERÍSTICAS DE ESPECIALIZAÇÃO

**Pontos de Vida no Primeiro Nível.** No primeiro nível seu máximo de vida é  $16 + \text{Modificador de Constituição}$ .

**Pontos de Vida em Níveis Subsequentes.** Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em  $1d12 + \text{Modificador de Constituição}$ . Você pode escolher aumentar em  $7 + \text{Modificador de Constituição}$ , ao invés de rolar.

**Treinamentos.** Todas as armas e escudos. Testes de Resistência de Fortitude e Reflexos. Uma perícia de Ofício e outras quatro perícias quaisquer, exceto Feitiçaria.

**Atributos Chave.** Um Restringido pode escolher qualquer atributo para calcular a CD das suas habilidades de especialização.

**Requisitos para Multiclasse.** Restringidos não podem realizar Multiclasse, e não é possível fazer Multiclasse para Restringido.

## HABILIDADES BASE DE RESTRINGIDO

No primeiro nível, você recebe a habilidade Restrito pelos Céus:

**Restrito pelos Céus.** Para compensar sua falta de energia amaldiçoada, um restringido recebe vários benefícios atrelados ao seu físico maior e aptidão ao combate:

- Você pode escolher adicionar também seu modificador de Força ou de Constituição na sua Defesa, limitado pelo seu nível.
- Você começa com uma ferramenta amaldiçoada de quarto grau e um meio de ver maldições (óculos ou lente). A partir do segundo nível, você recebe acesso ao Arsenal Amaldiçoado, detalhado no final da especialização.
- No 4º nível, e depois a cada 4 níveis, você recebe uma Dádiva do Céu, listadas no final desta especialização.
- Por não ter energia amaldiçoada, você possui Pontos de Estamina, os quais são baseados na sua própria força vital, e são usados por certas habilidades. Você inicia com 4 pontos de estamina, e recebe mais 4 a cada nível. Você os recupera por completo em um descanso longo, ou metade em um descanso curto. Além disso, você possui um Estilo Marcial, explicado após as habilidades da especialização.



**No nível 2, você recebe a habilidade Ataque Furtivo:**

**Ataque Furtivo.** Uma vez por turno, ao realizar um ataque surpresa ou contra um inimigo desprevenido, você pode adicionar 1d8 ao dano dele. Caso você esteja flanqueando um inimigo, não é necessário ser um ataque surpresa ou um alvo desprevenido para aplicar o dano adicional. No nível 3, o dano se torna 2d8, no nível 6 se torna 3d8, no nível 9 se torna 4d8, no nível 12 se torna 5d8, no nível 15 se torna 6d8.

No segundo nível você também recebe a habilidade Versatilidade:

**Versatilidade.** Você pretende se tornar um pouco mais versátil em tudo. Você recebe +1 em todas as perícias. No 10º nível esse bônus se torna +2.

**No nível 3, você recebe a habilidade Esquiva Sobre-humana:**

**Esquiva Sobre-humana.** Você recebe +1 em sua Defesa e em rolagens de Reflexos. No nível 9 e no nível 16, esse bônus aumenta em +1. Além disso, a partir do 10º nível, o valor necessário para obter um sucesso crítico nela reduz em um valor igual a metade do seu bônus de treinamento.

**No nível 4, você recebe a habilidade Implemento Celeste:**

**Implemento Celeste.** Você recebe +2 na CD de suas habilidades de restringido e técnicas marciais. Esse bônus aumenta em 1 nos níveis 8º e 16º de Restringido.

**No nível 9, você recebe a habilidade Teste de Resistência Mestre:**

**Teste de Resistência Mestre.** Você se torna mestre nos dois Testes de Resistência conferidos por sua Especialização.

**No nível 10, você recebe a habilidade Restrição Definitiva:**

**Restrição Definitiva.** Seu nível de energia amaldiçoada alcançou o zero absoluto, rejeitando-a por completo em troca de um físico absoluto. Você recebe os seguintes benefícios:

- Você tem vantagem em testes de furtividade contra qualquer usuário de energia amaldiçoada e eles possuem desvantagem em testes para o perceber.
- Você passa a ver o traçado da alma (veja página 312), assim como não necessita mais de uma ferramenta amaldiçoada para enxergar maldições.
- Toda arma que você manejar conta como um nível de dano acima e seu valor de deslocamento aumenta em 3 metros.
- Se for mestre em uma perícia ou teste de resistência que utilize Força, Destreza ou Constituição você soma seu bônus de treinamento inteiro ao invés de metade dele na perícia.
- Você se torna imune a expansões de domínio, veja a página 246.

**No nível 20, você recebe a habilidade Libertação do Destino:**

**Libertação do Destino.** Subvertendo a sua restrição celeste, você se libertou completamente do destino, alcançando um nível de poder invejável e único para um ser humano como você. Você recebe resistência a todo tipo de dano físico (cortante, perfurante e de impacto), além de mais um tipo de dano a sua escolha, exceto na alma. Você também recebe +5 em rolagens de ataque e soma metade do seu nível de personagem no total de dano.

## TABELA DE NÍVEL DO RESTRINGIDO

NÍVEL	GANHOS DO NÍVEL
1º	Habilidade Base – Restrito pelos Céus
2º	Ataque Furtivo, Habilidade de Restringido
3º	Esquiva Sobre-humana, Habilidade de Restringido
4º	2 Pontos de Atributo, Dádiva do Céu, Habilidade de Restringido
5º	Habilidade de Restringido
6º	Habilidade de Restringido
7º	Habilidade de Restringido
8º	2 Pontos de Atributo, Dádiva do Céu, Habilidade de Restringido
9º	Habilidade de Restringido
10º	Restrição Definitiva, Habilidade de Restringido
11º	Habilidade de Restringido
12º	2 Pontos de Atributo, Dádiva do Céu, Habilidade de Restringido
13º	Habilidade de Restringido
14º	Habilidade de Restringido
15º	Habilidade de Restringido
16º	2 Pontos de Atributo, Dádiva do Céu, Habilidade de Restringido
17º	Habilidade de Restringido
18º	Habilidade de Restringido
19º	Habilidade de Restringido
20º	2 Pontos de Atributo, Dádiva do Céu, Habilidade de Restringido, Liberação do Destino

Ao invés de receber uma Habilidade de Restringido, você pode escolher receber um talento.

No 10º nível você se torna mestre em uma perícia a sua escolha.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de treinamento aumenta em +1.

## HABILIDADES DO RESTRINGIDO

No 2º nível e a cada nível seguinte, você recebe uma habilidade de restringido a sua escolha. Você deve atender a qualquer pré-requisito para poder obter a habilidade.

## HABILIDADES DE 2º NÍVEL

### ATAQUE INCONSEQUENTE

Uma vez por rodada, ao realizar um ataque, você pode escolher atacar inconscientemente: Você recebe vantagem na jogada de ataque e +5 na rolagem de dano dele. Porém, ao realizar um golpe inconsequente você fica Desprevenido por 1 rodada.

### APROPRIAR-SE

Você recebe um bônus de +3 em testes para Desarmar ou evitar ser desarmado.

### APROXIMAÇÃO INSTINTIVA

Quando um inimigo termina o turno dentro de uma distância igual a metade do seu deslocamento você pode, como uma ação livre, se mover até metade do seu movimento para um espaço mais próximo do inimigo. Essa movimentação não causa ataques de oportunidade e ignora terreno difícil. Caso, com essa movimentação, a criatura acabe em seu alcance de ataque, você pode gastar 2 pontos de estamina para realizar uma manobra contra ela.

### EXISTÊNCIA IMPERCEPTÍVEL

Com níveis mínimos de energia, você sabe como se esconder e tornar sua existência em algo imperceptível. Você recebe um bônus de +2 em rolagens de Furtividade. Além disso, sua penalidade em Furtividade por atacar e fazer outras ações chamativas é reduzida para -4.

### FINTA MELHORADA

Você encontra uma maneira de desenvolver a finta, sendo mais difícil prever seu próximo movimento. Você passa a poder somar o seu Modificador de Destreza, ao invés de Presença, em rolagens de Enganação para fintar. Além disso, acertar um inimigo desprevenido pela sua finta causa um dado de dano adicional.

### GOLPE IMPACTANTE

Seu primeiro golpe encaixado é acompanhado de um grande impacto. Uma vez por rodada, ao realizar um ataque corpo a corpo contra um alvo, você pode também, como parte do mesmo ataque, realizar a ação de Empurrar contra o mesmo alvo. Caso tenha sucesso em empurrar, ele recebe  $Xd6$  de dano adicional, onde X é igual a metade do seu modificador de Força.

### IMITAÇÃO

Você consegue imitar técnicas e estilos de combate de outras pessoas, desde que tal não dependa da energia amaldiçoada. Ao ver uma habilidade ativa de especialização marcial, manobra ou postura, você pode escolher a copiar como uma reação, e deve a usar no seu próximo turno, ou perderá a cópia. Você só pode manter uma coisa copiada por vez, e só usa uma vez cada uma delas. Porém, quando copiar algo, você pode tentar aprender aquilo, realizando um teste de percepção com CD35, a qual diminui em 2 para cada vez que você copiar a mesma habilidade e tentar a aprender. Se suceder em aprender, você não precisa ver alguém a usando para poder copiar, necessitando de uma ação bônus, e a quantidade de usos se torna a quantidade padrão da habilidade, ao invés de uma só. Você pode aprender uma habilidade ativa e uma postura ou manobra; durante um interlúdio você pode escolher trocar uma habilidade aprendida por outra que possa ver durante o interlúdio, tentando a copiar com o teste de percepção, o qual é feito com vantagem. Caso o que for copiado gaste energia amaldiçoada, você paga o custo em pontos de estamina.

## **MANEJO SUPERIOR**

Você sabe manejar armas como ninguém, extraíndo seu máximo. O dano de toda arma que você manejar conta como um nível acima e suas rolagens de dano recebem um bônus igual ao seu bônus de treinamento.

## **ROUBO DE HABILIDADE**

Em busca de se adaptar, você consegue até mesmo roubar as habilidades dos outros. Ao obter essa habilidade, você pode aprender uma habilidade de Especialista em Combate ou Lutador, desde que tal não dependa do uso de energia amaldiçoada. Você usa seus níveis de Restringido para os requisitos. Você pode pegar essa habilidade uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de treinamento, roubando habilidades diferentes. Você não pode roubar habilidades base das outras especializações, exceto Golpe Especial.

## **SURTO DE ADRENALINA**

Como uma ação livre, você pode gastar 3 pontos de estamina para entrar em um estado onde seu corpo está no limite. Enquanto em um surto de adrenalina, você recebe os seguintes benefícios: você recebe redução de dano a todos os tipos de dano igual a metade do seu nível de personagem, você recebe um bônus igual a  $1 + \text{metade do seu bônus de treinamento}$  em testes de resistência de fortitude e reflexos, e você recebe um bônus em percepção igual ao seu bônus de treinamento. Um surto dura uma rodada, e você pode gastar 1 ponto de estamina adicional para cada rodada após a primeira que deseje o manter ativo.

## **VALORIZAR INVOCAÇÃO**

Tendo domado maldições, elas se tornam invocações úteis dentro de combate, e você passa a valorizar elas quando necessário. Caso uma das suas invocações dentro de 3 metros vá ser exorcizada, você pode gastar 1 ponto de estamina e usar sua reação para se colocar a frente dela, recebendo o golpe letal em troca de manter a invocação viva. Caso vá defender uma invocação, você recebe pontos de vida temporários igual ao seu nível de personagem.



## HABILIDADES DE 4º NÍVEL

### AÇÃO ÁGIL

Você otimiza o seu tempo de ação. Uma vez por turno você pode gastar 2 PE para receber uma Ação Ágil, a qual pode ser utilizada para: Andar, Desengajar ou Esconder.

### ADRENALINA INTENSIFICADORA

Sua adrenalina também intensifica o seu corpo e as suas capacidades. Ao entrar em um surto de adrenalina, você pode escolher pagar 2 pontos de estamina adicionais para poder distribuir um bônus de +4 entre as perícias de Atletismo e Acrobacia, da maneira que desejar (+3 em uma e +1 em outra, por exemplo), além de poder pagar 1 ponto de estamina para se conceder vantagem em uma rolagem de Atletismo e Acrobacia, uma vez por cena cada. Ao obter a Restrição Definitiva, o bônus de +4 se torna +8.

### CAÇADOR DE FEITICEIROS

Sua especialização é conseguir lidar com feiticeiros, preparando-se para os caçar, tanto resistindo melhor quanto destruindo melhor. No começo de uma cena você pode gastar 2 pontos de estamina para receber 2 de RD, +1 em testes de resistência e ataques, além de causar +1d6 de dano contra todos os feiticeiros presentes na cena. A cada 5 níveis você pode gastar mais 2 pontos para aumentar os bônus; +2 de RD, +1 de bônus e +1d6 de dano para cada 2 pontos adicionais.

### DESENVOLVER IDEIAS

Você tem uma percepção de como desenvolver as suas ideias de técnicas marciais e manobras, expandindo o seu repertório. Você recebe duas técnicas marciais adicionais ao obter essa habilidade.

### FOCO NO INIMIGO

Ao iniciar um combate, você pode gastar 2 pontos de estamina e escolher um inimigo para ser seu foco. Ao atacar o inimigo que é seu foco você recebe um bônus de +2 para acertar e causa 1d6 de dano a mais, que aumenta para 1d8 no nível 6, 1d10 no nível 12 e 1d12 no nível 16, além de receber +5 em testes de Percepção para procurar o inimigo e em sua Atenção contra ele. Ao matar o inimigo em que você possui foco, você pode usar sua reação para passar o foco para outro inimigo dentro de 9 metros de você. Caso ataque outra criatura que não seja seu foco, a habilidade se encerra.

### PONTO CEGO

Você consegue sempre perceber um ponto cego na guarda do inimigo, se posicionando em tal. Se mover pelo espaço de um inimigo não conta como terreno difícil, e sempre que você estiver no espaço de um inimigo, você recebe camuflagem leve, fazendo com que ataques contra você tenham 20% de chance de falhar (1 ou 2 em 1d10). A partir do 10º nível, você pode realizar uma rolagem de furtividade contra um alvo o qual esteja dentro do espaço dele; caso seu resultado seja superior ao valor de atenção dele, você passa a receber uma camuflagem total, fazendo com seus ataques tenham 40% de chance de falhar (1 a 4 em 1d10).

### RESILIÊNCIA PELA ADRENALINA

A adrenalina pulsando no seu corpo o deixa mais resiliente e resistente. Sempre que você realizar um teste de resistência durante um Surto de Adrenalina, você pode pagar 1 ponto de estamina para adicionar 2d3 ao resultado. Caso seja um teste em que você não seja treinado, e se você falhar, você pode rolar novamente.  
[Pré-Requisito: Surto de Adrenalina]

### TÉCNICAS DE MEMORIZAÇÃO

Você estuda e se versa em uma maneira de conseguir memorizar uma quantidade maior de fatores. Ao obter essa habilidade, você pode aprender uma habilidade adicional a partir da Imitação. Caso tenha a habilidade Imitação Perfeita, você pode aprender mais uma habilidade adicional.  
[Pré-Requisito: Imitação]

## HABILIDADES DE 6º NÍVEL

### APRIMORAMENTO CELESTE

Você passa a somar metade do modificador do seu atributo chave em sua CD de Especialização.

### ATAQUE EXTRA

Você consegue atacar mais rápido, otimizando seus golpes. Ao realizar a ação Atacar, você pode gastar 2 pontos de estamina para atacar duas vezes ao invés de uma.

### ATAQUE INCONSEQUENTE APRIMORADO

O bônus em dano ao usar o ataque inconsequente aumenta para +10 e, ao utilizar a habilidade, você recebe 2d6+4 pontos de vida temporária. [Pré-Requisito: Ataque Inconsequente]

### CORPO DE AÇO

Seu corpo é tão duro quanto o aço e não se curva, mantendo sua integridade. Seus pontos de vida máximos aumentam em um valor igual ao seu valor de Constituição, e você pode pagar 2 pontos de estamina para, durante uma cena, se curar em um valor igual a 2d8 + seu modificador de constituição no começo de todo turno seu. No nível 10, você pode pagar 1 ponto de estamina adicional para aumentar a cura em 1d8, assim como pode pagar mais 1 ponto no nível 15 para aumentar novamente.

### CORREDOR FANTASMA

Ao se mover, você pode utilizar o movimento para andar em paredes, no entanto, não pode terminar seu turno em uma. Caso termine, você cai, respeitando as regras de queda. Você recebe um bônus de +2 em testes para reduzir dano de queda. Caso possua a dádiva Agilidade Exímia, você pode correr em tetos.

### DISPARADA TROVEJANTE

Você consegue usar da sua agilidade para disparar como um trovão em reação a um golpe. Ao receber um ataque corpo-a-corpo, você pode gastar 3 pontos de estamina para reduzir o dano a metade e se mover até 4,5 metros para longe do atacante.

### FRENESI

Durante o Surto de Adrenalina, você assume um frenesi intenso que aumenta o potencial ofensivo dos seus golpes: sempre que realizar um ataque, ele causa +4 de dano adicional. No 12º nível, esse bônus se torna +8, no 16º nível ele se torna +12. [Pré-Requisito: Surto de Adrenalina]

### MOVIMENTO REATIVO

Uma vez por rodada, quando um oponente dentro de um alcance igual ao seu movimento iniciar a realização de uma ação que permitiria o uso de um ataque de oportunidade, você pode gastar 2 pontos de estamina para se locomover até ele com uma ação livre, e então gastar sua reação para executar o ataque de oportunidade.



## HABILIDADES DE 8º NÍVEL

### AINDA DE PÉ

Uma vez por descanso curto ou longo, quando você for chegar a 0 pontos de vida e cair você pode escolher se manter de pé e curar em  $3d10 +$  nível de personagem, aumentando em  $+1d10$  nos níveis 12, 16 e 20. Caso o dano fosse suficiente para ser uma morte instantânea, você apenas resiste e fica com 1 de vida, caindo com uma falha no próximo dano que receber. Se você morrer, você morre de pé.

### ARREMETIDA ENCOBERTA

Ao realizar o Ataque Furtivo da rodada, você recebe vantagem no golpe. Caso o acerto dele já tenha sido garantido por qualquer motivo, você recebe  $+1d$  no dano do Ataque Furtivo.

### BARREIRA INAMOVÍVEL

Sempre que você fizer um teste de resistência de Fortitude e o resultado natural do dado for menor do que seu modificador de Constituição, você pode gastar 2 pontos de estamina para transformar o resultado natural do dado no seu modificador de Constituição. Você não pode ser movido a força e tem vantagem para resistir a ser agarrado.

### FORÇA IMPARÁVEL

Sempre que você fizer um TR de Reflexos e o resultado natural do dado for menor do que seu modificador de Destreza, você pode gastar 2 pontos de estamina para transformar o resultado natural do dado no seu modificador de Destreza. Você se torna treinado em um teste de resistência à sua escolha e mestre em outro TR no qual já seja treinado.

### IMITAÇÃO PERFEITA

Você desenvolve a habilidade de imitação. Você se torna capaz de copiar habilidades passivas de especializações marciais e estilos de combate. Ao copiá-las, o efeito dura até o final do seu próximo turno. Você passa a poder aprender também uma habilidade passiva e um estilo de combate, mas é mais difícil, por ser algo sutil; a CD é igual a 40, e continua diminuindo em 2 por tentativa na mesma habilidade. [Pré-Requisito: Imitação]

### PRESENÇA AMEAÇADORA

Sua mera presença é ameaçadora, de tão poderoso você se mostra, mesmo sem energia amaldiçoada. Você pode gastar 1 ponto de estamina para demarcar a sua presença, fazendo com que toda criatura que consiga o ver realize um teste de resistência de vontade. Em uma falha, a criatura fica amedrontada por 2 rodadas, em um sucesso, fica abalada. Você só pode usar essa habilidade uma vez por cena em cada criatura.

### REAÇÃO RÁPIDA

Com um tempo de reação grandemente desenvolvido, você consegue incitar o seu corpo a reagir com uma rapidez extrema. Caso já tenha gasto a sua reação, você pode pagar 2 pontos de estamina para realizar uma reação adicional, uma vez por rodada.

### RESPEITO CELESTE

Seu poder e desenvolvimento te garantem o respeito dos céus, que concedem a sua benção para si. Ao obter essa habilidade, você recebe uma dádiva do céu adicional. A partir do nível 12, você pode pegar esta habilidade outra vez.



## HABILIDADES DE 10º NÍVEL

### ASSASSINAR

Durante o primeiro momento, você é capaz de extrair letalidade absoluta, golpeando um inimigo desprevenido com um bote poderoso. Durante a primeira rodada de um combate, ao atacar uma criatura desprevenida a partir da furtividade ou surpresa, seu primeiro ataque é um crítico garantido.

### MENTE LIMPA

Você recebe vantagem para resistir às seguintes condições: Amedrontado, Cego, Enfeitiçado e Surdo.

### PERCEBER O AR

Sua visão se torna tão apurada que você consegue perceber o próprio ar, usando-o como uma plataforma para se mover e apoiar. Você é imune a danos de queda, conseguindo se apoiar no ar, desde que a altura não seja superior ao dobro do seu movimento. Ao pular você pode realizar outro pulo em seguida, no nível 13 você pode dar dois pulos em seguida, e no nível 17 pode dar três pulos em seguida. Quando for alvo de um ataque, você pode gastar 2 pontos de estamina e sua reação para realizar um teste de acrobacia contra um teste de reflexos do atacante e, caso o resultado do seu teste supere o do atacante, você desvia do ataque.

### PRECISÃO FORÇADA

Você consegue usar do seu físico impecável para forçar precisão absoluta em um golpe. Uma vez por rodada, quando você faz um ataque corpo-a-corpo, você pode pagar 3 pontos de estamina. Se acertar o ataque, causa dano máximo, sem necessidade de rolar danos.

### RETALIAÇÃO

Se você receber dano de um inimigo que esteja dentro de seu alcance, você pode gastar 2 pontos de estamina e usar sua reação para realizar um ataque contra ele.



## HABILIDADES DE 12º NÍVEL

### ADRENALINA ABSOLUTA

Enquanto está em um surto de adrenalina, você se torna absoluto, extraíndo ao máximo o seu potencial. Ao iniciar um surto de adrenalina, você pode escolher pagar 4 pontos para ativar e 2 por rodada para manter e, caso o faça, você recebe os seguintes benefícios: enquanto estiver em um surto de adrenalina, o seu ataque extra passa a custar 1 PE, você recebe +3 metros de Deslocamento e a sua DEF aumenta em 2.

### PINÁCULO FÍSICO

Você recebe +4 pontos de estamina máximos e pode escolher aumentar o valor de dois atributos entre Força, Destreza e Constituição em 2. No nível 16, o valor de ambos os atributos escolhidos aumentam novamente em 2.

## HABILIDADES DE 16º NÍVEL

### ENTRE AS SOMBRAIS

Agora o Ataque Furtivo aplica quando você está em camuflagem ou cobertura. Além disso, quando for realizar um Ataque Furtivo, você pode ignorar parcialmente as regras de vantagem e acumular até uma vantagem adicional (totalizando 3d20). Caso ele seja um acerto garantido, além do efeito normal, a sua margem de crítico é reduzida em 2. **Pré-Requisito:** Arremetida Encoberta.

### INSTINTOS AGUÇADOS

Enquanto seus pontos de estamina e de vida excederem metade do máximo deles, você recebe uma reação adicional por rodada. **Pré-Requisito:** Reação Rápida.

### REJEITAR A MORTE

Quando estiver nas portas da morte, você pode escolher receber uma falha garantida para fazer um teste de Fortitude contra a CD X, sendo X igual a  $15 + 1$  para cada 3 pontos de vida negativos. Se passar, você fica com 1 de vida e recebe 1 ponto de exaustão. **[Pré-Requisito: Ainda de Pé]**

### MESMO MORTO

Mesmo se você não tiver mais força vital, é necessário continuar lutando até o limite. Ao cair para 0 de vida, sem possuir um uso de Ainda de Pé, ao invés de ir para as Portas da Morte você continua de pé e realizando seus turnos normalmente; porém, no final de todo turno, você deve realizar um teste de resistência de Fortitude com  $CD25 + 1$  para cada 5 pontos de vida negativos que possuir. Caso falhe no teste, você cai imediatamente, com 1 falha nos testes de morte. **[Pré-Requisito: Rejeitar a Morte]**

## **ESTILO MARCIAL**

Embora não possua uma técnica amaldiçoada, o Restringido ainda tem sua maneira distinta de lutar, a qual é manifestada através de seu Estilo Marcial, sendo o equivalente da criação de técnicas amaldiçoadas para ele. Um Estilo Marcial é dividido entre o Fundamento do Estilo, que seria equivalente ao Funcionamento Básico e nas Técnicas Marciais, que são as habilidades que aplicam o fundamento.

Os estilos marciais podem tanto ser baseados em artes marciais reais, como karatê, muay thai e várias outras se basear em maneiras de abordar situações e confrontos, como o caso de Toji Fushiguro, que analisava seu alvo, cansava-o e depois atacava.

No segundo nível, ao receber o Arsenal Amaldiçoado, é interessante mesclá-lo em seu estilo marcial, incorporando as armas e as técnicas no combate.

As técnicas marciais, quando se trata de nível, variam de 1 até 4. Todo restringido começa com acesso a habilidades de nível 1, e recebe acesso ao 2º, 3º e 4º nos níveis 5, 9 e 15, respectivamente. O custo das técnicas marciais é:

NÍVEL DA TÉCNICA MARCIAL	CUSTO
Nível 1	2 Pontos de Estamina
Nível 2	5 Pontos de Estamina
Nível 3	8 Pontos de Estamina
Nível 4	12 Pontos de Estamina

Um restringido começa com 2 técnicas marciais, e recebe mais uma nos níveis 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 e 19. Sempre que subir de nível pode alterar livremente.

## **criando TÉCNICAS MARCIAIS**

Um restringido cria suas próprias técnicas a partir do seu arsenal de armas e do seu corpo avançado, utilizando exclusivamente do físico e do manejo de ferramentas. Por isso, é necessário se lembrar da ausência de energia.

Dois exemplos de técnicas marciais são: uma rasteira acompanhada de um golpe com arma, o qual se torna mais preciso ou um golpe desarmado em um ponto que deixaria o alvo atordoado.

O nível define o poder e a capacidade. Habilidades de nível 1, por exemplo, podem ser ataques melhorados ou manobras simples, enquanto as de nível 4 podem ser uma enorme sequência de golpes com técnicas especiais sendo utilizadas para os otimizar ao máximo. Você pode encontrar mais detalhes no capítulo Criação de Técnica, junto de referências e exemplos.



## **ARSENAL AMALDIÇOADO**

O Arsenal Amaldiçoado é uma mecânica especial exclusiva ao Restringido, cujo objetivo é permitir que ele tenha acesso a ferramentas amaldiçoadas de nível superior em momentos mais breves, visando conceder um arsenal mais poderoso e variável.

Um Restringido recebe acesso a uma certa quantidade de ferramentas amaldiçoadas de graus específicos, as quais se tornam mais poderosas conforme o personagem sobe de nível, seguindo a tabela adiante:

TREINAMENTO	ARSENAL AMALDIÇOADO
+2	Uma ferramenta de terceiro grau e duas de quarto grau.
+3	Uma ferramenta de segundo grau e três de terceiro grau.
+4	Duas ferramentas de primeiro grau e duas de segundo grau.
+5	Uma ferramenta de grau especial e três de primeiro grau.
+6	Duas ferramentas de grau especial e duas de primeiro grau.

A ferramenta que o Restringido recebe pela sua habilidade base conta para o arsenal amaldiçoado. É bom destacar que os equipamentos do Restringido são atualizados, e não que ele constantemente recebe novos, recebendo mais uma apenas no bônus de treinamento +3.

As ferramentas do Restringido podem ser de custo 1 ou 2, inicialmente, recebendo acesso as de custo superior a partir do nível 5. As ferramentas podem ser tanto armas quanto escudos e uniformes (ou armaduras, caso esteja usando a regra opcional).

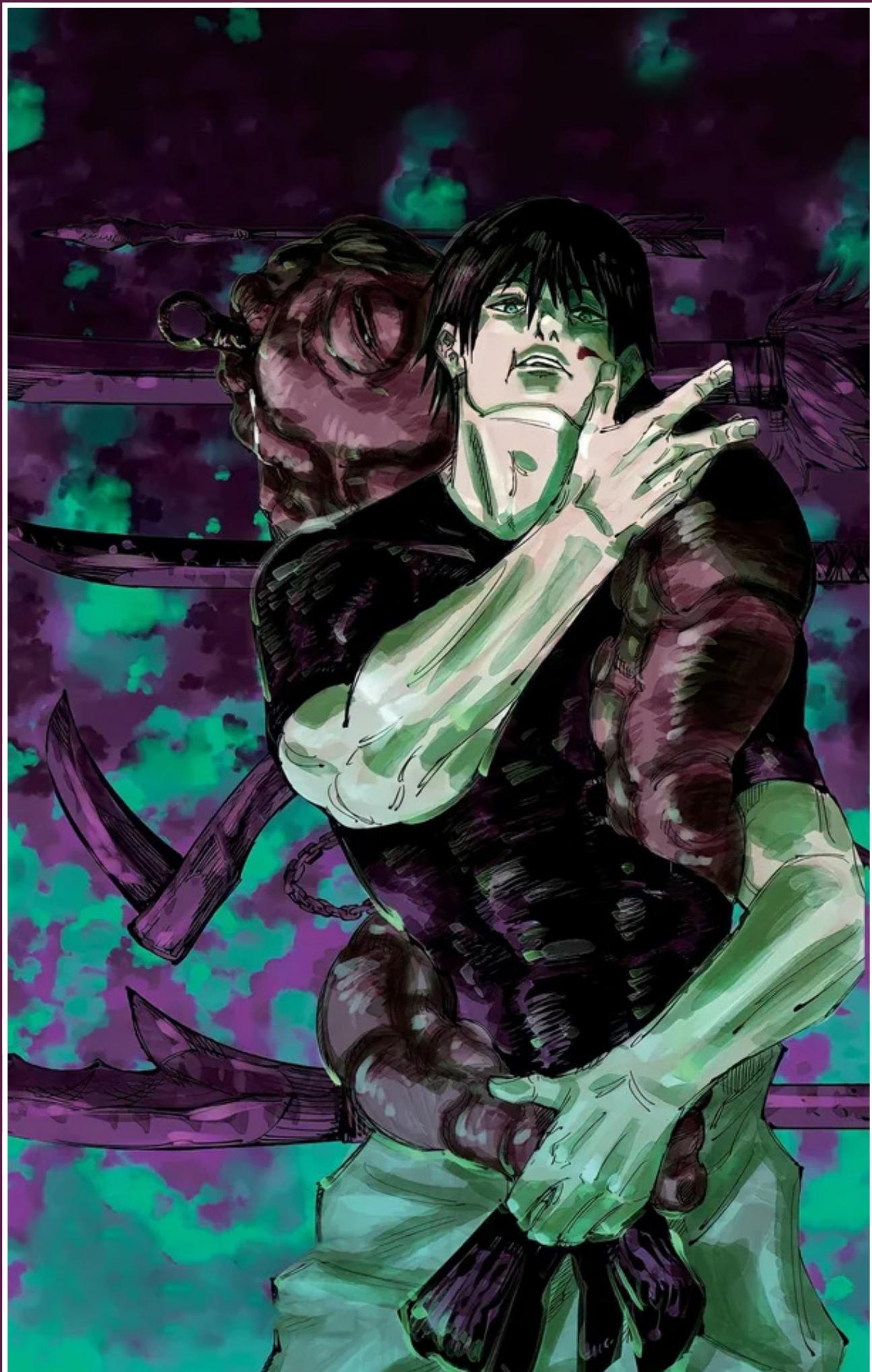
Outra peculiaridade do Restringido é que ele pode alternar livremente entre as Ferramentas Amaldiçoadas que sejam armas do seu arsenal durante o seu turno, inclusive durante a ação de ataque, misturando armas diferentes para conseguir possibilidades únicas de combinações letais e perigosas.



## DÁDIVAS DO CÉU

Dádivas do Céu são benefícios que os Restringidos recebem do próprio céu, como parte e amplificação da sua restrição celeste. Consegue-se uma dádiva do céu a cada 4 níveis. São elas:

- **Agilidade Exímia.** Uma leveza anormal e agilidade extrema são traços do seu corpo. Sempre que fizer um teste de perícia ou resistência usando destreza, você recebe um bônus de +2, além de receber 3 metros adicionais de movimento e sempre ignorar terreno difícil.
- **Físico Robusto.** Seu corpo é naturalmente mais robusto e resistente a todo dano que seja causado nele. Você recebe redução de dano contra todo tipo, cujo valor é igual a metade do seu nível de personagem, além de receber um bônus de +2 em testes de perícia ou resistência usando constituição.
- **Força Devastadora.** Você foi dotado com uma força extrema, a qual permite que seus golpes sejam ainda mais potentes, assim como a capacidade física dos seus músculos. A distância de todo pulo ou salto que realizar aumenta em 3 metros, a distância padrão que você empurra com a ação Empurrar aumenta em 4,5 metros e recebe +2 em testes de perícia usando Força.
- **Indulgente a Feitiçaria.** Seu corpo recusa a energia amaldiçoada e, consequentemente, as técnicas. Você recebe Redução de Dano contra danos provindo de técnicas ou aptidões amaldiçoadas igual à metade do seu nível de personagem e um bônus de +1 em TRs de Vontade contra efeitos dessas mesmas fontes. No nível 10, o bônus em TRs aumenta em +1 e, no nível 15, passa a contar também para Fortitude e Reflexos.
- **Mente Afiada.** Você tem uma mente afiada que o permite desenvolver habilidades facilmente. Você se torna treinado em duas perícias adicionais e se torna mestre em uma perícia. Você também recebe um bônus de +2 em testes de perícia ou resistência usando inteligência.
- **Percepção Aguçada.** Sua percepção e seus instintos são aguçados ao máximo, permitindo-o perceber cada detalhe dos seus arredores. Sua atenção aumenta em um valor igual a metade do seu nível de personagem e você recebe um bônus de +3 em rolagens de percepção. Você também recebe um bônus de +2 em testes de perícia ou resistência usando sabedoria.
- **Reposição Sanguinária.** Você consegue repor o seu vigor a partir do sangue derramado. Sempre que um inimigo no qual você causou dano for morto, você recupera 3 pontos de estamina. Você não pode exceder a quantidade de pontos que possuía no início do combate.
- **Semblante Cativante.** Um semblante mais cativante e chamativo foi lhe concedido, apurando seu carisma e presença. Sempre que realizar um teste de perícia utilizando Presença, caso você tire um resultado inferior a metade do seu valor de Presença, você pode optar por tratar o resultado como metade do seu valor de Presença. Além disso, você se torna mestre em uma perícia de Presença à sua escolha e recebe um bônus de +2 em testes de perícia usando Presença.
- **Vigor Infindável.** Você foi dotado de um vigor amplo e infindável e consegue o repor ao triunfar. Seus pontos de vida máximos aumentam em um valor igual ao seu nível de personagem e, a cada 2 níveis, você recebe 1 ponto de estamina máximo adicional.



# EQUIPAMENTOS

Feiticeiros Jujutsu são muito poderosos por si só, conseguindo utilizar da energia amaldiçoada para aprimorar grandemente os seus corpos, seja ofensivamente ou defensivamente. Mas, é inegável que existem incontáveis equipamentos úteis, os quais servem tanto como extensões de suas capacidades quanto novas possibilidades. Dentro de Feiticeiros & Maldições, você encontrará tudo que precisa saber sobre os equipamentos comuns neste capítulo, enquanto verá sobre Ferramentas Amaldiçoadas no próximo.

Em suma, existem quatro tipos principais de equipamentos:

- **Armas**, as quais são divididas em simples e complexas, possuindo seus próprios valores de dano, peculiaridades de manejo e propriedades distintas. Maioria dos feiticeiros se beneficiará de pelo menos uma arma.
- **Uniformes**, os quais servem não só como uma identificação para os feiticeiros – maioria dos personagens – como também podem receber modificações para os melhorar defensivamente.
- **Escudos**, sendo equipamentos defensivos adicionais que, embora não muito comuns, ainda podem vir para o benefício de feiticeiros que decidam implementá-los em seu estilo de combate.
- **Itens Especiais**, divididos em várias categorias e possuindo muitas funções, como os acessórios, que concedem bônus, e as medicinas, que permitem se curar ou eliminar toxinas.

Cada tipo de equipamento possui o seu papel dentro de jogo.

Além dos equipamentos em si, é necessário compreender antes sobre o inventário e carregamento, pois é impossível que um personagem carregue uma quantidade massiva de itens consigo sem prejuízo.

Os equipamentos iniciais de um personagem são padrões, assim como há um ganho definido por grau, ambos explicados nas próximas páginas.

No final do capítulo você lerá sobre os **Kits de Ferramentas**, que são conjuntos de ferramentas e itens que permitem aos seus portadores confeccionar diferentes equipamentos, assim como realizar a manutenção deles ou outras ações exclusivas dentro de descansos.



# INVENTÁRIO E CARREGAMENTO

Mesmo que equipamentos sejam muito úteis, ainda há um limite de quantos podem ser carregados, a qual é medida em **espaços de itens**, sendo esta uma unidade mais aberta. Diferentes espadas podem ter pesos distintos, mas acabam enquadrando como ocupando um único espaço, com a especificidades sendo deixadas de lado para permitir um gerenciamento mais ágil e direto.

Por padrão, um item ocupa um espaço, mas há exceções:

- Uniformes sem Revestimento, com Revestimento Leve ou Sob Medida não ocupam espaço.
- Itens consumíveis como talismãs e misturas, **ocupam meio espaço**.
- Armas de duas mãos, uniformes com Revestimento Médio, escudos e outros itens mais pesados **ocupam dois espaços**.
- Armas massivas, uniformes com Revestimento Robusto e outros itens muito volumosos **ocupam quatro espaços**.

Quando se trata dos equipamentos, você também pode encontrar quantos espaços um deles ocupa na sua descrição.

Você tem um limite de carregamento de 8 espaços + o dobro do seu modificador de força (ou -2 por modificador de Força negativo). Caso ultrapasse esse limite, você fica sobrecarregado, recebendo -5 em sua Defesa e tendo o seu Deslocamento reduzido em 4,5 metros. É impossível carregar uma quantidade de itens superior ao dobro do seu limite de carga.

Sendo assim, um personagem com +2 de Força poderia carregar 12 espaços em seu inventário, enquanto um personagem com -1 de Força poderia carregar apenas 6 espaços sem ficar sobrecarregado.

Equipamentos continuam ocupando espaços do seu inventário mesmo se estiverem sendo manejados ou vestidos. Então, uma arma que você use e um uniforme que você vista continuarão ocupando espaços.

Essa regra de carregamento tem a intenção de adicionar uma necessidade de se gerenciar quantos itens se pode carregar, visto que existem vários no sistema que são poderosos. O mestre pode escolher ignorar essa regra e apenas usar do senso comum como um limite para quantos itens podem ser carregados.

A regra considera que você possui uma mochila onde carregar seu equipamento. A própria mochila não ocupa espaço. De forma similar, recipientes cuja única função seja carregar outros itens não ocupam espaço. Por exemplo, a bainha de uma espada está incluída no espaço da própria espada. Porém, recipientes que fornecem benefícios próprios ocupam espaço seguindo a métrica acima.

É possível encontrar diferentes formas de contornar esse limite de carga, como a Maldição de Bolso, que consegue armazenar itens. A decisão do Narrador, itens pequenos, como cosméticos, não entram no cálculo do inventário, sendo apenas adicionais ao personagem.

## **EQUIPAMENTO INICIAL**

---

Sendo feiticeiros jujutsu, todos personagens já iniciam com alguns equipamentos, sendo eles os recursos iniciais para complementar a sua força. Um personagem inicia com: **dois equipamentos de custo 1** (arma, escudo ou item especial), um **uniforme comum** e **um kit de ferramentas a sua escolha**.

Caso um personagem já se inicie com um certo grau de feiticeiro, seus equipamentos iniciais serão também influenciados por isso, de acordo com a próxima seção.

## **GANHO DE EQUIPAMENTOS POR GRAU**

---

Conforme um feiticeiro sobe de grau, ele recebe acesso a uma lista maior de equipamentos, assim como passa a poder receber aqueles que são mais poderosos. De acordo com o seu grau, você ganha um certo conjunto de equipamentos, sendo eles:

- **Quarto Grau.** Dois itens de custo 1.
- **Terceiro Grau.** Três itens de custo 1 e um item de custo 2.
- **Segundo Grau.** Três itens de custo 1, dois itens de custo 2 e um item de custo 3.
- **Primeiro Grau.** Três itens de custo 1, três itens de custo 2, dois itens de custo 3 e um item de custo 4.
- **Grau Especial.** Ilimitado para itens de custo 1, quatro itens de custo 2, três itens de custo 3 e dois itens de custo 4.

A referência acima trata de conjuntos de equipamentos que um feiticeiro recebe gratuitamente no começo de toda missão, normalmente sendo fornecidos pelo próprio Colégio de Jujutsu ou semelhante. Caso escolha obter uma arma, uniforme, escudo ou acessório, ele será uma redução permanente do seu conjunto de equipamentos enquanto estiver com ele.

Por exemplo, caso seja de quarto grau e escolha pegar um acessório de custo 1, você só poderá pegar um outro equipamento de custo 1 no começo de uma missão.

**O custo de cada equipamento está especificado na tabela, enquanto todos os kits de ferramentas possuem custo 1.**

Existem também maneiras alternativas de se conseguir mais equipamentos, como por exemplo através de talentos, recompensas adicionais ou saqueando outros inimigos. É possível também confeccionar os seus próprios itens, utilizando dos kits de ferramenta juntamente de conhecimentos.

## ARMAS

Sendo feiticeiros jujutsu, todos personagens já iniciam com alguns equipamentos, sendo eles os recursos iniciais para complementar a sua força. Um personagem inicia com: **dois equipamentos de custo 1** (arma, escudo ou item especial), um **uniforme comum** e **um kit de ferramentas a sua escolha**.

Quando um feiticeiro utiliza uma arma, ela é constantemente coberta de energia amaldiçoada, assim tornando-se capazes de ferir as maldições e finalizar outros feiticeiros com mais eficiência.

As armas são divididas em três categorias: armas corpo-a-corpo, armas a distância e armas de arremesso. A divisão entre os tipos é relevante na hora de escolher as habilidades do personagem, que podem vir a se focar em um tipo específico, assim como cada um possui suas próprias características e peculiaridades no manejo. Caso esteja manejando uma arma com a qual não seja treinado, esse manejo é prejudicado, deixando de somar seu bônus de treinamento nas jogadas de ataque.

Toda arma possui suas características próprias, que definem cada aspecto dela. Na tabela de armas, você encontra todas as informações, sendo elas:

**Dano.** O dano padrão que a arma causará quando você acertar um ataque enquanto estiver a manuseando, juntamente do tipo deste dano. Ct para cortante, Im para impacto e Pf para perfurante.

**Crítico.** Sendo o valor que é necessário conseguir no d20 para que o seu ataque seja considerado um crítico.

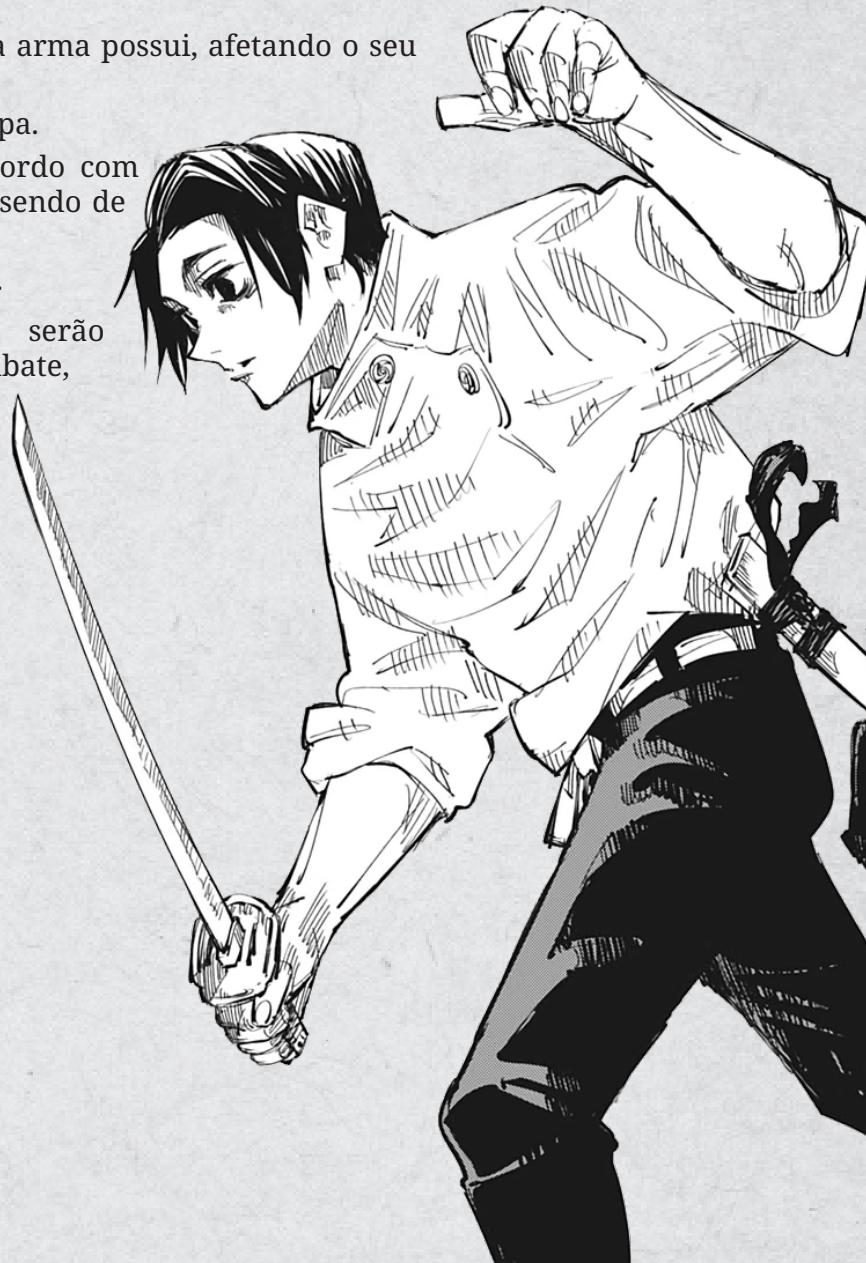
**Propriedades.** As propriedades que a arma possui, afetando o seu manejo.

**Espaços.** Quantos espaços a arma ocupa.

**Custo.** Classificando as armas de acordo com a sua força, com aquelas mais fortes sendo de custo maior.

**Grupo.** A qual grupo a arma pertence.

Muitos detalhes sobre as armas serão explicados melhor no capítulo do Combate, aprofundando nas suas especificações, no dano e em acertos críticos.



## TABELA DE ARMAS SIMPLES

ARMA	DANO	CRÍTICO	PROPRIEDADES	ESPAÇOS	CUSTO	GRUPO
<b>Adaga</b>	1d6 Pf	18	Apunhaladora, arremessável [6/18m], fineza, leve, marcial, modular Ct	1	1	Faca
<b>Bastão</b>	1d6/1d8 Im	19	Amplo, dupla, marcial, versátil	2	1	Bastão
<b>Clava</b>	1d8/1d10 Im	20	Versátil	1	1	Bastão
<b>Espada Curta</b>	1d6 Ct	19	Fineza, leve, marcial, modular Pf	1	1	Espada
<b>Faixas</b>	-	-	Especial	1	1	Pugilato
<b>Foice</b>	1d6 Ct	19	Fineza, leve, marcial	1	1	Haste
<b>Lança</b>	1d6/1d8 Pf	19	Arremessável [6/18m], estendida, versátil	1	1	Haste
<b>Leque</b>	1d6 Im	18	Fineza, enérgica, leve, especial	1	1	-
<b>Machado</b>	1d8/1d10 Ct	20	Versátil	1	1	Machado
<b>Mangual</b>	1d8 Im	20	Ampla, enérgica	1	1	Chicote
<b>Manoplas</b>	Especial	-	Aparar, duas mãos, dupla, especial, pesado [16]	1	2	Pugilato
<b>Martelo</b>	1d8/1d10 Im	20	Versátil	1	1	Martelo
<b>Soco Inglês</b>	Especial	-	Enérgica, especial, fineza, marcial	1	2	Pugilato
<b>Tridente</b>	1d6/1d8 Pf	19	Arremessável [6/18m], estendida, versátil	1	1	Haste
<b>ARMAS A DISTÂNCIA</b>						
<b>Arco Curto</b>	1d6 Pf	19	Duas mãos, mortal d10, alcance [24/48m]	2	1	Arco
<b>Besta Leve</b>	1d8 Pf	19	Mortal d10, leve, alcance [24/48m], recarga [1]	1	1	Arco
<b>Pistola</b>	1d10 Pf	20	Alcance [36/72m], emperrar, leve, recarga [12]	1	2	Tiro
<b>ARMAS DE ARREMESSO</b>						
<b>Azagaia</b>	1d6 Pf	20	Leve, alcance [12/24m]	1	1	Dardo
<b>Dardo</b>	1d4 Pf	18	Leve, alcance [12/24m], especial	1	1	Dardo
<b>Faca de Arremesso</b>	1d6 Pf	20	Leve, alcance [12/24m], modular Ct	1	1	Faca

## TABELA DE ARMAS COMPLEXAS

ARMA	DANO	CRÍTICO	PROPRIEDADES	ESPAÇOS	CUSTO	GRUPO
<b>Adagas Duplas</b>	2d4 Pf	18	Apunhaladora, duas mãos, fineza, leve, marcial, modular Ct, especial	2	2	Faca
<b>Adaga de Aparar</b>	1d4 Pf	18	Aparar, apunhaladora, fineza, leve, marcial, modular Ct	1	1	Faca
<b>Alabarda</b>	1d10 Ct	20	Duas mãos, estendida, modular Pf, pesada [14], especial	2	2	Haste
<b>Chicote</b>	1d4 Ct	19	Estendida, fineza, leve, especial	1	1	Chicote
<b>Chicote de Corrente</b>	1d6/1d8 Im	19	Estendida, pesada [14], versátil, especial	2	2	Chicote
<b>Chicote Espinhento</b>	1d6/1d6	19	Estendida, fineza, leve, especial	1	3	Chicote
<b>Clava Pesada</b>	2d6 Im	20	Duas mãos, pesada [16], oscilante	2	2	Bastão
<b>Corrente de Aço</b>	2d4/2d6 Im	20	Estendida, enérgica, pesada [14], versátil	2	1	Chicote
<b>Espada de Gancho</b>	1d8 Ct	20	Fineza, leve, marcial, especial	1	2	Espada
<b>Espada Longa</b>	1d8/1d10 Ct	20	Modular Pf, versátil	1	1	Espada
<b>Katana</b>	1d6/1d8 Ct	19	Versátil, fatal d10, fineza	1	1	Espada
<b>Espada Grande</b>	1d12 Ct	20	Ampla, duas mãos, modular Pf, pesada [14]	2	2	Espada
<b>Espada Colossal</b>	2d8 Ct	20	Ampla, duas mãos, modular Im, pesada [20], especial	4	3	Espada
<b>Foice Grande</b>	1d8/1d10 Ct	20	Ampla, versátil	2	2	Haste
<b>Kusarigama</b>	1d6/1d6	19	Duas mãos, dupla, especial, estendida, enérgica	1	2	Haste
<b>Lança Grande</b>	1d12 Pf	20	Duas mãos, enérgica, estendida, pesada [14]	2	1	Haste
<b>Machado Grande</b>	1d10 Ct	20	Ampla, duas mãos, pesada [16]	2	1	Machado
<b>Martelo Grande</b>	1d12 Im	20	Duas mãos, pesada [16]	2	1	Martelo
<b>Nunchaku</b>	1d8 Im	19	Dupla, enérgica, fineza, marcial	1	1	Bastão
<b>Nunchaku Pesado</b>	2d6 Im	20	Duas mãos, dupla, estendida, marcial, pesada [14], enérgica	2	2	Bastão
<b>Rapieira</b>	1d8 Pf	19	Fineza, mortal d10	1	1	Espada

### ARMAS A DISTÂNCIA

<b>Arco Longo</b>	1d10 Pf	19	Duas mãos, mortal d12, alcance [30/60m]	2	1	Arco
<b>Bazuca</b>	3d12 Im	19	Alcance [9/18], Duas Mãos, Emperrar, Recarga [1], Especial, Pesada [16]	4	4	Tiro
<b>Besta Pesada</b>	1d12 Pf	20	Pesada [14], alcance [45/90m], recarga [1], mortal d12	2	1	Besta
<b>Escopeta</b>	2d6 Pf	20	Alcance [9/18m], duas mãos, emperrar, especial, recarga [2]	2	2	Tiro
<b>Metralhadora</b>	1d12 Pf	19	Alcance [30/60m], duas mãos, emperrar, especial, recarga [30]	4	3	Tiro
<b>Rifle</b>	2d8 Pf	20	Alcance [60/120m], duas mãos, emperrar, recarga [20]	2	2	Tiro
<b>Rifle de Precisão</b>	2d10 Pf	19	Alcance [120/240m], duas mãos, emperrar, recarga [5]	4	3	Tiro

### ARMAS DE ARREMESSO

<b>Chakram</b>	2d4 Ct	20	Arremessável [12/24m], especial, leve	1	1	Faca
<b>Kunai</b>	1d6 Pf	19	Apunhaladora, arremessável [9/18m], fineza, leve	1	1	Dardo
<b>Rede</b>	-	-	Alcance [9/27m], especial	1	2	-
<b>Shuriken</b>	1d4 Ct	18	Arremessável [12/24m], mortal d8, leve	1	1	Dardo

## **PROPRIEDADES GERAIS**

---

Como mencionado no início do capítulo, algumas armas possuem propriedades, as quais conferem detalhes no uso delas. Todas as propriedades de armas são:

- **Ampla.** A arma é boa para ataques amplos ou giratórios. Uma vez por rodada, quando atacar com ela, você pode escolher outro alvo adjacente a criatura, caso a Defesa dela seja menor do que o resultado do seu crítico, ela recebe metade do dano causado.
- **Aparar.** A arma pode ser usada de maneira defensiva, bloqueando ataques. Enquanto empunhando a arma, caso seja treinado, você pode usar uma ação de movimento para posicioná-la defensivamente, recebendo +2 em sua Defesa até o começo do próximo turno.
- **Apunhaladora.** A arma é boa para apunhalar discretamente. Quando atingir uma criatura desprevenida, a arma causa dano adicional igual ao seu bônus de treinamento.
- **Arremessável.** A arma pode ser usada em ataques de arremesso na distância especificada juntamente dos traços.
- **Duas Mãos.** A arma só pode ser manuseada de maneira apropriada com as duas mãos.
- **Dupla.** A arma pode ser usada com Lutando com Duas Armas, Estilo Duplo (e similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.
- **Emperrar.** Em um desastre (1 natural em uma jogada de ataque), a arma emperra. A arma para de funcionar, sendo necessário uma ação comum para fazê-la funcionar novamente.
- **Enérgica.** A arma acumula impulso para ficar mais poderosa. Quando realizar mais de um ataque com ela no mesmo turno, o segundo ataque recebe um bônus de dano igual à quantidade de dados de dano da arma. A cada outro ataque subsequente o bônus de dano aumenta em +1.
- **Especial.** A arma possui um traço único dela.
- **Estendida.** A arma tem um alcance maior. O alcance de seus ataques corpo a corpo com a arma aumenta em 1,5 metros.
- **Fatal.** A arma é perigosa ao atingir o ponto certo. Junto do traço, é especificado um tamanho de dado. Em um acerto crítico, o dado de dano da arma aumenta para esse tamanho listado, o qual é considerado também para calcular o dano adicional do crítico. Caso o dado da arma se torne maior que o dado listado por aumento de níveis de dano, ao invés do normal, adicione 1 dado da categoria indicada no dano do acerto crítico.
- **Fineza.** A arma tem certa fineza, permitindo-lhe escolher como manejá-la. Você pode escolher utilizar Destreza ao invés de Força em suas jogadas de ataque e rolagens de dano com a arma.
- **Leve.** Uma arma leve pode ser usada no manuseio de duas armas.
- **Marcial.** A arma é integrada ao uso do corpo, podendo se beneficiar de diversas habilidades de caminhos focados em formar um Lutador.
- **Modular.** A arma pode ser moldada para causar um tipo diferente de dano. Junto do traço, será especificado um tipo de dano, o qual você pode optar por causar em ataques com a arma. Por exemplo, a Adaga tem como dano Perfurante, mas é Modular Ct, podendo causar dano cortante.
- **Mortal.** A arma é especialmente mortal. Em um acerto crítico, a arma adiciona um dado de dano adicional do tamanho listado.
- **Oscilante.** A arma permite aproveitar um impulso errado em seu próximo ataque. Quando erra um ataque com esta arma você recebe +2 em sua próxima rolagem de ataque realizada antes do final do seu turno.

- **Pesada [X].** A arma requer uma Força maior para usar. Quando manejando uma arma pesada, caso você não tenha um valor de Força igual ou superior ao especificado [X], você recebe desvantagem em rolagens de ataque com ela.
- **Recarga [X].** Uma arma com a propriedade Recarga irá exigir o uso de munições. Após realizar um número de ataques [X] você deve gastar uma ação bônus para recarregar a arma. Após recarregada ela pode atirar o mesmo número de vezes até precisar ser recarregada novamente.
- **Versátil.** Uma arma versátil pode ser manuseada com uma mão ou com duas, modificando seu dano de acordo com a maneira usada. O primeiro dado mostrado é o dano com uma mão e o segundo é quando a arma é segurada com duas mãos.

O alcance de uma arma é listado em metros nas suas propriedades, caso seja uma arma a distância, de arremesso ou que possua a propriedade arremessável. Por padrão, uma arma corpo-a-corpo tem o seu alcance dependente do tamanho da criatura a manejando (veja página 298). Caso seja uma criatura de tamanho Média, o alcance é de 1,5 metros.

Lembre-se também de conferir as regras sobre munição, caso vá usar uma arma a distância ou de arremesso.

## PROPRIEDADES ESPECIAIS

---

- **Adagas Duplas.** Sendo duas adagas ligadas uma à outra e presas ao portador, você não pode ser desarmado. Além disso, contam como uma única arma de duas mãos.
- **Alabarda.** De lâmina curva e amplo alcance, concede +2 em testes da manobra Derrubar.
- **Bazuca.** Ao atacar um inimigo, compare seu teste contra a Defesa de todos os alvos a 7,5 metros do alvo original, causando o dano do ataque a todos cujo seu teste superar a Defesa. Recarregar uma bazuca custa uma Ação Completa. As munições da bazuca tem Custo e Espaço 1.
- **Chakram.** Feito para facilmente retornar ao portador. Sempre que realiza um ataque de arremesso com o Chakram a arma retorna para sua mão após o ataque.
- **Chicote.** Você pode usar a manobra Agarrar mesmo com a mão ocupada pelo chicote, desde que o alvo esteja dentro do seu alcance com a arma. Você recebe +2 em testes de Agarrar usando o chicote.
- **Chicote de Corrente.** Pesado e robusto, possui o traço especial de chicote. Além disso, como uma ação bônus você pode enrolar a corrente em volta do cabo de uma arma corpo a corpo que esteja empunhando. Enquanto uma arma está acoplada a uma corrente você passa a poder utilizar o alcance do chicote e efeito de crítico dele para os ataques dela e você ocupa duas mãos para se beneficiar deste efeito. Tirar uma corrente de uma arma gasta outra ação bônus.
- **Chicote Espinhento.** Devido a sua estrutura, o chicote espinhento causa 1d6 de dano cortante e 1d6 de dano perfurante. Ao subir o nível de dano de um chicote espinhento, sobe-se o nível de cada dado individualmente. Apenas o menor RD/Resistência é contado para efeitos de diminuição de dano. Ele possui o traço especial de chicote.
- **Dardo.** O dardo é especialmente efetivo para aplicar venenos. Se o dardo atingir uma criatura, enquanto coberto por veneno, a CD do veneno aumenta em +2.
- **Escopeta.** Ao realizar um ataque com uma escopeta, além do alvo original, criaturas em um cone de 3 metros a sua frente também são afetadas. Compare o resultado de sua jogada de ataque com a Defesa de cada uma das criaturas na área. Você causa dano igual aos dados de dano da arma em todas aquelas em que acertar. Recarregar uma escopeta custa uma ação comum.
- **Espada de Gancho.** Um modelo específico e peculiar de espadas, cuja ponta tem forma de gancho. Ao acertar um ataque você pode puxar o alvo 1,5 metros na sua direção, não podendo entrar no quadrado. Caso você esteja equipando duas, as duas espadas de gancho passam a receber o traço Estendida.
- **Espada Colossal.** Uma espada de tamanho excessivo, naturalmente mais forte. Como o efeito de Amplo, mas escolha uma terceira criatura adjacente ao alvo do primeiro ataque para também sofrer os efeitos.
- **Faixas.** Simples faixas enroladas na mão do portador. As faixas não são consideradas armas, mas sim equipamentos, e ataques realizados com elas são considerados como ataques desarmados, possuindo o mesmo dano deles e se beneficiando de habilidades que afetam esse tipo de ataque. Você pode utilizar uma ou duas faixas, embora o item seja um conjunto. Embora não sejam consideradas armas, você pode transformar Faixas em Ferramentas Amaldiçoadas, recebendo os benefícios comuns da tabela para armas.
- **Kusarigama.** A kusarigama permite o uso tanto da foice, que causa dano cortante quanto do peso, que causa dano de impacto. Uma kusarigama concede +2 em testes de manobra. Ao subir o nível de dano de uma kusarigama, sobe-se o nível de cada dado individualmente.

- **Leque.** Você pode alternar entre usar o leque fechado, que causa dano de impacto, ou o leque aberto, que causa dano cortante. Alternar dentro de combate é uma ação livre. Enquanto fechado, conta como parte do grupo bastão; enquanto aberto, conta como parte do grupo faca. O leque também concede +2 em testes de Enganação para Fintar.
- **Manoplas.** Manoplas que ocupam completamente as duas mãos. Contam como arma para todos os efeitos, mas usam do seu dano desarmado base para ser aplicado. É possível carregar itens e agarrar e levantar pessoas enquanto usa as manoplas, mas não é possível manejar outras armas. Seu dano desarmado aumenta em 1 nível para cada 2 no seu modificador de força.
- **Metralhadora.** Uma metralhadora possui uma cadênciia superior de disparo. Quando realizar um ataque com a metralhadora, você pode também utilizar a sua ação bônus para realizar um ataque adicional, consumindo mais uma munição. Utiliza uma ação comum para recarregar.
- **Rede.** Caso acerte um ataque com uma rede, o alvo recebe a condição Enredado. Uma criatura enredada dessa maneira pode tentar escapar como uma Ação Completa, realizando um teste de Atletismo ou Acrobacia com CD20. Uma rede pode também ser atacada, possuindo 5 Pontos de Vida e, caso destruída, a criatura presa é solta.
- **Soco Inglês.** Um soco inglês destrutivo, colocado em uma mão. Conta como arma para todos os efeitos, mas usa do seu dano desarmado para ser aplicado. É possível agarrar e levantar pessoas enquanto usa o soco inglês, mas não é possível manejar outras armas ou itens. Enquanto usando soco inglês, seus ataques com ele também aplicam os efeitos críticos do grupo Faca e testes de resistência para resistir a efeitos de crítico têm a CD aumentada em 1 para cada 2 no modificador de força ou destreza.

## NÍVEIS DE DANO

Os Níveis de Dano fazem parte de uma mecânica adicional das armas, a qual permite a melhoria delas, extraíndo mais do potencial destrutivo que oferecem. Certas habilidades e propriedades podem aumentar o nível de dano de uma arma, seguindo a tabela presente nesta seção.

Por exemplo, uma espada curta tem 1d6 de dano então, caso seu dano seja aumentado em um nível, ela passará a causar 1d8 de dano.

Também existem certas habilidades, normalmente de inimigos, que podem diminuir o nível de dano de uma arma, com o intuito de reduzir o potencial de dano do atacante.

Por exemplo, uma espada curta tem 1d6 de dano então, caso seu dano seja reduzido em um nível, ela passará a causar 1d4 de dano.

Se os dados de uma arma não se encaixarem dentro dos níveis de dano some seu resultado máximo e tente achar o resultado mais próximo possível dentro dos níveis de dano e converta o dano da arma para este nível. Por exemplo, se uma arma causar, por base, 6d6 de dano e tiver seu dano aumentado em 1 nível ela passaria a causar 3d12+1d4 de dano.

-2 NÍVEIS	-1 NÍVEL	PADRÃO	+1 NÍVEL	+2 NÍVEIS	+3 NÍVEIS
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	1d10
1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	1d12
1d4	1d6	1d8 ou 2d4	1d10	1d12	1d12 + 1d4
1d6	1d8	1d10	1d12	1d12 + 1d4	1d12 + 1d6
1d8	1d10	1d12 ou 2d6	1d12 + 1d4	1d12 + 1d6	1d12 + 1d8
1d10	2d6	2d8	2d10	2d12	2d12 + 1d4

Caso, de alguma maneira, um personagem consiga aumentar os níveis de dano além do apresentado na tabela (+3 níveis), o dano da arma continua sendo aumentado para cada nível excedente, mantendo a mesma lógica de aumento (1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d10 > 1d12 > 1d12 + 1d4).

Se isto acontecer com dados adicionais, como em 1d12 + 1d6, aumente o dado adicional — neste caso, se tornaria 1d12 + 1d8 — até o d12 e, ao passar dele, adiciona-se mais um dado, iniciando no d4. No caso da redução de níveis de dano, ao ultrapassar -2 níveis, continue o reduzindo normalmente até chegar em 1 de dano.

Habilidades e efeitos que concedam um dado de dano adicional consideram o maior dado do nível. Então, ao receber +1 dado com uma arma que causa 1d12 + 1d6, você receberia 1d12 de dano adicional.

# UNIFORMES

Os feiticeiros jujutsu, comumente, estarão sempre vestindo seus uniformes – seja esse o de um aluno, ou trajes mais diferentes para um professor ou formado – e dentro de jogo eles servem como equivalentes das armaduras, visto que tal tipo de vestimenta não se mostra tão presente nos tempos modernos, onde Jujutsu Kaisen se passa.

Caso seu jogo de Feiticeiros & Maldições se passe em um tempo diferente, e você queira utilizar de armaduras dentro dele, basta conferir a regra opcional Armaduras, no Capítulo 15: Regras Opcionais.

Um uniforme padrão confere certa defesa a quem estiver o vestindo, mas eles também podem ser customizados e modificados para conferir diferentes bônus e propriedades adicionais.

Todo personagem inicia com um uniforme comum, o qual define a Defesa de quem estiver o utilizando como o valor padrão do sistema (p.283). O uniforme pode receber modificações para aumentar isso, de acordo com a tabela de modificações.

As modificações possuem características próprias, sendo elas:

**Bônus na Defesa.** O bônus na Defesa que a modificação concede ao uniforme.

**Penalidade.** Certas modificações são mais pesadas, colocando uma penalidade em testes de perícia que utilizem o atributo Destreza enquanto estiver usando um uniforme com ela.

**Custo.** Classificando as modificações de acordo com seus benefícios e complexidade, definido o custo dela.

Um uniforme só pode possuir uma modificação, sendo ela uma alteração completa da sua forma e base.

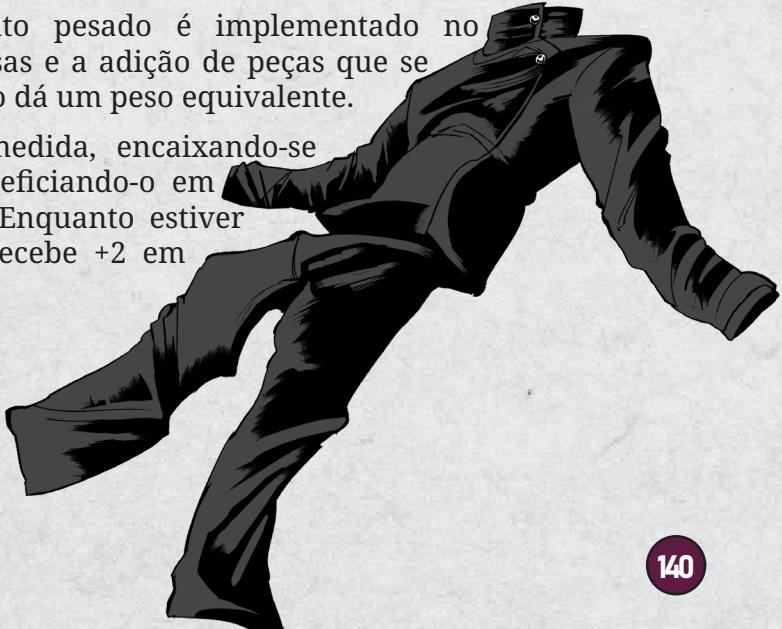
MODIFICAÇÃO DE UNIFORME	BÔNUS NA DEFESA	PENALIDADE	CUSTO
Revestimento Leve	+2	-	1
Revestimento Médio	+4	-2	2
Revestimento Robusto	+6	-4	3
Sob Medida	+1	-	2

**Revestimento Leve.** Um revestimento leve é colocado no uniforme, concedendo-o um leve reforço defensivo.

**Revestimento Médio.** O uniforme tem uma quantidade demorada de revestimentos colocados, através de algumas placas e camadas adicionais, o que dá um peso considerável ao uniforme.

**Revestimento Robusto.** Um revestimento pesado é implementado no uniforme, com placas fortes, camadas densas e a adição de peças que se assemelham a armaduras ou coletes, o que o dá um peso equivalente.

**Sob Medida.** O uniforme é feito sob medida, encaixando-se perfeitamente no corpo do feiticeiro, beneficiando-o em acrobacias e destacando a sua agilidade. Enquanto estiver usando um uniforme sob medida, você recebe +2 em testes de Acrobacia e Furtividade.



# ESCUDOS

Os escudos podem não ser equipamentos muito comuns, mas ainda podem vir a se mostrar úteis para os feiticeiros, vindo em diferentes formatos e tamanhos.

Cada escudo fornece um valor de Redução de Dano enquanto estiver sendo empunhado, assim como um valor de penalidade em testes de perícia que utilizam Destreza. Penalidades de escudos e uniformes são cumulativas.

Escudos podem ser usados em ataques, com o seu dano especificado entre parênteses, após o nome do escudo. Caso ataque utilizando um escudo, ele deixa de fornecer RD até o início do seu próximo turno.

**Escudo Pequeno.** Um escudo pequeno, otimizado para ser preso ao braço, mantendo uma mão livre enquanto dá um impulso na guarda. O escudo leve não ocupa uma das suas mãos.

**Escudo Leve.** Um pequeno escudo, leve em peso e capaz de auxiliar na defesa de golpes mais simples.

**Escudo Médio.** Um escudo de porte médio, equilibrando uma boa defesa com um sacrifício mediano de sua agilidade.

**Escudo Pesado.** Um escudo maior e pesado, cobrindo uma parte considerável do corpo, em troca de uma certa dificuldade no seu manejo.

ESCUDO	REDUÇÃO DE DANO	PENALIDADE	CUSTO
Escudo Pequeno (1d3)	2	0	2
Escudo Leve (1d4)	2	-1	1
Escudo Médio (1d6)	4	-2	2
Escudo Pesado (1d8)	6	-4	3

## KITS DE FERRAMENTAS

---

O jujutsu não é a única habilidade desenvolvida por feiticeiros, existindo uma vasta gama de diferentes ferramentas que podem ser exploradas e dominadas para permitir a confecção de itens e complementos úteis. Kits de Ferramenta são utilizados durante descansos ou grandes intervalos, chamados de interlúdios, e permitem em sua maioria a criação de certos itens ou possuem sua própria mecânica.

Um personagem só pode utilizar um kit de ferramentas no qual possua treinamento. Se treinado em um Ofício, também é treinado no kit de ferramentas dele. Exemplo: ser treinado em Ofício (Cozinheiro) lhe dá treinamento em ferramentas de cozinheiro. Sempre que realizar um teste que envolva o kit de ferramentas, se faz um teste de seu respectivo ofício.

Vários dos kits podem ser utilizados para criar itens especiais durante um Interlúdio (p.337). Um personagem é capaz, durante o interlúdio, de escolher o foco de Criação de Itens, melhor explicado no respectivo capítulo. Entretanto, certos kits possuem uma limitação especificada de quantos itens podem ser criados o utilizando, devido à complexidade de confecção do item. Alguns itens possuem requisitos adicionais além do ofício para sua confecção.

Existem limitações nos itens que podem ser criados por um personagem:

- **Personagens de nível 1 a 5** podem criar itens de custo 1.
- **Personagens de nível 6 a 10** podem criar itens de custo 1 e 2.
- **Personagens de nível 11 a 16** podem criar itens de custo a 1 a 3.
- **Personagens de nível 17 a 20** podem criar itens de custo 1 a 4.

## FERRAMENTAS DE ALFAITE

---

O kit de ferramentas de alfaiate é focado na criação de acessórios especiais e uniformes, feitos sob medida com o uso de habilidade manual e jujutsu. Entretanto, criar acessórios amaldiçoados é complexo e custoso: **do nível 1 ao 9, você só pode criar 1 acessório por interlúdio; a partir do nível 10 você pode criar 2 acessórios por interlúdio.** Você pode criar um uniforme com revestimento por interlúdio.

## FERRAMENTAS DE ALQUIMIA

---

O kit de ferramentas de alquimia possibilita misturar elementos e substâncias para criar algo novo, podendo ser tanto venenos quanto misturas com efeitos diferenciados. **Possuir treinamento em ferramentas de alquimia permite criar itens especiais do tipo Mistura; não há um limite de quantas misturas podem ser criadas.**

## FERRAMENTAS DE CANALIZADOR

---

O kit de ferramentas de canalizador é um conjunto de peculiares amuletos, pérolas e outros itens espirituais, que permitem canalizar energia amaldiçoada e alguns espíritos amaldiçoados menores em itens. **Possuir treinamento em ferramentas de canalizador permite criar itens especiais do tipo Espiritual; não há um limite de quantos itens espirituais podem ser criados.**

## **FERRAMENTAS DE COZINHEIRO**

---

O kit de ferramentas de cozinheiro dá a capacidade de extrair ao máximo habilidades culinárias, criando refeições da maior qualidade, as quais passam a até mesmo conferir benefícios para aqueles que as consumirem.

Ser treinado em Ofício (cozinheiro) permite produzir refeições com propriedades especiais. Durante um descanso, um personagem treinado pode preparar uma refeição que concede benefícios especiais.

Producir uma refeição com um benefício exige sucesso em um teste de Ofício (Cozinheiro) CD 15. A CD aumenta em +5 para cada benefício adicional. Falhar no teste implica que a comida foi estragada e desperdiçada. Todos os benefícios duram até o próximo descanso longo e uma mesma refeição pode beneficiar um número de criaturas igual ao seu bônus de treinamento.

- **Energética.** Consumir uma refeição energética concede energia amaldiçoada temporária igual ao bônus de treinamento do cozinheiro.
- **Leve.** Consumir uma refeição leve concede um aumento no Deslocamento de 3 metros para cada grau do cozinheiro, 3 para quarto, 6 para terceiro, 9 para segundo, 12 para primeiro e 15 para especial.
- **Nutritiva.** Consumir uma refeição nutritiva concede um bônus de +2 em um número de TRs igual a metade do bônus de treinamento do cozinheiro.
- **Picante.** Consumir uma refeição picante concede +2 em jogadas de ataque.
- **Reforçada.** Consumir uma refeição reforçada concede +2 na Defesa.
- **Refrescante.** Consumir uma refeição refrescante permite a quem a comeu escolher realizar um teste com vantagem. Após isso, este benefício se encerra.
- **Revigorante.** Consumir uma refeição revigorante concede 5 pontos de vida temporários para cada grau do cozinheiro.

## **FERRAMENTAS DE ENTALHADOR**

---

O kit de ferramentas de entalhador junta instrumentos e utensílios utilizados na arte de se entalhar e encravar, a qual quando unida a energia amaldiçoada permite criar amuletos e talismãs. **Possuir treinamento em ferramentas de entalhador permite criar itens especiais do tipo Talismã; não há um limite de quantos talismãs podem ser criados.**

## **FERRAMENTAS DE FERREIRO**

---

O kit de ferramentas de ferreiro é utilizado na criação e melhoria de armas e escudos, eventualmente utilizando do jujutsu para as transformar em ferramentas amaldiçoadas. **Possuir treinamento nas ferramentas de ferreiro permite criar tanto armas e escudos comuns quanto ferramentas amaldiçoadas.**

Ao se tentar criar ou melhorar uma ferramenta amaldiçoada, segue-se o guia e as dificuldades especificadas no Capítulo 6: Itens e Ferramentas Amaldiçoadas. É o principal para se manter os equipamentos em um bom estado, realizando a sua manutenção e otimização, permitindo assim que o máximo do seu potencial seja extraído.

Durante um descanso curto, um personagem com treinamento em ferramentas de ferreiro pode melhorar temporariamente uma quantidade de equipamentos igual a metade do seu bônus de treinamento; em um descanso longo, essa quantidade é igual ao bônus de treinamento. Uma arma melhorada adiciona +2 em jogadas de ataque realizadas com ela; um escudo melhorado adiciona metade do bônus de treinamento do ferreiro na RD concedida enquanto empunhado. As melhorias duram até o próximo descanso.

## **FERRAMENTAS DE FARMACÊUTICO**

---

O kit de ferramentas de farmacêutico permite cuidar efetivamente da saúde, além de sintetizar substâncias medicinais refinadas, criando antídotos ou remédios. **Possuir treinamento nas ferramentas de farmacêutico permite criar itens especiais do tipo Fármacos; não há um limite de quantas medicinas podem ser criadas.**

## **ITENS ESPECIAIS**

---

Diferente de Armas, Uniformes e Escudos, os itens aqui apresentados trazem uma utilidade geral para os feiticeiros, desde vestimentas que trazem benefícios a quem usa, até venenos para incapacitar certos inimigos. Normalmente esses itens estão disponíveis no estoque/arsenal de um Colégio de Jujutsu, e uma certa quantidade pode ser obtida gratuitamente, a depender do grau do feiticeiro. Também podem ser comprados, criados ou recompensados. Assim como outros equipamentos, eles possuem custo variado, o qual depende do poder e eficiência do item.

Esses itens são divididos em diferentes categorias, para facilitar a sua organização e a especificação em certas habilidades, talentos e mecânicas. São elas:

- **Acessórios**, que são itens equipados pelos personagens e que, enquanto em sua posse, concedem efeitos especiais e melhorias.
- **Espirituais**, criados a partir da conexão, controle e canalização da energia amaldiçoada pura e de pequenos espíritos amaldiçoados com funcionalidades específicas.
- **Fármacos**, sintetizados com kits de médicos e diferentes substâncias sendo refinadas e concentradas, cuidando da saúde tanto remediando quanto prevenindo.
- **Misturas**, formadas a partir da combinação de elementos e substâncias, cuja mescla dá um novo efeito.
- **Talismãs**, encravados na madeira e entalhados com símbolos e selos de proteção, que dão efeitos temporários, imediatos ou que perduram. Por padrão, um talismã tem que ocupar o espaço de uma mão para ser usado.

A partir da próxima página, todos eles estão listados e divididos em uma categoria baseada no seu custo.

## **REGRAS DE VENENO**

Venenos possuem três classificações de acordo com o método de introdução usado.

**Contato.** Introduzido por meio de um ataque acertado (ou se o alvo toca o objeto envenenado). Venenos desse tipo podem ser aplicados em uma arma como uma Ação Bônus e permanecem nela até acertar um ataque ou até o final do combate (o que vier primeiro).

**Inalação.** Introduzidos via respiração. São armazenados em frascos que podem ser arremessados em alcance de 9 metros como uma ação comum. Ao se quebrar, o veneno é liberado em 3 metros de raio. Todas as criaturas na área são expostas; prender a respiração não impede de ser afetado, pois o veneno pode entrar por outras partes do corpo.

**Ingestão.** Introduzido através da ingestão de comida ou bebida.

Uma criatura exposta a um veneno deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD definida pelo Custo do veneno). Se falhar, sofre o efeito do veneno (efeitos em parênteses afetam alvos mesmo que passem no teste de resistência). Efeitos que não sejam instantâneos, como perda de vida recorrente ou condições, podem ser curados através de tramentos.

Venenos são uma arma poderosa contra feiticeiros, pois não podem ser simplesmente removidos por Energia Reversa, mas não funcionam igual em outros seres. Maldições e Fetos Amaldiçoados Híbridos por padrão recebem um bônus de +2 em testes de resistência de Fortitude contra venenos, e Corpos Amaldiçoados são imunes.

Custo	Classe de Dificuldade do Veneno
1	15
2	25
3	35
4	45

## ITENS ESPECIAIS DE CUSTO 1

---

Abaixo estão listados todos os Itens Especiais de custo 1.

- **Antídoto Simples [Fármaco].** Um simples antídoto, capaz de neutralizar venenos mais leves. O antídoto pode ser consumido como uma ação bônus, curando da condição envenenado e/ou qualquer veneno de custo 1 ou que venha de uma maldição de quarto grau.
- **Brinco da Comunicação [Acessório].** Um par de brincos imbuídos com uma técnica de comunicação. Usar um desses brincos permite que o usuário sintonize com até 6 outras pessoas que também estejam usando um. Todos sintonizados na mesma conexão conseguem se comunicar mentalmente desde que estejam dentro de 30 metros. Sintonizar um brinco dentro de combate é uma ação completa, e enquanto se comunica o brinco brilha em um brilho perceptível por qualquer pessoa.
- **Chaveiro Canalizador [Acessório].** Um chaveiro que canaliza energia amaldiçoada, refinando-a e dificultando resistir. Um personagem com o chaveiro canalizador tem a sua CD Amaldiçoada aumentada em 1.
- **Injeção Estimulante [Fármaco].** Uma injeção criada a partir de uma mescla de medicina e controle de energia amaldiçoada. Ela tem uma única carga e a injetar faz com que você receba +2 de bônus em toda rolagem de perícia usando um atributo a sua escolha durante 10 minutos. Dentro de combate, injetar é uma ação bônus.
- **Mix Energético Pequeno [Fármaco].** Um conjunto de suplementos e substâncias que conseguem recuperar a energia e vigor físico, concentrados em uma cápsula. Como uma ação bônus, é possível consumir o mix, recuperando 3 pontos de estamina.
- **Óleo Amolador [Mistura].** Um pequeno recipiente cheio de um óleo que aumenta o potencial de uma arma, amolando-a. Pode ser aplicado em duas armas antes de acabar; uma arma coberta com óleo amolador recebe o traço Mortal d6. O óleo dura um dia.
- **Óleo Flamejante [Mistura].** Um óleo que deixa a arma extremamente inflamável, cobrindo-se de chamas com o menor dos esforços. Pode ser aplicado em duas armas antes de acabar; uma arma coberta com óleo flamejante recebe o traço Modular Queimante. O óleo dura 10 minutos.
- **Pérola Carregada [Espiritual].** Uma pequena pérola carregada com energia amaldiçoada, usada para recuperar do próprio estoque. Como uma ação bônus, é possível consumir a pérola, recuperando 3 pontos de energia amaldiçoada.
- **Remédio Simples [Fármaco].** Um simples remédio, capaz de forçar uma reação regenerativa do corpo. Como uma ação comum, é possível consumir o remédio e gastar seus dados de vida para se curar, com um limite igual a quatro dados de vida.
- **Símbolo da Vida [Talismã].** Uma espécie de pequena ficha ou amuleto, encravado em madeira e imbuído com energia reversa. Como uma ação bônus, é possível o destruir para liberar a energia em si mesmo, curando-se em 10 pontos de vida.
- **Talismã de Barreira [Talismã].** Um pequeno talismã que armazena uma barreira amaldiçoada. Pode usá-lo como uma ação bônus, invocando quatro paredes, cada uma possuindo 15 pontos de vida e ocupando 1,5 metros cada. Após usado, o talismã se esvai.
- **Veneno Debilitante [Mistura].** Um pote de veneno cujo foco é atingir o corpo, debilitando-o. Contato, o alvo terá seu deslocamento reduzido pela metade.
- **Veneno Intenso [Mistura].** Um pote de veneno intenso e concentrado, com o propósito de invadir o corpo do alvo. Contato, o alvo ficará Envenenado durante uma rodada.

## ITENS ESPECIAIS DE CUSTO 2

---

Abaixo estão listados todos os Itens Especiais de custo 2.

- **Amuleto do Vislumbre [Acessório].** Um amuleto amaldiçoado que fornece ao portador capacidade de vislumbrar tudo ao seu redor com perfeição. O usuário deste item recebe visão no escuro com alcance de 9 metros, além de um bônus de +2 em rolagens de Percepção. Uma vez ao dia, você pode, como uma ação bônus, se tornar capaz de enxergar com os olhos fechados em 9 metros de diâmetro por 1 minuto.
- **Antídoto Intermediário [Fármaco].** Um simples antídoto, capaz de neutralizar venenos mais leves. O antídoto pode ser consumido como uma ação bônus, curando da condição envenenado e/ou qualquer veneno de custo 2 ou que venha de uma maldição de terceiro grau ou inferior.
- **Apanhador de Saúde [Acessório].** Um pequeno amuleto com formato semelhante ao de um apanhador de sonhos, o qual atrai boas energias. Sempre que um portador do acessório for curado, recebe +1 de cura por dado, com um limite de cura adicional igual a metade do seu nível.
- **Bracelete do Vigor [Acessório].** Um bracelete que entra em sintonia com o corpo e acentua o físico, concedendo um maior vigor para o seu portador. Enquanto estiver utilizando o bracelete do vigor, os seus pontos de vida máximos aumentam em 10.
- **Conjunto de Pérolas Carregadas [Espirítrual].** Um conjunto de pérolas carregadas com energia amaldiçoada. Como uma ação bônus, é possível consumir o conjunto de pérolas, recuperando 6 pontos de energia amaldiçoada.
- **Faixa de Foco [Acessório].** Uma faixa que quando presa ao seu portador o permite focar e manter a concentração. Você recebe um bônus de +2 em testes para manter a concentração e, uma vez por dia, você pode escolher não perder a concentração ao invés de realizar um teste.
- **Injeção de Adrenalina [Fármaco].** Uma injeção com uma dose considerável de adrenalina, que o faz esquecer temporariamente do cansaço. Usar a injeção é uma ação bônus; ao usar ela, seu nível de Exaustão é reduzido em 1 até o final da cena, voltando imediatamente após o término dela.
- **Mix Energético Médio [Fármaco].** Um conjunto reforçado de suplementos e substâncias que aumentam a recuperação do vigor físico. Como uma ação bônus, é possível consumir o mix, recuperando 6 pontos de estamina.
- **Pulseira Magistral [Acessório].** Uma pulseira cujas propriedades conseguem extrair mais as capacidades de quem a usa, melhorando uma perícia. Enquanto estiver usando a pulseira magistral, o usuário se torna treinado em uma perícia a sua escolha.
- **Remédio Intermediário [Fármaco].** Um remédio mais complexo, capaz de forçar uma reação regenerativa avançada no corpo. Como uma ação comum, é possível consumir o remédio e gastar seus dados de vida para se curar, com um limite igual a oito dados de vida.
- **Símbolo de Vida Florescente [Talismã].** Uma ficha ou amuleto encravado em madeira e com quantidades modestas de energia reversa, o que dá um sutil brilho e calor. Como uma ação bônus, é possível o destruir para liberar energia em si mesmo, curando-se em 25 pontos de vida.
- **Talismã de Barreira Superior [Talismã].** Melhorando no talismã de barreira, ela é tecida com mais cuidado e foco em uma maior agilidade. Pode usá-lo como uma ação bônus ou como uma reação, invocando quatro paredes, cada uma possuindo 25 pontos de vida e ocupando 1,5 metros cada. Após usado, o talismã se esvai.
- **Veneno Desnorteante [Mistura].** Um pote de veneno cuja composição foca em atingir o sistema nervoso de uma criatura. Contato, o alvo ficará Desprevenido durante uma rodada.

## ITENS ESPECIAIS DE CUSTO 3

---

Abaixo estão listados todos os Itens Especiais de custo 3.

- **Anéis do Conhecimento [Acessório].** Um conjunto de peculiares anéis, forjados e imbuídos com energia amaldiçoada e conhecimentos, prendendo-se na pele e se conectando ao usuário. Os anéis aumentam o valor de Sabedoria do usuário em 2, podendo superar o seu limite de atributo, até o máximo de 30.
- **Antídoto Superior [Fármaco].** Um simples antídoto, capaz de neutralizar venenos mais leves. O antídoto pode ser consumido como uma ação bônus, curando da condição envenenado e/ou qualquer veneno de custo 3 ou que venha de uma maldição de segundo grau ou inferior.
- **Bracelete da Força [Acessório].** Firme e forjado a partir do mais forte aço, esse bracelete aumenta o valor de Força do usuário em 2, podendo superar o seu limite de atributo, até o máximo de 30.
- **Chaveiro Absorisor [Acessório].** Um pequeno adereço espiritual, semelhante a um chaveiro, o qual é capaz de absorver energia amaldiçoada a partir de vestígios. Sempre que eliminar um inimigo que possua energia amaldiçoada ou seja formado por energia, você recupera 2 pontos de energia amaldiçoada.
- **Cinturão do Inabalável [Acessório].** Um robusto cinturão metálico, com uma correnteza de energia amaldiçoada que é transmitida e reforça o físico do usuário. O cinturão aumenta o valor de Constituição do usuário em 2, podendo superar o seu limite de atributo, até o máximo de 30.
- **Domínio Simples Contido [Talismã].** Um pequeno tubo com um domínio simples armazenado. Pode ser usado como uma ação comum, erguendo um domínio simples sem custo de energia, o qual se mantém por até 2 rodadas, protegendo apenas o portador do item. Após ser usado, o tubo se torna inútil, com a técnica armazenada se esvaindo.
- **Faixas Céleres [Acessório].** Várias faixas leves e quase transparentes, as quais quando amarradas em uma pessoa, usam da energia imbuída para estimular os reflexos e agilidade. As faixas aumentam o valor de Destreza do usuário em 2, podendo superar o seu limite de atributo, até o máximo de 30.
- **Mistura Profana [Mistura].** Uma mistura feita a partir de energia amaldiçoada concentrada e em estado ativo, capaz de estimular o fluxo interno de energia de um feiticeiro, mas possuindo um preço. Como uma ação comum, pode-se consumir a mistura profana, reduzindo o custo de todas as habilidades que utilizem energia amaldiçoada em 1 ponto, durante uma cena. Após o fim da cena, o personagem recebe 1 nível de exaustão.
- **Mix Energético Grande [Fármaco].** Uma pílula robusta e com concentrações extremas de substâncias que recuperam o físico e vigor. Como uma ação bônus, é possível consumir o mix, recuperando 10 pontos de estamina.
- **Ombreiras do Vigor Superior [Acessório].** Ombreiras que quando usadas em conjunto dos Braceletes do Vigor, trazem todo o potencial de resistência de um feiticeiro. Enquanto estiver utilizando as Ombreiras do Vigor Superior, os seus pontos de vida máximos aumentam em 20.
- **Ornamento Fascinante [Acessório].** Um ornamento com joias e uma beleza notável, além de um toque do jujutsu para o conceder um aspecto agradável que um acessório não poderia alcançar normalmente. O ornamento aumenta o valor de Presença do usuário em 2, podendo superar o seu limite de atributo, até o máximo de 30.

- **Pingente do Intelecto [Acessório].** Leve, sutil e coberto de inscrições anciãs, esse pingente aumenta o valor de Inteligência do usuário em 2, podendo superar o seu limite de atributo, até o máximo de 30.
- **Pulseira Primacial [Acessório].** Uma pulseira especial, a qual consegue levar além uma perícia do usuário. Enquanto estiver usando a pulseira primacial, o usuário se torna mestre em uma perícia a sua escolha, desde que já seja treinado nela.
- **Remédio Complexo [Fármaco].** Um remédio de criação complexa. Como uma ação comum, é possível consumir o remédio e gastar seus dados de vida para se curar, com um limite igual a doze dados de vida.
- **Terço de Pérolas Carregadas [Espiritual].** Um terço criado a partir de pérolas carregadas com energia amaldiçoada. Como uma ação bônus, é possível consumir o terço, recuperando 10 pontos de energia amaldiçoada.
- **Veneno Maldito [Mistura].** Um veneno feito a partir de uma substância semelhante ao sangue de maldições, com propriedades extremamente nocivas. Contato, o alvo ficará Exposto (Envenenado) durante três rodadas.

## ITENS ESPECIAIS DE CUSTO 4

---

Abaixo estão listados todos os Itens Especiais de custo 4.

- **Antídoto Absoluto [Fármaco].** Um antídoto absoluto, confeccionado com a mais refinada medicina, capaz de neutralizar qualquer veneno ou toxina. O antídoto pode ser consumido como uma ação bônus, sendo curado da condição envenenado e/ou qualquer veneno de custo 4 ou que venha de uma maldição de primeiro grau ou inferior.
- **Elixir da Vida [Espiritual].** Sendo o suprassumo da energia amaldiçoada, o elixir da vida incita uma vitalidade sem precedentes naquele que o consumir, usando da essência de várias maldições e junção de energia reversa. Como uma ação bônus, é possível consumir o elixir da vida, podendo usar todos os seus dados de vida para se curar, somando o dobro do seu modificador de constituição em cada um; você recebe vantagem e +5 em testes de resistência de Fortitude pelo resto da cena, assim como em Integridade.
- **Laço da Vida [Acessório].** Um pequeno laço vermelho, imbuído com quantidades excessivas de energia reversa. Um feiticeiro que tenha o laço preso a si é capaz de se prender a vida: caso um personagem com um laço da vida vá morrer, tal morte é ignorada e o laço se desgasta, sumindo. Ao evitar a morte com este item, o personagem cura metade dos seus pontos de vida, mas recebe 1 nível de exaustão. O Laço da Vida não funciona caso o feiticeiro já esteja com 5 níveis de Exaustão.
- **Lágrima de Shinigami [Mistura].** O mais letal veneno já conhecido, capaz de imbuir uma arma com tamanha letalidade que passou a ser conhecido como a lágrima de um shinigami. Contato, o alvo perde 2d10 pontos de vida e tem sua Defesa reduzida em 4, e passa a gastar 2 PE adicionais sempre que usar energia amaldiçoada até o final da cena (perde 2d10 de vida, fica Amedrontado e Exposto por 2 rodadas).
- **Símbolo de Vida Absoluta [Talismã].** Encravado e entalhado com os símbolos de absoluta saúde e vida, esse símbolo consegue canalizar em sua máxima a vida. Como uma ação livre, é possível o destruir para liberar energia em si mesmo, recuperando todos os seus pontos de vida, até o máximo, além de receber pontos de vida temporários igual ao triplo do seu nível de personagem.
- **Talismã do Ápice [Talismã].** Um talismã que quando destruído liberta uma quantidade excessiva de energia, a qual é direcionada a um atributo específico do usuário. Ao usar o talismã, o valor de um atributo a sua escolha se torna 30 durante um minuto (*10 rodadas dentro de um combate*) e ele se quebra.



# FERRAMENTAS AMALDIÇOADAS

Como já explicado, os feiticeiros necessitam de constantemente imbuir suas armas com energia amaldiçoada, assim os permitindo atingir maldições de maneira adequada e dar o devido fim para ameaças que venham de usuários de energia. Com um mundo onde a energia é tão presente, era inevitável que novas ferramentas surgissem a partir dela e dos já comuns equipamentos, assim resultando em algo novo, que são as **Ferramentas Amaldiçoadas**.

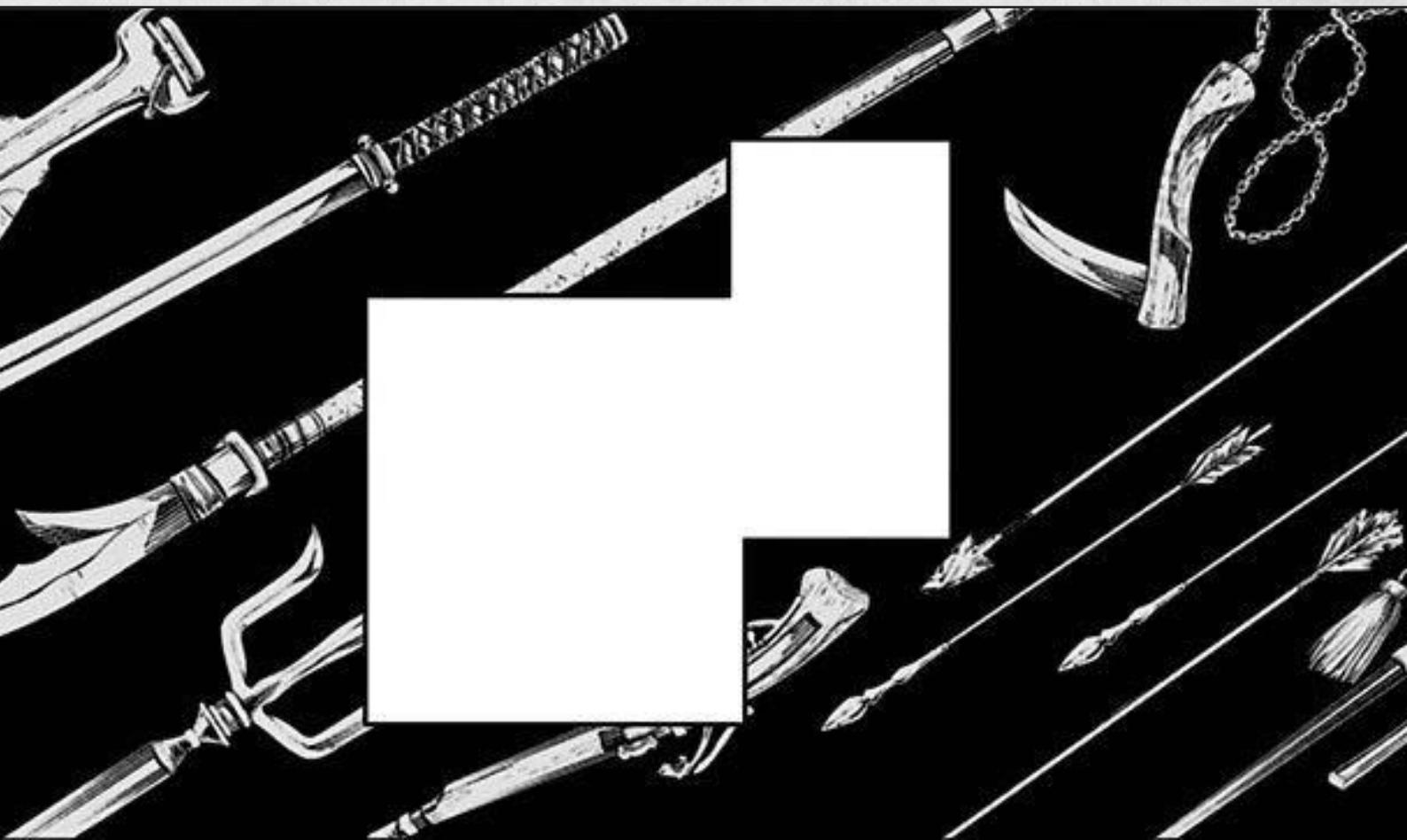
**Ferramentas Amaldiçoadas** são equipamentos infundidos com energia amaldiçoada. Diferente de armas cobertas por energia, as ferramentas amaldiçoadas chegam a possuir propriedades especiais e um poder e potência superior, devido a constante exposição à energia.

Todo ser humano é capaz de manejar ferramentas amaldiçoadas e assim conseguir combater espíritos amaldiçoados mesmo sem possuir energia. Entretanto, parte do seu funcionamento pode ser dependente da energia, o que não seria aproveitado nas mãos de quem não é usuário dela.

Assim como os feiticeiros e as maldições, as **ferramentas amaldiçoadas** são divididas em graus, variando do primeiro até o quarto. Existem também as **ferramentas amaldiçoadas de grau especial**, as quais costumam ter uma técnica amaldiçoada imbuída nelas e um poder extremo. Também existem ferramentas que não são necessariamente equipamentos, mas sim complementos poderosos e importantes, como selos, cordas ou anexos para armas.

Dentro do Jujutsu, um dos principais usos para as ferramentas amaldiçoadas é auxiliar aqueles com menor nível de energia, como os restringidos, ou aqueles com técnicas que não sejam tão poderosas, forçando-os a se desenvolver em outros campos para compensar.

No RPG, é comum que todos os personagens tenham ferramentas amaldiçoadas, variando apenas no tipo que portarão e como serão usadas.



Em Feiticeiros e Maldições, as ferramentas amaldiçoadas podem tanto ser encontradas durante as missões, sendo previamente criadas pelo Narrador ou retiradas das adaptadas no Livro Básico, como podem também ser criadas pelos próprios personagens, através de duas maneiras principais.

Os Restringidos recebem acesso garantido a várias ferramentas amaldiçoadas, através do seu Arsenal Amaldiçoado, por serem vitais para a especialização. Essas ferramentas, narrativamente, podem ser fornecidas pelo próprio Colégio de Jujutsu ou estarem ligadas ao passado, família ou linhagem do personagem. Sistematicamente, o Restringido ainda pode escolher como essas ferramentas serão em sua montagem e propriedades.

A outra maneira de se obter ferramentas amaldiçoadas é as criando com o uso das ferramentas apropriadas — Ferramentas de Canalizador e de Ferreiro — que um personagem deve dominar. Nesse caso, o personagem que consegue usar as Ferramentas de Canalizador e/ou de Ferreiro deve passar por um processo de criação, explicado mais à frente, o qual pode ser difícil e exigir muito tempo dedicado a isso. Sendo criada pelo próprio personagem, ele também decide como ela será.

Foi mencionado que tanto no caso do Restringido quanto do criador, a ferramenta é montada pelo jogador, mas agora é necessário explicar como isso de fato acontece: conforme uma Ferramenta Amaldiçoada aumenta de grau, ela recebe benefícios garantidos, que são concedidos para todas só por atingir aquele nível, mas também recebe Encantamentos, que são únicos e influenciam no equipamento. Sempre que uma ferramenta recebe um Encantamento, deve-se escolher um dos presentes na lista, a qual é diferente para armas, uniformes e escudos. Certos Encantamentos possuem pré-requisitos que devem ser atendidos.

Dentro do sistema de Feiticeiros e Maldições, não existem ferramentas amaldiçoadas pré-definidas, exceto pelas de grau especial, adaptando aquelas mostradas na obra original. O motivo disso é que apenas as de grau especial têm algo único, enquanto as outras são mais genéricas, recebendo o seu valor e individualidade a partir do portador e a sua ligação com ela.

## CRIANDO FERRAMENTAS AMALDIÇOADAS

Ferramentas Amaldiçoadas são criadas por artesões que conhecem bem a energia amaldiçoada e demonstram grande agilidade manual, mesclando ambas as capacidades para criar equipamentos especiais imbuídos com a energia de maneira impecável. Todo equipamento genérico (armas, uniformes e escudos), pode ser transformado em uma ferramenta amaldiçoada, além de ter o seu nível elevado: é tudo uma questão de habilidade do artesão por trás dela, pois o processo se torna cada vez mais difícil e arriscado.

Para que um personagem possa transformar equipamentos genéricos em ferramentas amaldiçoadas é necessário possuir o talento geral Artesão Amaldiçoado, além de ser treinado em Ferramentas de Canalizador ou de Ferreiro.

Não são necessários materiais, apenas habilidade. O tempo necessário é variável, normalmente sendo feito nas pausas entre uma missão e outra, mas a dificuldade e o risco são fixos. Cada grau possui uma dificuldade para os testes realizados, além de uma quantidade de vezes que se pode falhar antes que o equipamento seja destruído.

Para se realizar o processo, são necessárias duas rolagens:

- A primeira rolagem representa a parte física do processo, utilizando as Ferramentas de Ferreiro em posse do personagem. Tal rolagem utiliza a perícia **Ofício (Ferreiro)**.
- A segunda rolagem representa a energia sendo imbuída e mesclada no equipamento, a partir dos conhecimentos e da habilidade de manuseio. Tal rolagem utiliza a perícia **Ofício (Canalizador)**.

Para que o processo seja completo, é necessário suceder em ambos os testes. Caso haja falhas, elas serão contabilizadas para o limite antes da quebra, e o processo pode ser repetido até ser completo ou o equipamento quebrar. As falhas são do equipamento, e não do ferreiro realizando o processo; logo, trocar quem realiza o processo não reinicia a contagem.

Abaixo há uma tabela com o bônus de treinamento necessário para se tentar o processo para cada grau de ferramenta, assim como a dificuldade.

GRAU DE FERRAMENTA	BÔNUS NECESSÁRIO	CD DO TESTE
Quarto	+2	20
Terceiro	+3	25
Segundo	+4	30
Primeiro	+5	35
Especial	+6	45

## IDENTIFICANDO FERRAMENTAS AMALDIÇOADAS

Além de criar suas próprias ferramentas, é possível encontrá-las durante o jogo, seja em armazéns, na posse de inimigos ou perdidas em meio ao mundo. Diante isso, uma pessoa capaz de compreender a energia pode analisar o item.

Caso seja treinado em Feitiçaria você pode, ao ver uma ferramenta ou item amaldiçoado de qualquer tipo, realizar um teste de Feitiçaria com CD igual a  $20 + 5$  para cada grau acima do quarto e, caso suceda, você consegue descobrir o nome do item e seus encantamentos, caso possua algum. Dentro de combate, realizar esse teste é uma Ação Bônus.

Se o item for uma ferramenta de Grau Especial, você pode tentar descobrir também a habilidade única dela, desde que já a tenha visto sendo usada uma vez (de acordo com o Narrador), mas a CD do teste é aumentada em 10.

Para o caso de certas ferramentas e objetos amaldiçoados mais obscuros e que fogem dos três tipos comuns de ferramentas, pode-se utilizar o mesmo cálculo, considerando o grau dele. Mas, a depender do quanto difícil seria entendê-lo, como o Reino da Prisão, a CD pode ser aumentada em +5.

## **ARMAS, ESCUDOS E UNIFORMES AMALDIÇOADOS**

Cada tipo de equipamento cumpre um papel único, e isso se mantém verdadeiro quando se tornam ferramentas amaldiçoadas, apresentando diferentes valores e características que são melhoradas: conforme maior o grau da Ferramenta, mais poderosa ela se mostrará.

Abaixo você encontra uma descrição dos diferentes termos utilizados para se referir às ferramentas e suas partes. Logo após, é possível encontrar tabelas com os benefícios para cada tipo.

**Grau.** Tal qual o grau de um Feiticeiro, isso representa o quanto forte é a Ferramenta Amaldiçoada. Apesar de conseguir ferramentas de grau superior ao seu em algum momento, você pode apenas fabricar ferramentas de grau igual ao seu bônus de treinamento permitir, como visto na sessão de Criando Ferramentas Amaldiçoadas.

**Bônus de Dano.** É o valor adicionado em suas rolagens de dano feitas com a arma, aumentando conforme o grau dela. O item utiliza o bônus descrito unicamente no grau dele, não se acumulando com o fornecido por graus anteriores.

**Redução de Dano (RD).** É o valor reduzido ao sofrer dano físico enquanto porta um escudo, aumentando esse valor conforme o grau dele. O item utiliza o bônus descrito unicamente no grau dele, não se acumulando com o fornecido por graus anteriores.

**Encantamento.** Habilidades provindas de Energia Amaldiçoada que uma Ferramenta pode receber ao ser produzida e encantada pela canalização de energias na arma. Sempre que a ferramenta sobe de grau você recebe o número de encantamentos indicados pela tabela, acumulando com os encantamentos anteriores.

**Habilidade Única.** Ao atingir o grau especial, uma ferramenta amaldiçoada sempre receberá uma habilidade única, a qual deve ser criada pelo jogador, juntamente do Narrador. Após a lista de Encantamentos, há uma seção dedicada para as ferramentas de grau especial.

## **CARGAS DE ENCANTAMENTO**

Alguns itens possuem cargas representando a própria energia amaldiçoada dentro dele, exercendo habilidades semelhantes à de técnicas no sentido do quanto únicas podem ser. Depois de gasta, uma carga não pode ser recuperada até que o portador e o item tenham um descanso longo. Todo item que possua cargas possui um número de cargas igual ao seu bônus de Treinamento. Um mesmo número de cargas é compartilhado por todos os Encantamentos que utilizem cargas em uma mesma ferramenta.

## TABELAS DE BENEFÍCIOS

ARMAS		
GRAU	BÔNUS DE ARMA	BENEFÍCIOS
Quarto	+1	—
Terceiro	+2	Recebe um Encantamento.
Segundo	+3	Recebe um Encantamento.
Primeiro	+4	Recebe dois Encantamentos.
Especial	+5	Concede uma habilidade única.

ESCUDOS		
GRAU	RD FÍSICO	BENEFÍCIOS
Quarto	1	—
Terceiro	2	Recebe um Encantamento.
Segundo	3	Recebe um Encantamento.
Primeiro	4	Recebe um Encantamento.
Especial	5	Concede uma habilidade única.

UNIFORMES		
GRAU		BENEFÍCIOS
Quarto		Recebe um Encantamento.
Terceiro		Recebe um Encantamento.
Segundo		Recebe um Encantamento.
Primeiro		Recebe um Encantamento.
Especial		Concede uma habilidade única.

## ENCANTAMENTOS PARA ARMAS

- **Afiada.** A energia amaldiçoada se concentra na lâmina ou ponta da arma, deixando-a mais afiada e perigosa. A arma recebe o traço Fatal d8. Caso a arma já possua o traço, o dado dele aumenta em um nível. **[Pré-Requisito: A arma causa dano cortante ou perfurante]**
- **Amplificadora.** A sua ferramenta amaldiçoada se torna capaz de amplificar a capacidade da sua técnica, seja física ou marcial, estando conectada a ela. Após realizar um ataque com esta arma, o portador causa metade do bônus de treinamento em dados de dano a mais no próximo Feitiço de Dano ou Técnica Marcial de Ataque que cause dano que utilizar até o final do próximo turno (caso ela realize diversos golpes, é aplicado apenas no primeiro). O dano adicional deste Encantamento é considerado Após Ataque.
- **Armazenadora.** A ferramenta amaldiçoada é capaz de guardar energia e deixar a sua disposição. Durante um descanso longo você pode armazenar até 5 PE na arma, não gastando estes pontos de energia pois armazenou eles durante um longo período. Você pode, desde que esteja empunhando a arma, recuperar os cinco pontos de energia armazenados nela. Só é possível recuperar energia amaldiçoada de uma arma armazenadora por vez.
- **Balanceada.** Uma ferramenta perfeitamente balanceada para permitir uma mobilidade maior. Enquanto empunhar a arma você recebe um bônus de +2 em testes de manobras.
- **Canalizadora.** A ferramenta amaldiçoada serve como uma forma de canalizar a sua energia amaldiçoada. Enquanto empunhar a arma, a sua CD Amaldiçoada aumenta em 2.
- **Cano Alongado.** Enquanto modificando e encantando a arma, você estende o cano dela. A arma tem o seu alcance aumentado em 1/4 do total em metros. **[Pré-Requisito: Só pode ser aplicada em armas a distância]**
- **Certeira.** A arma se torna perfeitamente balanceada para golpes certeiros. Reduza a margem de crítico da arma em 1. Uma arma não pode ser certeira e destruidora ao mesmo tempo.
- **Compartimento.** Um compartimento é criado na arma, o qual pode armazenar um item de Mistura que seja um óleo ou um veneno que possa ser aplicado na arma. Durante um combate, você pode usar a arma com a mistura armazenada como uma ação livre, consumindo o veneno ou óleo imediatamente.
- **Complementar.** A arma se torna perfeita para suas capacidades e forças, complementando com eficiência. Enquanto empunhar esta arma o portador da arma recebe +2 na sua CD de Especialização e de Estilo Marcial.
- **Cruel.** A arma passa a ter espinhos e partes que aumentam o perigo dela. Uma arma com esta melhoria recebe +3 em rolagens de dano.
- **Defensora.** Esta arma lhe concede uma capacidade de defesa adicional. A arma recebe o traço de arma: Aparar. Se já possuir o traço o bônus em Defesa fornecido por Aparar aumenta em 1. **[Pré-Requisito: Esta melhoria apenas pode ser aplicada em armas corpo a corpo]**
- **Destruitora.** A arma causa um dado de dano adicional em um acerto crítico. Uma arma não pode ser destruidora e certeira ao mesmo tempo.
- **Discreta.** Uma arma com uma construção fácil de se esconder. Você recebe +5 em rolagens de Furtividade e Prestidigitação para esconder apenas a arma.
- **Drenadora.** A ferramenta se torna capaz de drenar energia de uma criatura após exorcizá-la. Uma vez por turno, ao matar uma criatura que utiliza energia amaldiçoada com esta arma, o portador recebe 2 pontos de energia amaldiçoada temporária para cada grau que a criatura possua (2 para Quarto grau, 4 para Terceiro, 6 para Segundo, 8 para Primeiro e 10 para Especial).

- **Elemental.** A arma é constantemente imbuída com um elemento, até alcançar um ponto em que esse elemento se torna característico dela. Você pode trocar o tipo de dano da arma para um dano elemental à sua escolha. Depois de feita essa escolha não pode ser mudada. **[Pré-Requisito: Ferramenta de Segundo Grau]**
- **Harmonizada.** Uma ferramenta harmonizada com a energia, permitindo que você administre o momentum dos seus golpes entre as suas habilidades. Sempre que acertar um ataque crítico, você reduz em 1 o custo da próxima habilidade que gaste PE ou Pontos de Estamina que você utilizar até o fim do seu próximo turno.
- **Horrenda.** Esta arma possui uma aura macabra e horripilante capaz de assustar até a prole da negatividade humana, as maldições. Enquanto empunhar esta arma toda habilidade que exige um TR e cause Abalado ou Amedrontado tem sua CD aumentada em um valor igual ao bônus de ferramenta da arma. **[Pré-requisito: Já possuir outro encantamento.]**
- **Longa.** O alcance da arma aumenta em 1,5 metros. **[Pré-Requisito: Esta melhoria apenas pode ser aplicada em armas corpo a corpo]**
- **Otimizada.** Uma arma cujo saque foi otimizado, para ser mais ágil e rápido. Sacar uma arma Otimizada é uma Ação Livre e, enquanto empunhar a arma, o portador recebe +2 em testes de Iniciativa.
- **Penetrante.** Uma ferramenta preparada para penetrar através de resistências. Todo ataque com uma ferramenta penetrante ignora redução de dano em um valor igual ao bônus de treinamento do portador.
- **Poderosa.** Adiciona +2 as rolagens de dano da arma. **[Pré-Requisito: Ter Cruel na arma]**
- **Potente.** Adiciona mais um dado de dano ao dano padrão da arma. **[Pré-Requisito: Primeiro Grau]**
- **Precisa.** A arma foi modificada e trabalhada para permitir um manejo mais preciso. Você recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque manejando esta arma.
- **Reluzente.** Sua arma reluz, distraindo o inimigo. Enquanto empunhar esta arma, seu portador recebe +2 em testes para fintar e quando tem um acerto crítico com esta arma contra uma criatura ela deve realizar um TR contra a CD de especialização ou estilo marcial do portador, em uma falha ela fica Desprevenida (e se já estiver, fica Cega) por uma rodada. Enquanto estiver empunhando esta arma ela causa -5 de penalidade em testes de Furtividade em qualquer lugar minimamente iluminado.
- **Retorno.** Este encantamento apenas pode ser posto em uma arma de arremesso. Ao arremessar uma arma com este encantamento, desde que não esteja completamente presa, retorna para a mão do portador logo após completar o ataque.
- **Sintonizada.** Sua ferramenta amaldiçoada é sintonizada para um tipo de elemento em específico, ampliando seus danos. Escolha um tipo de dano, exceto danos físicos ou na alma; sempre que você causar dano desse tipo com algum Feitiço ou Aptidão, até o final do próximo turno, seus ataques com uma arma com este encantamento causam 1d8 de dano adicional do mesmo tipo. **[Pré-Requisito: Ferramenta de Segundo Grau]**

## ENCANTAMENTOS PARA ESCUDOS

---

- **Avassalador.** O escudo é levado ao limite, para ter um impacto avassalador. Caso seja usado para atacar, o dano dele conta como três níveis acima. **[Pré-Requisito: ter Destruidor no escudo]**
- **Bloqueador.** O escudo é construído de forma a ser maior e mais pesado, permitindo-o bloquear para criaturas atrás de você. Qualquer criatura atrás de você a 1,5 metros recebe os efeitos de Meia Cobertura.
- **Destruidor.** O escudo é reforçado ainda mais com o intuito de ataques. Caso seja usado para atacar, o dano dele conta como dois níveis acima. **[Pré-Requisito: ter Espinhoso no escudo]**
- **Disco.** Construído como um disco e feito de materiais mais maleável em sua ponta o permitindo ser arremessado. Este escudo recebe o traço Arremesso (6/18). **[Pré-Requisito: Apenas pode ser colocada em escudos leves e médios]**
- **Espinholoso.** O escudo tem espinhos colocados. Caso seja usado para atacar, o dano dele conta como um nível acima.
- **Esponja.** Este escudo possui uma textura gelatinosa que se endurece nos momentos certos. Enquanto empunhar este escudo, sempre que cair ou sofrer dano de uma estrutura, o portador pode gastar sua reação para reduzir o dano recebido em 10. Se for uma ferramenta de segundo grau mude o dano reduzido para 15 e se for de primeiro o dano reduzido se torna 20.
- **Expansão de Escudo.** Como uma ação bônus, o escudo se fragmenta em uma versão maior dele feito de pura energia. Escolha uma segunda criatura dentro de 1,5 metros para receber os benefícios do escudo.
- **Intangível.** O escudo se manifesta como uma mera sombra, uma torrente de água sempre em movimento ou qualquer outro meio que permita ao portador mover sua mão com liberdade. Utilizar um escudo com esta propriedade não ocupa a mão do portador para propósitos de habilidades, mas ainda não o permite empunhar ou carregar outros objetos.
- **Isolante.** A redução de dano do escudo passa também a ser aplicado a um tipo de dano elemental à sua escolha. Esta propriedade pode ser pega diversas vezes para tipos de dano diferentes.
- **Polido.** O escudo foi polido, removendo pesos desnecessários e o dando uma forma e composição mais leve. A penalidade do escudo é reduzida em 2.
- **Reforçado.** Recebe 2 de RD adicional contra dano físico.

## **ENCANTAMENTOS PARA UNIFORMES**

---

- **Aeronauta.** Seu uniforme possui uma espécie de capa ou tecido extra que lhe permite planar no ar normalmente. Enquanto estiver caindo, como uma reação o portador pode puxar suas roupas e planar no ar, no final dos turnos do portador ele cai apenas 6 metros até chegar ao chão ou alguma superfície.
- **Ajustado.** Mesmo com modificações, o uniforme é ajustado perfeitamente para o seu próprio corpo, requerendo um sacrifício menor da agilidade. Ao utilizar um uniforme ajustado, a penalidade dele é reduzida em 1, caso possua. Se o uniforme já possuir 0 de penalidade ele concede um bônus em testes de Furtividade de +2.
- **Blindado.** Adiciona-se uma blindagem no uniforme, eliminando as possíveis brechas. A Defesa concedida pelo uniforme aumenta em 2.
- **Distorcivo.** Com o uso de uma peculiar imbuição amaldiçoada, a energia distorce o uniforme, permitindo que ele também distorça o espaço. Este Encantamento possui cargas. Uma vez por turno, como uma Ação Livre, você pode usar uma carga para se mover imediatamente para um lugar desocupado dentro de 6 metros, sem permitir ataque de oportunidade, você deve ver ou perceber de forma eficaz para onde se move.
- **Escaldante.** Coberto de energia altamente volátil e concentrada, o uniforme se torna quase escaldante, ferindo em caso de contato constante. Uma criatura agarrada ou que esteja agarrando o portador deve realizar um TR contra a CD de Especialização do portador, em uma falha ele receberá  $Xd6$  de perda de vida ou metade disso em um sucesso (onde X é igual a metade do bônus de treinamento). Todo início de turno a criatura deve refazer o TR, recebendo o efeito do encantamento enquanto cumprir as condições dele.
- **Estimulante.** O uniforme passa a contar com um compartimento cheio de estimulantes, os quais podem ser diretamente aplicados no usuário. Este Encantamento possui cargas. Você pode gastar uma reação e uma carga para conceder vantagem a uma rolagem de Fortitude, Reflexos ou Vontade que esteja fazendo.
- **Furtivo.** Um uniforme que busca ocultar o fluxo de energia de um feiticeiro, além de ser mais fácil de se camuflar e eliminar o barulho de passos. O portador de um uniforme com esta melhoria recebe um bônus em rolagens de Furtividade igual ao custo do uniforme.
- **Impulso.** Você propulsiona o uniforme por meio de uma explosão de energia amaldiçoada. Este Encantamento possui cargas. O portador pode gastar uma carga e uma ação de movimento, então ele deve traçar uma linha com tamanho igual ao dobro do movimento dele. Ele se move até o final da linha. Se o movimento do portador por meio da linha passar por uma estrutura, objeto ou criatura ela deve realizar um TR de Reflexos e recebe 1d10 de dano de impacto para cada 6 metros percorrido até ela em uma falha ou metade disso em um sucesso. **[Pré-Requisito: Propulsor]**
- **Isolante.** Seu uniforme é feito de materiais únicos, propícios para resistir a altas e baixas temperaturas. Você recebe 5 de RD contra dano Queimante e Congelante.
- **Marcial.** Pensado e projetado perfeitamente para artes marciais. Um uniforme marcial concede um bônus de +2 em testes para realizar manobras.
- **Material Pesado.** Este uniforme possui mais camadas de tecido, pedaços de metal ou uma capa embutida nele. Este uniforme concede +2 em TRs de Fortitude. **[Pré-requisito: O uniforme precisa possuir revestimento médio ou robusto]**

- **Propulsor.** Ao imbuir o uniforme com energia amaldiçoada, o fluxo constante parece acelerar o usuário. Enquanto vestir o uniforme o usuário recebe 3 metros de Deslocamento adicional.
- **Repulsor.** Ao armazenar recipientes lotados de energia amaldiçoada, possibilita os descarregar em resposta a uma tentativa de ataque. Este Encantamento possui cargas. Você pode consumir uma carga para, como uma Reação a um ataque corpo-a-corpo, liberar um impulso de repulsão à sua volta. Toda criatura a 1,5 metros de você deve realizar um TR de Fortitude contra sua CD de Especialização. Em uma falha ela é empurrada 3 metros na direção contrária do portador, ou metade disso se for bem sucedido. **[Pré-Requisito: A ferramenta precisa ser de pelo menos segundo grau]**
- **Resiliente.** O uniforme é melhorado com foco em ser resistente a um tipo específico de danos. Concede redução de dano igual a 5 contra um tipo de dano (exceto os danos físicos, alma e energética). A RD aumenta para 10 se for uma ferramenta de Grau Especial.
- **Revestido com Espinhos.** O uniforme é revestido de espinhos. Sempre que o portador de um uniforme com esta Melhoria for alvo de um ataque corpo a corpo e o agressor estiver adjacente ao portador o agressor deve realizar um TR de Fortitude contra a CD de Especialização do portador, em uma falha ele recebe Xd6 + modificador de constituição do portador, de dano perfurante (onde X é igual ao bônus de treinamento) ou metade disso em um sucesso.
- **Ricochete.** Emanando uma densa aura, o uniforme passa a poder ricochetear projéteis. Você recebe 20% (2 ou menos em 1d10) de chance de falha contra todo ataque a distância que o tenho como alvo. Este é um Encantamento com cargas. Você pode consumir uma carga para, como uma reação a um ataque a distância, aumentar a porcentagem de falha para 50% (5 ou menos em uma rolagem 1d10) até o começo do seu próximo turno.

## EXEMPLO DE FERRAMENTAS DE GRAU ESPECIAL

Abaixo você encontra um exemplo de como uma Ferramenta Amaldiçoada de Grau Especial seria dentro de jogo, contando com a Nuvem Brincalhona. Entretanto, é válido notar que **Ferramentas Amaldiçoadas de Grau Especial são únicas**, sendo necessário possuir um efeito próprio para cada uma — então o efeito de uma Ferramenta Amaldiçoada já existente só poderia ser replicado com a permissão do Narrador.

### NUVEM BRINCALHONA

*Ferramenta Amaldiçoada de Grau Especial, Nunchaku Pesado*

Um bastão dividido em três seções, conectadas por anéis entre as juntas. Surpreendentemente, essa é a única Ferramenta Amaldiçoada de grau especial que não tem um Feitiço, mas sim depende completamente da força bruta do usuário. A Nuvem Brincalhona é um Nunchaku Pesado de grau especial, com os Encantamentos: **Amplificadora, Balanceada, Destruidora e Potente**.

Sua propriedade especial é **Potência Incomparável**: para cada ponto em seu Modificador de Força, seus ataques com a Nuvem Brincalhona tem seu dano aumentado em 1 nível.





# TALENTOS

Talentos podem ser obtidos no lugar de habilidades de especialização ou obtidos através de outras fontes, como origens ou treinamentos. Eles são habilidades gerais que servem para complementar certos tipos de personagens e oferecer ou ampliar em capacidades que podem ser úteis para todos.

Nesse capítulo estão todos os talentos, sendo que uma parcela considerável deles possui pré-requisitos que devem ser atendidos.

## TALENTOS GERAIS

### AFINIDADE COM TÉCNICA

Com uma afinidade superior com a sua técnica amaldiçoada, você consegue a desenvolver melhor, criando mais extensões dela. Ao obter esse talento, você recebe um Feitiço adicional. Nos níveis 5, 10, 15 e 20 você recebe mais um Feitiço adicional.

### ARTESÃO AMALDIÇOADO

A criação de ferramentas amaldiçoadas é um ofício no qual você busca se especializar. Ao obter este talento, você se torna capaz de criar Ferramentas Amaldiçoadas, de acordo com o guia na página 153. Além disso, você se torna treinado em Ofício (Ferreiro) ou Ofício (Canalizador), caso não seja treinado; caso já seja treinado em ambas, você se torna mestre em uma delas à sua escolha.

### ATAQUE INFALÍVEL

Uma vez por rodada, após a rolagem de dano de um ataque armado ou desarmado, você pode escolher a repetir, ficando com o novo resultado obrigatoriamente. Além disso, você não pode ter os níveis de dano da sua arma reduzidos.

### ATENÇÃO INFALÍVEL

Sua atenção para os arredores nunca falha, mantendo seus sentidos afiados. Você recebe um bônus de +5 em sua Atenção e não pode ser surpreendido caso consciente.

### DEDICAÇÃO RECOMPENSADORA

Você se dedica mais do que o normal em suas missões, imagem e desempenho, e recebe melhores recompensas, em troca. No quarto grau, você recebe dois itens de custo 1 a mais; no terceiro grau, você recebe dois itens de custo 2 a mais; no segundo grau, você recebe um item de custo 2 a mais e 2 de custo 3 a mais; no primeiro grau, você recebe dois itens de custo 3 a mais e um item de custo 4 a mais e, no grau especial, você recebe dois itens de custo 4 a mais. Os aumentos de itens não são cumulativos.

### FAVORECIDO PELA SORTE

Você tem uma sorte inexplicável, a qual o favorece nos momentos mais críticos. Você tem 3 pontos de sorte. Sempre que fizer uma rolagem, você pode gastar um ponto de sorte para rolar outro d20, podendo escolher usar qualquer um dos dois resultados. Você pode escolher rolar o outro dado após ver o resultado da primeira rolagem, mas antes de ver as consequências. Quando um inimigo conseguir um 20 em uma jogada de ataque para o acertar, você recupera 1 ponto de sorte. Você recupera seus pontos de sorte após um descanso longo.

## **GUARDA INFALÍVEL**

Você nunca baixa a sua guarda, mesmo em uma situação que pode ser vista como catastrófica. Em caso de um desastre em um teste de ataque, você não causa um ataque como reação. Caso um efeito imposto sobre você tente reduzir sua Defesa ou impor modificadores negativos em testes de resistência, você terá +3 para resistir.

## **INCREMENTO DE ATRIBUTO**

Buscando se tornar mais forte, você aumenta um de seus atributos através do treino e esforço. Ao obter esse talento, você aumenta o valor e o limite de um atributo à sua escolha em 2. Você pode pegar este talento várias vezes, mas apenas uma vez para cada atributo.

## **INVESTIDA APRIMORADA**

Você domina a arte de realizar uma investida, otimizando-a para extrair o potencial máximo da ação. Ao realizar uma ação de investida, seu movimento aumenta em 3 metros durante ela; o bônus de acerto aumenta de +2 para um valor igual ao seu bônus de treinamento e, caso acerte o ataque, o alvo deve realizar um teste de Atletismo contra o seu, sendo derrubado em uma falha.

## **MESTRE DAS ARMAS**

Você desenvolve suas capacidades e potencial para manejar armas. Ao obter este talento, você escolhe aumentar o valor de sua Força ou Destreza em 2 e pode escolher entre se tornar treinado em quatro armas quaisquer à sua escolha ou receber acesso ao efeito de crítico de um grupo de armas à sua escolha.

## **MESTRE DEFENSIVO**

Você desenvolve suas capacidades de defesa e resistência. Ao obter este talento, você escolhe aumentar o valor de sua Força ou Constituição em 2 e se torna treinado em escudos. Caso já seja treinado, você recebe Redução de Dano adicional com o escudo igual a metade do valor base de RD dele (um Escudo Pesado concederia 9 ao invés de 6).

## **PERCEBER OPORTUNIDADE**

Você possui uma facilidade sem igual para realizar golpes oportunos, sendo quase como uma segunda natureza para você. Você ignora a regra de repetição de reação para Golpes de Oportunidade, podendo repeti-lo duas vezes por rodada ao invés do comum. Todo golpe de oportunidade que você realiza possui vantagem.

## **PROVOCAÇÃO DESAFIADORA**

Não só provocar, mas você é capaz de se transformar no centro da atenção daquele que você deseja desafiar. Uma criatura que seja afetada por uma ação de Provocar sua, além de receber desvantagem para atacar outras criaturas, deve sempre realizar pelo menos um ataque contra você. Além disso, uma quantidade de vezes igual a metade do seu modificador de Presença, você pode utilizar Provocar como uma Ação Livre.

## **RESILIÊNCIA MELHORADA**

Você refina suas estratégicas e habilidade para resistir a um nicho específico de ameaças. Ao obter este talento, escolha um teste de resistência, exceto Integridade: você se torna treinado nele ou, caso já seja treinado, se torna mestre. O valor do atributo usado no TR escolhido aumenta em 1.

## **SALTADOR CONSTANTE**

Você é extremamente acostumado a saltar, movendo-se mais através de pulos do que correndo. Ao pular, caso você esteja no alcance toque de uma parede ou objeto no fim do seu movimento, você pode utilizar a ação pular mais uma vez como ação livre, cortando seu pulo pela metade, ao terminar o movimento com um alvo dentro do seu alcance corpo a corpo, caso realize um ataque contra ele, você recebe +2 na jogada de ataque e, caso acerte, causa dano adicional igual ao seu modificador de Força.

### **TÉCNICAS AGRESSIVAS DE ESCUDO**

Você aperfeiçoa o uso do seu escudo para colocá-lo no seu ataque. Ao atacar no seu turno, você pode usar sua Ação Bônus para Empurrar com o escudo. Caso o alvo seja empurrado com sucesso, ele recebe  $Xd6 +$  seu Modificador de Força de dano de impacto, onde X é igual ao seu Modificador de Força. Além disso, você pode escolher aumentar a distância que a criatura é empurrada em 4,5 metros ou a derrubar.

### **TÉCNICAS DE ARREMESSO**

Você se aprofunda em técnicas para manusear armas de arremesso no seu potencial máximo e evitar desperdiçar uma delas. Sempre que atacar com uma arma de arremesso, você recebe um bônus de +2 para acertar e +3 no dano.

### **TÉCNICAS DE REAÇÃO RÁPIDA**

Preparado para agir sob pressão e urgência, você sabe como reagir o mais rápido possível. Você recebe +5 de Iniciativa. Após a rolagem de iniciativa, caso você não seja o primeiro, você pode rolar novamente, ficando com o melhor resultado.

### **TÉCNICAS DEFENSIVAS DE ESCUDO**

Você aperfeiçoa o uso do seu escudo para colocá-lo por completo na sua defesa. Ao invés de receber penalidade, você adiciona o bônus padrão do escudo em TRs de Reflexos. Além disso, uma quantidade de vezes igual ao seu Bônus de Treinamento, por descanso longo, você pode, antes de saber o resultado de um TR de Reflexos, escolher usar sua Reação para reduzir o valor necessário para um sucesso crítico em 3.

### **TEMPESTADE DE IDEIAS**

Você decide extrair ao máximo o seu potencial, obtendo melhorias e novas maestrias. Aumenta um atributo a sua escolha em 1. Você se torna treinado em uma perícia e uma ferramenta à sua escolha. Além disso, escolha uma perícia na qual seja treinado: uma quantidade de vezes igual a metade do seu bônus de treinamento, por descanso curto, você pode escolher receber vantagem em um teste com ela.

### **ADEPTO DE MEDICINA**

Estudando em seu tempo livre, você aprendeu sobre primeiros socorros em busca de ajudar sua equipe em momentos de desespero. Ao obter este talento, você recebe acesso ao segundo efeito da habilidade Suporte em Combate, de Suporte (p.102), com o valor da cura sendo baseado em seu nível de personagem, mas a quantidade de usos é reduzida pela metade. [Pré-Requisito: Mestre em Medicina, não possuir mais que dois talentos com o nome "Adepto"]

### **ADEPTO DE BRIGA**

Para sempre ter uma opção, você treinou seus punhos o suficiente para ajudar nas situações mais precárias. Enquanto não estiver com nenhum equipamento do grupo Pugilato, você recebe +3 em jogadas de ataque desarmado e o dano de seus golpes desarmados aumenta em 2 níveis. Além disso, caso acerte um ataque desarmado mas não cause nenhum dano, você pode Agarrar, Derrubar ou Empurrar o alvo como uma Ação Livre, recebendo um bônus igual a metade do seu Bônus de Treinamento no teste. [Pré-Requisito: Mestre em Atletismo, não possuir mais que dois talentos com o nome "Adepto"]

### **ADEPTO DE COMBATE**

Estudando e refletindo, você consegue adotar um estilo de combate específico, compreendendo e incorporando seus detalhes. Ao obter este talento você aprende um dos estilos de combate da especialização Especialista em Combate, o qual considera seu Nível de Personagem para os efeitos. **[Pré-Requisito: Mestre em Intuição, não possuir mais que dois talentos com o nome "Adepto"]**

### **ADEPTO DE FEITIÇARIA**

Com um treinado mais focado em técnica e como a utilizar de maneira melhor, você descobre mais sobre a feitiçaria como um todo. Ao obter este talento, você recebe uma Mudança de Fundamento da habilidade Domínio dos Fundamentos de Especialista em Técnica (p.78), com exceção de Técnica Rápida. Você pode reduzir o custo da Mudança de Fundamento em 1 uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de treinamento por cena. **[Pré-Requisito: Mestre em Feitiçaria, possuir Feitiços, não possuir mais que dois talentos com o nome "Adepto"]**

### **ALMA INQUEBRÁVEL**

Sua alma é mais resistente do que o normal, com sua consciência e perseverança tornando-a difícil de se quebrar. Você se torna treinado em Integridade e recebe Redução de Dano contra Dano na Alma igual a 1/4 do seu Nível de Personagem. **[Pré-Requisito: Constituição 14]**

### **APAIZUADOR DE TÉCNICA**

Preparado para impedir seus inimigos de utilizarem técnicas no meio de combate, você sabe o momento perfeito para esgueirar golpes entre conjurações. Ao ver um inimigo usar uma técnica com a conjuração de Ação Comum ou maior em seu alcance corpo-a-corpo, você pode realizar um golpe de oportunidade contra ela, forçando-a a fazer um teste de concentração. Caso a criatura falhe, ela perde 5 em rolagens de acerto/CD caso seja um Feitiço de dano, tem os benefícios do Feitiço cortados pela metade caso seja auxiliar ou tem o Feitiço completamente anulado caso seja especial ou não se encaixe em nenhum dos outros parâmetros. Caso o Feitiço seja anulado, o alvo recupera a ação e não gasta o PE, mas não pode realizar o Feitiço anulado. **[Pré-Requisito: Treinado em Astúcia, Nível 8]**

### **APTIDÃO DESENVOLVIDA**

Você desenvolve uma de suas aptidões e capacidade de uso da energia amaldiçoada. Ao obter este talento, escolha uma aptidão amaldiçoada para ter o seu nível de aptidão aumentado em 1. Você pode pegar esse talento múltiplas vezes, mas apenas uma vez para cada Aptidão. **[Pré-Requisito: Nível 4]**

### **DETERMINADO A VIVER**

Mesmo de frente a perigos e ameaças sem limites, você mantém sua vontade de viver e seguir em frente. Uma vez por dia, na primeira vez que fosse para os testes de morte, você pode escolher ficar com 1 de vida ao invés disso. Todo teste de morte que você realiza, a partir do segundo, possui vantagem. **[Pré-Requisito: Pré-Requisito: Treinado em Vontade e Constituição 16]**

### **DISCURSO MOTIVADOR**

Você pode gastar 10 minutos, fora de combate, ou gastar uma Ação Completa, dentro de combate, para inspirar seus aliados: todas as criaturas amigáveis na cena, que possam te ouvir, recebem HP temporário igual ao dobro do seu nível + seu modificador de Presença multiplicado pela metade do seu bônus de treinamento, arredondado para cima. Uma criatura só pode receber esse bônus uma vez por descanso curto ou longo. **[Pré-Requisito: Treinado em alguma perícia de Presença]**

### **ESPECIALISTA EM CONCUSSÃO**

Seu valor de força ou constituição aumenta em 1. Sempre que causar Dano de Impacto em um ataque corpo a corpo, ele é aumentado em um nível. Uma vez por turno, ao acertar uma criatura e infligir dano de impacto, você pode mover ela até 3 metros para um espaço desocupado, desde que o alvo não seja duas categorias de tamanho acima de você. **[Pré-Requisito: Nível 8]**

### **ESPECIALISTA EM CORTES**

Seu valor de força ou destreza aumenta em 1. Sempre que causar Dano Cortante em um ataque corpo a corpo, ele é aumentado em um nível. Uma vez por turno, ao acertar uma criatura e infligir dano cortante, você pode reduzir o movimento dela em 4,5 metros até o começo do seu próximo turno. **[Pré-Requisito: Nível 8]**

### **ESPECIALISTA EM PERFURAÇÃO**

Seu valor de força ou destreza aumenta em 1. Sempre que causar Dano Perfurante em um ataque corpo a corpo, ele é aumentado em um nível. Uma vez por turno, ao acertar uma criatura e infligir dano perfurante você pode rolar novamente os dados de dano, usando o melhor resultado total. **[Pré-Requisito: Nível 8]**

### **MESTRE DA CRIAÇÃO**

Praticando e estudando, você consegue otimizar o seu tempo para poder produzir mais itens em menos tempo. Quando escolher o foco Criação de Itens durante um interlúdio, você pode criar 2 itens adicionais. Caso escolha o foco Criação de Itens mais de uma vez no mesmo interlúdio, você recebe as oportunidades adicionais para cada foco. Além disso, você recebe um bônus de +2 em duas perícias de ofício a sua escolha. **[Pré-Requisito: Treinado em dois Ofícios, Nível 4]**

### **MESTRE DO ARREMESSE**

Dominando ainda mais as armas de arremesso, você consegue as levar até o seu limite, tornando-se um efetivo mestre dos arremessos. Toda arma de arremesso que você utilizar tem o seu dano aumentado em um dado; o seu bônus em ataques com armas de arremesso se torna +4 para acertar e +6 no dano, e o alcance de ataques com armas de arremesso aumenta em 6 metros. **[Pré-Requisito: Técnicas de Arremesso, Nível 8]**

### **MESTRE DOS CHICOTES**

Os chicotes são um tipo de arma exótico e único, recompensando aqueles que dominam o seu manejo com um novo potencial. Suas rolagens de ataque com chicotes causam +4 de dano e o alcance aumenta em 1,5 metros. Além disso, uma vez ao turno, quando acertar uma criatura com um ataque com chicote, você pode aforçar a realizar um TR de Fortitude e, caso falhe, você pode a puxar até 3 metros para sua direção. **[Pré-Requisito: Nível 5]**

## **MOVIMENTOS ACROBÁTICOS**

Não é hora de ficar parado no chão! Você se move agilmente sempre, e não para no lugar! Ao ser derrubado ou receber a condição caído, você pode fazer um teste de acrobacia contra o atletismo da criatura que te derrubou ou CD da criatura que aplicou a condição caso seja uma técnica, caso isso aconteça, você pode se levantar como uma ação livre, sem gastar sua ação de movimento e se mover 3m sem ativar golpes de oportunidade. Ao fazer isso, você também recebe um bônus de metade do seu modificador de destreza na Defesa por 1 rodada. **[Pré-Requisito: Treinado em Acrobacia]**

## **ROBUSTEZ APRIMORADA**

Seus pontos de vida máximos aumentam em um valor igual ao seu nível ao obter esse talento. Sempre que subir de nível e tiver esse talento, você recebe +1 ponto de vida máximo. Além disso, você recebe +2 em testes de Fortitude. **[Pré-Requisito: Constituição 14]**

## **TÉCNICAS DE EMPUNHADURA DUPLA**

Você recebe um bônus de +1 na sua Defesa quando estiver empunhando uma arma em cada mão. Você pode lutar com duas armas mesmo que as armas não sejam leves, desde que não possuam a propriedade pesada ou duas mãos. Você pode utilizar a ação Sacar para sacar duas armas gastando apenas metade do movimento da sua próxima ação de Andar. **[Pré-Requisito: Força ou Destreza 14]**

## **TÉCNICAS DE MOBILIDADE**

Seu movimento aumenta em 3 metros. Uma vez por rodada, ao atacar uma criatura, você pode realizar um teste de Reflexos contra um teste de Reflexos do alvo e, caso suceda, o alvo não pode realizar ataques de oportunidade contra você pelo resto do seu turno. **[Pré-Requisito: Destreza 14]**

## **TÉCNICAS DE OCULTAMENTO**

Você recebe um bônus adicional em testes de Furtividade igual ao seu Bônus de Treinamento e, quando deixar uma criatura Desprevenida através de um ataque surpresa, o prejuízo é aplicado em todos os Testes de Resistência ao invés de apenas Reflexos. **[Pré-Requisito: Treinado em Furtividade]**

## **TÉCNICAS DO SENTINELA**

Ao acertar uma criatura com um ataque de oportunidade, o movimento dela é reduzido em 4,5 metros até o final do turno dela. Quando uma criatura a 1,5 metros de você faz um ataque contra um alvo além de você, você pode como uma reação realizar um ataque contra essa criatura. **[Pré-Requisito: Nível 5]**

## **WRESTLING**

Você sabe técnicas de agarramento melhor do que ninguém, fazendo com que os agarrados nunca escapem de suas garras. Ao agarrar um alvo, caso ele tente escapar de um agarrão que você esteja fazendo, você pode forçá-lo, ao invés de fazer um teste de perícia normal contra você, fazer um teste de modificador de força contra o seu teste de modificador de força, uma vez por rodada. Ao realizar uma Jogada de Ataque, você pode escolher soltar o alvo do agarrão como parte do ataque para causar metade do valor de força em dano adicional, fazendo o alvo ficar caído, sem necessidade de teste. Você pode escolher, ao invés de deixá-lo caído, joga-lo, arremessando-o em uma distância de  $3m^*MOD$  de For, se ele atingir algo, ele recebe dano de fonte variável (p.327) de Objeto Pesado ou de Extremamente Pesado, a depender de onde ele acertar, a escolha do Narrador. **[Pré-Requisito: Nível 4]**

## **VOTO MALEVOLENTE**

Você sabe como manter sua cabeça fria mesmo nos momentos mais tensos, lembrando-se da malícia ao criar votos. Ao realizar votos emergenciais, o voto não precisa ter um malefício maior que o benefício, sendo realizado normalmente. **[Pré-Requisito: Nível 12]**

# TALENTOS DE ORIGEM

Certos talentos estão atrelados a origens específicas, evoluindo em aspectos ligados diretamente ao conceito de cada uma. Por exemplo, desenvolvimentos do núcleo de um corpo amaldiçoado mutante ou da anatomia peculiar um feto amaldiçoado. Estes talentos podem ser pegos da mesma maneira que um talento comum, mas limitados a certas origens.

## FAMILIARIDADE COM TÉCNICA

Com a sua técnica amaldiçoada sendo parte da sua individualidade, você se torna cada vez mais e mais familiar com ela, otimizando-a em custo ou poder. Seu Feitiço escolhido primeiro como Marca Registrada tem a redução de custo em PE aumentada de 1 para 2 ou, caso seja Sustentada, você pode escolher reduzir o custo para sustentar em 1. Além disso, você pode escolher uma quantidade de Feitiços adicionais como Marca Registrada igual a metade do seu bônus de treinamento. [Pré-Requisito: Origem Inato, Nível 12]

## MANUAL DE TÉCNICA

Sua técnica já está registrada há muito tempo, com direito a um manual explicando seu funcionamento e uso. Ao obter este talento, você pode criar um Feitiço de um nível acima ao maior que você possui acesso, mas ele tem o custo aumentado em 50% (metade do custo padrão a mais). Quando você receber acesso ao nível do Feitiço criado com o Manual, você deve obrigatoriamente o aprender quando ganhar um novo Feitiço e, após isso, pode criar outro Feitiço de nível superior com Manual de Técnica. Caso você já possua acesso a Feitiços de Nível 5, o tempo de recarga da sua Técnica Máxima é reduzido em 1 rodada. [Pré-Requisito: Origem Herdado, Treinamento em História ou Ocultismo e Nível 5]

## EXPANSÃO DE RESERVA

Você expande a sua reserva de energia, a qual fica oculta em seu ser, apenas aguardando seu uso. Sua característica energia antinatural recebe as seguintes melhorias: recuperar energia da sua reserva se torna uma ação livre e, ao recuperar, você também recebe uma quantidade de pontos de energia temporários igual a metade do seu bônus de treinamento. Além disso, você passa a poder utilizar a característica uma vez por descanso longo ao invés de por dia. [Pré-Requisito: Origem Derivado, Nível 8]

## QUEBRA DE LIMITES

Você continua quebrando os seus limites a partir de um desenvolvimento fora da curva ordinária. Ao obter este talento, você aumenta o valor de dois atributos diferentes à sua escolha em 2, com exceção do seu atributo com maior limite. Além disso, o limite dos dois atributos escolhidos é aumentado em 2. [Pré-Requisito: Origem Derivado, Nível 6]

## FÍSICO APERFEIÇOADO

O seu corpo se torna específico e desenvolvido para uma área em peculiar, ligando-se mais firmemente a certos aspectos. Ao adquirir este talento, escolha um dos efeitos abaixo para receber:

- Seu Deslocamento aumenta em 4,5 metros.
- Você recebe um bônus de +2 em testes de Acrobacia ou Atletismo, escolhendo um entre eles.
- Caso empurre uma criatura ou arremesse um objeto (Desarmar ou Empurrar), a distância é aumentada em 3 metros.
- A distância de todo salto que você realizar aumenta em um valor igual a metade da distância total. [Pré-Requisito: Origem Feto Amaldiçoado Híbrido, Nível 6]

### **REPOSIÇÃO SANGUÍNEA**

Além de um vigor maldito, ele se desenvolve para uma capacidade única de repor o seu sangue e saúde. Sua cura do Vigor Maldito passa a poder ser utilizada tanto como ação bônus quanto reação ao receber dano, além de aumentar em 5. [Pré-Requisito: Origem Feto Amaldiçoado Híbrido, Nível 6]

### **ESTUDO AMALDIÇOADO**

Você estuda sobre a energia amaldiçoada ao máximo, conseguindo descobrir uma nova maneira de a utilizar. Ao obter este talento, você pode escolher dois Níveis de Aptidão diferentes para serem aumentados em 1. [Pré-Requisito: Origem Sem Técnica, Nível 8]

### **NOÇÃO E PREPARAÇÃO**

Embora você esteja privado do acesso a uma técnica e certas aplicações da energia, você tem noção e preparação suficiente para o proteger diante certos problemas. Você recebe um bônus de +2 para testes de resistências contra efeitos de aptidões amaldiçoadas. Nos níveis 8, 12 e 16 o bônus aumenta em +1. [Pré-Requisito: Origem Sem Técnica, Nível 4]



# APTIDÕES AMALDIÇOADAS

A energia amaldiçoada é responsável por abastecer e amplificar a força da maioria dos feiticeiros, sendo a base do seu poder e um aspecto importante do mundo de Jujutsu. Dentro do sistema Feiticeiros e Maldições, **Aptidões Amaldiçoadas** são uma linha de habilidades focada no desenvolvimento da energia amaldiçoada e do seu uso, de diferentes maneiras.

Um personagem, a menos que seja um Restringido, **recebe uma aptidão amaldiçoada sempre que subir de nível**. Ao obter uma nova aptidão amaldiçoada, você pode escolher qualquer uma delas, dentro de qualquer categoria, desde que atinja os requisitos necessários. As categorias são:

- Aptidões de Aura, que alteram as propriedades da própria energia do usuário, concedendo-a vários aspectos imbuídos na sua aura.
- Aptidões de Controle e Leitura, que abordam o controle bruto da energia, assim como a sua leitura e percepção.
- Aptidões de Domínio, que utilizam das diferentes manifestações de domínio.
- Aptidões de Barreira, usando da energia para criar barreiras protetivas.
- Aptidões de Energia Reversa, que permitem curar e regenerar o próprio corpo.
- Aptidões Especiais, que possuem um funcionamento distinto e único envolvendo a energia e as técnicas interagindo.

Certas aptidões irão exigir que o personagem possua um certo Nível de Aptidão, que é uma medida do desenvolvimento do personagem em certos campos do jujutsu, com seu valor indo de 0 até 5, aumentando através do treinamento. Para mais detalhes, confira a seção Níveis de Aptidão e o Capítulo 13: O Dia-a-Dia Jujutsu.

Além disso, os níveis de aptidão também fortalecem certas aptidões amaldiçoadas, representando o como seu treinamento e conhecimento refinam elas.

Caso uma Aptidão Amaldiçoada exija um teste de resistência, utiliza-se a sua CD Amaldiçoada, compartilhada também para os Feitiços. O cálculo para ela é: **10 + Metade do Nível de Personagem + Modificador de Atributo + Bônus de Treinamento + Outros Valores Aplicáveis**.



## NÍVEIS DE APTIDÃO

O jujutsu é uma prática que envolve a manipulação da energia amaldiçoada, sendo também o que define aqueles que são considerados como feiticeiros, assim como uma capacidade natural para as maldições.

Dentro de Feiticeiros & Maldições, as aptidões amaldiçoadas são um nicho de habilidades dedicadas a energia amaldiçoada e suas aplicações. Entretanto, como especificado, algumas delas irão exigir um certo nível de aptidão. O nível de aptidão mede a proficiência, habilidade e refino do feiticeiro em um certo campo, podendo ser aumentado através de treinamentos, habilidades, talentos ou outras formas.

No seu Perfil Amaldiçoado, dentro da ficha de personagem, é possível encontrar as seguintes aptidões, juntamente dos seus níveis:

- **Aptidão em Aura (AU)**, que representa o conhecimento e compreensão sobre a própria energia amaldiçoada, mergulhando no que é a essência na dela. Conforme mais se comprehende a energia, mais sua aura se torna refinada.
- **Aptidão em Controle e Leitura (CL)**, medida da capacidade de liberar a energia e controlá-la, assim como ler fluxos e auras diferentes.
- **Aptidão em Barreira (BAR)**, para o uso das técnicas de barreira, aplicando-as com a devida excelência, versatilidade e criando barreiras resistentes.
- **Aptidão em Domínio (DOM)**, envolvendo a aptidão em técnicas que envolvam o domínio, seja seus usos simples ou a inigualável expansão de domínio.
- **Aptidão em Energia Reversa (ER)**, que define a proficiência no uso da energia reversa, originada da reversão da amaldiçoada e capaz de restaurar o corpo humano.

Certas Aptidões Amaldiçoadas terão seus efeitos alterados de acordo com o seu Nível de Aptidão em uma área específica, o qual será descrito apenas com a sigla. Então, por exemplo, você encontrará “com ER 1” ou “com BAR 3”, os quais significam Nível de Aptidão 1 em Energia Reversa e Nível de Aptidão 3 em Barreira respectivamente.

**Todas as aptidões variam do nível 0 até nível 5.** O nível 0 representa uma falta de treinamento e experiência naquela área, enquanto o nível 5 é o ápice que se pode alcançar. Por padrão, **um personagem inicia com todos os níveis de aptidão em 0**, representando o fato de que ainda não começou a treinar um dos ramos.

Certas aptidões são mais complexas e difíceis de desenvolver, como a Energia Reversa ou os Domínios, por envolverem técnicas mais complexas.

**Em todo nível par (2,4,6,8,10,12,14,16,18 e 20), um personagem pode escolher subir o nível de uma das suas aptidões em 1**, representando um desenvolvimento natural de suas capacidades, conforme eleva suas habilidades e poder geral. Nos níveis 10 e 20, onde se alcança certos picos de poder, aumenta-se um nível de aptidão adicional, também.

# APTIDÕES DE AURA

## AFINIDADE AMPLIADA

Sua aura é aprimorada para ter uma maior afinidade com um elemento específico. Ao obter essa habilidade, você escolhe um tipo de dano elemental. Sempre que você infligir dano desse tipo específico, você causa dano adicional igual a 1 + o seu Nível de Aptidão em Aura no total de dano.

## AURA ANULADORA

A aura que o cobre obtém uma propriedade anuladora, capaz de protegê-lo de certos efeitos. Uma quantidade de vezes igual ao seu bônus de treinamento, caso você fosse sofrer uma condição, você pode pagar uma quantidade variável de energia para ignorá-la, a depender do nível da condição. Esta aptidão não pode anular manobras e efeitos físicos, como a ação Agarrar ou Ferimentos Complexos. Anular uma condição fraca custa 2PE; anular uma média custa 4PE; uma forte custa 6PE e uma extrema custa 10PE. Você recupera esses usos em um descanso longo.

## AURA CHAMATIVA

Você cria uma aura ao seu redor que é chamativa, atraente e mágica, cativando a atenção facilmente. Toda criatura que não for seu aliado, e começar um turno dentro de 4,5 metros de você, precisa realizar um teste de resistência de vontade (atributo principal da técnica). Em uma falha, ela fica enfeitiçada, podendo repetir o teste no próximo turno dela, deixando de estar enfeitiçada em um sucesso. Para cada vez que a criatura falhar no TR, ela recebe um bônus de +2 para resistir a esta aptidão ou deixar de estar enfeitiçada, até o final da cena. [Pré-Requisito: Presença 18 e Nível 6]

## AURA CONTROLADA

Você refinou seu controle sobre a aura, impedindo que ela se revele quando é inconveniente, ajudando-o a se ocultar e esconder sua presença. Você soma metade do seu Nível de Aptidão em Aura em testes de Furtividade. Sempre que realizar uma rolagem de Furtividade, você pode gastar 1 ponto de energia amaldiçoada para receber o seu nível de aptidão de aura por completo, ao invés de metade, controlando ainda mais a sua aura. [Pré-Requisito: Treinado em Furtividade e Destreza 16]

## AURA DE CONTENÇÃO

Com foco em conter, tem-se uma aura mais pesada e densa. Sempre que for agarrar um alvo, você adiciona metade do seu Nível de Aptidão em Aura na rolagem de Atletismo, assim como na rolagem para evitar que uma criatura escape. Uma quantidade de vezes por cena igual a metade do seu Nível de Aptidão em Aura, você pode também gastar 1 ponto de energia amaldiçoada para receber vantagem para agarrar ou impor desvantagem na criatura que tentar escapar. [Pré-Requisito: Força ou Constituição 16]

## AURA DO BASTIÃO

Sua aura é protetiva e auxilia seus aliados a não serem acertados. Todo aliado dentro de 4,5 metros de você recebe um bônus na Defesa igual ao seu Nível de Aptidão em Aura.

## AURA DO COMANDANTE

Refletindo uma personalidade ou presença forte, estar coberto pela sua aura parece ser uma grande motivação para aliados. Você pode, como uma Ação Bônus, expandir sua aura para cobrir todo aliado dentro de 4,5 metros, os quais recebem 1 + metade do seu Nível de Aptidão em Aura em rolagens de dano e testes de perícia dentro do combate. Para cada turno que você manter a aura ativa, você paga 2 pontos de energia amaldiçoada. [Pré-Requisito: Presença 16 e Nível 8]

## **AURA DO COMANDANTE EVOLUÍDA**

Sua presença como comandante se torna ainda mais forte e significante. Quando utilizar Aura do Comandante, você pode optar por somar seu Nível de Aptidão em Aura total ao invés de 1 + metade e, também, conceder um bônus de +2 em jogadas de ataques e TRs. Entretanto, o custo para manter aumenta de 2 para 4 PE. [Pré-Requisito: **Aura do Comandante e Nível 12**]

## **AURA DRENADORA**

Uma aura vampiresca e capaz de drenar a partir da vida que é arrancada dos seus alvos. Sempre que matar um inimigo, você recebe PV temporários igual a  $Xd8 +$  seu modificador de Constituição, onde X é igual ao seu Nível de Aptidão em Aura. Eles podem acumular. [Pré-Requisito: **Nível de Aptidão em Aura 2 e Nível 6**]

## **AURA ELEMENTAL**

Você converte as propriedades da sua aura, imbuindo-a com um elemento, para assim ser capaz de alterar o tipo de dano causado pelos seus ataques com armas. Ao obter essa habilidade, você pode escolher um tipo de dano da categoria Elementais para ser o novo tipo de dano dos seus ataques que não sejam de técnica amaldiçoada. Além disso, seus ataques causam 1d4 de dano adicional do tipo escolhido nesta aptidão. Com Nível de Aptidão em Aura 2, o dano adicional se torna 1d6; com nível de aptidão 3, se torna 1d8 e, com nível de aptidão 5, se torna 1d10. Dentro de combate, como uma ação livre, você pode desabilitar a aura elemental, retornando os seus ataques ao tipo de dano padrão. [Pré-Requisito: **Nível 6**]

## **AURA ELEMENTAL REFORÇADA**

Você reforça sua familiaridade com o elemento da sua aura, resistindo melhor a ele. Ao obter essa aptidão, você recebe RD ao tipo de dano da sua aura elemental igual a redução de Aura Reforçada somado ao seu Nível de Aptidão em Aura. [Pré-Requisito: **Aura Elemental e Aura Reforçada**]

## **ABSORÇÃO ELEMENTAL**

Uma aura pronta para absorver e armazenar elementos, podendo depois liberá-los em seus próprios ataques. Sempre que você receber dano elemental, você pode usar sua reação para absorver parte dele e guardar. Isso não reduz o dano, mas, na próxima vez em que você realizar um ataque você pode adicionar  $Xd6$  de dano do mesmo tipo. X é igual ao seu Nível de Aptidão em Aura. Esta habilidade não é cumulativa. No Nível de Aptidão em Aura 3, o dado aumenta para d8; no nível 5, aumenta para d10. [Pré-Requisito: **Aura Elemental**]

## **AURA EMBAÇADA**

Você desenvolve uma maneira de deixar a sua aura embaçada e borrada, criando uma chance de um ataque inimigo simplesmente errar. Como uma ação bônus, você pode pagar 2 pontos de energia amaldiçoada para ativar a aura embaçada, a qual você deve gastar 2 PE por rodada para manter, encerrando-se caso opte por não pagar. Enquanto a aura estiver ativa, todo ataque corpo-a-corpo ou a distância tem 20% de chance de falhar (1 ou 2 em 1d10). [Pré-Requisito: **Nível 6**]

## **AURA INOFENSIVA**

Sua aura amaldiçoada é moldada para aparecer menor e menos intensa do que realmente é, dificultando até mesmo que te notem. Quando iniciar um combate, realize um teste de Feitiçaria contra a Atenção de todos os inimigos que poderiam detectar pela sua energia amaldiçoada: você fica automaticamente escondido contra toda criatura cuja Atenção seja superada pelo resultado do seu teste. Estar escondido por meio desta aptidão segue as regras comuns de Furtividade, descritas na página 297. [Pré-Requisito: **Presença 16**]

## **CASULO DE ENERGIA**

Evoluindo ao limite o fluxo da aura, você consegue a deixar tão densa e maciça que se torna um casulo protetivo. Ao obter essa habilidade você pode, como uma Ação Comum, formar um casulo de energia por 1 rodada, gastando 6 pontos de energia amaldiçoada. Enquanto o casulo estiver ativo, você recebe imunidade a dano cortante, perfurante e de impacto provindo de fontes mundanas (como armas ou quedas). Caso seja originário de técnica, você apenas recebe RD adicional igual ao dobro do seu Nível de Aptidão em Aura. **[Pré-Requisito: Aura Impenetrável, Nível de Aptidão em Aura 5 e Nível 16]**

## **AURA EXCESSIVA**

O fluxo de energia da sua aura se torna excessivo, liberando quantidades tão exageradas que consegue resistir a danos além dos físicos. No começo de toda rodada você pode escolher pagar 2 PE. Caso o faça, você recebe RD contra todos os tipos de dano, exceto na alma, igual ao valor de redução fornecido por Aura Reforçada. **[Pré-Requisito: Aura Reforçada, Constituição 16 e Nível 8]**

## **CONCENTRAR AURA**

Você consegue concentrar a sua aura em um único ponto, que é a sua arma, sacrificando as propriedades dela em troca de um segundo impacto. Como uma ação livre, você pode escolher por desabilitar uma certa quantidade de aptidões de aura passivas por 1 rodada. Para cada aptidão passiva desabilitada, após acertar um ataque desarmado ou com arma, o alvo recebe 1d8 de dano energético. Você pode desabilitar até uma quantidade de aptidões igual a  $1 + \text{seu Nível de Aptidão em Aura}$ . O dano desta Aptidão não é aplicado em Feitiços.

## **ENGANAÇÃO PROJETADA**

Usando de agilidade e rapidez, você consegue projetar a sua aura antes de um ataque, criando uma ilusão de quando ele acontecerá. Quando atacar uma criatura, ela deve realizar um teste de resistência de astúcia (atributo principal da técnica), e caso falhe, você terá vantagem nesse ataque. Para cada ataque após o primeiro, no mesmo turno, você deve pagar 1 ponto de energia amaldiçoada para projetar a ilusão. **[Pré-Requisito: Treinado em Enganação, Destreza 18 e Nível 4]**

## **GOLPE COM AURA**

Ao invés de simplesmente deixar a sua aura fluir com um aspecto específico, você coloca esse aspecto no seu próximo golpe, dificultando a resistência. Você pode gastar 1 ponto de energia para imbuir um golpe com uma aptidão de aura que force um teste de resistência: a criatura realiza o teste de resistência caso o ataque acerte, e a CD aumenta em um valor igual ao seu Nível de Aptidão em Aura. Caso seja uma aptidão de aura que cause dano, o dano é considerado após ataque. Não é possível utilizar Golpe com Aura em Feitiços.

## **TRANSFERÊNCIA DE AURA**

Utilizando da sua energia, você se torna capaz de transferir a sua aura para outra pessoa. Como uma ação bônus, você pode pagar 2 pontos de energia amaldiçoada e escolher uma criatura dentro de 9 metros para transferir uma Aptidão de Aura específica. Você escolhe qual aptidão deseja transferir, e a pessoa recebe os efeitos dela durante uma rodada. Você pode manter a aura transferida por mais rodadas, pagando 1 ponto de energia para cada rodada após a primeira.

### **AURA LACERANTE**

Sua aura é afiada, causando danos apenas com o contato. Você pode ativar sua aura lacerante por 1 rodada, como ação livre. Enquanto ativa, uma criatura que iniciar seu turno dentro de 3 metros de você deve realizar um teste de resistência de Fortitude (atributo principal da técnica). Em uma falha, ela recebe  $Xd6 +$  seu modificador do atributo principal de dano energético, onde X é o seu Nível de Aptidão em Aura. No Nível de Aptidão em Aura 3, o dado aumenta para d8; no nível 5, aumenta para d10.

### **AURA MACABRA**

Maldita e vil, sua aura é macabra e perturba aqueles que estejam sendo afetados por ela. Toda criatura agressiva que começar um turno dentro de 1,5 metros de você precisa realizar um teste de resistência de vontade (atributo principal da técnica). Em uma falha, ela fica Abalada, podendo repetir o teste no próximo turno dela, deixando de estar Abalada em um sucesso. Como uma ação livre, você pode pagar 1 ponto de energia amaldiçoada para expandir esse alcance para 4,5 metros por 1 rodada. A partir do Nível de Aptidão em Aura 3, você inflige Amedrontado ao invés de Abalado.

### **AURA MACIÇA**

Sua aura é tão densa que parece começar a tomar uma forma maciça, dificultando os inimigos a conseguirem realmente acertá-lo. Sua Defesa aumenta em um valor igual a seu Nível de Aptidão em Aura. [Pré-Requisito: Constituição 16]

### **AURA MOVEDIÇA**

Você molda a sua aura para atrapalhar a movimentação em suas proximidades. Ao obter esta Aptidão, todo quadrado adjacente a você se torna terreno difícil. No Nível de Aptidão em Aura 2, todo quadrado dentro de 3 metros se torna terreno difícil; no Nível 4, aumenta para 4,5 metros e, no Nível 5, aumenta para 6 metros. A área afetada por esta aptidão não pode ser aumentada por Expandir Aura.

### **AURA REDIRECIONADORA**

Você descobre como imbuir parte da sua aura em um projétil ou arma de arremesso, conseguindo-o redirecionar caso erre. Você pode gastar 2 pontos de energia amaldiçoada para imbuir um projétil ou arma de arremesso antes de realizar um ataque: caso erre o ataque com um projétil ou arma imbuída, você pode realizar a rolagem de ataque outra vez, tendo como alvo uma criatura dentro de 6 metros do primeiro alvo, conforme o projétil ou arma é redirecionada. Além disso, a segunda rolagem de ataque recebe um bônus no acerto igual a 1 + metade do seu Nível de Aptidão em Aura. [Pré-Requisito: Destreza 16]

### **AURA REFORÇADA**

Reforçando o fluxo da sua aura, você se torna capaz de pausar e anular uma parcela do dano que recebe fisicamente, tornando mais difícil de realmente atingir seu corpo. Você recebe redução contra danos físicos — cortes, perfurações e impactos — igual ao dobro do seu Nível de Aptidão em Aura.

### **AURA IMPENETRÁVEL**

Melhorando ainda mais o fluxo, você se torna capaz de transformar a sua aura em uma fortaleza impenetrável contra simples golpes físicos. Ao obter essa habilidade, você pode, como uma Ação Bônus, transformar a sua aura em impenetrável por 1 rodada, gastando 3 pontos de energia amaldiçoada. Enquanto sua aura estiver impenetrável, você recebe resistência a dano cortante, perfurante e de impacto. [Pré-Requisito: Aura Reforçada, Nível de Aptidão em Aura 3 e Nível 10]

# APTIDÕES DE CONTROLE E LEITURA

## CANALIZAR EM GOLPE

Você se torna capaz de concentrar sua energia amaldiçoada em suas armas e golpes, assim potencializando ainda mais a capacidade destrutiva em troca de um gasto de energia. Como uma Ação de Movimento, você pode gastar uma quantidade de pontos de energia amaldiçoada igual a seu nível de aptidão em Controle e Leitura para adicionar dano: para cada ponto gasto, seu próximo ataque causa 1d6 de dano adicional. Essa habilidade funciona apenas por um ataque e não pode ser utilizada em Feitiços. Errar um ataque não consome esse uso.

## CANALIZAÇÃO AVANÇADA

Você aperfeiçoa a prática de canalizar energia em golpes, conseguindo a realizar mais rapidamente e com mais poder. Canalizar energia em um golpe também pode ser feito como uma reação ao realizar um ataque, e o bônus passa de 1d6 para 1d8. A habilidade continua funcionando apenas por um ataque e não é consumida em um erro. [Pré-Requisito: Canalizar em Golpe, Nível de Aptidão em Controle e Leitura 2 e Nível 8]

## CANALIZAÇÃO MÁXIMA

Você alcança o ápice da técnica de canalizar energia nos seus golpes, levando-a para um nível superior. Você pode gastar 1PE adicional para Canalizar em Golpe e o bônus por ponto gasto aumenta de 1d8 para 1d10. Além disso, você soma seu Nível de Aptidão em Aura ao total de dano concedido pela Aptidão. [Pré-Requisito: Canalização Avançada, Nível de Aptidão em Controle e Leitura 4 e Nível 16]

## COBRIR-SE

Você se torna capaz de concentrar sua energia amaldiçoada em seu corpo, assim amenizando os impactos em troca de um consumo imediato de energia. Como uma Reação, quando receber dano, você pode gastar uma quantidade de PE igual a 2 + o dobro do seu CL para receber pontos de vida temporários: para cada ponto gasto, você recebe 4 PVs temporários. Estes PVs temporários são avulsos a outras fontes e não seguem o limite comum para PVs temporários, durando até o final do turno da criatura contra a qual você usou a Reação.

## COBERTURA AVANÇADA

Você desenvolve a sua capacidade de revestir e cobrir seu corpo com energia amaldiçoada, resistindo a golpes. Ao usar sua Reação para cobrir-se, cada ponto gasto passa a conceder 8 pontos de vida temporários. [Pré-Requisito: Cobrir-se, Nível de Aptidão em Controle e Leitura 2 e Nível 10]



## **ESTÍMULO MUSCULAR**

Você se torna proficiente em utilizar da energia para estimular e reforçar o seu corpo, apurando força e agilidade. Quando realizar uma ação de movimento ou uma ação com as perícias Acrobacia ou Atletismo você pode, como parte da mesma ação, utilizar energia para os seguintes estímulos:

- Caso seja uma ação de movimento, você pode gastar 1 PE para aumentar a distância em um valor igual a metade do seu deslocamento.
- Caso seja um teste (comum ou oposto), você pode gastar até uma quantidade de PE igual a seu Nível de Aptidão em Controle e Leitura, recebendo um bônus de +1 para cada PE gasto. O bônus dura até o começo do seu próximo turno.
- Caso seja uma ação que empurre uma criatura ou arremesse um objeto (Desarmar ou Empurrar), você pode gastar 2 PE para aumentar a distância em um valor igual ao seu Nível de Aptidão em Controle e Leitura multiplicado por 1,5 metros.
- Caso seja a ação de Pular, você pode gastar 1PE para dobrar a distância percorrida.

Você só pode utilizar cada estímulo uma vez por rodada.

## **ESTÍMULO MUSCULAR AVANÇADO**

Seu controle para imbuir os músculos com energia torna-se ainda mais apurado. Você passa a poder utilizar cada estímulo duas vezes por rodada e eles recebem as seguintes melhorias:

- Caso gaste PE para aumentar seu deslocamento, você pode escolher gastar 2PE ao invés de 1PE para que ele seja aumentado em um valor igual ao seu Deslocamento total, ao invés de metade.
- Caso gaste para receber bônus em um teste, cada PE gasto passa a somar +2 no teste.
- Caso gaste para aprimorar uma ação de empurrar criatura ou arremessar objeto, a distância é aumentada em um valor igual ao seu Nível de Aptidão multiplicado por 3 metros. **[Pré-Requisito: Estímulo Muscular, Nível de Aptidão em Controle e Leitura 3 e Nível 4]**

## **EXPANDIR AURA**

Você se torna capaz de controlar bem a sua energia, incluindo a que compõe sua aura, podendo assim a expandir com uma descarga de energia. No seu turno, como uma ação livre, você pode gastar 2 pontos de energia amaldiçoada para expandir a sua aura, dobrando o alcance de todas as suas aptidões de aura passivas por uma rodada. Para cada rodada após a primeira, você deve pagar mais 1 ponto de energia para a manter expandida. **[Pré-Requisito: Nível 6]**

## **LEITURA DE AURA**

Compreendendo bem a energia e as propriedades que ela pode assumir em auras, você consegue ler auras e identificar os seus efeitos. Ao ver uma criatura que possua uma aura amaldiçoada, você pode realizar uma rolagem de Feitiçaria para tentar a ler e descobrir suas propriedades, cuja CD é igual a CD Amaldiçoada da criatura. Caso suceda no teste, você descobre quais as propriedades passivas e ativas da aura da criatura.

## **LEITURA RÁPIDA DE ENERGIA**

Treinando e se adaptando a ler rapidamente auras, você adquire uma maior capacidade de prever a próxima ação dos usuários de energia amaldiçoada, o que te favorece não só ofensivamente, mas defensivamente também. Você pode, como uma Ação de Movimento, realizar um teste de Percepção contra a CD Amaldiçoada de uma criatura, recebendo um bônus igual ao seu CL. Caso suceda, você não pode receber desvantagem ou prejuízos para acertar o inimigo por causa de aura e ignora aumentos de Defesa fornecidos por auras, até o final da cena.

## **PROJETAR ENERGIA**

Ao invés de canalizar energia em um objeto, você a concentra e libera como um projétil explosivo. Você pode gastar uma quantidade de pontos de energia amaldiçoada igual  $1 + \text{nível de aptidão em Controle e Leitura}$  e o transformar em um projétil, o qual você dispara como uma ação comum. Para cada ponto gasto, o projétil causará  $1d10$  de dano energético, somando o modificador do seu maior atributo no total. O alcance do projétil é igual a 9 metros + 1,5 metros x bônus de treinamento. Você pode escolher tanto fazer uma rolagem de ataque amaldiçoada (a qual não pode ser um crítico), ou forçar o alvo a realizar um teste de resistência de reflexos (maior atributo), anulando o dano em um sucesso.

## **PROJEÇÃO AVANÇADA**

Dominando a prática de concentrar e disparar projéteis a partir da sua energia, você eleva sua projeção. O dano causado por ponto gasto aumenta para  $2d8$ , além de passar a somar o dobro do seu modificador ao total. Caso use como um ataque, você recebe +2 para acertar ou, caso force um teste de resistência, a dificuldade aumenta em 2. [Pré-Requisito: Projetar Energia, Nível de Aptidão em Controle e Leitura 2 e Nível 8]

## **PROJEÇÃO MÁXIMA**

Você leva a prática de disparar energia projetada até o ápice dela, criando projéteis devastadores. O dano por ponto aumenta de  $2d8$  para  $3d8$ . O bônus para acertar se torna +6 e o aumento na dificuldade do teste de resistência 4, além de reduzir o dano à metade ao invés de anular em um sucesso, ao escolher forçar um TR. [Pré-Requisito: Projeção Avançada, Nível de Aptidão em Controle e Leitura 4 e Nível 16]

## **PROJEÇÃO DIVIDIDA**

Você descobre uma nova maneira de disparar sua energia projeta, dividindo-a em dois projéteis no meio do caminho. Ao realizar um disparo de energia contra um alvo, você pode pagar até metade da energia gasta no disparo para o duplicar como parte da mesma ação. A duplicata do projétil deve ter como alvo uma criatura dentro de 4,5 metros do alvo original e causa dano equivalente à quantidade de energia gasta nele, seguindo o cálculo padrão de Projetar Energia; o projétil duplicado sempre segue o método de Teste de Resistência da aptidão. [Pré-Requisito: Projeção Avançada, Nível de Aptidão em Controle e Leitura 3 e Nível 12]



### **PUNHO DIVERGENTE**

Uma técnica peculiar de controle do fluxo da energia. O impacto de seus golpes diverge e se divide em dois momentos: ao acertar o golpe, e após um curto período de tempo. Ao acertar um ataque desarmado, você pode escolher causar apenas metade do dano, e guardar a outra metade para ser causada no turno seguinte. Esta aptidão não pode ser utilizada em um ataque que seja um raio negro, devido a aplicação extremamente rápida da energia. Caso escolha que o resto do dano seja causado no turno seguinte, a criatura que recebeu o ataque deve realizar um teste de resistência de Fortitude (maior atributo físico) e, caso falhe, o dano será causado como se o inimigo tivesse vulnerabilidade. Além disso, conforme maior a potência do primeiro golpe, mais difícil é se preparar para resistir ao segundo impacto: para cada 5 pontos de dano na primeira metade do dano, a CD aumenta em 1.

### **EMOÇÃO DA PÉTALA DECADENTE**

Uma arte secreta transmitida entre as três grandes famílias Jujutsu como uma contra medida para expansões de domínio, entretanto, esta não é sua única utilização. O usuário se cobre com energia e contra-ataca quando um ataque de acerto garantido fosse o acertar. Como uma reação a uma expansão de domínio ser ativada ou como uma ação bônus, você pode usar emoção da pétala decadente. Enquanto estiver com a aptidão ativa, sempre que você receber um acerto garantido físico de uma expansão de domínio, você pode gastar uma quantidade de pontos de energia igual ao nível de DOM da criatura que expandiu o domínio, se o fizer o acerto garantido é anulado. Esta aptidão é um efeito de Concentração. Caso uma criatura entre no seu alcance corpo a corpo ou você comece seu turno com uma criatura dentro desse mesmo alcance, como uma ação livre, você pode gastar 5PE para realizar um ataque corpo a corpo com sucesso garantido, sem a necessidade de um teste. Se utilizar a aptidão de forma ofensiva você não pode se proteger contra acertos garantidos até o começo do seu próximo turno. [Pré-Requisito: Nível 5, aprender de um dos Três Grandes Clãs (Zenin, Gojo ou Kamo), Cobrir-se e Nível de Aptidão em Controle e Leitura 3]

### **RASTREIO AVANÇADO**

Você refina e amplia suas capacidades de detectar e rastrear energia amaldiçoada. Quando estiver em uma cena em que energia amaldiçoada tenha sido usada ou deixada (Feitiços, aptidões, presença de maldições), você consegue detectar imediatamente vestígios e, caso já conheça de quem eles originam, você descobre na hora. Caso não conheça, você pode realizar um teste de Investigação ou Percepção contra a CD Amaldiçoada de quem originou o vestígio e, em um sucesso, você percebe as características daquela energia (se é de um humano ou maldição, um período aproximado em que esteve lá e outros) e é capaz de seguir o rastro até onde ele acaba.

# APTIDÕES DE DOMÍNIO

---

## REVESTIMENTO DE DOMÍNIO

Você se cobre com um domínio fino, o qual não possui nenhum Feitiço imbuído, assim conseguindo neutralizar técnicas ao derramá-las no espaço do revestimento. Você pode gastar 5 PE e uma Ação Bônus, ou reação ao ser alvo dos efeitos de um Feitiço, para a ativar o Revestimento: Enquanto ele estiver ativo você pode gastar 5 PE para sustentar o efeito no início dos seus turnos. Com o Revestimento de Domínio ativo, você reduz o dano de efeitos de técnicas ofensivas que te afetarem em um valor igual ao seu nível de personagem. Essa redução não pode ser ignorada. Caso a Técnica seja de um nível menor ou igual a metade do Nível de **DOM**, arredondado para cima, ela é completamente anulada. Este efeito apenas se aplica para Feitiços que não afetem diretamente a sua energia amaldiçoada, como Boogie Woogie ou Nulificação.

Ademais, seus golpes também anulam completamente qualquer efeito passivo, ativo, sustentado ou duradouro proveniente de Feitiço, desde que tal efeito seja de um nível do qual você consiga anular, com o funcionamento básico sendo considerado como um Feitiço de primeiro nível. Enquanto estiver com o Revestimento de Domínio ativo você não pode utilizar ou estar sob o efeito de qualquer Feitiço.

**[Pré-Requisito: Nível de Aptidão em Controle e Leitura 3, Nível de Aptidão em Domínio 1 e Nível 10]**

## ANULAR TÉCNICA

Você aprimora o seu domínio simples para ser efetivo não só contra expansões de domínio, mas contra técnicas amaldiçoadas no geral, conseguindo anulá-las se usado rapidamente. Quando você for alvo ou submetido a um Feitiço, você pode usar sua reação para tentar anulá-la; você só pode tentar anular um Feitiço que seja de um nível que você tem ou teria acesso a. Você gasta uma quantidade de energia amaldiçoada igual à que foi usada para conjurar a habilidade, e realiza um teste Feitiçaria contra a Feitiçaria de quem usou o Feitiço. Caso a habilidade que você deseja anular seja em área, nenhuma das criaturas submetidas sofrem o efeito, desde que você a anule. Por ser algo cansativo e complexo, você pode usar essa habilidade uma quantidade de vezes igual ao Nível de Aptidão em Domínio, por descanso longo.

**[Pré-Requisito: Domínio Simples, Nível de Aptidão em Domínio 3 e Nível 8]**

### **EXPANSÃO DE DOMÍNIO INCOMPLETA**

Iniciando-se na parte mais complexa do Jujutsu, você passa a ser capaz de expandir o seu domínio interno, embora ainda de maneira incompleta. Como uma ação comum, desde que tenhas as duas mãos livres, você pode pagar 15PE para expandir seu domínio incompleto, o qual se espalha por uma área igual a 4,5 metros multiplicado pelo seu bônus de treinamento, adaptando-se também ao ambiente ao seu redor. Enquanto estiver com a expansão ativa, certos efeitos são aplicados, os quais devem ser montados de acordo com o Guia de Criação de Expansões de Domínio. Uma expansão de domínio incompleta dura, por padrão, uma quantidade de rodadas igual a  $1 + \text{nível de aptidão em domínio}$ .

**[Pré-Requisito: Nível de Aptidão em Domínio 1 e Nível 8]**

### **EXPANSÃO DE DOMÍNIO COMPLETA**

Aperfeiçoando na técnica da expansão, alcança-se um patamar superior, conseguindo fechar uma barreira e prender seus alvos dentro dela. Como uma ação comum, desde que tenhas as duas mãos livres, você pode pagar 20PE para expandir seu domínio completo, o qual cria uma área esférica de 9 metros. Enquanto estiver com a expansão ativa, certos efeitos são aplicados, os quais devem ser montados de acordo com o Guia de Criação de Expansões de Domínio. Uma expansão de domínio completa dura, por padrão, uma quantidade de rodadas igual a  $3 + \text{nível de aptidão em domínio}$ .

**[Pré-Requisito: Técnicas de Barreira, Expansão de Domínio Incompleta, Nível de Aptidão em Barreira e Domínio 3 e Nível 10]**



## **ACERTO GARANTIDO**

Você alcança o ápice das técnicas de domínio, conseguindo usar o acerto garantido, que define uma expansão de domínio letal. Ao obter esta aptidão, você pode adicionar o efeito Acerto Garantido em sua expansão de domínio, o qual não conta para o máximo, imbuindo sua técnica nas barreiras criadas. O funcionamento do Acerto Garantido deve ser elaborado de acordo com o guia de criação de domínios. Adicionar acerto garantido em uma expansão completa aumenta o seu custo em 5 pontos de energia amaldiçoada. **[Pré-Requisito: Expansão de Domínio Completa, Treinamento em Feitiçaria, Nível de Aptidão em Barreira e Domínio 4 e Nível 14]**

## **EXPANSÃO DE DOMÍNIO SEM BARREIRAS**

Assim como conter água sem um recipiente ou desenhar no céu sem uma tela, existe uma forma de expandir um domínio que exige um controle sobre a energia amaldiçoada extremo, sendo possível apenas para os mais talentosos e habilidosos. A expansão sem barreiras possui os mesmos efeitos e custo de uma expansão completa com acerto garantido, mas não levanta barreiras, tendo um alcance superior para o acerto garantido em troca, o qual pode até mesmo superar as barreiras de outras expansões de domínio, atacando-os por fora. **[Pré-Requisito: Acerto Garantido, Mestre em Feitiçaria, Nível de Aptidão em Barreira e Domínio 5, e Nível 20]**



## **REGRAS SOBRE DOMÍNIOS**

Expansões de Domínio são habilidades complexas e capazes de mudar por completo o rumo de uma batalha apenas com o seu uso. Justamente por isso, há vários detalhes sobre elas que é necessário conhecer, com regras específicas. Além disso, você pode conhecer melhor sobre como criar um domínio na seguindo o Guia de Criação de Domínios, presente no capítulo Criação de Técnica.

## **CONFRONTO DE DOMÍNIOS**

Existem várias medidas contra expansões de domínio, mas a mais efetiva é expandir o seu próprio domínio, engajando-se em um Confronto de Domínios. **Diante uma Expansão de Domínio sendo ativada, você pode utilizar sua Reação para tentar expandir seu próprio domínio e confrontar.** Após utilizar essa Reação, você perde sua Ação Comum no seu próximo turno.

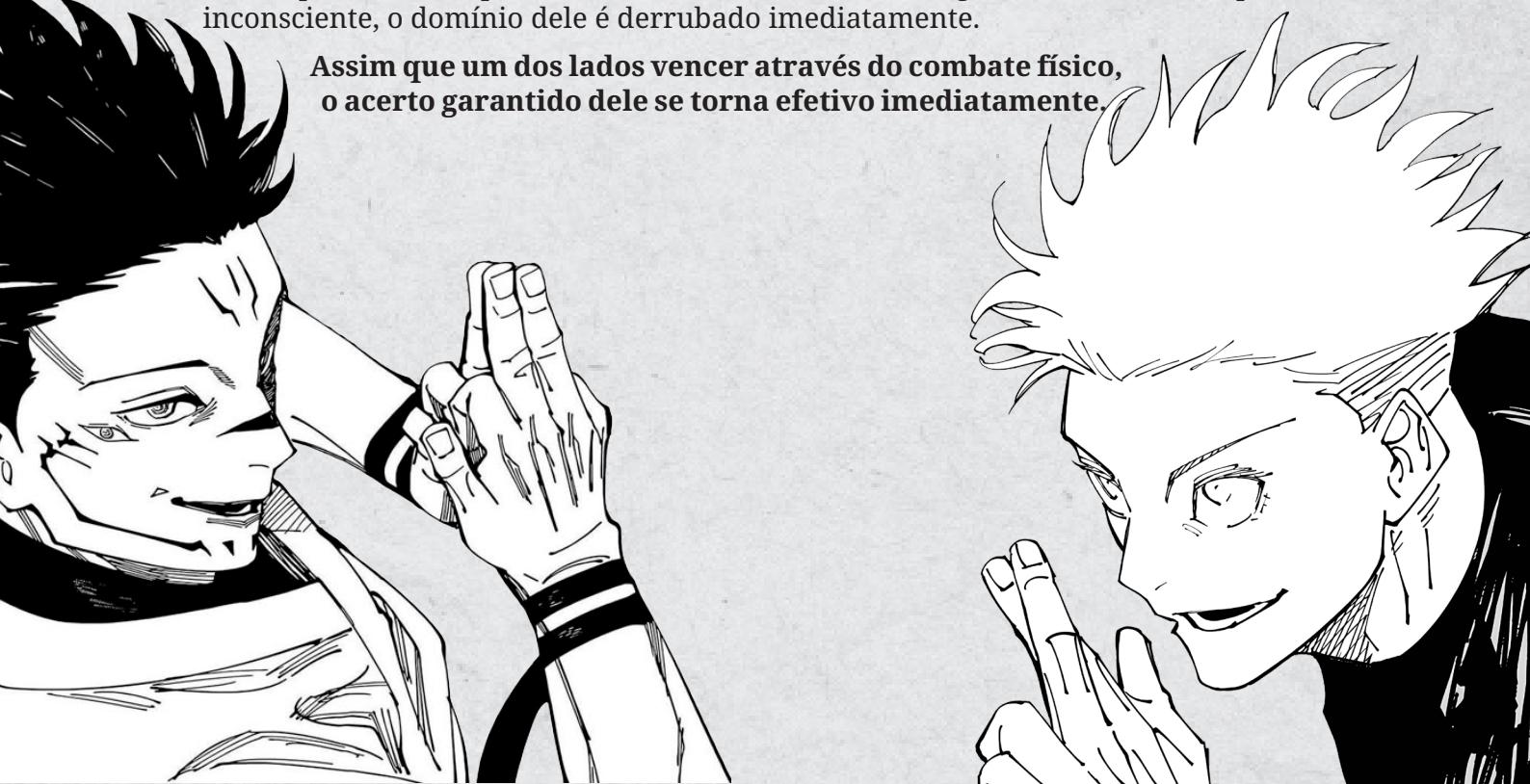
Para definir como o confronto será decidido, siga os passos abaixo:

1. **Caso ambos os envolvidos possuam um Nível de Aptidão em Domínio igual,** eles devem realizar um teste decisivo, jogando **1d10 + metade do nível de personagem + nível de aptidão em domínio + outros bônus.** Se o resultado de um dos participantes superar o do oponente por 5 ou mais, ele vence o confronto, cancelando a expansão do oponente e completando a sua. Porém, se nenhum dos dois vencer no teste, o confronto se torna um Confronto Estendido. Não existem sucessos ou falhas críticas no teste de confronto.
2. **Caso um dos envolvidos no Confronto possua um Nível de Aptidão em Domínio superior ao do oponente,** ele vence o confronto imediatamente, possuindo um refinado superior. Entretanto, caso aquele que esteja buscando confrontar possua um bônus superior por 5 ou mais nos testes de confronto e uma diferença no Nível de Aptidão de apenas 1, ele é capaz de confrontar normalmente com um teste, ao invés de perder imediatamente.

Caso o confronto se torne um **Confronto Estendido**, ambos os domínios são expandidos, mas possuem o Acerto Garantido e Efeitos de Expansão cancelados, os quais podem ser restaurados ao derrubar o domínio do oponente.

Enquanto em combate, todo dano que você causar ao usuário (desconsiderando Redução de Dano e Resistência) também é direcionado ao domínio, considerando como causado pelo interior, podendo o destruir; caso você consiga deixar o usuário oponente inconsciente, o domínio dele é derrubado imediatamente.

**Assim que um dos lados vencer através do combate físico, o acerto garantido dele se torna efetivo imediatamente.**



Também é possível **iniciar um confronto contra um inimigo que já possua o domínio expandido**, seguindo os passos abaixo:

1. **Caso ambos os participantes possuam o mesmo Nível de Aptidão em Domínio**, realize-se um teste de confronto. Porém, aquele que já possuir a expansão ativa recebe um bônus de +2, conforme listado na página 240. Se não houver uma vitória nos testes, inicia-se um Confronto Estendido.
2. **Caso os participantes possuam Nível de Aptidão em Domínio diferentes**, aquele que expandiu seu domínio dentro da expansão inimiga inicia uma Contestação ao invés de um Confronto.

Uma Expansão de Domínio Incompleta não pode ser utilizada em um Confronto de Domínios, pois sempre perderia imediatamente, sendo limitada à Contestação de Domínio.

Uma Expansão Completa só pode confrontar uma Expansão Sem Barreiras caso o usuário da sem barreiras fosse preso dentro da expansão com barreiras.

## **CONTESTAÇÃO DE DOMÍNIO**

Em certas situações, é impossível confrontar diretamente o domínio inimigo, mas ainda existe a possibilidade de o contestar e conseguir escapar.

Uma Contestação é iniciada quando você utiliza uma Expansão Incompleta contra um domínio que já esteja ativo ou utiliza uma Expansão Completa contra um domínio ativo e possua um Nível de Aptidão em Domínio inferior ao do oponente.

Quando expandir para contestar, você cria uma área equivalente à metade do padrão da sua expansão, possuindo os seguintes efeitos:

- O Acerto Garantido da expansão sendo contestada é desativado dentro da área criada por você, enquanto você estiver contestando.
- A área afetada pela sua expansão se torna um possível caminho de fuga: no começo de toda rodada, você causa dano na barreira da expansão igual ao seu Nível de Aptidão em Domínio multiplicado por 25 se for Incompleta ou 50 se for Completa. Se a vida do domínio atingir 75% (3/4), apenas uma pessoa pode sair ou entrar da expansão através daquela área, como uma Ação de Movimento; se a vida atingir 50% (2/4), qualquer um pode sair ou entrar como uma Ação de Movimento.

Contestar um domínio exige Concentração, as duas mãos livres (ou uma, caso possa) para manter o símbolo da sua expansão. Caso sua Concentração se quebre ou você deixe de ter as mãos livres, a Contestação é encerrada e você recebe Exaustão de Técnica como normal.



## **EXAUSTÃO DE TÉCNICA**

Sendo complexas e custosas, as expansões de domínio causam exaustão na técnica do seu usuário, travando-a por certo tempo. Esse tempo depende de qual tipo de expansão foi usado:

- **Expansão Incompleta**, por ser mais simples, deixa a técnica inutilizável por uma rodada.
- **Expansão Completa**, sendo mais complexa, deixa a técnica inutilizável por duas rodadas.
- **Expansão Completa (Acerto Garantido)**, beirando o ápice, deixa a técnica inutilizável por quatro rodadas.
- **Expansão sem Barreiras**, ultrapassando o máximo, deixa a técnica inutilizável por cinco rodadas.

A exaustão só é aplicada após o domínio ser desmochado, seja a força ou por realmente ter tido o seu efeito finalizado. Enquanto dentro do domínio, considera-se que a técnica funciona normalmente.

## **RESISTÊNCIA DE EXPANSÕES DE DOMÍNIO**

Expansões de Domínio são criadas a partir de barreiras imbuídas com técnica amaldiçoada. Logo, formando um domo, é possível o invadir, ainda mais levando em conta que a resistência é maior no interior do que no exterior.

**O domo de uma expansão de domínio tem pontos de vida igual ao dobro do total de seis paredes da aptidão amaldiçoada Técnicas de Barreira**, baseado no seu usuário. Caso a expansão seja atacada pelo seu interior, **ela é resistente a todos os tipos de dano**. A resistência do interior de domínios não pode ser ignorada.

Não é possível atacar fisicamente a barreira de uma expansão de domínio por dentro. Você pode danificá-la apenas com Feitiços nível 3 ou superior. Entretanto, há uma exceção para o uso da Energia Reversa: usá-la contra uma barreira sempre causará dano e, caso seja pelo exterior, ela é vulnerável; pelo interior, sendo necessário saber onde está o limite da barreira, ela perde a resistência.

# **APTIDÕES DE BARREIRA**

---

## **TÉCNICAS DE BARREIRA**

Você se torna capaz de erguer e manipular barreiras, as quais podem ser usadas para defender o usuário ou prender oponentes. Você pode criar, como uma Ação Comum, até 6 paredes ao seu redor, com cada parede custando 1 ponto de energia amaldiçoada.

Cada parede erguida tem 1,5 metros de tamanho, e vida igual a  $5 + \text{nível de aptidão em Barreiras multiplicado por metade do seu nível de personagem}$ .

Podem servir tanto como obstáculo como uma maneira de prender seus inimigos. Você pode as manipular e mover usando outra ação comum. **[Pré-Requisito: Nível de Aptidão em Barreira 1]**

## **PAREDES RESISTENTES**

As paredes que você confecciona se tornam mais resistentes. Os pontos de vida de cada parede passam a ser  $10 + \text{nível de aptidão em Barreiras multiplicado pelo seu nível de personagem}$ . **[Pré-Requisito: Técnicas de Barreira, Nível de Aptidão em Barreira 2 e Nível 4]**

## **BARREIRA RÁPIDA**

Com treino e repetição, você se torna capaz de erguer barreiras de maneira ainda mais ágil. Erguer ou manipular barreiras se torna uma ação bônus. **[Pré-Requisito: Técnicas de Barreira, Nível de Aptidão em Barreira 3 e Nível 6]**

## **CESTA OCA DE VIME**

Uma antiga e esotérica técnica amaldiçoada utilizada contra domínios, antes mesmo do Domínio Simples ser criado. Como ação bônus ou reação a uma expansão de domínio, você pode gastar 3 PE para criar um trançado de vime ao seu redor e receber os efeitos desta aptidão. Enquanto estiver com a Cesta Oca de Vime ativa, você não é afetado pelo efeito de acerto garantido de uma expansão de domínio. Esta aptidão usa de Concentração e possui Durabilidade igual ao seu Nível de BAR + 1. Sempre que falhar em um teste de concentração, a Durabilidade da sua Cesta Oca de Vime desce em 1. No inicio do seu turno, caso você deveria ter sido atingido por um Acerto Garantido, sua Cesta Oca de Vime perde 1 de durabilidade. No inicio do seu turno, você pode manter o selo desta aptidão, ocupando as suas duas mãos, ao fazer isso, a Cesta Oca de Vime não pode perder durabilidade por qualquer efeito que não seja a falha de concentração. Caso a Cesta Oca de Vime quebre, você recebe o efeito do Acerto Garantido instantaneamente. **[Pré-Requisito: Ser de uma época onde ela era utilizada ou Mestre em História, Nível de Aptidão em Barreira 1 e Nível 5]**

## **CORTINA**

A cortina é uma técnica de barreira comum, sendo um grande campo de força negra que isola uma área específica, impossibilitando pessoas de fora de ver seu interior. Seu funcionamento básico é de ocultamento, mas podem ser postas condições que expandem sua utilidade. Ao criar uma cortina, você gasta 1 ponto de energia para cada 9 metros que a área dela irá cobrir, e não há um custo para mantê-la. Você também pode colocar condições em uma cortina, ao criá-la, de acordo com as regras sobre cortinas. **[Pré-Requisito: Técnicas de Barreira]**

## **REGRAS SOBRE BARREIRAS**

As habilidades de barreira afetam diretamente o campo de batalha, influenciando no movimento e posicionamento. Por isso, é necessário esclarecer algumas questões sobre elas.

Quando se diz sobre criar barreiras ao seu redor, considera-se que você pode criar paredes em lugares desocupados dentro de 3 metros de você. Cada parede ocupa apenas uma linha do seu espaço, sendo necessárias 4 paredes para se cercar por completo, assim como pode se usar a quinta parede para fechar um cubo ao seu redor.

Levando isso em conta, não é possível empilhar várias barreiras em seguida, acumulando proteção, visto que não podem ocupar o mesmo espaço.

## **REGRAS SOBRE CORTINAS**

As Cortinas são um tipo específico de barreira, o qual tem como principal propósito a ocultação de exorcismos de maldições. Uma pessoa que não seja um feiticeiro, verá o ambiente como ele estava antes da cortina ser conjurada, enquanto um feiticeiro verá o grande domo negro.

Como dito na descrição da aptidão, é possível colocar condições que customizam a cortina. Alguns exemplos são prender não feiticeiros, bloquear a entrada de feiticeiros ou excluir um indivíduo específico. Entretanto, as condições afetam diretamente o equilíbrio da cortina, semelhante aos votos de restrição, fazendo com que, por exemplo, uma barreira que bloqueie um indivíduo específico completamente permita a entrada e saída de qualquer outro.

Uma cortina pode ser quebrada normalmente, embora haja maneiras de amplificar sua resistência. Por padrão, uma cortina possui pontos de vida igual à soma de três paredes da aptidão Técnicas de Barreira.



# **APTIDÕES DE ENERGIA REVERSA**

## **ENERGIA REVERSA**

Você desenvolve a capacidade de produzir energia reversa, multiplicando a energia amaldiçoada com ela mesma, convertendo negativo em positivo. Você libera acesso às aptidões desta categoria, as quais usam pontos de energia reversa (PER), com um PER sendo equivalente a dois pontos de energia amaldiçoada. Sua capacidade básica é se curar: para cada ponto de energia reversa gasto, você se cura em 2d6, somando seu modificador de presença ou sabedoria ao total de cura. Nos níveis 10, 15 e 20, a cura aumenta em 1d6. Você pode gastar um máximo de pontos de energia reversa por vez igual a 1 + metade do seu nível de aptidão. Curar-se dentro de combate é uma ação comum e você não pode usar essa habilidade para curar outras criaturas. [Pré-Requisito: Treinado em Feitiçaria, Nível de Aptidão em Controle e Leitura 3 e Nível 8]

## **CURA AMPLIFICADA**

Sua capacidade de cura é amplificada quando utilizando energia reversa. O dado da cura se torna d8 e você passa a somar o dobro do seu modificador de presença ou sabedoria. A quantidade máxima de pontos que podem ser gastos passa a ser igual a 1 + seu nível de aptidão. [Pré-Requisito: Energia Reversa, Nível de Aptidão em Energia Reversa 3 e Nível 12]

## **FLUXO CONSTANTE**

Tendo uma maior dominância sobre a energia reversa, você estabelece um fluxo contínuo dela no seu corpo, preservando-o e restaurando-o assim que sua integridade é reduzida. Assim sendo, você pode manter uma cura contínua: no começo do seu turno, você pode se curar com energia reversa seguindo as mesmas regras da cura básica, porém como uma ação livre. Caso não o faça, você pode se curar como reação ao ter sua vida reduzida. [Pré-Requisito: Energia Reversa, Nível de Aptidão em Energia Reversa 3 e Nível 12]

## **REGENERAÇÃO APRIMORADA**

Aumentando seu domínio sobre a energia reversa, você se torna mais capaz de se regenerar com ela. Você pode, como uma ação comum, regenerar Ferimentos Complexos, gastando 8 pontos de energia reversa por ferimento. Entretanto, caso seja um desmembramento, só é possível regenerar membros que tenham sido perdidos há menos de um dia ou não tenham sido cicatrizados ainda (p.315). Ao utilizar a aptidão, pode-se gastar mais para recuperar diferentes membros e feridas com o mesmo custo inicial. Se possuir o membro em mãos, a ação diminui para Bônus e o custo para recuperar o membro se torna 3 PER, conforme você coloca o membro no lugar. Além disso, você pode remover os efeitos de um veneno ao gastar uma Ação Bônus e 4PER. Ao atingir Nível de Aptidão em Energia Reversa 5, você passa a poder gastar 10PER ao invés do normal para utilizar a aptidão como uma ação livre. Quando você regenerar uma ferida, você se cura no equivalente de metade dos PER gastos para isso (caso gaste 8 para regenerar, você se cura o equivalente de 4PER gastos na aptidão Energia Reversa). [Pré-Requisito: Cura Amplificada, Nível de Aptidão em Energia Reversa 4 e Nível 15]



## **LIBERAÇÃO DE ENERGIA REVERSA**

Além de ser capaz de se curar com a energia reversa, você aprende como a liberar para curar outras pessoas, o que é mais complexo e difícil. Você se torna capaz de curar outras criaturas utilizando a habilidade Energia Reversa, desde que estejam dentro do seu alcance de toque. [Pré-Requisito: Energia Reversa e Nível 10]

## **CANALIZAR ENERGIA REVERSA**

A energia reversa é nociva a maldições, então você se torna capaz de canalizá-la e usá-la de maneira agressiva. Como uma Ação de Movimento, você pode gastar uma quantidade de pontos de energia reversa igual ao seu bônus de treinamento para adicionar dano de energia reversa a um ataque: para cada ponto gasto, você causa 2d6 de dano de energia reversa adicional. Essa habilidade funciona apenas por um ataque, o qual deve ser contra uma maldição e não pode ser utilizada em Feitiços. Errar um ataque não consome esse uso. Não é possível utilizar Canalizar em Golpe e Canalizar Energia Reversa simultaneamente, podendo aplicar apenas um deles em um mesmo ataque. [Pré-Requisito: Liberação de Energia Reversa e Canalizar em Golpe]

## **CURA EM GRUPO**

Ao invés de curar apenas uma criatura, você se torna capaz de projetar a energia reversa entre diferentes componentes de um grupo. Ao invés de decidir um alvo, você pode optar por realizar a rolagem de cura e dividir o total do resultado entre todas as criaturas dentro de um alcance igual a  $4,5 + 1,5$  para cada Nível de Aptidão em Energia Reversa. A quantidade máxima de pontos que podem ser gastos aumenta em 2. [Pré-Requisito: Liberação de Energia Reversa]



# APTIDÕES ESPECIAIS

## RAIO NEGRO

O raio negro - ou kokusen - é um fenômeno no jujutsu, onde o golpe de um feiticeiro é altamente amplificado devido a uma distorção no espaço que ocorre quando a energia amaldiçoada é aplicada 0.000001 segundos antes dele acertar. Quando um feiticeiro o acerta, sua energia brilha em preto e o poder destrutivo é maior. Usar o Kokusen também aumenta a compreensão da energia amaldiçoada permanentemente. Todos os efeitos da habilidade são:

- **Compreensão Avançada.** Após usar o Kokusen pela primeira vez, a sua compreensão sobre a energia amaldiçoada se expande. Seu máximo de energia amaldiçoada aumenta em um valor igual ao seu nível de personagem e o seu Nível de Aptidão em Aura aumenta em 1. Ao subir de nível, o aumento de energia é atualizado.
- **Raio Negro.** Usar o Kokusen não é algo consciente, ocorrendo apenas em certos momentos. Quando tirar 20 em uma rolagem de ataque corpo-a-corpo, o seu golpe é coberto por raios negros, utilizando o Kokusen. Um golpe com Kokusen causa dano adicional igual a metade do total obtido na rolagem do dano (1.5x). O Dano Após Ataque é aplicado após o Kokusen. Além disso, ele ignora qualquer tipo de resistência ou redução de danos.
- **Estado de Consciência Absoluta.** Após usar os raios negros, um feiticeiro adentra em um estado de foco, onde torna-se mais fácil acertar golpes, extraíndo 120% de seu potencial. Durante 1 rodada, após conseguir um Kokusen, o valor necessário para o Kokusen reduzirá em um. Caso acerte outro Kokusen, a duração será renovada e o valor necessário reduzirá novamente. Ele pode ser reduzido uma quantidade de vezes igual a metade do seu Nível de Aptidão em Controle e Leitura.

[Pré-Requisito: Nível de Aptidão em Controle e Leitura 3, Força ou Destreza 16 e Nível 10]

## ABENÇOADO PELAS FAÍSCAS NEGRAS

Embora o raio negro seja algo incontrolável, você se foca tanto nisso que parece começar a conseguir cativar as faíscas negras, as quais te abençoam. Você passa a usar o Kokusen, por padrão, em um 19 e em um 20 no dado. Ao estar em Estado de Consciência Absoluta, você pode reduzir o valor necessário para Kokusen 1 vez a mais. Além disso, após acertar um Kokusen, você recebe um bônus igual a metade do seu Nível de Aptidão em Controle e Leitura em jogadas de ataque e o nível total de aptidão em rolagens de dano pelo resto da cena. [Pré-Requisito: Raio Negro, Nível de Aptidão em Controle e Leitura 4, Nível de Aptidão em Aura 3 e Nível 15]



## **DOMÍNIO SIMPLES**

Conhecido originalmente como o “Domínio dos Fracos”, o Domínio Simples ergue uma barreira ao redor do usuário juntamente de seu domínio, neutralizando os efeitos e Acerto Garantido de uma expansão. Você pode, com uma Reação contra a expansão de um domínio ou como Ação Bônus no seu turno, gastar 5 PE e criar uma esfera de X metros de raio a sua volta (onde X é igual a: 1,5m + Nível de DOM x 1,5 metros). Você e toda criatura dentro do Domínio Simples não são afetados pelo Acerto Garantido e os efeitos de ambiente de um domínio.

Esta aptidão usa de Concentração e possui Y de Durabilidade (onde Y é igual ao seu Nível de BAR + 1). Sempre que falhar em um teste de concentração, a Durabilidade de seu domínio simples desce em 1. No inicio do seu turno, caso você deveria ter sido atingido por um acerto garantido, seu Domínio Simples perde 1 de durabilidade. Toda vez que seu Domínio Simples perder durabilidade, ele também tem sua área deteriorada em 1,5m. Caso a Durabilidade ou A Área do Domínio sejam deterioradas a 0, o Domínio Simples quebra, fazendo você e todos dentro receber o Acerto Garantido instantaneamente.  
[Pré-Requisito: Nível de Aptidão em Barreira 1 e Nível 5]



## **REVERSÃO DE TÉCNICA**

Em um processo complexo, você passa a ser capaz de utilizar energia reversa para abastecer a sua técnica, possibilitando assim um efeito contrário ao padrão e com maior potência. Quando obtiver um novo Feitiço, você pode escolher criar uma Reversão de Técnica no lugar: uma Reversão tem o seu custo aumentado em um valor igual ao nível do Feitiço e deve, também, ser criada como algo que reverte o conceito da sua técnica (o Vermelho, Reversão de Técnica do Ilimitado, empurra ao invés de puxar). Ao obter esta aptidão, você recebe um Feitiço adicional, a qual obrigatoriamente deve ser uma reversão.

**[Pré-Requisito: Energia Reversa e Nível 12]**

## **TÉCNICA MÁXIMA**

Dentre os feiticeiros jujutsu, existe a possibilidade de levar o potencial da sua técnica ao máximo, criando uma habilidade definitiva a partir dela. É uma arte suprema, com grande complexidade e necessidade de conhecimento sobre a própria técnica. Ao obter esta habilidade, você se torna capaz de criar uma Técnica Máxima: você recebe um novo Feitiço o qual, caso você possua acesso apenas aos de Nível 4, utiliza os valores de Nível 5 para sua criação e, quando receber acesso ao Nível 5, sua Técnica Máxima passa a seguir os valores próprios de uma.

Uma Técnica Máxima custa 25 PE e, após ser usada, você deve esperar uma quantidade de rodadas igual a 6 – metade do seu Bônus de Treinamento para poder utilizá-la novamente. **[Pré-Requisito: Mestre em Feitiçaria, Capacidade de Conjurar Feitiços Nível 4]**





# CRIAÇÃO DE TÉCNICAS

Técnicas Amaldiçoadas são uma das maiores fontes de poder para os feiticeiros jujutsu, permitindo-os criar diversos feitiços a partir delas, seguindo um conceito estabelecido. Uma técnica pode surgir a partir de qualquer ideia, sendo necessário apenas atenção e cuidado para definir bem quais são os seus limites, burlados apenas com criatividade e invocação, aplicando-a fora da caixinha.

Para criar uma Técnica Amaldiçoada, você pode se inspirar tanto na própria obra de Jujutsu Kaisen, onde diversas técnicas são apresentadas, como pode também se basear em outras obras que tenham um sistema semelhante de poder. É importante, também, considerar que uma Técnica Amaldiçoada costuma ser algo individual do seu personagem, influenciando não só na sua presença e capacidade sem combate, como também se moldando de acordo com seu cotidiano e personalidade: mesmo que duas pessoas possuam a mesma técnica, ela se manifestaria de forma levemente diferente.

Na ficha de personagem, há um espaço chamado Perfil Amaldiçoado, o qual é destinado a tudo que envolve a energia amaldiçoada, como as Aptidões, e a Técnica Amaldiçoada, Feitiços e muito mais.

## TÉCNICAS AMALDIÇOADAS DENTRO DE JOGO

Dentro de jogo, sua Técnica Amaldiçoada irá bem além do conceitual, possuindo diversas partes a se trabalhar e desenvolver. Neste capítulo, todas elas serão abordadas, juntamente de referências, tabelas e muito mais. As partes de uma Técnica são:

- **Funcionamento Básico.** O Funcionamento Básico apresenta o núcleo da técnica, descrevendo seu conceito e sua essência, juntamente de qualquer efeito mecânico que ele possa ter.
- **Feitiços.** Os Feitiços são o equivalente das técnicas de extensão, sendo maneiras práticas de aplicar as capacidades da sua técnica amaldiçoada, como se seguindo uma "fórmula". São divididos em níveis e possuem vários tipos, variando em poder e em efeitos.

Uma técnica amaldiçoada permite a criação de várias técnicas de extensão, como dito anteriormente. Essas técnicas de extensão, aqui referidas como Feitiços, são a maneira prática de se aplicar as capacidades da sua técnica amaldiçoada. Um feiticeiro pode ter vários deles, contando com todo um guia para sua criação nesta seção.



## **FUNCIONAMENTO BÁSICO**

O primeiro passo para criar sua Técnica Amaldiçoada é montar o Funcionamento Básico dela. Tanto nas técnicas já adaptadas na Enciclopédia Amaldiçoada como no modelo de ficha, você perceberá um espaço para ele, às vezes também chamado de "Descrição da Técnica".

No Funcionamento Básico, as capacidades básicas da sua técnica são descritas, sendo utilizadas para criar os Feitiços, os quais não devem escapar do que está apresentado nele. Normalmente, descreve-se primeiro o conceito e dinâmica da sua técnica. Veja abaixo um exemplo com a primeira parte do Funcionamento da técnica Boneco de Palha, pertencente a Nobara Kugisaki:

*"Sua técnica permite ao usuário utilizar de um conjunto de ferramentas para atacar, o qual é composto por um martelo, pregos e uma boneca de palha capaz de estabelecer conexões com uma pessoa, utilizando seus vestígios."*

Siga isso como base, primeiro escrevendo sobre o que sua técnica o permite fazer dentro da narrativa e das ideias, assim lapidando o núcleo dela.

Caso preciso, após a parte narrativa, você deve escrever a parte mecânica, a qual envolve detalhes necessários para o uso dela. No caso da técnica Boneco de Palha, há um conjunto de itens que são indispensáveis para o uso dela. Elas são recebidas gratuitamente pelo personagem, como parte do Funcionamento Básico:

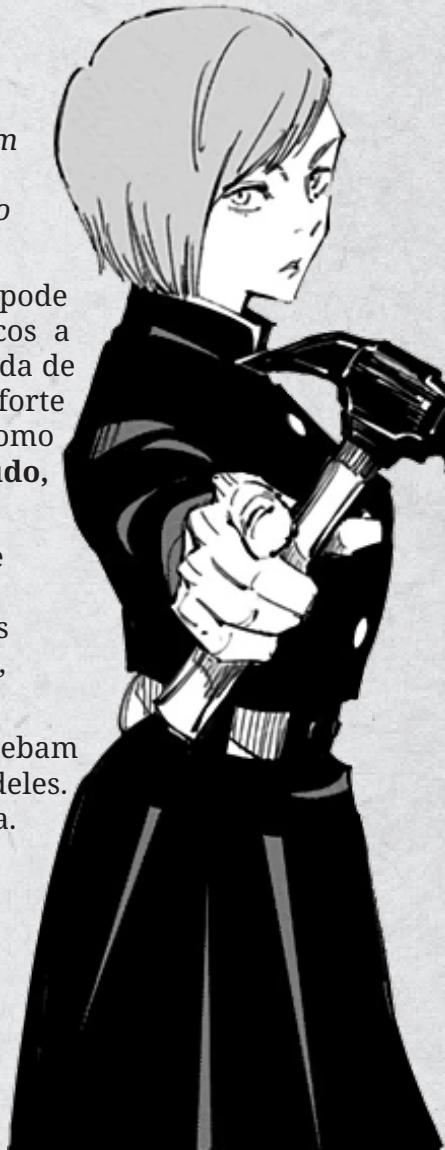
*"Junto da sua técnica, você recebe um conjunto de equipamentos essenciais para ela, composto por três itens diferentes:*

- *Um martelo, com o qual você é considerado como treinado para manejá-lo. Ele tem as mesmas características da arma Martelo, e pode ser melhorada como uma ferramenta amaldiçoada.*
- *Um boneco de palha, o qual serve como um meio para causar danos no alvo, desde que uma conexão seja estabelecida.*
- *Pregos, os quais você cobre de energia amaldiçoada para serem usados como projéteis. No começo de uma missão, você tem uma quantidade de pregos igual ao seu bônus de treinamento multiplicado por 5, sendo repostos no começo da próxima."*

Sendo assim, tenha em mente que um Funcionamento Básico pode conferir benefícios extremamente simples e que sejam intrínsecos à técnica. Por exemplo, você poderia receber uma Aptidão Amaldiçoada de nível baixo, um equipamento de custo 1 ou 2 que não se torne mais forte ou até mesmo um pequeno aumento em seus atributos auxiliares, como o Deslocamento. Entretanto, **esses benefícios devem, acima de tudo, fazer sentido com a sua Técnica.**

Você não pode ter seu Deslocamento aumentado em uma técnica de fogo, assim como não poderia receber uma arma em uma técnica de gelo. Mas, no caso da técnica Boneco de Palha, o martelo, boneco e os pregos são coisas das quais o funcionamento dos Feitiços depende, assim podendo ser entregues para o personagem.

É mais comum que aquelas técnicas mais limitadas e específicas recebam benefícios, enquanto aquelas mais amplas e versáteis não necessitem deles. Encontrará vários exemplos adicionais na Enciclopédia Amaldiçoada.



Também é possível fazer com que o Funcionamento Básico possua um malefício ou limitação, assim podendo fortalecer os benefícios dele igualmente. Alguns exemplos dessa ideia sendo aplicada são:

*"Uma técnica envolvendo uma espada, além de recebê-la de graça, permite com que ela evolu em graus, começando no quarto grau, e indo até grau especial, conforme seu bônus de treinamento aumenta, no entanto, a espada é essencial para utilizar os Feitiços, e caso você não há possua, será impossível utilizar os Feitiços."*

*"Uma técnica envolvendo um shikigami, recebe-o de graça. Este shikigami é mais forte que o comum, no entanto sua técnica só funciona caso ele esteja em campo."*

*"Uma técnica focada apenas em um único elemento e não podendo dar outro tipo de dano além desse elemento, no entanto, você recebe aura elemental do tipo do elemento escolhido."*

Você pode optar por trabalhar ideias mais complexas nos funcionamentos básicos, incluindo mecânicas especiais, como presente na técnica Dez Sombras, com a necessidade de exorcizar os shikigamis antes de poder utilizá-los, mas tenha em mente que uma maior complexidade é recomendada apenas caso você já seja mais experiente com o sistema.

## **DECIDINDO O ATRIBUTO DA TÉCNICA**

O último detalhe atrelado ao Funcionamento Básico é o atributo utilizado pela técnica. Você deve escolher um dos seis atributos, respeitando o sentido dele com o conceito da técnica. Então, uma técnica focada completamente em potencializar a força e potencial físico do seu usuário, poderia utilizar Força, enquanto uma técnica mental, envolvendo jogos, poderia utilizar Inteligência.

O atributo escolhido é utilizado nas jogadas de ataque dos seus Feitiços e na Classe de Dificuldade para resistir a eles, cujo cálculo é:

**CD de Técnica = 10 + metade do nível de personagem + modificador de um atributo + bônus de treinamento + outros valores aplicáveis**

Vale notar que, caso seja mais versátil e aberta, uma mesma técnica pode utilizar diferentes atributos de acordo com o como o seu Funcionamento Básico será aplicado. Uma técnica focada em um elemento, por exemplo, pode ser usada tanto com Força ou Destreza caso o usuário vá focar em incorporar esse elemento no seu combate físico, ou com Inteligência ou Sabedoria, caso vá focar em moldar e controlar o elemento através de aplicações semelhantes as magias.

## **RECEBENDO E MONTANDO FEITIÇOS**

Com o Funcionamento Básico desenvolvido, é hora de receber e criar os seus Feitiços, os quais são recebidos na Criação de Personagem: **todo personagem que possua uma técnica, por padrão, inicia com dois Feitiços.**

Conforme seu personagem subir de nível, ele também receberá novos Feitiços: **em todo nível par (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 e 20), você recebe um novo Feitiço, além de um Feitiço adicional no nível 10 e outro no nível 20.**

Além de receber novos Feitiços, você pode os modificar ao subir de nível: **sempre que subir de nível, você pode escolher até uma quantidade de Feitiços igual ao seu Bônus de Treinamento para alterar**, podendo tanto modificar seu funcionamento quanto seu nível.

Feitiços são divididos em níveis, os quais definem a força deles e o custo em energia, de acordo com a tabela abaixo.

NÍVEL DO FEITIÇO	CUSTO EM ENERGIA AMALDIÇOADA
<b>Zero</b>	0
<b>Um</b>	2
<b>Dois</b>	5
<b>Três</b>	8
<b>Quatro</b>	12
<b>Cinco</b>	20

O custo apresentado acima é o padrão para os Feitiços, o qual pode ser influenciado por Habilidades de Especialização — principalmente do Especialista em Técnicas — ou por características de Origem. **Entretanto, todo Feitiço deve possuir um custo mínimo de 1 ponto de energia amaldiçoada**, a menos que seja um Feitiço de nível 0.

Inicialmente, um personagem só pode criar Feitiços de nível 0 e 1, recebendo acesso aos níveis superiores conforme o seu nível aumentar. De maneira geral, você libera o próximo nível de Feitiço sempre que seu Bônus de Treinamento aumentar, o que também está descrito na tabela a seguir:

NÍVEIS DE PERSONAGEM	ACESSO DE FEITIÇOS
<b>1 a 4</b>	Níveis 0 e 1
<b>5 a 8</b>	Níveis 0, 1 e 2
<b>9 a 12</b>	Níveis 0, 1, 2 e 3
<b>13 a 16</b>	Níveis 0, 1, 2, 3 e 4
<b>17 a 20</b>	Níveis 0, 1, 2, 3, 4 e 5

Você pode conferir tanto opções para expandir nos seus Feitiços e as explicações do que cada nível significa, quanto prosseguir para a prática, através do Guia de Criação de Feitiços, na página XX.

## VARIACÕES DE LIBERAÇÃO

Nem sempre um personagem se beneficiará de criar um novo Feitiço, podendo já ter desenvolvido todos que deseja e conseguiu formar a partir do conceito da sua técnica. Neste caso, é possível optar por criar Variações de Liberação, sendo o equivalente de utilizar um mesmo Feitiço em um nível diferente, alterando o seu potencial conforme uma maior quantidade de energia é dedicada ao uso dele.

Sempre que receber um novo Feitiço, você pode optar por criar uma Variação de Liberação ao invés disso. Um mesmo Feitiço pode ter quantas Variações de Liberação desejar, desde que elas sejam de um nível ao qual você já possua acesso e que não seja inferior ao nível em que o Feitiço foi criado. Você encontrará mais detalhes sobre esta opção também no Guia de Criação.

Qualquer característica que considere um Feitiço, como Marca Registrada do Inato, funciona também para todas as variações de liberação, entretanto, aquelas que consideram o nível do Feitiço, consideram o Feitiço que é base das variações.

Um dos principais exemplos de técnicas que se beneficiam das Variações de Liberação é a técnica Santuário, de Ryomen Sukuna, a qual é focada em duas "armas principais", sendo dois Feitiços importantes e que teriam variações desde o nível 0 até o 5.



# CRIANDO FEITIÇOS

Possuindo o Funcionamento Básico pronto e, também, noção de como é o ganho de Feitiços e o que cada nível significa, resta apenas criá-los na prática, traduzindo suas ideias para jogo, colocando números e detalhes.

Considerando a infinidade de possibilidades que as técnicas amaldiçoadas podem oferecer, a criação de Feitiços busca entregar a maior liberdade possível ao jogador, entregando referências para diferentes tipos e diversas tabelas.

Talvez nem toda ideia que você tiver estará listada ou referenciada dentro deste capítulo mas, ainda assim, **busque sempre seguir o que está descrito, utilizando o Guia como base para valores e peculiaridades de seus Feitiços.**

## DEFININDO O TIPO DO FEITIÇO

Como dito, os Feitiços são divididos em diferentes tipos. Cada tipo cumpre um papel específico e conta com uma seção dedicada a ele. São eles:

- **Feitiços de Nível 0**, que seguem um padrão diferente, sendo habilidades básicas e que usam diretamente o núcleo da técnica, assim não consumindo pontos de energia em seu uso.
- **Feitiços de Dano**, cujo propósito principal seja infligir dano em criaturas, além de poderem causar condições negativas e prejuízos em seus alvos, variando conforme o seu nível.
- **Feitiços Auxiliares**, as quais dão suporte aos personagens aumentando certos valores, concedendo aumentos na defesa, redução de danos ou bônus em rolagens, os quais dependem de seu nível.
- **Feitiços Curativos**, que focam em recuperar os pontos de vida de uma criatura, assim como podem conceder pontos de vida temporários caso seja mais acessível, variando em valores de acordo com o nível.
- **Feitiços Especiais**, que são diferentes das outras e funcionam de forma específica.
- **Feitiços Passivos**, que conferem benefícios permanentes para os personagens em troca de uma redução no máximo de energia amaldiçoada, servindo como melhorias de diferentes níveis.

Cada parte apresentará o que é necessário para criar o tipo. Caso queira criar Feitiços muito diferentes, é recomendada a leitura de todas as categorias, assim possuindo uma noção geral.

## DEFININDO REQUISITOS PARA O FEITIÇO

Quando criando um Feitiço, você pode colocar requisitos para o uso dele, como a exigência de marcas aplicadas em um inimigo ou completar certos requisitos. Embora seja muito abrangente, existem uma base geral para o bônus que um requisito pode conferir baseado na dificuldade dele, a qual deve ser definida pelo Narrador e Jogador em conjunto:

DIFICULDADE DO REQUISITO	PE ADICIONAIS / DADOS ADICIONAIS
Fácil	+2/+1d
Médio	+4/+2d
Difícil	+6/+3d
Impossível	+10/+5d

Os benefícios variam conforme o tipo de Feitiço:

- **Para Feitiços Auxiliares com "Múltiplos Efeitos"**, recebe-se PEs adicionais, os quais não aumentam o custo do Feitiço em si, mas permitem a criação de Feitiços mais poderosos em seus efeitos.
- **Para Feitiços de Dano**, o dano deles recebe dados adicionais igual ao especificado.

Para possuir uma base geral do que cada nível de dificuldade significa, siga o seguinte:

- **Fácil** representa situações onde o requisito é simples, muitas vezes sendo algo que até mesmo seus aliados possam fazer para você.
- **Médio** significa um requisito ligeiramente mais complexo, exigindo preparação para a utilização do Feitiço. Exemplos são "*É necessário que o aliado esteja com menos que metade da sua vida máxima*" ou "*É necessário estar abaixo do solo para utilizar este Feitiço*".
- **Difícil** representa situações onde é preciso uma preparação mais cuidadosa e elaborada ou acontecimentos impactantes. Exemplos são "*É necessário receber dano massivo e perder um membro*", "*É necessário receber no mínimo 3 ataques de um inimigo em uma rodada e desviar de todos*" ou "*É necessário derrubar o inimigo, agarrá-lo e causar sangramento*".
- **Impossível** significa o requisito mais difícil, específico e exigente de todos, muitas vezes podendo até mesmo envolver sorte ou estar em uma situação extrema. Exemplos são "*É necessário estar acontecendo um eclipse*", "*É necessário estar sob as estrelas de uma constelação específica*" ou "*É necessário possuir 2 falhas nas portas da morte e ter retornado para a vida máxima*".

## ÁREA DAS HABILIDADES

---

Certos Feitiços irão escolher um alvo dentro de um alcance para afetar, sendo limitado apenas ao próprio alcance apontado e a visão do seu usuário, sendo estes os Feitiços com alvo, referidas na seção Feitiços de Dano.

Entretanto, existem também aqueles Feitiços que afetam uma área inteira, especificada na sua descrição, que são também divididas em diferentes tipos de área.

Normalmente, o usuário escolherá um ponto dentro do alcance para ser a origem da área, afetando tudo aquilo que esteja naquela área, incluindo o próprio usuário e aliados. Certas habilidades terão alcance próprio, significando que você é o ponto de origem da área e não será afetado, a menos que especificado o contrário. Em geral, as áreas são as seguintes:

- **Cilindro**, que surge na interseção de quatro quadrados, estendendo-se pela largura indicada e subindo até o fim da altura indicada.
- **Cone**, que surge adjacente a você e se afasta na direção escolhida, ficando mais largo com a distância.
- **Esfera**, que surge na interseção de quatro quadrados, estendendo-se em todas as direções até o limite de seu raio.
- **Linha**, que surge adjacente a você e se afasta em linha reta até o fim do comprimento e, a menos que dito o contrário, uma linha tem 1,5m de largura.
- **Quadrado**, que surge no quadrado ou quadrados escolhidos, afetando o piso. Em caso de um cubo, afetaria também a altura.

Também podem existir outros tipos específicos, descritos no Feitiço.

## DURAÇÃO DE FEITIÇOS

Cada Feitiço possui um propósito e papel, o que reflete no seu tipo e no que como é montada. Além disso, um dos fatores mais importantes sobre eles é a sua duração, existindo aquelas que apenas causam um efeito e logo acabam, assim como aquelas que ficam ativas por um certo período de tempo. Dentro de Feiticeiros & Maldições existem as seguintes durações:

- **Imediatos**, onde o Feitiço realiza o seu efeito assim que conjurado e se encerra. É especialmente comum em Feitiços Ofensivos, onde o ataque é realizado e resolvido e, logo depois, encerrado. Feitiços imediatos ainda podem deixar resultados após seu uso, como a criação de clones ou alterações no campo de batalha.
- **Duradouros**, os quais possuem um efeito que irá durar uma quantidade específica de tempo, seja minutos, rodadas ou outra medida, encerrando-se após ele acabar. É comum dentro dos feitiços auxiliares, fornecendo um bônus por certo tempo.
- **Sustentados**, que tem a duração limitada por um gasto constante de energia amaldiçoada para o sustentar, permitindo que esteja ativo. Não possuem uma limitação, encerrando-se apenas quando o usuário decidir parar de pagar o custo de sustento ou não possuir energia para isso. Feitiços de nível 0 a 2 custam 1PE por rodada para sustentar, enquanto Feitiços de nível 3 a 5 custam 2PE.
- **Concentrados**, cuja duração é limitada ao personagem estar focada nela, necessitando de um esforço constante para sua manutenção. Caso o personagem perca a concentração, o Feitiço é encerrado.
- **Variáveis**, sendo um caso onde a duração do Feitiço depende de condições específicas dele como, por exemplo, uma invocação ou objeto criado por ela estar presente em campo.

Em certos casos diferentes durações podem se misturar para um Feitiço específico. Um exemplo é um Feitiço que seja tanto Sustentado quanto Concentrado, necessitando de pagar energia constantemente e manter a concentração nela. Normalmente isto ocorrerá em um Feitiço que busque ser mais poderoso, adicionando duas limitações nele.

# FEITIÇOS DE NÍVEL 0

Dentre os Feitiços, há um nível que é diferente e único, estando ligadas a essência da técnica, que são os Feitiços de nível 0. Por padrão, não consomem ativamente a energia do usuário, representando um gasto tão mínimo que não chega a impactar, por serem básicas.

Normalmente serão ou Feitiços Passivos, explicados mais à frente, ou Feitiços ativos que sejam mais simples. No caso de serem passivos, normalmente irão fornecer bônus ou características únicas ao seu usuário, tornando-se mais fortes conforme mais específicos.

Caso seja um Feitiço ativo, é comum que ele esteja ligado a algum funcionamento mais avançado da técnica, representando a base dele ou um caminho para conseguir o causar. Por exemplo, um personagem cuja técnica amaldiçoada necessite de marcas em um inimigo poderia ter um Feitiço de Nível 0 que permite criar marcas sem gastar, sendo elas também necessárias para outros Feitiços serem usados.

Um bom exemplo de Feitiço de nível 0 é Conexão Telepática da técnica Manipulação de Corvos Negros, a qual se baseia na utilização mais simples possível de se usar com os corvos e que só possui usos narrativos.

## CONEXÃO TELEPÁTICA

## Feitiço de Nível 0

**Conjuração:** Ação Bônus

**Alcance:** 9 Metros

**Alvo:** Um Pássaro

**Duração:** Ilimitada

Você estabelece uma conexão telepática com uma quantidade de pássaros negros a sua escolha, dentro de 9 metros. Após estabelecer a conexão, você recebe a condição Cego, passando a enxergar através apenas dos olhos dos pássaros.

Para encontrar referências em valores, basta seguir até a seção do tipo de Feitiço que pretende criar: de dano, auxiliar ou passivo, onde você encontrará as tabelas necessárias.

Para outros tipos de referências mais abstratas, como o próprio Conexão Telepática, é necessário um pequeno conhecimento de balanceamento, visto que é impossível ter valores exatos para cada coisa. No entanto, tenha em mente que a maioria das Feitiços de Nível 0 buscam facilitar a narrativa de alguma forma. Ao criar um Feitiço de Nível 0, pense em algo extremamente simples, mas que possa ser útil fora das cenas de combate.



# CRIANDO FEITIÇOS DE DANO

Os Feitiços de Dano compõem um dos tipos mais comuns, sendo aqueles cuja intenção é causar dano ou condições em criaturas, sendo utilizados ofensivamente.

Ao criar um Feitiço de Dano, **primeiro você deve definir se ele será de Alvo Único ou Em Área/Alvos Múltiplos**, o que define o seu dano inicial e sua funcionalidade. Registre o dano apresentado na tabela, o qual pode vir a ser modificado.

Inicialmente, eles consomem uma Ação Comum e possuem o alcance respectivo do seu nível listado em Tabela de Alcance - Feitiços com Alvo. Caso seja em área, aplique também o valor da área (*alguns tipos de áreas, como Cone, possuem um alcance único*).

## TABELA DE DANO EM ALVO ÚNICO

NÍVEL DO FEITIÇO	TESTE DE RESISTÊNCIA	TESTE DE ATAQUE
Nível 0	1d10 (Média 5)	1d10 (Média 5)
Nível 1	3d8 (Média 14)	4d8 (Média 18)
Nível 2	7d8 (Média 31)	8d8 (Média 36)
Nível 3	12d8 (Média 54)	14d8 (Média 63)
Nível 4	14d10 (Média 77)	16d10 (Média 88)
Nível 5	18d12 (Média 116)	20d12 (Média 129)
Técnica Máxima	26d12 (Média 169)	28d12 (Média 182)

Em Feitiços de Alvo Único, você pode escolher que eles utilizem um TR ou um Teste de Ataque:

- **Um Feitiço com Teste de Resistência** faz com que o alvo realize um TR para tentar evitar. Caso seja de nível 0, suceder no teste irá anular o dano do Feitiço; caso seja de nível 1 ou superior, suceder irá reduzir o dano pela metade.
- **Um Feitiço com Teste de Ataque** faz com que você realize um teste de ataque contra o alvo. Em um acerto, causa o dano total; em um erro, não causa dano.

## TABELA DE ALCANCE – FEITIÇOS COM ALVO

NÍVEL DO FEITIÇO	ALCANCE
Nível 0	9 Metros
Nível 1	12 Metros
Nível 2	18 Metros
Nível 3	24 Metros
Nível 4	30 Metros
Nível 5	48 Metros
Técnica Máxima	60 Metros

Acima você encontra o Alcance padrão para Feitiços de acordo com o nível deles.

## TABELA DE DANO EM ALVOS MÚLTIPLOS/ÁREAS

NÍVEL DO FEITIÇO	DANO DO FEITIÇO
Nível 1	2d8 (Média 9)
Nível 2	4d8 (Média 18)
Nível 3	5d12 (Média 32)
Nível 4	10d10 (Média 55)
Nível 5	12d12 (Média 78)
Técnica Máxima	22d10 (Média 120)

A tabela acima possui os valores de dano para um Feitiço que afete uma área ou tenha alvos múltiplos, **realizando um teste de resistência para tentar evitar**. Caso suceda no teste, o dano é reduzido à metade; caso falhe, receberá o dano completo.

## TABELA DE ÁREA AFETADA – FEITIÇOS EM ÁREA

NÍVEL DO FEITIÇO	ÁREA
Nível 1	4,5 Metros
Nível 2	6 Metros
Nível 3	9 Metros
Nível 4	12 Metros
Nível 5	18 Metros
Técnica Máxima	24 Metros

Acima você encontra os valores base de área que um Feitiço pode afetar, os quais também podem servir para outros tipos de Feitiço que venha a criar. Eles podem ser customizados ao redor de outros aspectos, o que será explicado mais a seguir.

Caso o Feitiço tenha área em Linha, o total de área é aumentado em 1,5 vezes e inicia sempre com largura de 1,5 metros. Você pode aumentar a largura da linha ao reduzir sua área, seguindo a proporção de 4,5 metros de área para cada 1,5 metros de largura.

Além disso, um Feitiço em linha causa um dano maior do que um Feitiço em área comum, devido a limitação do quanto consegue atingir, limitando-se a uma linha reta: **ao transformar a área de um Feitiço em linha, ele causa 1 dado de dano adicional, caso seja de nível 1; 2 dados, caso seja de nível 2 ou 3; 4 dados, caso seja de nível 4 ou 5**. Os dados adicionais recebidos por transformar a área em linha não contam para o limite padrão.



## **CUSTOMIZANDO FEITIÇOS DE DANO**

---

A partir dos valores apresentados nas tabelas anteriores, é possível customizar o seu Feitiço de Dano, alterando diferentes aspectos dele. De maneira geral, **a customização usa como base os sacrifícios: aumentar o custo em ação para causar mais dano, reduzir o alcance para ter mais área ou diminuir o dano para expandir a área, por exemplo.**

Então, para dominar a criação de Feitiços, deve-se utilizar como base a especificidade e as restrições, que se mostram como partes importantes da energia amaldiçoada e do jujutsu como um poder, o que é visto também nos Votos de Restrição.

Considere também o uso dos Requisitos, uma forma adicional de customizá-los.

Porém, **há limites para o quanto você pode modificar os aspectos do seu Feitiço:**

- **Um Feitiço não pode receber um aumento/redução em dados de dano superior a 1 + nível do Feitiço.**
- **Um Feitiço não pode receber um bônus/prejuízo no acerto superior ao dobro do nível do Feitiço.**
- **Um Feitiço não pode ter sua CD aumentada/reduzida em um valor superior a 1 + nível do Feitiço.**
- **Um Feitiço não pode ter seu custo de PE reduzido ou aumentado como parte da criação dele.**

A menos que especificado o contrário, um Feitiço deve causar um mínimo de 1 dado de dano. Os limites e indicações para customização não são aplicados nas Condições, servindo apenas para meios adicionais e outras especificidades.

## **AÇÃO UTILIZADA**

---

Por padrão, um Feitiço de Dano utiliza uma Ação Comum. Você pode alterar o custo em ação, mas isso traz mudanças para o dano:

- **Caso o Feitiço use uma ação completa**, a quantidade de dados de dano aumenta em um valor igual ao nível do Feitiço.
- **Caso o Feitiço use uma ação bônus**, a quantidade de dados de dano é reduzida em 1 + nível do Feitiço.
- **Um Feitiço de Dano não pode ser reduzido para uma reação.**

## **TROCANDO ASPECTOS**

---

Você pode trocar um aspecto de um Feitiço por outro, como a redução de alcance por dano. Para isso, há proporções que você deve seguir, ainda se atentando aos limites.

### **1 Dado de Dano = +2 de Acerto = 6 Metros de Alcance = +1 CD**

Por exemplo, em um Feitiço de Alvo Único de nível 1, você poderia reduzir o alcance de 12 metros para 6 metros, assim aumentando o dano em +1 dado. O oposto também é possível, reduzindo 1 dado de dano para transformar o alcance em 18 metros.

Quando se trata de **uma área (Cone, Esfera, Quadrado)**, você reduz o Alcance e a Área, sendo reduzido em 6m e 1,5m, respectivamente, para poder contabilizar na comparação dita acima. Isso é considerado depois de todos os cálculos, ou seja, no exemplo, seria: **para cada 1,5m de área e 6m de alcance para Feitiços em área reduzida, você recebe +1d, e o mesmo se aplica no inverso.** Ao invés do comum, linhas precisam ter sua área reduzida em 4,5m para receber as trocas ditas acima.

Caso você queira **reduzir o alcance para ganhar área**, você precisará **reduzir 12m de alcance para aumentar a Área em 1,5 metros**, com isso também se aplicando no inverso.

Caso o alcance seja Cena ou algo acima, ele não pode ser reduzido para ganhar efeitos.

## APLICANDO CONDIÇÕES

Além de causar unicamente dano, é possível fazer com que um Feitiço de Dano cause também uma Condição, infligindo um efeito em uma criatura, como Amedrontado, Desorientado ou Paralisado.

Condições podem ser aplicadas de duas maneiras: **adicionadas em um Feitiço de Dano ou criando um Feitiço focado em aplicar condições**. Caso você decida adicionar uma Condição a um Feitiço de Dano, ele tem a quantidade de dados de dano que ele causa reduzida conforme o nível da condição, seguindo a tabela abaixo:

NÍVEL DA CONDIÇÃO	REDUÇÃO DE DADOS
Condição Fraca	Reduz o dano em 1 dado.
Condição Média	Reduz o dano em 3 dados.
Condição Forte	Reduz o dano em 5 dados.
Condição Extrema	Reduz o dano em 8 dados.

*Você pode encontrar o nível de cada condição na próxima seção.*

**Um Feitiço pode causar uma quantidade máxima de condições igual ao nível dele.** Sendo assim, um Feitiço nível 2 poderia causar até 2 condições, e um nível 5 poderia causar 5 condições, por exemplo. Cada condição adicionada reduzirá a respectiva quantidade de dano do seu nível.

Outro fato importante sobre as condições são que elas são limitadas baseado no nível do Feitiço, com **condições mais forte só podendo ser colocadas em Feitiço de nível maior**. Segue-se esse padrão:

- Feitiços de Nível 0 não podem aplicar condições.
- Feitiços de Nível 1 podem aplicar condições fracas.
- Feitiços de Nível 2 podem aplicar condições fracas e médias.
- Feitiços de Nível 3 podem aplicar condições fracas, médias e fortes.
- Feitiços de Nível 4 e 5 podem aplicar condições de todos os níveis.

Entretanto, ao adicionar uma condição em um Feitiço que cause dano, ela não é simplesmente aplicada diretamente no alvo do Feitiço, tendo ainda uma possibilidade de resistência:

- **Caso seja um Feitiço de Teste de Resistência**, a criatura recebe as condições caso falhe no teste para resistir.
- **Caso seja um Feitiço de Teste de Ataque**, o alvo deve realizar um teste de resistência ao ser acertado, recebendo a condição em uma falha.

Uma condição tem uma duração padrão, a qual depende do nível do Feitiço e da condição: condições fracas possuirão durações maiores que condições extremas, devido ao poder delas. A seguir você encontrará a duração padrão de cada nível de condição, de acordo com o nível do Feitiço que a causar.



NÍVEL DO FEITIÇO	CONDIÇÃO FRACA	CONDIÇÃO MÉDIA	CONDIÇÃO FORTE	CONDIÇÃO EXTREMA
Nível 1	1 Rodada	-	-	-
Nível 2	2 Rodadas	1 Rodada	-	-
Nível 3	3 Rodadas	2 Rodadas	1 Rodada	-
Nível 4	4 Rodadas	3 Rodadas	2 Rodadas	1 Rodada
Nível 5	5 Rodadas	4 Rodadas	3 Rodadas	1 Rodada
Técnica Máxima	Cena	5 Rodadas	4 Rodadas	1 Rodada

A tabela apresenta a duração padrão que uma condição possui, mas uma criatura ainda pode se livrar dela antecipadamente: sempre que infligir uma condição, a criatura que estiver sofrendo com ela deve realizar um teste de resistência novamente, com a mesma CD do Feitiço, no final de todo turno dela após a condição ser aplicada, livrando-se caso consiga suceder.

Então, uma condição fraca em um Feitiço de nível 5 pode durar até 5 rodadas, mas a criatura pode se livrar dela antes ao suceder em um teste posterior, feito no final do seu próximo turno. Porém, certas condições fogem deste padrão, como Caído, que normalmente exigirá o uso de uma ação de movimento para se livrar, ao invés de ter uma duração fixa, Desmembramento que costuma ser permanente e Sangramento, que exige apenas um sucesso em TR para se livrar.

A Técnica Máxima possui duração de cena. Esta duração significa que durará até o inimigo conseguir passar na CD.

Como mencionado anteriormente, também é possível **criar um Feitiço ofensivo que é focado em causar condições**. Caso o faça, ele deixará de causar dano, mas certas alterações são feitas:

- **O Feitiço passa a contar como de um nível superior para a escolha de condições**, mas ainda utilizará os dados de dano que ela causaria normalmente como base para as selecionar. Através disso, é possível burlar a limitação de nível das condições, mas só é possível colocar uma condição que seja de nível superior por Feitiço.
- **A duração padrão das condições é aumentada em 1 rodada**, exceto para as Extremas, estendendo por quanto tempo o alvo pode sofrer da condição. Porém, caso seja uma condição de nível superior ao máximo comum do nível do Feitiço, ela sempre irá durar apenas uma rodada.

É possível encontrar mais customização sobre as condições dentro da Enciclopédia Amaldiçoada, no guia avançado de criação, explorando novas possibilidades.

## **NÍVEL DAS CONDIÇÕES**

Para facilitar o balanceamento com a aplicação de condições, elas foram divididas em níveis, baseado no seu poder e impacto no combate. Ao adicionar uma condição, consulte o seu nível aqui para ver o quanto o dano será reduzido. As condições não especificadas **aqui não podem ser aplicadas de nenhuma forma**. Desmembramento não é uma condição, porém é tratada como uma por Feitiços.

### **CONDIÇÕES FRACAS**

- Abalado
- Caído
- Desorientado
- Desprevenido
- Sangramento [Variável]
- Sofrendo

### **CONDIÇÕES MÉDIAS**

- Agarrado
- Amedrontado
- Condenado
- Confuso
- Enfeitiçado
- Engasgando
- Enjoado
- Enredado
- Envenenado
- Lento
- Surdo

### **CONDIÇÕES FORTES**

- Aterrorizado
- Cego
- Exposto
- Fragilizado
- Imóvel

### **CONDIÇÕES EXTREMAS**

- Atordoado
- Inconsciente
- Paralisado
- Desmembramento



## **INFLIGINDO SANGRAMENTO**

O Sangramento é uma condição variável, podendo vir tanto como uma fraca quanto como uma extrema. Diante esse leque de variedades, existe uma referência própria para a condição.

Respeitando os limites de condições, você pode colocar o Sangramento como fraco, médio, forte ou extremo. Isto define a perda de vida que ele causará, de acordo com a tabela abaixo:

NÍVEL DO SANGRAMENTO	PERDA DE VIDA
<b>Sangramento Fraco</b>	2d6
<b>Sangramento Médio</b>	3d8
<b>Sangramento Forte</b>	4d10
<b>Sangramento Extremo</b>	6d10

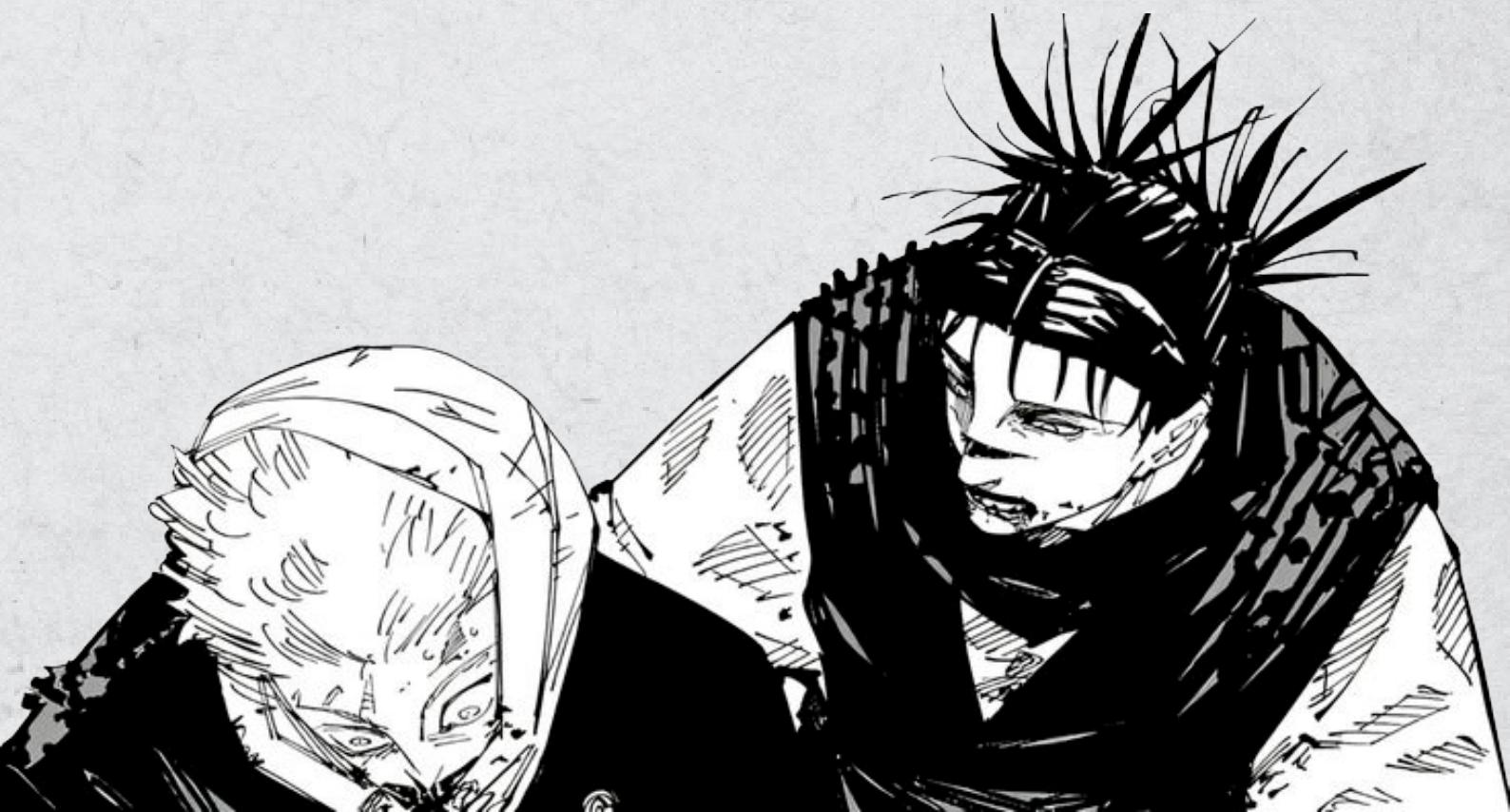
O sangramento ignora o cálculo de duração utilizado para outras condições, funcionando desta maneira: o sangramento se encerra quando a criatura infligida por ele conseguir um sucesso no teste de resistência. Caso seja um sangramento extremo, é necessário conseguir um sucesso crítico no TR para poder se livrar.

Caso queira criar condições próprias para sua técnica, as quais causam danos constantes, você pode seguir o mesmo padrão do sangramento, mas trocando a perda de vida por um tipo de dano que combine, como dano queimante para uma habilidade que incendeie uma criatura.

## **OUTROS EFEITOS**

É possível aplicar outros efeitos semelhantes a Condições, seguindo uma dinâmica própria. São eles:

- **Empurrar.** Você pode fazer com que um Feitiço empurre criaturas afetadas por ele: para cada dado de dano que reduzir, adiciona-se 6 metros ao total. Independente de ser TR ou Teste de Ataque, é necessário realizar um teste de resistência contra, reduzindo a distância a metade caso a criatura suceda.



## OUTROS TIPOS DE FEITIÇOS DE DANO

Além dos Feitiços de Teste de Ataque e Teste de Resistência, existe uma miríade de outros Feitiços que causam dano e possuem efeitos diferentes, os quais são conhecidos como “Feitiços de Dano Especiais”. Esses Feitiços de dano não podem ser aplicados entre si, e sempre terão seu nome bem especificado, aqui vai um exemplo de Feitiço de Dano Especial, para facilitar seu entendimento:

### VAZIO ROXO

**Conjuração:** Ritual Estendido

**Alcance:** Adjacente

**Alvo:** Linha de 18m e 4,5m de Largura

**Duração:** Instantânea

Você causa a fusão do azul com o vermelho, uma técnica complexa que colide dois infinitos para criar massa imaginária, a qual apaga tudo à sua frente. Ao usar esse Feitiço, você cria uma enorme esfera roxa, a qual se propaga por uma linha reta de 18m metros a partir de você, com 4,5 metros de largura. Todo objeto pego no caminho dela é apagado e criaturas afetadas devem realizar um TR de Reflexos, recebendo 20d12 de Dano Energético, ou apenas metade em sucesso.

Caso uma criatura tenha seus pontos de vida reduzidos a 0 pelo Feitiço, ela é triturada por completo pela esfera roxa. O dano causado por este Feitiço ignora resistência e qualquer tipo de redução de dano e a linha da técnica, após sua utilização, se torna permanentemente terreno difícil.

Habilidades como Feitiço Cuidadoso não podem ser aplicadas nela.

Não é possível existir um “Feitiço de Múltiplos Disparos Cataclísmico”, ou um “Feitiço Destrutivo Vampírico”, visto que essas coisas são completamente diferentes umas das outras.

### Feitiço Destrutivo de Nível 5



## **FEITIÇOS DESTRUTIVOS**

---

Certos Feitiços são naturalmente mais destrutivos que os outros, sendo capazes de alterar o terreno e, até mesmo, destruí-lo por completo, sendo estes os Feitiços Destruídos. Um Feitiço Destruutivo só pode ser criado como Nível 4 ou superior e sempre será em área.

Ao escolher criar um Feitiço Destruutivo, ele recebe os seguintes efeitos:

- **Não pode receber efeitos de redução de alvos**, como a melhoria de ritual Ajuste de Alvos, nem efeitos que reduzem sua conjuração, como Feitiço Rápido.
- **Sempre devem ser conjurados como um Ritual Estendido**. Para a criação, eles adquirem os efeitos/aumentos de um Feitiço de Ação Completa.
- Tem seu dano aumentado em uma quantidade de dados igual ao nível do Feitiço, a área aumentada em 1,5 vezes, criaturas recebem desvantagem no TR para resistir e a área afetada pelo Feitiço se torna Terreno Difícil após sua aplicação.

Feitiços Destruídos também causam a destruição do próprio cenário, assim podendo ter efeitos adicionais a depender do Narrador, como prédios caindo ou a criação de grandes buracos no mapa. Um exemplo de um Feitiço Destruutivo seria o **Vazio Roxo** de Satoru Gojo ou **Meteoro** de Jogo.

Feitiços Destruídos também recebem a capacidade de reduzir sua quantidade de dados de dano por outros efeitos, potencializando a destruição contra inimigos. São eles:

- **Ignorar Resistências**. Um efeito que faz com que o Feitiço ignore resistência e redução de danos, causando dano diretamente, reduzindo 4 dados de dano.
- **Morte Direta**. Um efeito que faz com que, ao ter seus pontos de vida reduzidos a 0, a criatura morra imediatamente. Este efeito só pode ser implementado em um Feitiço de nível 5 ou técnica máxima, reduzindo 2 dados de dano.

Esses efeitos podem apenas ser aplicados em Feitiços Destruídos, demonstrando ainda mais sua força dentre as outras técnicas Jujutsu.

## **FEITIÇOS CATACLÍSMICOS**

---

Indo além da mera destruição, existem os Feitiços Cataclísmicos, os quais trazem uma devastação exacerbada ao mapa. Um Feitiço Cataclísmico só pode ser criado como Nível 5 ou superior e sempre será em área.

Ao escolher criar um Feitiço Cataclísmico, ele recebe os seguintes efeitos:

- **Não pode receber efeitos de redução de alvos**, como a melhoria de ritual Ajuste de Alvos, nem efeitos que reduzem sua conjuração, como Feitiço Rápido.
- **Sempre devem ser conjurados como um Ritual Estendido e possuir um requisito Difícil ou maior**. Para a criação, eles adquirem os efeitos/aumentos de um Feitiço de Ação Completa. Além disso, 1/3 (33%) do dano de Feitiço é causado como Perda de Vida no próprio usuário.
- Tem seu dano aumentado em uma quantidade de dados igual a 1,5x o nível do Feitiço, tem a área transformada em todo o mapa da Cena atual, faz com que um raio de 45 metros a partir de você se torne Terreno Difícil e ignora Resistências e RD de criaturas afetadas.

Um exemplo seria o **Vazio Irrestrito** de Satoru Gojo. Esses Feitiços não são feitos para serem usados sem cuidado e podem matar facilmente seus próprios aliados e destruir completamente o terreno. Elas não podem ser modificadas de nenhuma forma.

## **FEITIÇOS DE DANO CONTÍNUO**

Alguns Feitiços causam dano contínuo, sem necessitar de sangramento, como um fogo inapagável ou tiros imparáveis. Esses Feitiços são chamados de **Feitiços de Dano Contínuo**.

Ao criar um Feitiço de Dano Contínuo, **escolha se ele será Sustentado ou Concentrado**. Caso seja Sustentado, o custo de sustentação é igual ao nível do Feitiço; caso seja Concentrado, o efeito durará até a sua concentração cessar.

Após, defina se o efeito será aplicado por Teste de Resistência ou Teste de Ataque, seguindo as regras comuns e utilizando os dados da tabela apropriada: **o efeito de dano contínuo só irá ser aplicado caso o alvo falhe no Teste de Resistência ou seja acertado pela habilidade**.

Um Feitiço de Dano Contínuo **deve ser de nível 1 ou superior e tem seu dano reduzido em uma quantidade de dados igual ao nível do Feitiço**. O dano contínuo aplicado sempre será igual a metade dos dados do dano original.

Então, por exemplo, um Feitiço de Dano Contínuo nível 2, utilizando Teste de Resistência, causaria 5d8 no seu golpe principal e depois 2d8 toda rodada, caso o alvo falhe no teste.

É possível causar Condições com Feitiços de Dano Contínuo porém, elas não são aplicadas pelo dano contínuo. Efeitos que se aplicam em Feitiços, como Explosão Encadeada, se aplicam no dano sustentado.

**Caso seja um Feitiço em área**, não é necessário que o inimigo falhe no Teste de Resistência, com a **área da habilidade se tornando nociva** e causando dano em todos que estejam no local no início do turno deles e, também, não tem os seus dados de dano reduzidos.

**Dano contínuo não se acumula**, apenas mantendo o maior dano contínuo, caso haja mais de uma fonte dele.

Por fim, efeitos de rituais que garantem dano não fazem com que o dano contínuo seja garantido. Entretanto, rituais que aumentem o dano ainda aumentam o dano contínuo em conjunto, seguindo as regras de como ele é aplicado: **os dados adicionados também seriam cortados pela metade**.



## **FEITIÇOS DE MÚLTIPLOS DISPAROS**

Existem Feitiços que, ao invés de um único projétil, envolvem diversos disparos, seja como múltiplos tiros, um raio que se separa entre vários ou diversos meteoros lançados. Um Feitiço de Múltiplos Disparos sempre será de Teste de Ataque e não pode ser em área e, ao criar um deles, divida a quantidade de dados, arredondado para baixo, até um máximo de vezes igual ao nível do Feitiço +1.

A divisão de dados define a quantidade de alvos. Ou seja, ao dividir por 3, o Feitiço terá 3 alvos no total. O mínimo de dados é 1, sendo impossível reduzir para menos que isso. Você também pode optar por concentrar múltiplos disparos em um mesmo alvo e, ao fazê-lo, o dano é concentrado, não sendo necessário realizar múltiplos testes de ataque contra o mesmo alvo.

Por exemplo, um Feitiço de Múltiplos Disparos nível 2, que solte 3 rajadas, causaria 2d8 de dano em cada tiro, por causa da quantidade de alvos. Caso fosse reduzido para 2 rajadas, o dano de cada uma seria 4d8; caso focasse os tiros em um alvo só, ele receberia 8d8 de dano no total, ao invés de receber 4d8 duas vezes.

Cada disparo aplica individualmente a Conjuração Aprimorada de Especialista em Técnica e outros efeitos que sejam aplicados em Feitiços de Dano. Porém, caso seja um disparo concentrado, o efeito será aplicado apenas uma vez.

Para todos os efeitos, Feitiços de Múltiplos Disparos são considerados como em Área.

## **FEITIÇOS VAMPÍRICOS**

Certos Feitiços podem, além de causar dano, também **curar seu usuário de acordo com o dano causado**, sendo estes os Feitiços Vampíricos.

Um Feitiço Vampírico deve sempre ser de Ação Comum ou superior e tem seu dano reduzido em uma quantidade de dados igual ao nível do Feitiço. Ao infligir dano com ele, você se cura em um total igual a 1/3 do dano causado, após a aplicação de RD, Resistências e Imunidades.

Um Feitiço Vampírico não pode roubar vida de criaturas robóticas (a rigor do Narrador) e, caso o seu personagem não possua Energia Reversa, ele recebe vida temporária acumulável ao invés de cura.

Feitiços Vampíricos só podem ser usados uma vez por rodada, não podendo ser repetidos de nenhuma forma.



## CRIANDO FEITIÇOS AUXILIARES

Os Feitiços Auxiliares são baseados em conferir **benefícios e aumentos de certos aspectos do personagem**, seja do próprio usuário ou de aliado. Exemplos de efeitos deles são o aumento da Defesa, conceder redução de danos, bônus em rolagens, aumentar o Deslocamento e muitas outras possibilidades.

Tendo como foco o auxílio, existem poucos limites do como isso pode ser feito, desde que sirva como uma ajuda. Entretanto, para dar uma referência, nesta seção você encontrará tabelas para diferentes tipos de Feitiços Auxiliares, com a sua potência dependendo do nível dele.

**Quando criar um Feitiço Auxiliar, você deve definir o tipo de duração dele**, definindo qual variação dos valores presentes nas tabelas você pegará. Os tipos são:

- **Imediatas**, cujo benefício irá durar por um ataque ou por uma rodada apenas, o que permite um valor superior.
- **Duradouras**, cujo benefício irá durar uma quantidade específica de rodadas, a qual não pode ser maior do que  $1 + \text{o nível do Feitiço}$ .
- **Sustentadas**, cujo benefício pode durar até uma cena toda, mas requer um gasto constante de energia a cada rodada que se manter. Sustentar Feitiços de nível 0 a 2 custam 1PE, enquanto de 3 a 5 custam 2PE. **Você só pode manter um Feitiço sustentado ativo por vez.**

Quanto aos Feitiços Auxiliares com duração Duradoura, eles concedem o seu bônus por uma quantidade de rodadas definida na criação. E, **após definir a quantidade de rodadas, é necessário adaptar o valor final dos bônus**, seguindo a fórmula de:  $bônus \div (\text{número de rodadas} - \text{metade do nível do Feitiço arredondado para cima})$ .

Por padrão, **todas as tabelas consideram que o Feitiço terá como alvo apenas uma criatura** — podendo ser o próprio usuário — assim concentrando o bônus nela.

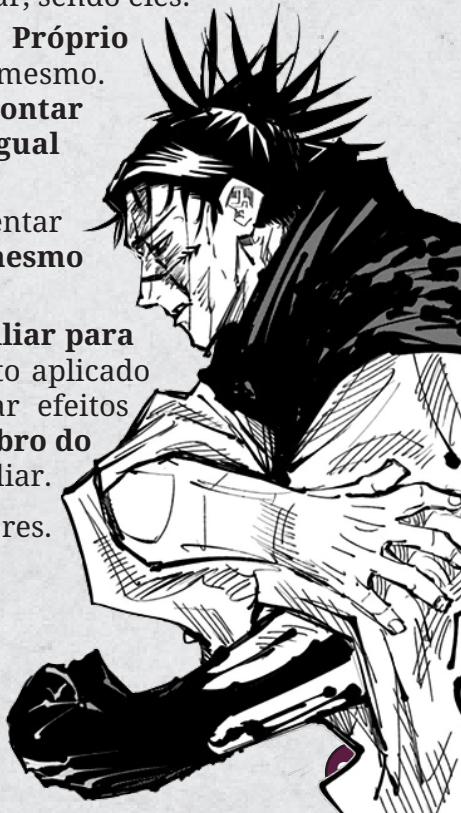
**Caso deseje afetar uma quantidade maior de alvos, é necessário dividir o bônus entre elas ou**, também, adicionar o **requisito de Concentração**, assim aumentando a quantidade de alvos em um valor igual a metade do nível do Feitiço.

## CUSTOMIZANDO FEITIÇOS AUXILIARES

Existem certos métodos comuns para customizar um Feitiço Auxiliar, sendo eles:

- **Você pode reduzir o alcance de um Feitiço Auxiliar para Próprio** e, ao fazer isso, o efeito apenas pode ser aplicado em você mesmo. Porém, **ele recebe uma quantidade adicional de PE para montar efeitos** (segundo a base de Feitiços com Múltiplos Efeitos) igual ao nível do Feitiço.
- **Você pode colocar o requisito de Concentração**, sem aumentar a quantidade de alvos, para adicionar um efeito extra do mesmo nível do Feitiço.
- **Você pode transformar o custo em ação de um Feitiço Auxiliar para Ação Completa** e, desde que ela não possua nenhum aumento aplicado para Ação Completa, você recebe PE adicional para montar efeitos (segundo a base de Feitiços com Múltiplos Efeitos) igual ao dobro do nível do Feitiço, ao invés de receber bonificações no efeito auxiliar.

Além disso, também é possível criar Feitiços Auxiliares Enfraquecedores.



## **FEITIÇOS PERMUTATIVOS**

Uma possibilidade para customizar Feitiços Auxiliares é transformá-los em Feitiços Permutativos, os quais **enfraquecem um aspecto do usuário para melhorar outros efeitos**.

Quando criar um Feitiço Auxiliar, você pode **optar por reduzir um aspecto em um máximo igual ao bônus original do Feitiço**. Então, por exemplo, caso o Feitiço Auxiliar possua um bônus de +4, o máximo que você poderia reduzir em outro efeito é -4.

Porém, devido a falta de proporção entre certos tipos de Feitiços Auxiliares, **apenas alguns podem receber malefícios, enquanto outros não**. Para isso, siga:

- **Efeitos de Bônus em Rolagens para perícia podem ter outro bônus reduzido para conceder um aumento**, o qual deve ser do mesmo atributo ou de um atributo que possua alguma semelhança e proximidade narrativa. É impossível, então, perder Intimidação para receber um bônus em Feitiçaria, mas é possível perder Atletismo para ganhar Acrobacia. **Para cada -2 em uma perícia, você adiciona +1 na perícia escolhida no Feitiço Auxiliar**, tendo como exemplo: *em um Feitiço Imediato de Nível 1, enquanto ele estiver ativo, recebo -4 em Atletismo para receber no total +4 em Acrobacia (+2 do bônus imediato padrão e +2 pelo prejuízo em Atletismo)*.
- **Aumentos de Defesa ou Redução de Dano podem ser aplicados neste método**, possuindo uma proporção de: para cada -2 em Defesa, recebe-se +1 de RD, ou o contrário, com cada -2 de RD sendo +1 de Defesa, **possuindo um máximo igual ao dobro do nível do Feitiço**. No entanto, **é obrigatório possuir RD ou Defesa suficiente** para utilizar o Feitiço: caso a sua Defesa caia para um valor menor que a base ( $10 + \text{Mod. de Destreza}$ ), o Feitiço não pode ser usado, e o mesmo se aplica para a RD — caso você não possua RD Geral a perder, o Feitiço não pode ser usado. A RD recebida é aplicada para todos os tipos de RD do Feitiço.
- **É possível reduzir o bônus de acerto em testes de ataque por Margem de Crítico**, a qual é uma proporção complexa mas que está presente em técnicas como a Proporção, seguindo o padrão de: *para cada -3 no acerto, a margem de crítico aumenta em +1, e vice-versa*. Caso utilizado desta forma, é possível receber margem de ameaça como um Feitiço de nível 1, podendo ser reduzida para nível 0 caso seja por apenas um ataque; o máximo que você pode reduzir de acerto por um Feitiço é igual ao nível do Feitiço multiplicado por 3, sendo assim, seria impossível reduzir um Feitiço de nível 1 para -6 para receber +2 na margem; o contrário também acontece, porém, se você não possui margem de crítico para perder, você não pode utilizar um Feitiço que perde margem de crítico; esse efeito também pode ser aplicado junto de um Feitiço de aumento de margem, mas não de um Feitiço de aumento de acerto.

## FEITIÇOS COM MÚLTIPLOS EFEITOS

Ao invés de um Feitiço auxiliar com apenas um efeito, é possível criar um que conceda **mais de um benefício** como, por exemplo, um Feitiço que concede um aumento na Defesa e Redução de Danos.

Caso o faça, o cálculo utiliza tanto o nível do Feitiço quanto o custo do Feitiço para poder decidir o seu funcionamento completo. Assim sendo, você pode montar os benefícios baseado no custo do Feitiço, juntando efeitos cuja soma dos níveis seja equivalente ao total.

Por exemplo, ao criar um Feitiço de nível 3, cujo custo é 8 PE, você poderia selecionar um benefício de um Feitiço nível dois — com custo de 5 PE — e de um Feitiço nível um — com custo de 2 PE — ligeiramente aumentado, equivalendo a 3 pontos.

Logo, o Feitiço, sendo um Imediato de nível 3, poderia conceder 10 de Redução de Dano (redução de dano de um Feitiço nível 2) e +3 na Defesa (aumento de Defesa de um Feitiço nível 1 somado ao de nível 0, totalizando 3 PE).

**Caso seja usado o efeito de um Feitiço de nível 0, considere como se ele possuísse o custo de 1 ponto de energia amaldiçoada**, assim evitando a possibilidade de colocar infinitos efeitos.

**TABELA DE AUMENTO DE DEFESA**

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	+1 DEF	—	—
Nível 1	+2 DEF	+1 DEF	—
Nível 2	+4 DEF	+2 DEF	+1 DEF
Nível 3	+6 DEF	+4 DEF	+2 DEF
Nível 4	+9 DEF	+6 DEF	+4 DEF
Nível 5	Esquiva Garantida	+9 DEF	+7 DEF
Técnica Máxima	2 Esquivas Garantidas	+12 DEF	+10 DEF

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode conceder de Defesa para um personagem. **Por padrão, o Aumento de Defesa requer uma Ação Comum.**

- **O aumento Imediato dura uma rodada.** Você pode optar por transformar o Imediato em uma Reação e, caso o faça, aumente a defesa em 1,5 vezes (50%), mas ele é aplicado em apenas um golpe, ao invés do comum. O efeito de "Esquiva Garantida" sempre será utilizado como Reação.
- **Você pode transformar o Aumento de Defesa em uma Ação Bônus**, reduzindo a Defesa recebida em um valor igual a metade do nível de Feitiço.

Caso uma esquiva garantida se encontre contra um acerto garantido provindo de um outro Feitiço auxiliar, elas se anulam, prosseguindo com o teste de acerto normalmente. Caso seja o Acerto Garantido de uma Expansão de Domínio ou de um resultado 20 no dado, elas não se anulam e a esquiva garantida é ignorada

## TABELA DE REDUÇÃO DE DANO

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	3 RD	2 RD	2 RD
Nível 1	5 RD	4 RD	4 RD
Nível 2	10 RD	8 RD	7 RD
Nível 3	14 RD	11 RD	10 RD
Nível 4	18 RD	14 RD	12 RD
Nível 5	25 RD	20 RD	18 RD
Técnica Máxima	35 RD	27 RD	23 RD

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode conceder de Redução de Dano para um personagem. **Por padrão, a Redução de Dano requer uma Ação Comum.**

- **Os valores apresentados na tabela consideram RD contra um único tipo de dano** — exceto na alma e energia reversa — e, caso sejam inclusos outros tipos, a RD recebida é reduzida em 2 para cada outro, o qual deve ser escolhido na criação da habilidade.
- **Você pode transformar a Redução de Dano em uma Ação Bônus**, reduzindo a RD recebida em um valor igual ao nível de Feitiço.
- **Você pode transformar a Redução de Dano em uma Reação**, tendo seu valor dobrado mas com o efeito sendo aplicado em apenas um golpe, ao invés do comum.

## TABELA DE AUMENTO DE ATRIBUTO

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 2	—	6 Pontos	4 Pontos
Nível 3	—	8 Pontos	6 Pontos
Nível 4	—	10 Pontos	8 Pontos
Nível 5	—	14 Pontos	12 Pontos
Técnica Máxima	—	18 Pontos	16 Pontos

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode aumentar o valor dos atributos de um personagem. **Por padrão, o Aumento de Atributo requer uma Ação Bônus.**

- **Você deve distribuir o valor especificado na tabela entre seus atributos**, mas não é possível aumentar um mesmo atributo em um valor superior ao nível do Feitiço.
- **Qualquer aumento provindo de um Feitiço pode ultrapassar o seu limite natural**, mas nunca passar de 30.

Então, por exemplo, um Feitiço de nível 3 poderia aumentar sua Força em 3 e Destreza em 3.

Aumentos temporários não afetam, de nenhuma forma, efeitos e valores básicos de seu personagem, como a Vida ou Defesa. Efeitos que possuem cargas iguais ao seu modificador de atributo não recebem cargas extras durante o aumento.

## TABELA DE BÔNUS EM TESTE DE RESISTÊNCIA

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	+1	—	—
Nível 1	+2	+1	—
Nível 2	+4	+2	+1
Nível 3	+6	+4	+2
Nível 4	+9	+6	+4
Nível 5	+12	+9	+7
<b>Técnica Máxima</b>	Sucesso Crítico	+12	+10

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode conceder de Bônus em Teste de Resistência para um personagem. **Por padrão, o Bônus em Teste de Resistência requer uma Ação Bônus.**

- **Os bônus apresentados na tabela consideram apenas um TR à sua escolha**, sendo possível separar os bônus para o conferir em dois TRs diferentes. Por exemplo, em um Feitiço de Nível 3 Imediato, você pode optar por um bônus de +4 em Astúcia e +2 em Reflexos.
- **Caso o Bônus em TR seja de duração Imediata**, ele deve utilizar uma Reação para ser ativado.
- **Você pode transformar o Bônus em TR em uma Ação Comum**, aumentando o bônus em um valor igual ao Nível do Feitiço - 1.

Na Técnica Máxima, o efeito "Sucesso Crítico" garante um Sucesso Crítico no TR e é aplicado em qualquer um, diferente do comum.

## TABELA DE BÔNUS EM ROLAGEM

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	+1	—	—
Nível 1	+2	+1	—
Nível 2	+4	+2	+1
Nível 3	+6	+4	+2
Nível 4	+9	+6	+4
Nível 5	+12	+9	+7
<b>Técnica Máxima</b>	Garantido	+12	+10

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode conceder de bônus em testes de uma Perícia. **Por padrão, o Bônus em Rolagem requer uma Ação Bônus.**

Esta tabela indica os bônus na rolagem de uma perícia que um Feitiço pode fornecer a um personagem, utilizando de uma ação bônus. Para cada ação acima de bônus na hierarquia, aumente o bônus de rolagem em nível do Feitiço - 1, com o mínimo de 1.

Técnica Máxima diz “Garantido”, fazendo com que o teste de perícia seja um sucesso automático.

O efeito de Imediata dura apenas pelo próximo teste.

## TABELA DE AUMENTO DE DESLOCAMENTO

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	4,5 Metros	3 Metros	3 Metros
Nível 1	6 Metros	4,5 Metros	4,5 Metros
Nível 2	9 Metros	7,5 Metros	6 Metros
Nível 3	15 Metros	13,5 Metros	12 Metros
Nível 4	18 Metros	16,5 Metros	15 Metros
Nível 5	21 Metros	19,5 Metros	18 Metros
Técnica Máxima	27 Metros	24 Metros	21 Metros

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode conceder de Deslocamento adicional para um personagem. **Por padrão, o Aumento de Deslocamento requer uma Ação Bônus.**

Você pode escolher receber qualquer tipo de Deslocamento, exceto "Movimento de Teleporte".

O aumento de um Feitiço Imediato dura uma rodada.

## TABELA DE DANO ADICIONAL – DURANTE ATAQUE

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	1d8	-	1d6
Nível 1	2d6	-	1d10
Nível 2	3d8	-	2d8
Nível 3	3d10	-	3d8
Nível 4	4d10	-	3d10
Nível 5	5d12	-	4d12
Técnica Máxima	6d12	-	5d12

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode conceder de dano adicional durante um ataque, o qual é contabilizado como parte do próprio ataque, assim podendo ser multiplicado por um crítico. **Por padrão, conceder Dano Adicional requer uma Ação Bônus.**

- **O dano adicional Imediato dura uma rodada.** Você pode optar por fazer com que o Imediato dure por apenas um ataque, dobrando a quantidade de dados.
- **Você pode transformar o Dano Adicional em uma Ação Comum,** aumentando o total de dados em uma quantidade igual ao Nível do Feitiço dividido por 2. Não é possível usar os bônus de Imediata caso a conjuração seja aumentada para ação comum.

Este bônus não pode ser adicionado junto de dano adicional Após Ataque, Fixo ou Níveis de Dano Adicional.

## TABELA DE DANO ADICIONAL – APÓS ATAQUE

NÍVEL DA HABILIDADE	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	1d12	-	1d8
Nível 1	2d12	-	2d6
Nível 2	3d12	-	2d12
Nível 3	4d12	-	3d12
Nível 4	5d12	-	4d12
Nível 5	7d12	-	5d12
Técnica Máxima	9d12	-	6d12

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode conceder de dano adicional após um ataque, o qual não é contabilizado como parte do próprio ataque, assim não sendo multiplicado em críticos, contabilizando como uma instância separada. **Por padrão, conceder Dano Adicional requer uma Ação Bônus.**

- **O dano adicional Imediato dura uma rodada.** Você pode optar por fazer com que o Imediato dure por apenas um ataque, dobrando a quantidade de dados.
- **Você pode transformar o Dano Adicional em uma Ação Comum,** aumentando o total de dados em uma quantidade igual ao Nível do Feitiço dividido por 2. Não é possível usar os bônus de Imediata caso a conjuração seja aumentada para ação comum.

Este bônus não pode ser adicionado junto de dano adicional Durante Ataque, Fixo ou Níveis de Dano Adicional.

## TABELA DE DANO ADICIONAL – DANO FIXO

NÍVEL DA HABILIDADE	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	+6	-	+4
Nível 1	+12	-	+8
Nível 2	+21	-	+15
Nível 3	+28	-	+21
Nível 4	+35	-	+28
Nível 5	+50	-	+35
Técnica Máxima	+62	-	+42

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode conceder de dano adicional como um valor fixo. **Por padrão, conceder Dano Adicional requer uma Ação Bônus.**

- **O dano adicional Imediato dura uma rodada.** Você pode optar por fazer com que o Imediato dure por apenas um ataque, dobrando o total de dano adicional.
- **Você pode transformar o Dano Adicional em uma Ação Comum,** aumentando o total de dano em um valor igual ao dobro do Nível do Feitiço. Não é possível usar os bônus de Imediata caso a conjuração seja aumentada para ação comum.

Este bônus não pode ser adicionado junto de dano adicional Após Ataque, Durante Ataque ou Níveis de Dano Adicional.

## TABELA DE NÍVEIS DE DANO ADICIONAIS

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	1 Nível	-	-
Nível 1	2 Níveis	-	1 Níveis
Nível 2	4 Níveis	-	2 Níveis
Nível 3	6 Níveis	-	3 Níveis
Nível 4	8 Níveis	-	4 Níveis
Nível 5	12 Níveis	-	6 Níveis
Técnica Máxima	16 Níveis	-	8 Níveis

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode conceder de dano adicional na forma de níveis de dano. **Por padrão, conceder Dano Adicional requer uma Ação Bônus.**

- **O dano adicional Imediato dura uma rodada.** Você pode optar por fazer com que o Imediato dure por apenas um ataque, aumentando a quantidade de níveis em 1,5x.
- **Você pode transformar o Dano Adicional em uma Ação Comum,** aumentando o total de dano em uma quantidade de níveis igual ao Nível do Feitiço. Não é possível usar os bônus de Imediata caso a conjuração seja aumentada para ação comum.

Este bônus não pode ser adicionado junto de dano adicional Após Ataque, Durante Ataque ou Dano Fixo.

## TABELA DE MARGEM DE CRÍTICO ADICIONAL

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	-	-	-
Nível 1	-	-	-
Nível 2	+1	-	-
Nível 3	+2	-	+1
Nível 4	+4	-	+2
Nível 5	+6	-	+3
Técnica Máxima	+8	-	+4

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode aumentar a margem de crítico de um personagem. **Por padrão, a Margem de Crítico Adicional requer uma Ação Bônus.**

- **A margem de crítico adicional Imediata dura uma rodada.** Você pode optar por fazer com que o Imediato dure por apenas um ataque, dobrando o valor de margem; caso seja um Feitiço de Nível 5, o crítico se torna garantido ao invés de dobrado; caso seja uma Técnica Máxima, o crítico é garantido para os próximos 3 golpes.

Você não pode aumentar este tipo de Feitiço para Ação Comum, mas pode aumentar para Ação Completa, respeitando a regra de Feitiços Auxiliares de Ação Completa.

Lembrando que um crítico garantido não é um resultado de 20 garantido, ainda sendo necessário rolar para acertar e para qualquer efeito que dependa de tirar 20 no dado.

## TABELA DE NEGAÇÃO DE REDUÇÃO DE DANO

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	-3 RD	-2 RD	-2 RD
Nível 1	-5 RD	-4 RD	-4 RD
Nível 2	-10 RD	-8 RD	-7 RD
Nível 3	-14 RD	-11 RD	-10 RD
Nível 4	-18 RD	-14 RD	-12 RD
Nível 5	-25 RD	-20 RD	-18 RD
Técnica Máxima	-35 RD	-27 RD	-23 RD

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode fazer com que a RD de um alvo seja ignorada nos danos causados. **Por padrão, Negação de Redução de Dano requer uma Ação Comum.**

- **A Negação de RD Imediata dura uma rodada.** O alvo deve fazer um TR contra o Feitiço e, caso passe, o total de RD negada é reduzido pela metade.
- **A negação de RD é para apenas um tipo de dano à sua escolha.** Para cada outro tipo de dano que adicione, diminua o total negado em 4. Os tipos devem ser escolhidos na criação do Feitiço.
- **Você pode transformar a Negação de RD em uma Ação Bônus,** diminuindo o total de RD negada em um valor igual ao nível do Feitiço.

## TABELA DE AUMENTO DE CLASSE DE DIFICULDADE

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	+1 CD	—	—
Nível 1	+2 CD	+1 CD	—
Nível 2	+4 CD	+2 CD	+1 CD
Nível 3	+6 CD	+4 CD	+2 CD
Nível 4	+8 CD	+6 CD	+4 CD
Nível 5	+12 CD	+9 CD	+7 CD
Técnica Máxima	Falha Garantida	+12 CD	+10 CD

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode aumentar a CD de seus outros Feitiços. **Por padrão, o Aumento de Classe de Dificuldade requer uma Ação Bônus.**

- **O Aumento de Classe de Dificuldade Imediato aumenta a CD apenas pelo seu próximo Feitiço de Teste de Resistência.**
- **Você pode transformar o Aumento de CD em uma Ação Comum,** aumente a CD recebida em um valor igual ao nível do Feitiço - 1.

## TABELA DE PREJUÍZO EM ROLAGEM

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	-1	-	-
Nível 1	-2	-1	-
Nível 2	-4	-2	-1
Nível 3	-6	-4	-2
Nível 4	-8	-6	-4
Nível 5	-12	-9	-7
Técnica Máxima	Falha Garantida	-12	-10

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode conceder de prejuízo nas rolagens específicas de uma criatura. **Por padrão, o Prejuízo em Rolagem requer uma Ação Comum.**

- **O Prejuízo em Rolagem Imediato se aplica apenas na próxima rolagem que o alvo realizar.** Ao ser alvo, a criatura deve realizar um TR contra o efeito, cortando pela metade o prejuízo caso suceda.
- **O prejuízo é aplicado em uma rolagem específica do alvo,** o que deve ser definido durante a criação do Feitiço, estabelecendo como um TR de Reflexos, Jogada de Ataque e afins.

Caso seja “Falha Garantida”, o alvo não deve fazer um Teste de Resistência contra este efeito, falhando automaticamente.

## TABELA DE BÔNUS EM TESTES DE ATAQUE

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	+1	-	-
Nível 1	+2	+1	-
Nível 2	+4	+2	+1
Nível 3	+6	+4	+2
Nível 4	+9	+6	+4
Nível 5	Garantido	+9	+6
Técnica Máxima	2 Garantidos	+12	+10

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode conceder de bônus em jogadas de ataque, seja para si mesmo ou a um alvo. **Por padrão, o Prejuízo em Rolagem requer uma Ação Bônus.**

- **O bônus em jogadas de ataque Imediato é aplicado por 1 rodada.** Caso seja por apenas um golpe, aumente o bônus em 1,5x.
- **Caso o efeito seja Imediato,** ele não pode ser aumentado para Ação Comum ou Completa. No entanto, você pode aumentar a conjuração de Duradouras e Sustentados, adicionando +2 de bônus para cada ação acima de Bônus.
- **O efeito de "Garantido" significa que o acerto será garantido,** não podendo desviar dele e sendo aplicado em apenas um golpe. Isso não significa que o golpe será um crítico, ainda sendo necessário rolar para ver se será um crítico ou não.

**TABELA DE BÔNUS EM ALCANCE CORPO A CORPO**

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	+3m	+1,5m	—
Nível 1	+6m	+3m	+1,5m
Nível 2	+9m	+4,5m	+3m
Nível 3	+12m	+6m	+4,5m
Nível 4	+18m	+9m	+7,5m
Nível 5	Cena	+15m	+12m
<b>Técnica Máxima</b>	Global	+19,5m	+15m

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode aumentar o alcance de ataques corpo a corpo de uma criatura. **Por padrão, o Bônus em Alcance Corpo a Corpo requer uma Ação Bônus.**

- O Bônus em Alcance Corpo a Corpo Imediato é aplicado apenas no próximo golpe.
- Feitiços Golpeadores recebem os benefícios pela metade. "Cena" é reduzido para 18 metros e "Mundo" é reduzido para "Cena".

O alcance de "Cena" significa que é possível acertar todo o mapa de uma Cena de Combate, ainda respeitando obstáculos como paredes, obstruções naturais e outros, necessitando de uma linha direta ao alvo; caso seja "Global", ela possui alcance ilimitado, conseguindo atingir qualquer lugar do mundo, mesmo sem visão do alvo, sendo apenas preciso saber onde ele pode estar, atravessando todos os obstáculos.

Obrigatoriamente, uma Técnica Máxima precisa de bons motivos para poder afetar qualquer ponto do planeta, não bastando apenas que seja uma Técnica Máxima, mas demonstrando também um motivo razoável para isso. Um exemplo seria a Ressonância de Nobara Kugisaki que, caso feita como uma Técnica Máxima, poderia justificar o seu alcance ilimitado por conta de possuir uma parte do corpo do alvo, mantendo uma ligação direta.

**TABELA DE BÔNUS EM ALCANCE A DISTÂNCIA**

NÍVEL DO FEITIÇO	IMEDIATA	DURADOURA	SUSTENTADA
Nível 0	+6m	+3m	+1,5m
Nível 1	+9m	+6m	+3m
Nível 2	+12m	+9m	+6m
Nível 3	+15m	+12m	+9m
Nível 4	+21m	+16,5m	+12m
Nível 5	Cena	+21m	+15m
Técnica Máxima	Global	Mapa	+18m

A tabela acima indica o quanto um Feitiço pode aumentar o alcance de ataques e feitiços a distância de uma criatura. **Por padrão, o Bônus em Alcance a Distância requer uma Ação Bônus.**

- O Bônus em Alcance a Distância Imediato é aplicado apenas no próximo golpe.
- Feitiços de Dano Especiais não podem receber este aumento.

O alcance de "Cena" significa que é possível acertar todo o mapa de uma Cena de Combate, ainda respeitando obstáculos como paredes, obstruções naturais e outros, necessitando de uma linha direta ao alvo; caso seja "Global", ela possui alcance ilimitado, conseguindo atingir qualquer lugar do mundo, mesmo sem visão do alvo, sendo apenas preciso saber onde ele pode estar, atravessando todos os obstáculos.

## CRIANDO FEITIÇOS CURATIVOS

Os Feitiços Curativos são aqueles que, em suma, conseguem recuperar pontos de vida e restaurar outras criaturas. São recorrentes para personagens suportes, permitindo-os curar seus aliados e os manter vivos. Mas, também é possível que personagens de outras Especializações podem criar Feitiços Curativos para si mesmas, como um Lutador que crie um Feitiço para se manter mais tempo presente em uma luta.

Entretanto, um detalhe importante é: em Jujutsu Kaisen, a única fonte de cura realmente proeminente é a Energia Reversa. Logo, isso se traduz para o sistema como um requisitos, onde só é possível criar Feitiços que recuperem Pontos de Vida caso possua a aptidão amaldiçoada Energia Reversa.

Caso faça um Feitiço Curativo sem possuir Energia Reversa, a cura deve ser substituída por pontos de vida temporários. Esta limitação só pode ser contornada em casos muito específicos e diante aprovação do Narrador.

Quando criar um Feitiço Curativo, seu valor inicial de cura é dependente de ser em alvo único ou em área, seguindo os mesmos parâmetros dos Feitiços Ofensivos para isso. Feitiços de Nível 0, por padrão, não podem curar.

**TABELA DE CURA**

NÍVEL DO FEITIÇO	ALVO ÚNICO	ALVOS MÚLTIPLOS/ÁREA
Nível 1	3d6 (Média 10)	2d6 (Média 7)
Nível 2	6d6 (Média 21)	4d6 (Média 14)
Nível 3	7d8 (Média 31)	4d10 (Média 22)
Nível 4	10d10 (Média 55)	7d10 (Média 38)
Nível 5	16d10 (Média 87)	12d10 (Média 66)
Técnica Máxima	24d10 (Média 132)	20d10 (Média 99)

A tabela acima considera que o Feitiço possua a cura como único efeito, a qual pode ser reduzida caso efeitos adicionais sejam aplicados. **Por padrão, um Feitiço Curativo requer uma Ação Comum.**

Feitiços Curativos seguem a mesma regra de proporção apresentada nos Feitiços Ofensivos, por exemplo, possibilitando que o alcance seja reduzido para aumentar os dados da cura.

## CURANDO CONDIÇÕES

Você pode fazer com que um Feitiço Curativo não só recupere pontos de vida como também remova uma Condição que esteja afligindo os alvos: seguindo a mesma lógica utilizada para aplicar uma Condição em um Feitiço de Dano, reduzindo os dados de cura de acordo com o nível da Condição, assim removendo-a quando curar.

Feitiços Curativos com esse efeito só podem remover as Condições escolhidas. Mas, caso deseje criar um Feitiço capaz de curar todas as Condições que um alvo possuí, ele deve ser no mínimo de Nível 5 e possuir 13 dados de cura removidos. No entanto, esse efeito cura apenas um Ferimento Complexo.

Você pode optar por fazer com que o Feitiço Curativo cure apenas Ferimentos Complexos, ainda removendo os 13 dados normalmente, mas curando todos.

## CRIANDO FEITIÇOS ESPECIAIS

Os Feitiços Especiais compõem uma categoria única e especial, indo além das seções anteriores para incluir coisas como a criação de armas, clones e outros efeitos mais abstratos que podem não se encaixar no resto.

A seguir, você encontrará tabelas que podem ajudá-lo a criar Feitiços Especiais facilmente ou até mesmo estabelecer parâmetros próprios para eles. Um ponto essencial para eles é que os Feitiços Especiais consideram que a Técnica do personagem permita que eles sejam criados: um Feitiço Especial só pode ser criado caso haja um mínimo de sentido, então converse com o Narrador na hora de criá-los.

**TABELA DE CRIAÇÃO DE ITENS DE CUSTO**

NÍVEL DO FEITIÇO	ITEM DE CUSTO CRIADO
Nível 1	Custo 1
Nível 2	Custo 2
Nível 3	Custo 3
Nível 4	Custo 4

A tabela acima indica os limites para um Feitiço que crie itens de custo. **Por padrão, a Criação de Itens de Custo requer uma Ação Bônus.**

- **Um Feitiço de Criação de Itens cria apenas uma unidade do item.** Caso seja um Feitiço de nível maior, você pode optar por criar uma quantidade maior de itens de um custo anterior, como um Feitiço de Nível 4 criar 4 itens de custo 1 ou 3 itens de custo 2 de uma vez. Feitiços de Criação de Nível 5 criam 2 itens de Custo 4 ao invés de um só.
- É necessário especificar os itens criados pelo Feitiço previamente.
- **Itens de Custo consumíveis só podem ser criados uma vez por descanso longo.** Armas, revestimentos e afins podem ser criados múltiplas vezes, mas só permitem que uma quantidade igual a criação padrão do Feitiço existam ao mesmo tempo.
- **Uma quantidade de vezes igual ao nível do Feitiço**, você pode reduzir a quantidade de equipamentos recebidos até o mínimo de um item para aumentar o grau de um dos equipamentos.
- Itens de custo criados por um Feitiço não entram no seu limite de custo e duram até serem destruídos ou desfeitos como uma Ação Livre.

Caso a Técnica do personagem seja focada na criação de itens, como a técnica de Mai Zenin, os itens podem ser criados um nível mais cedo.



## TABELA DE CRIAÇÃO DE SHIKIGAMIS

NÍVEL DO FEITIÇO	GRAU E AÇÕES/CARACTERÍSTICAS DO SHIKIGAMI
<b>Nível 0</b>	Quarto Grau com -1 Ações/Características
<b>Nível 1</b>	Quarto Grau
<b>Nível 2</b>	Terceiro Grau
<b>Nível 3</b>	Segundo Grau
<b>Nível 4</b>	Primeiro Grau
<b>Nível 5</b>	Grau Especial
<b>Técnica Máxima</b>	Grau Especial com +2 Ações/Características

A tabela acima indica a força de Shikigamis criados por Feitiços. **Por padrão, a Criação de Shikigamis requer uma Ação Comum.**

- **Caso possua um Feitiço de Criação de Shikigamis**, você tem o seu máximo de Pontos de Energia reduzidos permanentemente enquanto o shikigami existir. A redução é igual ao dobro do nível do Feitiço, com a Técnica Máxima sendo considerada como "Nível 6", reduzindo 12 de PE permanente.
- **Invocar o Shikigami utiliza uma Ação Comum** e, enquanto em campo, os shikigamis criados desta forma podem realizar uma Ação Complexa ou Simples e uma de Movimento toda rodada sem necessidade de gastar suas próprias ações. O custo de invocação sempre será igual ao custo do Feitiço.
- **Para todos os efeitos, invocar um shikigami por meio deste tipo de Feitiço é considerado como a ação Conjurar**, sendo assim impossível aplicar efeitos como "Autonomia" mas aplicando efeitos como "Manipulação Perfeita", o qual é aplicado no seu custo base, afetando a ação Conjurar.
- **Após a conjuração, o Shikigami não é considerado como um Feitiço**, assim não aplicando efeitos como "Explosão Encadeada" ou "Técnica Potente".

É impossível fazer Liberação Máxima e Rituais em Feitiços de Shikigami, devido a impossibilidade de fortalecer a invocação diretamente com isso. Além disso, é impossível aumentar o grau do Shikigami se não ao aumentar o nível do Feitiço.

O tempo de recarga da sua Técnica Máxima, caso seja de Criação de Shikigami, passa a ser contabilizado após ele ser dissipado.

## TABELA DE TRANSFORMAÇÕES

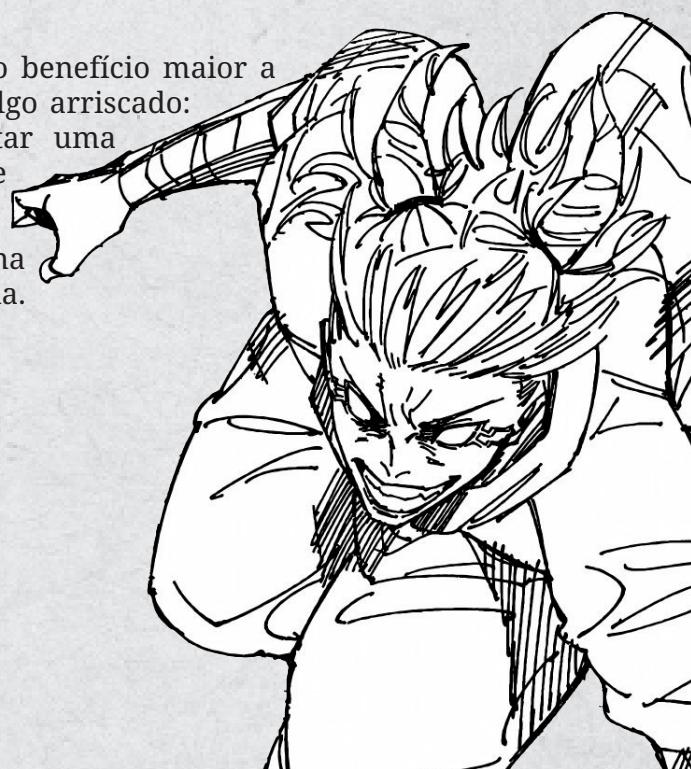
NÍVEL DO FEITIÇO	EFEITOS CONCEDIDOS PELA TRANSFORMAÇÃO
Nível 1	Escolha entre dois efeitos auxiliares Duradouros de Nível 0
Nível 2	Escolha entre três efeitos auxiliares Duradouros de Nível 1
Nível 3	Escolha entre um efeito auxiliar de Duradouro de Nível 2 e dois efeitos auxiliares Duradouros de Nível 1
Nível 4	Escolha entre três efeitos auxiliares Duradouros de Nível 2
Nível 5	Escolha entre três efeitos auxiliares Duradouros de Nível 3
<b>Técnica Máxima</b>	Escolha entre três efeitos auxiliares Duradouros de Nível 4

A tabela acima indica as modificações e efeitos que um Feitiço de transformação pode conceder. **Por padrão, a Transformação requer uma Ação Comum.**

- Um Feitiço de Transformação normalmente é Sustentado e possui custo de sustentação igual ao nível dele.
- **Você pode mudar a Transformação para Ação Bônus**, diminuindo a quantidade de efeitos recebidos em 1. Caso você aumente para Ação Completa, você recebe um efeito adicional de nível inferior, se possível e, caso não seja possível apenas recebe mais um efeito.
- **Você pode diminuir a quantidade de efeitos em 1 para assim aumentar o nível de todos os outros efeitos em 1**, com limite igual ao nível (máximo de nível 5).
- **As Transformações duram enquanto você conseguir as sustentar**, mas é possível trocar o seu custo de sustentação por um custo de vida, perdendo uma quantidade de pontos de vida igual a  $5 \times$  custo de sustentação por rodada. Este não é um parâmetro utilizável para qualquer outro efeito.
- **Você pode fazer com que uma Transformação seja Duradoura** e, caso o faça, considere que a duração dela é igual ao nível do Feitiço dividido por 2 e arredondado para cima. Fazer isso também concede um efeito adicional, mas você recebe uma quantidade de exaustão igual a metade do nível do Feitiço quando ela acabar.
- **Por fim, você pode fazer com que a Transformação dure uma cena de combate inteira** e, caso o faça, você recebe uma quantidade de exaustão igual a metade do nível do Feitiço, arredondado para cima, no final da cena, com o mínimo de 1 juntamente do custo em PE. Caso seja uma Técnica Máxima, você recebe 5 acúmulos de exaustão diretamente no fim do combate.

Os Feitiços de Transformação possuem um custo benefício maior a curto prazo, mas mantê-las por muito tempo é algo arriscado: para cada 2 rodadas consecutivas que sustentar uma Transformação, desconsiderando a rodada de ativação, você recebe um ponto de exaustão.

Caso escolha um efeito auxiliar que não possua uma versão Duradoura, você receberá a forma Sustentada.



## FEITIÇOS DE INVISIBILIDADE

Embora seja uma capacidade rara, certos Feitiços podem deixar seu usuário invisível. Quando se trata da "Invisibilidade" aqui mencionada, fala-se sobre a forma mais clara e perfeita dela: um personagem completamente invisível e basicamente imperceptível, ao invés de um personagem que está escondendo perfeitamente sua energia.

**Feitiços de Invisibilidade podem ser de qualquer nível, exceto nível 0,** a menos que sua Técnica Amaldiçoada seja diretamente a capacidade de se tornar invisível.

Para escolher o nível do Feitiço, deve-se entender de qual forma você está se tornando invisível, definindo com base nisso: um Feitiço de Invisibilidade onde você utiliza de uma técnica de sombras para adentrar na sua própria sombra, mas sendo obrigatoriamente carregado por ela, seria de nível 1; enquanto isso, caso utilize uma técnica de vento para envolver seu corpo em um turbilhão de vapor que disperse a luz e assim o deixe invisível, ele seria de nível 5.

**Caso o Feitiço seja de Nível 1 ou 2, é obrigatório que ele possua uma maneira de ser anulado.** Por exemplo, no exemplo mencionado com sombras, esta poderia ser: "Caso a sombra que você está escondido seja desfeita, seja por luz ou por qualquer outro motivo, o Feitiço é encerrado instantaneamente".

Feitiços de Nível 2 podem ter formas mais difíceis de serem anulados, como uma técnica de pintura, na qual seu personagem se pinta de maneira idêntica ao fundo, deixando-o essencialmente invisível, poderia ser anulada caso seja molhado por água, desfazendo a pintura imediatamente e encerrando o Feitiço. Arranjar água em meio ao combate é algo mais difícil do que luz, assim sendo uma fraqueza mais difícil de aproveitar.

**Todo Feitiço de Invisibilidade é Sustentado e utiliza Concentração, não podendo ser Imediato e nem Duradouro de maneira alguma.**



## FEITIÇOS GOLPEADORES

NÍVEL DO FEITIÇO	DANO ADICIONAL
Nível 0	1d4 (Média 2)
Nível 1	2d6 (Média 7)
Nível 2	5d6 (Média 17)
Nível 3	7d8 (Média 31)
Nível 4	10d10 (Média 55)
Nível 5	14d12 (Média 90)
Técnica Máxima	18d12 (Média 116)

A tabela acima indica quanto de dano adicional um Feitiço Golpeador fornece. **Por padrão, um Feitiço Golpeador requer uma Ação Comum ou Completa e só pode ser utilizado uma vez por rodada.**

Um Feitiço Golpeador funciona de maneira distinta, **sendo sempre um teste de ataque e considerado como a ação Atacar**, aplicando os efeitos de um golpe desarmado ou de uma arma juntamente do dano adicional informado na tabela, assim como **possuem um alcance único igual a Restante do Movimento + (1,5m x Nível do Feitiço)**.

O dano adicional de um Feitiço Golpeador é considerado como "Após Ataque" e não é multiplicado em um acerto crítico.

O aumento de dados funciona normalmente, como se fosse um Feitiço de Dano comum, mas não é possível fazer diminuições de alcance, mas ainda podendo trocar dados de dano por CD, por exemplo. Este Feitiço pode acumular com efeitos auxiliares de dano adicional.

A partir do Nível 3, você pode escolher realizar mais de um ataque com seu Feitiço Golpeador, dividindo o dano adicional entre golpes: para cada nível acima do 3, a quantidade de golpes pode ser aumentada em 1, com um Feitiço de Nível 5 podendo realizar até 4 golpes, cada um com um bônus de 3d12. Porém, há uma troca para isso, recebendo um prejuízo de -3 no teste de acerto para cada golpe após o primeiro, os quais são cumulativos; caso seja uma Técnica Máxima, o prejuízo é reduzido para -2.

De resto, o Feitiço Golpeador funciona como o comum, pedindo Testes de Resistência para aplicar efeitos ou condições; caso seja um Feitiço com diversos golpes, o primeiro golpe que acertar é contado para o TR da Condição.



## FEITIÇOS DE DANO NA ALMA

NÍVEL DO FEITIÇO	DANO DO FEITIÇO
Nível 0	1d6 (Média 3)
Nível 1	2d6 (Média 14)
Nível 2	4d8 (Média 18)
Nível 3	7d8 (Média 32)
Nível 4	8d10 (Média 44)
Nível 5	12d10 (Média 66)
Técnica Máxima	16d12 (Média 101)

A tabela acima indica quanto de dano um Feitiço que golpeie a alma pode causar.

**Para criar um Feitiço que cause dano na alma, é preciso que a sua técnica possa o causar, exigindo contato com a alma de alguma forma em seu conceito, partindo desde o essencial do funcionamento básico, como a Transfiguração Inerte.**

O Dano na Alma passa diretamente pela vida temporária, RD e quaisquer outros efeitos, atingindo a integridade da alma, o que reduz a vida máxima, vida atual e a própria integridade da criatura. Assim sendo, ele é mais poderoso que os outros tipos de dano, por isso tendo sua própria tabela.

Dano na Alma não pode ser em área e funciona como um Feitiço de Dano para todos os efeitos que a envolvem, desde a criação, podendo receber mais dados caso se torne Ação Completa ou ter seu alcance diminuído mas, todo aumento de dano ou alcance que não provenha diretamente da sua criação é cortado pela metade, como a Conjuração Aprimorada do Especialista em Técnica.

O alcance base desses Feitiços é reduzido pela metade, seguindo o alcance de Feitiços de Dano com Alvo Único.

**Técnicas Amaldiçoadas comuns não devem possuir a capacidade de causar dano na alma. Assim sendo, o Narrador deve ter cuidado ao entregar esta capacidade a um dos jogadores, assim como não é recomendado que haja mais de um personagem capaz de dar dano na alma em um grupo.**

## CRIANDO FEITIÇOS PASSIVOS

Por fim, existem Feitiços que fornecem efeitos permanentes para o seu personagem em troca de uma redução no seu máximo de energia amaldiçoada. Um Feitiço Passivo pode ser de qualquer nível, inclusive sendo proeminentes como Nível 0, onde costumam ser manifestações diretas dos fundamentos da sua técnica.

A redução do seu máximo de energia é baseado no nível do Feitiço Passivo, seguindo:

NÍVEL DO FEITIÇO	REDUÇÃO DO MÁXIMO DE ENERGIA
<b>Zero</b>	0
<b>Um</b>	2
<b>Dois</b>	4
<b>Três</b>	6
<b>Quatro</b>	8
<b>Cinco</b>	10

*Em suma, a redução é igual ao dobro do nível do Feitiço Passivo.*

Feitiços Passivos podem fornecer diversos benefícios diferentes mas, **para ter uma base e referências para os números**, como em aumento de Defesa ou bônus em testes de perícia, você pode utilizar valores dos Feitiços Auxiliares como base, utilizando o valor de uma Sustentada reduzido pela metade como o valor que um Feitiço Passivo pode conceder.

Embora facilitem sua jogatina no mundo de Feiticeiros & Maldições, é **imperativo que Feitiços Passivos possuam sentido com a sua Técnica Amaldiçoada**. Para criar um Feitiço Passivo de Nível 3 que aumente sua CD, é preciso que haja uma boa explicação sobre o como isso ocorre: não faça Feitiços Passivos apenas para receber bônus fixos sem um sentido, priorizando a criatividade e coerência.

É interessante que, quanto menos sentido e coerência com a narrativa um Feitiço Passivo possuir, maior o nível dele. Não é possível fazer uma Técnica Máximo passiva.

Nesta seção você encontrará tabelas exclusivas para Feitiços Passivos, visto que algumas métricas de Feitiços Auxiliares não funcionariam.

## TABELA DE DANO ADICIONAL (PASSIVO)

NÍVEL DO FEITIÇO	DURANTE ATAQUE	APÓS ATAQUE	FIXO
Nível 0	1d2	1d4	2
Nível 1	1d4	1d6	4
Nível 2	1d8	1d12	7
Nível 3	1d12	1d12+1d4	10
Nível 4	1d12+1d4	2d12	14
Nível 5	2d12	2d12+1d6	17

A tabela acima apresenta quanto de dano adicional um Feitiço Passivo pode conceder. Os valores utilizaram as regras de metade de uma Sustentada como base, com o dano médio sendo cortado pela metade e transformado em um dado.

**Os Feitiços Passivos de Dano Adicional não acumulam entre si**, não sendo possível ter uma passiva de dano fixo, uma de dano adicional após ataque e uma de dano durante ataque ao mesmo tempo. Caso você as possua, no começo de um combate, escolha uma delas para ser efetiva.

## TABELA DE NÍVEIS DE DANO PASSIVOS

NÍVEL DO FEITIÇO	DANO ADICIONAL
Nível 2	+1 Nível de Dano
Nível 3	+2 Níveis de Dano
Nível 4	+3 Níveis de Dano
Nível 5	+4 Níveis de Dano

A tabela acima apresenta quantos níveis de dano um Feitiço Passivo pode conceder. Diferente das outras, eles podem ser acumulados com os Feitiços Passivos de Dano Adicional.

Também possuem um escalonamento diferente como passivas, iniciando no nível 2 e não sendo metade de um Sustentado.

## TABELA DE AUMENTO DE ATRIBUTO PASSIVO

NÍVEL DO FEITIÇO	ATRIBUTO ADICIONAL
Nível 2	+2
Nível 3	+3
Nível 4	+4
Nível 5	+6

A tabela acima apresenta em quantos pontos um Feitiço Passivo pode aumentar um atributo. Neste caso, considera-se que o aumento é para apenas um atributo.

**Um Feitiço Passivo de Aumento de Atributo não passa do limite do atributo**, sendo necessário remover parte do aumento para estender o limite. Então, por exemplo, ao criar um Feitiço Passivo de Nível 5, eu devo diminuir 2 pontos que eu receberia, totalizando +4, para aumentar o limite em 2.

Os atributos são permanentes e aplicam como um atributo normal.

## TABELA DE REGENERAÇÃO POR RODADA

NÍVEL DO FEITIÇO	REGENERAÇÃO POR RODADA
Nível 1	1d6 (Média 3)
Nível 2	2d6 (Média 7)
Nível 3	2d8 (Média 9)
Nível 4	3d10 (Média 16)
Nível 5	5d10 (Média 27)

A tabela acima mostra o quanto um Feitiço Passivo pode regenerar, em Pontos de Vida, por rodada. Para criar um Feitiço com este efeito, é preciso que ele faça sentido com a sua própria Técnica Amaldiçoada.

É considerado que, para curar, seja utilizado 1/3 ao invés de metade de uma sustentada, começando no Nível 1. Caso não possua Energia Reversa ou um motivo plausível para se regenerar sem ela, os Pontos de Vida se tornam Temporários.

**Um Feitiço Passivo de Regeneração não é funcional enquanto fora de combate.** Embora seja possível regenerar Pontos de Vida, é impossível fazer Regeneração de Pontos de Energia Amaldiçoada.

## **FEITIÇOS INVIÁVEIS**

Embora a Criação de Técnicas busque entregar uma grande liberdade na criação dos Feitiços, existem certos tipos que devem ser evitados por questões da própria estrutura do jogo, sendo estes os **Feitiços Inviáveis**. Este tópico irá explicar tipos de **Feitiços para se evitar completamente durante a criação de habilidades**.

Considere sempre que:

- **No âmbito de Feitiços de Dano**, é imperativo que Feitiços de morte instantânea não existam sem a necessidade de requisitos extremos ou sem a permissão do Narrador. Isso se deve ao como não respeitam um bom balanceamento.
- **Feitiços, tanto ativos quanto passivos, não podem garantir mais ações** (Comum, Bônus ou de Movimento), **a menos que tenham seu uso restrito**. Por exemplo, um Feitiço Passivo de nível 2 poderia conferir uma Ação Comum que pode ser usada unicamente para Empurrar, uma vez por rodada.
- **Feitiços, tanto ativos quanto passivos, que garantem porcentagem de esquiva não podem ser criados de maneira alguma**, visto que esse tipo de efeito ignora completamente o valor de Defesa. Ao invés de Feitiços deste tipo, deve-se optar por criar Feitiços que aumentem sua Defesa ou criem terrenos que garantem esses benefícios.
- **Feitiços Passivos que "anulam imunidade" não podem ser criados**, devido a impossibilidade de infligir danos reais em criaturas que façam parte do tipo de dano. Isto é, não é possível causar dano queimante em uma criatura imune a ele, pois ela possivelmente já seria composta pelo próprio elemento.
- **Feitiços que anulam ataques ou ações por completo, sem necessidade de um teste, não podem ser criados**, com a única exceção sendo para Feitiços de Nível 5, como visto nos Feitiços Auxiliares.
- **Feitiços, tanto ativos quanto passivos, não podem recuperar PEs ou diminuir o custo de algo já existente**. Porém, é possível criar Feitiços baseados na distribuição dos seus próprios PEs, desde que haja sentido: um exemplo seria um Feitiço que distribua os PEs gastos nele entre seus aliados.

# **GUIA DE CRIAÇÃO DE EXPANSÃO DE DOMÍNIO**

---

Uma expansão de domínio é o ápice do jujutsu, sendo uma técnica que exige extremo refinamento, treino e perfeição por parte de um feiticeiro. Dentro de Feiticeiros & Maldições, você deve obter uma aptidão amaldiçoada específica para se tornar capaz de expandir o seu domínio.

## **EXPANDINDO O SEU DOMÍNIO**

---

A primeira parte é como funciona exatamente abrir um domínio. **Todos os domínios são utilizados como ação comum, necessitam de duas mãos livres e capacidade de fala.** Além dos efeitos da expansão, que são ditos abaixo, **ao abrir** uma expansão de domínio, você recebe os seguintes efeitos:

- Um aumento de +2 em todos os níveis de aptidão, com exceção de Barreira e Domínio. Os aumentos concedidos desta maneira podem passar do limite. É necessário ter no mínimo 1 Nível na Aptidão para ela poder ser aumentada, caso contrário, o Nível não aumentará.
- Um aumento de +2 em testes de Confronto de Domínio.
- Seu movimento dobra dentro da sua própria expansão.
- Reduz o custo de seus Feitiços dentro da expansão igual ao Nível de DOM.
- Todos os seus Feitiços recebem um benefício de ritual. O efeito é escolhido separadamente para Feitiços de Dano, Especiais, Auxiliares e de Cura.

É impossível encontrar a barreira pela parte de dentro, sendo impossível de escolhê-la como alvo. Apenas ataques em área de nível 3 para cima ou Feitiços destrutivos conseguem afetar a barreira da expansão, atingindo ela mesmo que ela não seja capaz de ser um alvo.

Esses efeitos são aplicados mesmo contra um alvo que possua uma habilidade anti-domínio, visto que este efeito é criado pelo aumento da sua energia por expandir.

Você não receberá esses efeitos caso esteja num Confronto de Domínio, visto que sua expansão não está completa ainda.

Fique atento, pois, ao abrir uma expansão de domínio, todos os seus inimigos podem utilizar a reação, caso estejam no alcance de ataque corpo a corpo ou a distância, para realizar um Golpe de Oportunidade. Caso você seja acertado, terá de fazer um teste de concentração e caso falhe, perderá a ação, porém não receberá Exaustão de Técnica.

## **EFEITOS DE EXPANSÃO**

---

Embora as aptidões de domínio possuam certas características fixas, descritas em cada uma, a customização surge de efeitos que são definidos por você. As expansões são divididas em Incompleta, Completa e Sem Barreiras, representando três modelos diferentes.

Ao obter uma das três aptidões, você deve definir os Efeitos de Expansão, que são a parte prática e efetiva dela, como se fossem as características. A quantidade de efeitos que a sua expansão pode possuir depende do seu Nível de Aptidão em Domínios:

- Caso possua Nível de Aptidão 1 ou 2, você pode colocar um efeito.
- Caso possua Nível de Aptidão 3 ou 4, você pode colocar dois efeitos.
- Caso possua Nível de Aptidão 5, você pode colocar três efeitos.

Ao colocar um efeito, por padrão, não é possível mudá-lo, a menos que seja feito um treinamento específico para isso. Quando seu Nível de Aptidão em Domínio aumentar, você pode colocar um novo efeito normalmente, mas sem alterar os prévios.

Os efeitos são categorizados em certos tipos:

- **Amplificação de Técnica**, sendo um efeito que afeta diretamente na sua técnica amaldiçoada, amplificando-a. Um exemplo é o Santuário Malevolente, o qual faz com que os cortes de Sukuna passem a afetar toda a área da expansão, ao invés de um único alvo.
- **Amplificação Corporal**, sendo um efeito que afeta diretamente o usuário, deixando-o mais forte.
- **Efeito Ambiental**, que adiciona um efeito passivo e constante dentro do ambiente da expansão. Um exemplo é o Caixão da Montanha de Ferro, cujo interior se assemelha a um vulcão, queimando todas as criaturas dentro dela, exceto por Jogo, seu usuário.
- **Efeito Especial**, o qual é um efeito que foge do padrão, podendo tanto depender de certas especificações quanto apenas ser diferente do comum. Um exemplo é o Aposto Mortal Indolente, o qual permite a Kinji Hakari constantemente realizar jogos, fortalecendo-se em um jackpot.

É possível colocar mais de um efeito do mesmo tipo, mas eles devem ainda ser diferentes. Existe um efeito distinto, o qual é o **Acerto Garantido**, que só pode ser colocado uma vez que se obtenha a aptidão amaldiçoada de mesmo nome, sendo que tal efeito também não conta para o seu limite.

Vale notar que, nem sempre ter a possibilidade de adicionar mais efeitos significa que há a necessidade do mesmo. Caso sua expansão seja mais simples, você pode se ater a possuir apenas um único efeito, mas fortalecê-lo quando receberia um novo, ao invés de criar outro.

Para fortalecer um efeito, **aplique metade do efeito como um bônus adicional ao efeito escolhido**.

Por fim, uma **Expansão de Domínio Incompleta** não pode receber benefícios acima do nível de aptidão 3, visto que ela não está completamente feita, sendo necessário adquirir a completa para que seus efeitos cheguem ao seu nível apropriado.

## TABELAS E REFERÊNCIAS

Para auxiliar na criação dos efeitos para expansões de domínio, existe uma sequência de tabelas e referências que ajudam em decidir os valores e funções. Em sua maioria, os efeitos se tornam mais fortes conforme o Nível de Aptidão em Domínio aumenta.

### Tabela de Amplificação de Técnica – Aumento de Dano

NÍVEL DE APTIDÃO	AUMENTO DE DANO
Nível de Aptidão 1	+1 Dado e +5 de Dano Fixo
Nível de Aptidão 2	+2 Dados e +5 de Dano Fixo
Nível de Aptidão 3	+3 Dados e +10 de Dano Fixo
Nível de Aptidão 4	+4 Dados e +10 de Dano Fixo
Nível de Aptidão 5	+5 Dados e +15 de Dano Fixo

O aumento de dano é aplicado em todos os **Feitiços** que o usuário da expansão utilizar dentro da sua expansão.

## Tabela de Amplificação de Técnica – Aumento de CD

NÍVEL DE APTIDÃO	AUMENTO DE CLASSE DE DIFICULDADE
Nível de Aptidão 1	+2 CD
Nível de Aptidão 2	+4 CD
Nível de Aptidão 3	+6 CD
Nível de Aptidão 4	+8 CD
Nível de Aptidão 5	+10 CD

O aumento na Classe de Dificuldade (CD), faz com que todos seus Feitiços tenham a CD para resistir aumentada em um valor específico enquanto dentro da expansão.

## Tabela de Amplificação de Técnica – Negação de Redução de Dano

NÍVEL DE APTIDÃO	REDUÇÃO DE DANO NEGADA
Nível de Aptidão 1	-3 RD
Nível de Aptidão 2	-6 RD
Nível de Aptidão 3	-10 RD
Nível de Aptidão 4	Inimigos resistentes perdem a resistência; -12 RD.
Nível de Aptidão 5	Inimigos resistentes perdem a resistência; -15 RD.

A negação de redução de dano faz com que seus Feitiços dentro da expansão ignorem uma certa quantidade de RD.

Este efeito também pode ser usado como um de Amplificação Corporal, fazendo seus golpes negar Redução de Dano ao invés das técnicas.

## Tabela de Amplificação Corporal – Aumento de Dano

NÍVEL DE APTIDÃO	AUMENTO DE DANO
Nível de Aptidão 1	+2 Níveis de Dano e +5 de Dano Fixo
Nível de Aptidão 2	+4 Níveis de Dano e +5 de Dano Fixo
Nível de Aptidão 3	+6 Níveis de Dano e +10 de Dano Fixo
Nível de Aptidão 4	+8 Níveis de Dano e +10 de Dano Fixo
Nível de Aptidão 5	+10 Níveis de Dano e +15 de Dano Fixo

O aumento de dano é aplicado em todos os ataques desarmados e armados que o usuário da expansão utilizar dentro da sua expansão.

## Tabela de Amplificação Corporal – Aumento de Atributo

NÍVEL DE APTIDÃO	AUMENTO DE ATRIBUTO
Nível de Aptidão 1	+2 em Dois Atributos Físicos Distintos
Nível de Aptidão 2	+4 em Dois Atributos Físicos Distintos
Nível de Aptidão 3	+6 em Dois Atributos Físicos Distintos
Nível de Aptidão 4	+8 em Dois Atributos Físicos Distintos
Nível de Aptidão 5	+10 em Dois Atributos Físicos Distintos

O aumento de atributo é aplicado diretamente no personagem, até o limite de 30.

## Tabela de Amplificação Corporal – Redução de Dano

NÍVEL DE APTIDÃO	REDUÇÃO DE DANO
Nível de Aptidão 1	+3 de RD contra 3 Tipos de Dano
Nível de Aptidão 2	+6 de RD contra 3 Tipos de Dano
Nível de Aptidão 3	+9 de RD contra 4 Tipos de Dano
Nível de Aptidão 4	+12 de RD contra 4 Tipos de Dano
Nível de Aptidão 5	+15 de RD contra 5 Tipos de Dano

A redução de dano é aplicada para tipos específicos de dano, decididos pelo Jogador na Criação da Expansão.

## Tabela de Amplificação Corporal – Defesa

NÍVEL DE APTIDÃO	AUMENTO DE DEFESA
Nível de Aptidão 1	+3 de DEF
Nível de Aptidão 2	+5 de DEF
Nível de Aptidão 3	+7 de DEF
Nível de Aptidão 4	+9 de DEF
Nível de Aptidão 5	+12 de DEF

A Defesa é aplicada diretamente no personagem, enquanto a expansão durar.

## Tabela de Efeito Ambiental - Dano

NÍVEL DE APTIDÃO	DANO AMBIENTAL
Nível de Aptidão 1	1d10 + 10
Nível de Aptidão 2	2d8 + 15
Nível de Aptidão 3	2d10 + 20
Nível de Aptidão 4	2d12 + 25
Nível de Aptidão 5	3d10 + 35

O dano causado em um efeito ambiental surge de algo imbuído dentro da área do domínio, como a expansão vulcânica de Jogo. O tipo de dano deve ser escolhido pelo jogador.

## Tabela de Efeito Ambiental - Condições

NÍVEL DE APTIDÃO	CONDIÇÕES
Nível de Aptidão 1	Pode causar condições fracas. 2 dados para distribuir.
Nível de Aptidão 2	Pode causar condições fracas ou médias. 4 dados para distribuir.
Nível de Aptidão 3	Pode causar condições fracas, médias ou fortes. 6 dados para distribuir.
Nível de Aptidão 4	Pode causar condições fracas, médias ou fortes. 8 dados para distribuir.
Nível de Aptidão 5	Pode causar condições fracas, médias, fortes. 12 dados para distribuir.

Você pode fazer com que uma criatura hostil dentro da expansão de domínio tenha de realizar um TR no começo de todo turno, recebendo uma condição em uma falha. Esta condição depende do seu nível de aptidão em domínio, assim como há uma quantidade de dados de dano para escolhê-las, seguindo o padrão da Gerência de Dano por Condições. **Todas as condições causadas por um domínio duram uma rodada e você não pode adicionar esta aptidão mais do que uma vez.**

## Tabela de Efeito Ambiental - Lentidão

NÍVEL DE APTIDÃO	REDUÇÃO DE MOVIMENTO
Nível de Aptidão 1	Reduz 3m de movimento.
Nível de Aptidão 2	Reduz 6m de movimento.
Nível de Aptidão 3	Reduz 9m de movimento.
Nível de Aptidão 4	Reduz 12m de movimento.
Nível de Aptidão 5	Reduz 18m de movimento.

Você pode fazer com que toda criatura hostil dentro da sua expansão de domínio tenha a sua velocidade de movimento reduzida, sofrendo de lentidão. Caso o movimento de uma criatura seja reduzido até 0, através deste efeito ambiental, ela se torna incapaz de se mover.

## EFEITOS ESPECIAIS

Efeitos especiais, diferente dos outros, são efeitos mais específicos com mecânicas únicas, feitas entre o Jogador e o Narrador, em busca de criar uma identidade única para uma Expansão de Domínio. Estes efeitos são complexos e não devem ser apenas aumentos de bônus, mas sim, ser uma mudança essencial no combate.

Um exemplo já dado é “Aposta Mortal Indolente” de Kinji Hakari que possui o efeito especial “Aposta Mortal”, na qual o jogador deve rolar dados como se estivesse jogando uma máquina de pachinko para adquirir benefícios

Efeitos Especiais podem envolver qualquer mecânica do sistema e são difíceis de se especificar, visto que normalmente são bem mais abstratos que o comum

Um guia certo para tal é difícil de se entregar, porém, é possível especificar o que não é possível: Todas as regras de “Habilidades Inviáveis”, da página 238, ainda se mantém, no entanto com algumas ressalvas.

A expansão pode garantir regeneração de PE, porém apenas caso certos acontecimentos específicos ocorram, como o próprio efeito “Aposta Mortal” declara, sendo necessário tirar números iguais num teste de 3d6

Também é possível que os efeitos de uma técnica auxiliar sustentada ou transformação se tornem ativos durante a duração da expansão, ignorando o custo de sustentação, porém ainda respeitando qualquer um dos seus efeitos

Efeitos Especiais são diversos, e devem ser criados baseados em efeitos únicos de expansão, que não entram em nenhuma tabela e são deixados a maior interpretação.

# CR私鉄純愛列車

## リーチアクション

期待度

達目!

・交通系 I C カードリーチ



・座席争奪通勤リーチ



・うっかり特快便意我慢リーチ



・華金終電リーチ



華金リーチは発展した時点で  
期待度80%超えの激熱だ!!

## チャンスアップ

## 達目!

・夢背景

リーチ発展時にメインヒロイン朝霧夢の  
スペシャルルグビアが発生!??

・天ノ川カットイン

リーチ演出中に天ノ川先輩が助太刀!??

・群予告

電車以外なら大当たり確定!??

引いて引いて  
引きまくわ~

## ルール説明

「坐殺博徒」は実在のパチンコ台をモデルにした領域だ!! ルールは簡単!!  
図柄を3つ揃えれば大当たり!! 大当たりを引けば俺(秤)はあるボーナスが  
もらえるゾ!! どんなボーナスかは当たってからのお楽しみだ!!

## ゲームフロー

通常 → 大当たり  
規定期数消化  
70 or 30回転

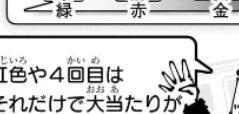
約 1 / 239

時短

約 75%

俺が一回以上演出(能力)を  
発生させたらリーチに  
発展するんだ!!

## 予告演出



## **ACERTO GARANTIDO**

---

O acerto garantido é uma das partes mais poderosas das expansões de domínio e considerado um dos ápices do Jujutsu.

O acerto garantido é apenas um efeito, no qual é especificado antecipadamente, a sua escolha. Esses efeitos sempre se aplicam uma vez por rodada e podem ser qualquer coisa, desde que seja apenas uma.

Para criar um acerto garantido, você deve escolher um efeito, como Feitiços específicos, ataques armados ou desarmados (contanto que faça sentido com a sua técnica, visto que a sua técnica é aplicada no domínio), etc, para se tornarem garantidos. Sendo garantidos, jogadas de ataque sempre acertam, contanto que ainda estejam no alcance e Testes de Resistência sempre falham, a não ser que algum efeito aumente seu sucesso.

O acerto garantido não precisa ser só isso, como também pode ser desde informações até um voto geral obrigatório. Você pode, por exemplo, escolher causar condições garantidas, como **Paralisia** ou **Atordoamento**, mas não **Desmembramento**, sendo essa a única forma de causar condições extremas com facilidade dentro de um domínio. **Todas as condições causadas por um domínio duram 1 rodada.**

Como essas condições são completamente garantidas, o personagem que as recebe após ficar 2 rodadas, no total, com uma condição do Grupo de Incapacitação recupera uma de suas ações e metade da sua ação de movimento por rodada, conseguindo ainda agir sob os outros efeitos da condição.

Ademais, **Acertos Garantidos são aplicados no início de todo turno contra todos os alvos legíveis, porém apenas uma vez por rodada para cada personagem que não seja o usuário da expansão.**

Ao escolher Feitiços como seu acerto garantido, você deve escolher um grupo deles, como, por exemplo, “Apenas Feitiços copiados”, “Apenas Feitiços nível 5” ou “Apenas as variações de Partir”.

Caso você escolha que o efeito do seu acerto garantido não seja letal, como apenas informações sobre como a expansão funciona ou um voto de anti-agressão, como no caso de Hakari ou Higuruma, sua expansão, ao invés disso, recebe um benefício único: Abertura de 0.2 Segundos.

Uma abertura de 0.2 segundos força você a fazer um teste de feitiçaria contra a atenção de todos e, caso passe, eles não podem realizar reações contra a expansão, isso considera até mesmo os golpes de oportunidade que você pode receber ao tentar expandir.

## **APLICAÇÃO DE ANTI-DOMÍNIOS**

---

Além das próprias expansões de domínio, existe outra forma de se defender de domínios, essas são chamadas de Anti-Domínio e são usadas por aqueles que não possuem ou não confiam em suas capacidades de expandir. Nesta seção, você entenderá exatamente como cada uma delas se comportam em um combate contra expansões de domínio.

Domínio Simples é um dos anti-domínios mais conhecidos e mais poderosos. Ele completamente anula todos os efeitos da expansão e o acerto garantido da mesma em seu próprio alcance, porém, existe algumas exceções: Efeitos de Fortalecimento Corporal e Fortalecimento de Técnica ainda se aplicam contra Domínio Simples caso o expansor esteja fora do alcance da aptidão. Efeitos que afetem a parte de fora de um domínio simples ainda podem ser prejudiciais para o usuário da aptidão, isso depende, obviamente, do sentido da expansão, por exemplo:

*"Uma expansão que cria uma escuridão perfeita ainda faria qualquer ataque vindo fora do domínio simples ser considerado um ataque surpresa, visto que por mais que o domínio simples esteja aberto, apenas a área dele anularia a escuridão."*

Neste caso, faz completo sentido que o domínio simples por mais que anule todos os efeitos da expansão, não consiga, realmente, reduzi-los completamente. O Domínio Simples conseguiria impedir a água de uma expansão entrar na área dele, mas não impediria que golpes para fora do Domínio Simples ficassem mais fáceis de se esquivar, por exemplo.

A **Cesta Oca De Vime** funciona de forma similar ao Domínio Simples, porém, ao invés de anular todos os efeitos, **apenas anula o acerto garantido**. É necessário que o usuário da Cesta mantenha o símbolo, que utiliza das duas mãos, para que a Cesta Oca continue aguentando Acertos Garantidos que a mesma recebe, impedindo que eles cheguem ou afetem o usuário.

A **Emoção da Pétala Decadente** não é necessariamente um anti-domínio, porém pode ser utilizado como um. Diferentemente da Cesta ou do Domínio Simples, ele se aplica de forma mais específica do que os outros dois. Ele funciona em Acertos Garantidos e Efeitos de Expansão, desde que eles sejam **capazes de contato físico**. Um exemplo seria a Expansão de Dagon, que possui Peixes como seu acerto garantido, o qual a Pétala consegue defletir. **Caso seja um efeito não-físico ou intangível**, a Pétala é inútil contra ele. Um exemplo seria as informações dadas pela Expansão de Satoru Gojo, na qual não é física.

O **Revestimento de Domínio** também não é necessariamente um anti-domínio, porém funciona muito bem como um, anulando completamente **todos os efeitos, sem exceção**, porém cobre apenas o usuário. Mesmo que o alvo possua um efeito ambiental, um efeito de acerto garantido ou um efeito que o deixe mais forte, este efeito é completamente anulado e/ou não pode ser ativado contra o usuário do Revestimento de Domínio.

Seguindo o exemplo dado na explicação de Domínio Simples, sobre uma expansão com escuridão perfeita, o usuário do Revestimento seria ainda capaz de perceber tudo à sua volta, como se a escuridão não estivesse lá.

Porém, seu maior defeito é o aumento gradual de custo de PE que sua sustentação necessita, dificultando seu uso por grandes quantidades de tempo dentro de um domínio. **Para cada rodada depois da primeira, aumente o custo para sustentar o Revestimento de Domínio em 2. Este aumento gradual é permanente enquanto a expansão durar**, se normalizando quando a expansão ativa é desfeita.

**Por fim, para todos os anti-domínios, você não pode usar mais de dois anti-domínios, explicados aqui, ao mesmo tempo.** Você não poderia usar Revestimento e Pétala ao mesmo tempo, por exemplo.

# GUIA DE CRIAÇÃO DE ESTILOS MARCIAIS

Um Restringido se desvinculou do jujutsu, alcançando o pináculo físico humano. Armados com um corpo perfeito, a presença de uma técnica amaldiçoada e da energia é substituída por um estilo marcial desenvolvido e aperfeiçoado.

O Estilo Marcial é o equivalente da técnica amaldiçoada para os personagens da especialização Restringido, o qual é também criado pelo jogador. Neste capítulo você encontrará um guia mais detalhado de como criar um deles. Embora possua certas semelhanças com a técnica amaldiçoada, também há o fator de depender completamente do corpo e de armas ou ferramentas, o que gera certas distinções.

## FUNDAMENTO MARCIAL

Uma arte marcial pode ser vista como um caminho para se seguir no combate, partindo de um fundamento que define uma boa parte do como ela se manifesta, incorporando seus preceitos e base: para um Restringido, este é o **Fundamento Marcial**, onde se descreve qual o propósito e objetivo do seu estilo marcial.

Primeiro, desenvolva a parte conceitual e descritiva do que o estilo marcial irá trazer para seu personagem. Exemplos podem ser encontrados na vida real, inspirando-se no como nossas artes marciais são criadas, como o *Kendo*, que é o caminho da espada, ou o *Muay Thai*, que é conhecido como a "arte das oito armas".

Você pode decidir focar em golpes pesados e impactantes, trabalhando com as manobras em combate, assim como pode preferir furtividade, emboscadas e planejamento, possuindo um estilo mais discreto e estratégico. Independente do que desejar, descreva-o na primeira parte do texto.

Após a descrição narrativa, há a parte mecânica do Estilo Marcial, explicando como ele interage com o seu personagem dentro de jogo. Você pode, por exemplo, receber ferramentas únicas e importantes — *como um gancho* — ou implementar manobras em seus ataques, permitindo-o usar delas com mais frequência.

Em certos casos, é possível ter mais do que um efeito em seu Fundamento Marcial, normalmente se limitando a até dois — *em nosso exemplo, teremos um efeito ativo e um efeito passivo*.

Unindo ambas as partes que foram explicadas, iremos ver um Estilo Marcial simples que foi criado como exemplo, chamado de **Estilo do Esmagador**. Trabalharemos com as manobras de derrubar e empurrar, buscando esmagar os inimigos:

"*Buscando destruir seus inimigos, você incorpora potência em cada um dos seus ataques, encorralando e devastando. Você recebe as seguintes características:*

- *Uma vez por rodada, quando realizar um ataque corpo a corpo, você pode gastar 1 Ponto de Estamina para realizar uma ação de Derrubar ou Empurrar contra o mesmo alvo do ataque, como Ação Livre. Caso seja Derrubar, seu próximo ataque contra a criatura causa dano adicional. Após Ataque igual ao dobro do seu modificador de Força; caso seja Empurrar, a distância base que a criatura é empurrada aumenta em 4,5 metros.*
- *Sempre que atacar uma criatura Caída ou posta contra a parede, você soma seu Bônus de Treinamento em rolagens de dano.*"

Utilizando as explicações e exemplos aqui, basta criar o seu próprio Estilo Marcial, o qual também incluirá as Técnicas Marciais, explicadas a seguir, junto de exemplos adicionais para o como um Estilo Marcial pode afetar seu personagem.



## **REFERÊNCIAS PARA FUNDAMENTOS MARCIAIS**

Abaixo você pode encontrar mais ideias e noções do que um Fundamento Marcial pode ou não conceder, sendo um guia e base:

- Um Fundamento Marcial pode permitir que você cause dano adicional ou receba um bônus em jogadas de ataque contra inimigos sofrendo de uma condição específica. O Bônus em Jogadas de Ataque seria metade do Bônus de Treinamento, enquanto em Dano seria o seu Bônus de Treinamento inteiro.
- Um Fundamento Marcial pode, desde que devidamente explicado e justificado, fornecer um tipo de Deslocamento adicional — *como o de Escalada* — assim como aumentos no seu valor de Deslocamento. Neste caso, seria o seu Bônus de Treinamento multiplicado por 1,5 metros.
- Um Fundamento Marcial pode diminuir o custo de uma ação em um nível, com exceção de Atacar, desde que possua uma condição específica para isso. Por exemplo, permitir utilizar Furtar como uma Ação Bônus ao invés de Ação Comum desde que seja contra um alvo Desprevenido.
- Um Fundamento Marcial pode fornecer treinamento em perícias, desde que sejam essenciais para o uso dele. Entretanto, normalmente, será em uma única perícia. Por exemplo, um estilo focado em furto poderia o tornar Treinado em Prestidigitação.
- Um Fundamento Marcial pode conceder itens especiais e adicionais. Caso seja algo essencial para o seu Estilo, como um gancho ou mecanismo específico, ele pode ser reposto e estará sempre disponível ao personagem; caso sejam itens consumíveis, deve haver alguma regra para o reabastecimento deles. Ferramentas Amaldiçoadas não podem ser incluídas nisso, estando limitadas ao Arsenal Amaldiçoado.
- Um Fundamento Marcial não pode alterar o tipo de dano causado em seus ataques para opções além dos físicos (Cortante, Impacto e Perfurante), a menos que explicado e aprovado pelo Narrador.
- Um Fundamento Marcial não pode modificar o atributo utilizado em Testes de Resistência nem Jogadas de Ataque. Para Perícias, deve ser algo aprovado pelo Narrador e justificado.

## **TÉCNICAS MARCIAIS**

Com o Estilo Marcial elaborado, você deve aplicar através das Técnicas Marciais, as quais são equivalentes aos Feitiços que um feiticeiro recebe. Entretanto, mesmo que sejam equivalentes, há limitações e distinções sobre como criar suas técnicas marciais.

As Técnicas Marciais vão de nível 1 até nível 4, possuindo custos específicos para cada um deles, assim como aumentam em poder de acordo com o aumento de nível.

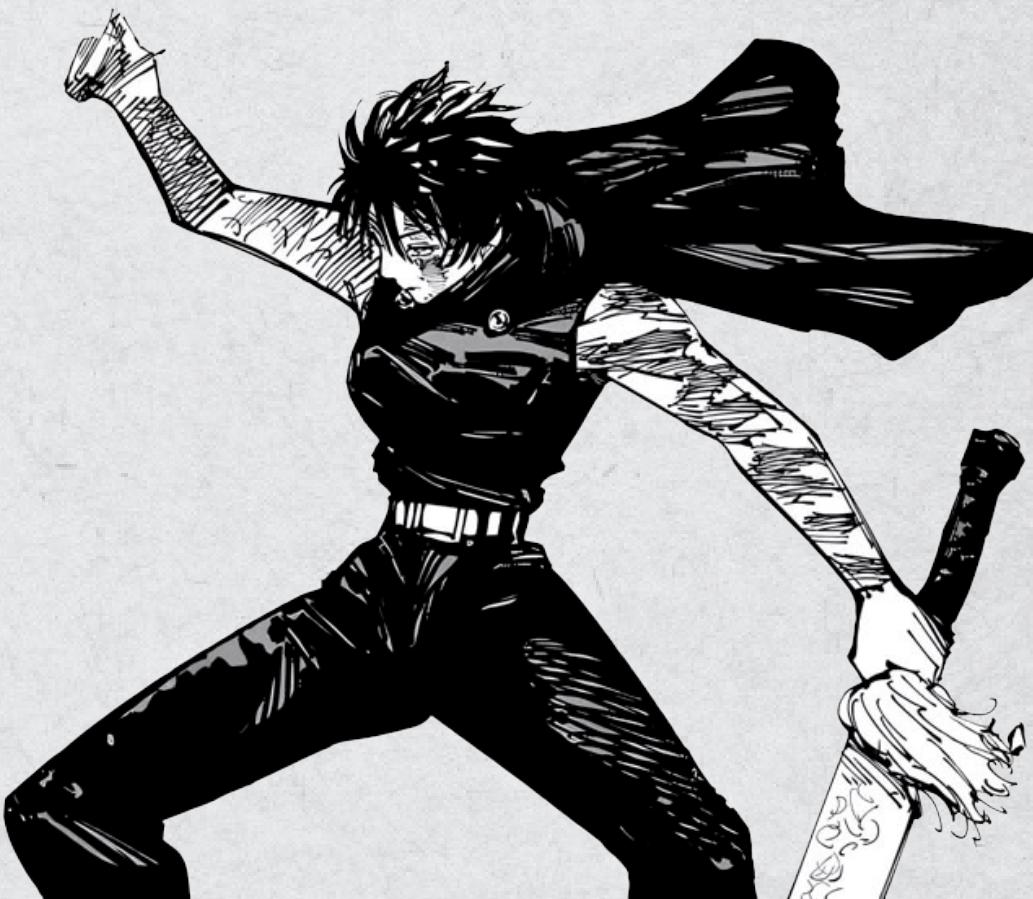
Nível da Técnica Marcial	Custo
<b>Nível 1</b>	2 Pontos de Estamina
<b>Nível 2</b>	5 Pontos de Estamina
<b>Nível 3</b>	8 Pontos de Estamina
<b>Nível 4</b>	12 Pontos de Estamina

Um restrinido começa com 2 técnicas marciais, e recebe mais uma nos níveis ímpares (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 e 19). Sempre que subir de nível pode alterar livremente.

Então, para criar suas Técnicas Marciais, considere o Fundamento Marcial e, também, os limites impostos pela falta de energia amaldiçoada. Considere as capacidades físicas, armas e recursos que o Restringido possua em seu arsenal. Alguns pontos gerais para se considerar são:

- Técnicas Marciais, de maneira geral, **não podem curar**. Existem poucas maneiras de um Restringido se recuperar embora, seguindo a mesma linha da habilidade de especialização Corpo de Aço, pode haver alguma recuperação de vida mais limitada e ligada ao corpo mais durável. Porém, de maneira geral, **priorize o ganho de pontos de vida temporários**.
- Técnicas Marciais envolverão **tipos de dano especiais apenas caso o Fundamento Marcial o permita** ou, através das ferramentas amaldiçoadas do Arsenal Amaldiçoado, elas possam ser integradas em uma técnica marcial.
- **Técnicas Marciais podem utilizar o guia "Criando Feitiços Auxiliares"** (p.215) como referência para seus valores e funcionamentos, com **exceção dos seguintes tipos: Aumento de Atributo e Bônus em Alcance Corpo a Corpo**.
- **Técnicas Marciais não podem utilizar de base o guia "Criando Feitiços Especiais**, não possuindo acesso às referências lá presentes, como a Invisibilidade ou Transformação.
- **Técnicas Marciais podem ser criadas como passivas**, exigindo uma redução nos seus Pontos de Estamina máximos igual ao dobro do nível da Técnica Marcial. Para definir os valores, pode-se utilizar como base as referências para Feitiços Passivos (p.235), havendo certa equivalência entre os níveis: uma Técnica Marcial passiva de nível 1 seria o mesmo de um Feitiço passivo de nível 1. Entretanto, **não é possível criar uma passiva que envolva Aumento de Atributo ou conceda ações adicionais para o Restringido**. Narrativamente, uma Técnica Marcial feita como passiva envolveria um aspecto do Fundamento ao qual o Restringido está constantemente se focando e dedicando em manter.

Além das referências acima, você encontrará tabelas e referências únicas para as Técnicas Marciais, trazendo bases únicas.



## TÉCNICAS MARCIAIS DE ATAQUE

Abaixo você encontrará referências específicas para criar Técnicas Marciais únicas, envolvendo principalmente ataques múltiplos e benefícios para serem aplicados neles. Quando criar uma Técnica Marcial de Ataque, ela terá um custo padrão de Ação Comum, podendo realizar uma quantidade específica de ataques, de acordo com a tabela.

A partir disso, você pode escolher um Efeito Adicional para ser aplicado, considerando o mesmo nível da Técnica Marcial. Entretanto, caso deseje aplicar mais de um Efeito Adicional, eles devem ser adaptados: *para cada efeito escolhido, após o primeiro, eles passam a ser considerados como um nível inferior.*

Por exemplo, uma Técnica Marcial de Ataque nível 2 poderia ter o efeito Bônus de Acerto e Dano Adicional do nível 1, ao invés de um único efeito do nível 2.

Vale notar que toda Técnica Marcial de Ataque permite que o Restringido realize ataques desarmados, com quaisquer armas ou, até mesmo, objetos comuns que possam ser utilizados como armas. **Além disso, uma Técnica Marcial de Ataque só pode ser utilizada uma vez por rodada.**

**Tabela de Número de Ataques**

Nível da Técnica Marcial	Número de Ataques
Nível 1	1 Ataque
Nível 2	2 Ataques
Nível 3	3 Ataques
Nível 4	4 Ataques

Acima você encontra o número de ataques que uma Técnica Marcial de Ataque realiza quando utilizada. Os valores consideram uma Ação Comum, sendo possível o modificar: caso transforme em uma Ação Completa, o número de ataques aumenta em 1; caso seja transformada em Ação Bônus, reduz-se a metade (*uma nível 1 não pode ser usada como Ação Bônus*).

Por padrão, não há outros meios de aumentar essa quantidade, sendo algo limitado à mudança de ação. A partir disso, escolha os efeitos adicionais que serão colocados na técnica marcial.

**Tabela de Bônus de Acerto**

Nível da Técnica Marcial	Bônus em Acerto
Nível 1	+1
Nível 2	+2
Nível 3	+3
Nível 4	+4

A tabela acima apresenta qual o bônus conferido em Jogadas de Ataque feitas durante a Técnica Marcial. Ele é aplicado em todos os ataques e, para cada Ataque que você escolha diminuir da sua Técnica Marcial, sem reduzir a ação, o bônus aumenta em +2.

Por exemplo, uma Técnica Marcial de Ataque nível 3 poderia ser reduzida para 1 ataque, em troca de +4 no teste de acerto.

## Tabela de Dano Adicional

Nível da Técnica Marcial	Dano Adicional
Nível 1	+4 de Dano
Nível 2	+8 de Dano
Nível 3	+12 de Dano
Nível 4	+16 de Dano

A tabela acima apresenta quanto de dano adicional cada um dos ataques realizados na Técnica Marcial irão causar. Ele é adicionado em todos os ataques e, para cada Ataque que você escolha diminuir da sua Técnica Marcial, sem reduzir a ação, o dano adicional é somado novamente.

Por exemplo, uma Técnica Marcial de Ataque nível 3 poderia ser reduzida para 1 ataque, em troca de causar 36 de dano adicional em um único golpe.

## Ignorar Redução de Dano

Nível da Técnica Marcial	Redução de Dano Ignorada
Nível 1	8 de RD Ignorada
Nível 2	12 de RD Ignorada
Nível 3	16 de RD Ignorada
Nível 4	20 de RD Ignorada

A tabela acima apresenta quanto de Redução de Dano geral é ignorada por cada um dos ataques realizados na Técnica Marcial. Ele é contabilizado em todos os ataques e, para cada Ataque que você escolha diminuir da sua Técnica Marcial, sem reduzir a ação, a RD ignorada aumenta em +3.

## Aplicar Condições

Ao escolher Aplicar Condições como um efeito para sua Técnica Marcial, você pode escolher uma Condição cujo nível é relativo a quantidade de ataques: *um ataque é equivalente a uma Condição Fraca, dois é equivalente a uma Média, três a uma Forte e quatro a uma Extrema*.

Quando criar a Técnica Marcial, então, você deve escolher uma Condição de cada nível até o maior que a Técnica permite e, após terminar os ataques, o alvo realiza um único TR e, em uma falha, ele recebe a condição equivalente a quantidade de ataques que você acertou.

Caso seja uma Ação Completa, realizando mais golpes que o normal, ainda é considerado o maior nível possível pela base da Técnica Marcial. Uma Técnica de nível 3 não poderia aplicar uma Extrema, mesmo dando 4 ataques.

Para cada Ataque que você escolha diminuir da sua Técnica Marcial, sem reduzir a ação, a quantidade de golpes necessários para a condição é reduzido em 1. Então, por exemplo, uma Técnica Marcial de nível 2 que realize um único ataque, teria a chance de aplicar diretamente uma condição média.

Se este efeito for colocado juntamente de outros efeitos, você reduz o nível máximo de condição em 1 para cada outro efeito (de Extrema para Forte, Forte para Média e assim por diante).

## **NOVO ESTILO DA SOMBRA**

---

O **Novo Estilo da Sombra** é o trunfo daqueles que não possuem uma técnica amaldiçoada, sendo disponibilizado quando um Sem Técnica atinge Nível 4. Embora o foco seja a modificação do Domínio Simples, o Novo Estilo da Sombra não se prende só nele, trabalhando com Aptidões Amaldiçoadas no geral.

Nesta seção, você encontrará uma referência e explicação de como o Novo Estilo da Sombra funciona dentro de jogo, **com sua aplicação sendo feita através das Técnicas de Estilo**, únicas de cada personagem.

Diferente dos Feitiços e Técnicas Marciais, as Técnicas de Estilo não são divididas por nível, possuindo um escalamento direcionado para o Nível de Aptidão em Domínio do usuário, sendo assim mais diretas e gerais com a capacidade do usuário.

## **TÉCNICAS DE ESTILO**

---

Possuindo um Funcionamento Básico fixo e aspecto mais expansivo, o Novo Estilo da Sombra parte diretamente para as Técnicas de Estilo, as quais envolvem modificações do Domínio Simples ou o uso de capacidades especiais, como a criação de uma lâmina a partir da energia amaldiçoada.

No 4º nível, ao receber o Domínio Simples, você recebe também duas Técnicas de Estilo. Uma Técnica de Estilo pode ser criada como uma modificação do Domínio Simples ou como uma Técnica de Estilo Especial, possuindo referências para ambos os tipos.

Nos níveis 7, 10, 13, 16 e 19 você recebe uma Técnica de Estilo adicional.

## **MODIFICAÇÕES DE DOMÍNIO SIMPLES**

---

Uma Técnica de Estilo que envolva a modificação do Domínio Simples pode ser ativada como uma Ação Livre quando o personagem ativar a aptidão Domínio Simples, utilizando a ação que ela exige por padrão.

Uma Técnica de Estilo deste tipo pode receber efeitos adicionais que seu personagem receberá enquanto o Domínio Simples modificado estiver ativo: **você pode selecionar uma quantidade de efeitos igual ao seu Nível de Aptidão em Domínio**. Certos efeitos poderão ser aplicados mais de uma vez ou serem considerados como mais de um, então é preciso se atentar a descrição de cada um.

Vale notar que, para o caso de um Efeito Único, deve haver certo sentido dentro das limitações do uso da energia sem envolver uma Técnica Inata. Pense em como o Domínio Simples e as aplicações fundamentais da feitiçaria podem ser moldadas e modificadas em prol de se adaptarem as necessidades do usuário. Exemplos são: *se tornar mais capaz de perceber a área afetada pelo Domínio Simples, com bônus em Percepção, ou transformar a área do seu Domínio Simples em terreno difícil.*



## Tabela de Efeitos para Modificação de Domínio Simples

Efeito	Descrição
<b>Ataque com Gatilho</b>	O Domínio Simples pode realizar um ataque por rodada como Ação Livre, ao atender um gatilho específico, como uma criatura inimigo adentrar na área do seu Domínio Simples. Este efeito pode ser colocado mais de uma vez, aumentando a quantidade de ataques.
<b>Aumento de Defesa</b>	O usuário do Domínio Simples recebe um aumento em sua Defesa igual a metade do seu Bônus de Treinamento, enquanto ele estiver ativo. Este efeito pode ser colocado mais uma vez, passando a conceder o Aumento de Defesa também para aliados dentro do Domínio Simples.
<b>Bônus de Acerto</b>	O usuário do Domínio Simples recebe um bônus igual a metade do seu Bônus de Treinamento em jogadas de ataque que realizar enquanto o Domínio Simples estiver ativo. Este efeito pode ser colocado mais vezes, aumentando o bônus.
<b>Dano Adicional</b>	Os ataques do usuário do Domínio Simples tem seu dano aumentado em 2 níveis enquanto ele estiver ativo. Este dano é considerado Durante Ataque e o efeito pode ser colocado mais de uma vez, aumentando +2 níveis para cada outra vez.
<b>Efeito Especial</b>	O Domínio Simples possui um efeito único, desenvolvido pelo Jogador e aprovado pelo Narrador. Exemplos seriam: <i>possuir alcance para ataques corpo a corpo igual a área do Domínio Simples ou poder manipular o tamanho do seu Domínio Simples.</i>

## TÉCNICAS DE ESTILO ESPECIAIS

Além da modificação do seu Domínio Simples, é possível criar Técnicas de Estilo que fujam disso, envolvendo o uso de Aptidões Amaldiçoadas ou efeitos únicos, como a Lua Nebulosa, que permite formar uma lâmina de energia completa a partir de uma quebrada, a qual também passaria a causar dano energético.

Para isso, pode-se inspirar na seção "Criando Feitiços Especiais" (p.229), embora seja necessário ter consciência do que pode ou não ser feito: *uma Técnica de Estilo não poderia criar um shikigami ou se tornar um Feitiço Golpeador*, por exemplo.

Além disso, respeite também a seção "Feitiços Inviáveis", encontrada na página 238. Na próxima página você encontrará uma explicação e ideias de como trabalhar com cada categoria de Aptidão Amaldiçoadas.

## **INCORPORANDO APTIDÕES AMALDIÇOADAS**

As Aptidões Amaldiçoadas devem ser levadas como um dos pontos principais a se incorporar nas Técnicas de Estilo Especiais. Cada uma das categorias pode ser utilizada de uma maneira mais específica:

- **Aptidões de Aura podem ter seus efeitos imbuídos no seu Domínio Simples**, como implementar Aura Anuladora para poder proteger aliados que estejam dentro dele, **amplificar e melhorar o funcionamento de aptidões**, como fazer com que sua Aura Macabra, fortalecida por uma Técnica de Estilo, também cause dano psíquico nas criaturas afetadas ou, até mesmo, haja uma simples **expansão do alcance das auras**.
- **Aptidões de Controle e Leitura podem ser trabalhadas para ter efeitos adicionais**, como uma Técnica de Estilo que adicione ao Canalizar em Golpe um aumento de alcance, estendendo o tamanho da lâmina com energia ou um novo efeito para Estímulo Muscular, como uma locomoção adicional.
- **Aptidões de Domínio podem trabalhar com o Revestimento de Domínio e Anular Técnica**, podendo misturar seus efeitos com de Domínio Simples ou utilizando de uma maneira exótica e criativa.
- **Aptidões de Barreira podem ser utilizadas para criar territórios e zonas** para si de maneira mais ágil e dinâmica, como incorporando a Cortina em seu Domínio Simples para desorientar um inimigo ou utilizando das Técnicas de Barreira para conceder um aspecto defensivo ao seu Domínio Simples.
- **Aptidões de Energia Reversa podem receber novos usos**, misturando-as com outros tipos de Aptidões, como criar uma interação da Liberação de Energia Reversa com Projetar Energia para aumentar seu alcance de ataque contra maldições, usando a Energia Reversa, ou colocando os efeitos de Cura em Grupo dentro da área do seu Domínio Simples.

As Aptidões Especiais não podem interagir de maneira direta com o Domínio Simples, visto que ele mesmo já é uma Aptidão Especial e as outras possuem funcionamentos distintos o suficiente para serem pouco modificáveis.

O que está listado acima são simplesmente exemplos, sendo que o ponto principal das Técnicas de Estilo Especiais é o uso da criatividade: caso tenha ideias únicas, converse com o Narrador e tente a desenvolver de maneira coerente, podendo também incluir Habilidades de Especialização, Talentos e usando outras mecânicas do jogo, como a Cobertura, Flanco etc.





# INVOCAÇÕES

As Invocações são criaturas ou construtos que são controlados pelos personagens, sendo uma parte essencial dos Controladores e um eventual auxílio para qualquer outro personagem. Neste capítulo, você encontrará todas as regras para controlar, criar e domar diferentes invocações.

Existem três tipos principais de invocações: Corpos Amaldiçoados, Maldições Domadas e Shikigamis. Cada um possui dinâmicas próprias e regras específicas que são aplicadas.

As **Marionetes** são objetos inanimados imbuídos com maldições e energia, o que confere uma “vida” e a capacidade de agir a eles. Normalmente, são construídos por feiticeiros para serem usados como invocações, auxiliando de diferentes maneiras.

As **Maldições Domadas** são espíritos amaldiçoados que foram subjugados e colocados sob comando de um feiticeiro, sendo obrigados a agir em prol do mesmo objetivo daquele que o dominou.

Os **Shikigamis** são seres feitos de energia amaldiçoada, os quais são conjurados e controlados por feiticeiros. Podem originar tanto de uma técnica inata quanto de talismãs confeccionados e capazes de os invocar quando queimados com energia.

## OBTENDO INVOCAS

Como mencionado, as Invocações são um recurso importante e fixo para o Controlador, enquanto é algo opcional para personagens de outras especializações. Por isso, o método para as obter é variável.

Caso seja um Controlador, **você inicia com duas Invocações no primeiro nível** e recebe mais uma a cada 3 níveis. Se não possuir nenhum nível de Controlador — ou deseje Invocações adicionais como um — eles devem ser criados durante um Interlúdio, construindo Corpos Amaldiçoados ou entalhando Talismãs, o que é detalhado no Dia-a-Dia Jujutsu (p.338).

Sempre que receber ou criar uma nova Invocação, você deve montar a ficha dela, seguindo um modelo específico e um guia para criação.

A outra alternativa, sendo mais complexa, envolve domar maldições encontradas durante as missões, com uma seção dedicada a isso no final do capítulo.

## CONTROLANDO INVOCAS

As Invocações são feitas para serem usadas em combate, auxiliando seu dono e influenciando no campo de batalha. Esta seção explica como as utilizar e controlar durante o jogo.

O primeiro passo é trazer suas Invocações ao campo, utilizando a ação Invocar (p.303). Por padrão, ela permite trazer duas Invocações ao combate.

Também é possível fazer o processo inverso: **durante o seu turno, você pode utilizar uma Ação Livre para Dissipar uma quantidade qualquer de Invocações** à sua escolha. Isso não pode ser feito na mesma rodada que você invocou elas.

Existe um limite de quantas Invocações um personagem pode manter em campo simultaneamente: **por padrão, você pode manter 1 Invocação em campo**; caso seja um Controlador, essa quantidade aumenta de acordo com a habilidade Treinamento em Controle.

A partir das Invocações em campo, você deve às comandar para agirem, visto que não são naturalmente capazes de ter independência e autonomia. As regras para isso são:

- Você pode utilizar uma **Ação Comum** para dar o comando de uma **Ação Complexa** para uma **Invocação**. Com uma **Ação Bônus**, você dá o comando de uma **Ação Simples**.
- **Invocações podem se mover como uma Ação Livre**, comandando todas para utilizarem seu Deslocamento. Vale lembrar que elas só podem, por padrão, mover-se uma vez por rodada.
- **Invocações possuem uma Reação própria**, com o dono delas podendo decidir que a utilizem quando um gatilho válido ocorrer. Elas recuperam uma Reação gasta no turno do dono.

A habilidade Treinamento em Controle permite que seus comandos sejam mais eficientes, realizando mais de uma Ação Complexa ou Simples como parte dele.

As Invocações se mantêm em campo até que sejam dissipadas voluntariamente pelo usuário ou retiradas de ação forçadamente por outra fonte, como um Feitiço ou recebendo danos suficientes.

Invocações em campo não possuem um valor de Atenção e apenas procuram algo ou alguém pelo usuário caso sejam comandados para isso, utilizando Percepção.

**Quando uma Invocação chega a 0 pontos de vida**, ela é dissipada ou desativada, possuindo detalhes sobre cada tipo:

- **Os Shikigamis são dissipados**, o que significa que já estavam entrando em uma área de risco, então são chamados de volta. Quando um shikigami é dissipado, ele pode ser invocado novamente no seu próximo turno.
- **Marionetes são desativadas**, o que significa que os danos causados a desgastou o suficiente para que ela se esgotasse e ficasse inativo. Quando uma Marionete é desativada, ele pode ser abastecido novamente no seu próximo turno.

Uma vez que seja dissipada ou desativada, a Invocação pode ser trazida de volta ao utilizar Invocar novamente, pagando seu custo outra vez.

Entretanto, **quando uma Invocação que já tenha sido desativada é invocada novamente**, ela retorna com metade dos seus pontos de vida máximos, **até que seja feito um descanso curto ou longo**.

Caso a Invocação seja dissipada voluntariamente, você pode optar por a retornar sem pagar o seu custo novamente, mas ela retornará com os mesmos pontos de vida que possuía quando dissipada.

Além disso, caso uma Invocação receba dano excedente superior ao seu máximo de vida, ela é exorcizada ou destruída:

- **Shikigamis são exorcizados**, o que significa que o dano foi tão massivo que não foi possível o chamar de volta a tempo. Quando um shikigami é exorcizado, ele deixa de existir permanentemente, sendo removido da lista de invocações do controlador.
- **Marionetes são destruídas**, o que significa que o dano não só a deixou descarregada, como também destruiu de vez a sua estrutura e o seu núcleo. Quando uma Marionete é destruída, ela se torna permanentemente inútil, sendo removida da lista de invocações do controlador.

Uma invocação exorcizada ou destruída não pode ser recuperada por métodos convencionais, sendo perdida permanentemente.

## CRIANDO HORDAS

Através da especialização de Controlador, é possível obter acesso a uma nova ação envolvendo suas invocações — *Criar Horda* — a qual fornece uma maneira inédita de utilizar seus recursos dentro de campo.

Você pode ter um limite de Hordas em campo igual a metade do seu limite de Invocações em campo e cada uma delas é contabilizada como uma Invocação para esse limite (*caso seu máximo de Invocações em campo seja 4, você poderia ter 2 Invocações e 2 Hordas*).

**Criar Horda é uma Ação de Invocar** e possui o seguinte efeito: quando criar uma Horda, você deve escolher uma Invocação sua para ser o líder da horda, a qual deve ser de primeiro grau ou inferior. Após feita essa escolha, você pode escolher Invocações adicionais como membros da horda, possuindo um limite igual ao seu máximo possível em campo, desconsiderando o líder. Os membros da horda não podem ser de um grau igual ou superior ao do líder dela.

Ao adicionar um membro a horda, o custo em PE dela aumenta em 1 PE caso seja de quarto grau, 2 PE caso seja de terceiro ou 3 PE caso seja de segundo grau.

Para cada membro colocado em uma horda, o líder da horda recebe os seguintes efeitos:

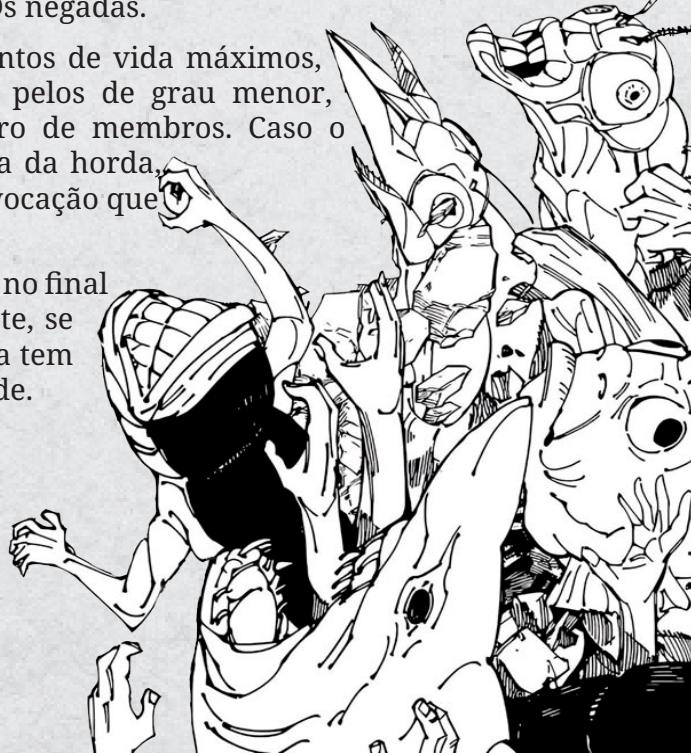
- Para cada membro colocado na horda, os pontos de vida atuais e máximas dela aumentam em um valor igual a metade da Invocação adicionada.
- A horda recebe aumento de efeito nas ações com base no número de membros. Siga o citado na ação.
- Para cada 2 membros colocados na horda, ela aumenta 1 categoria de tamanho. Entretanto, inimigos podem atravessar e ocupar o espaço ocupado por uma horda, recebendo o prejuízo de terreno difícil e sendo considerado flanqueado pela horda.
- Para cada 2 membros colocados na horda, os efeitos de Prejuízo por Múltiplos Ataques/Auxílios necessitam de 1 uso adicional para ser aplicados (*por exemplo, com 2 membros na Horda, recebe-se -3 em jogadas para cada duas ações de ataque, ao invés de para cada uma após a primeira*).

Outros valores, como o Deslocamento, e as ações/características consideram apenas as do líder da horda, o qual serve como base para ela.

Uma horda é considerada, dentro de combate, como uma única Invocação (ocupa um único espaço como criatura e é tratada como um alvo único). Caso uma Horda seja afetada por uma habilidade ou feitiço em área, ela é considerada como Fragilizada; caso seja afetada por uma habilidade ou feitiço com alvo único, ela recebe o nível do seu usuário em RD e não pode ter resistências e RDs negadas.

Quando uma horda chega a metade dos seus pontos de vida máximos, ela perde metade dos seus membros, iniciando pelos de grau menor, diminuindo todos os efeitos baseados no número de membros. Caso o dano que ela receba seja metade da vida máxima da horda, ultrapassando o limiar de metade da vida, toda Invocação que fosse ser dissipada é exorcizada.

Uma Horda só pode ser dissipada voluntariamente no final do combate. Caso seja dissipada durante o combate, se utilizar o líder da antiga horda em outra horda, ela tem seus pontos de vida máximos reduzidos pela metade.



# MONTANDO INVOCações

Conhecendo as regras para obter e controlar as Invocações, resta apenas aprofundar no como você pode montar uma delas, preenchendo a ficha e definindo suas características.

## INTERMEDIÁRIOS

Por padrão, toda Invocação é ligada a um Intermediário, o qual é necessário para que ela seja invocada e manipulada. Cada tipo possui um Intermediário diferente:

- **Shikigamis necessitam de Talismãs**, que são papéis que podem ser infundidos com energia amaldiçoada para trazer a invocação. Cada shikigami é atrelado a um talismã específico, o que é definido ao recebê-lo ou criá-lo, sendo necessário o possuir em mãos para os Invocar. Certas técnicas inatas permitem que a necessidade de Talismãs seja ignorada, substituindo-a apenas por movimentos ou sinais de mão, como é o caso da Dez Sombras.
- **Corpos Amaldiçoados são seus próprios Intermediários**, tomando a forma de dispositivos compactos que, quando imbuídos com energia amaldiçoada, são ativados e passam a ser operantes. Alternativamente, pode-se descrever narrativamente que seguem o seu usuário em um estado próximo à inatividade, operando com o mínimo de carga.

Todo Intermediário ocupa meio espaço no inventário de um personagem. Se um personagem ter seus talismãs ou dispositivos roubados, seria necessário os recuperar.

## CLASSIFICAÇÃO DAS INVOCações

O primeiro passo para montar uma Invocação é a escolha do seu grau, seguindo a mesma classificação de feiticeiros e maldições, indo de Quarto Grau até Grau Especial.

O Grau de uma Invocação irá afetar suas capacidades básicas, custo de uso e outros fatores, assim como podem se mostrar relevantes para algumas técnicas — como a Manipulação de Maldições — e para habilidades específicas.

Quando criar uma Invocação através de um Interlúdio, o grau dela é escolhido durante o processo de criar o talismã, seguindo regras próprias e dificuldades crescentes. Confira o capítulo Dia-a-Dia Jujutsu.

Porém, **caso você seja um Controlador**, sua capacidade é influenciada diretamente pelo seu nível, permitindo-o escolher qualquer grau ao qual tenha acesso quando receber ou criar uma nova Invocação:

Nível de Controlador	Graus de Invocação
Nível 1 a 4	Quarto Grau
Nível 5 a 8	Quarto e Terceiro Grau
Nível 9 a 12	Quarto, Terceiro e Segundo Grau
Nível 13 a 16	Quarto, Terceiro, Segundo e Primeiro Grau
Nível 17 ou superior	Quarto, Terceiro, Segundo, Primeiro e Grau Especial

As especificidades do como o Grau afeta são explicadas nas seções a seguir, através das tabelas e passos da criação.

Ao receber acesso a um novo grau, e subir de nível, você também pode escolher alterar o grau de invocações que já possua, atualizando a sua ficha de invocação. Entretanto, é um processo irreversível: uma vez que aumente uma invocação de grau, você não pode o abaixar novamente.

As especificidades do como o Grau afeta são explicadas nas seções a seguir, através das tabelas e passos da criação.

Ao receber acesso a um novo grau, e subir de nível, você também pode escolher alterar o grau de invocações que já possua, atualizando a sua ficha de invocação. Entretanto, é um processo irreversível: uma vez que aumente uma invocação de grau, você não pode o abaixar novamente.

O custo para trazer sua Invocação ao campo é definido de acordo com o grau, seguindo a tabela abaixo:

Nível de Controlador	Custo
Quarto Grau	2 Pontos de Energia
Terceiro Grau	4 Pontos de Energia
Segundo Grau	6 Pontos de Energia
Primeiro Grau	8 Pontos de Energia
Grau Especial	12 Pontos de Energia

Esse custo poderá ser influenciado durante a criação, realizando adições, assim como pode ser afetado por habilidades ou propriedades especiais.

## **PREENCHENDO A FICHA**

Após escolher o Grau da sua Invocação, é necessário a preencher através de escolhas, definindo seus atributos, perícias e criando ações ou características. Dentro da ficha de personagem, você encontrará uma área dedicada às Fichas de Invocação, possuindo as seguintes partes:

- **Atributos**, seguindo os seis mesmos atributos padrões de um personagem. Eles impactam outros valores e são somados em ataques ou testes.
- **Vida e Defesa**, medindo o quanto a Invocação é capaz de durar em batalha, juntamente do quanto difícil é acertá-la.
- **Deslocamento**, representando o quanto a invocação consegue se mover.
- **Perícias**, definindo aquelas que a Invocação é capaz de utilizar e os respectivos bônus de cada uma.
- **Ações**, que podem ser tomadas pela invocação ao serem comandadas, divididas em ações simples e complexas.
- **Características**, os aspectos passivos de uma invocação, sempre influenciando nela. Cada aspecto é definido de uma maneira específica. No decorrer desta seção, todas as informações necessárias estarão presentes.

## **DEFININDO OS ATRIBUTOS**

O primeiro passo é definir os atributos. Por padrão, **toda Invocação inicia com seus atributos em 8**, recebendo uma quantidade específica de pontos para distribuir entre eles, de acordo com a tabela abaixo:

Grau da Invocação	Pontos para Distribuir	Máximo de Atributo
<b>Quarto Grau</b>	10 Pontos	16
<b>Terceiro Grau</b>	15 Pontos	20
<b>Segundo Grau</b>	20 Pontos	24
<b>Primeiro Grau</b>	30 Pontos	26
<b>Grau Especial</b>	40 Pontos	30

Há também um valor máximo que a Invocação pode possuir em um mesmo atributo, de acordo com o grau, especificado também na tabela.

Além de aumentar os atributos, também é possível reduzi-los até um máximo de 6: ao reduzir um atributo, você recebe pontos adicionais igual ao valor subtraído. Então, caso reduza a Inteligência de 8 para 6, você receberia 2 pontos de atributo adicionais para distribuir.

## **VIDA E DEFESA**

Após definir os atributos, calcule os Pontos de Vida e a Defesa da sua Invocação, com cada um deles possuindo uma fórmula.

Para os Pontos de Vida, a fórmula utiliza o grau, a Constituição e o nível do seu usuário. Certas habilidades e características podem influenciar o valor.

Grau da Invocação	Pontos de Vida
<b>Quarto Grau</b>	$10 + \text{Metade do Valor de Constituição} + \text{Nível do Usuário}$
<b>Terceiro Grau</b>	$25 + \text{Metade do Valor de Constituição} + \text{Nível do Usuário}$
<b>Segundo Grau</b>	$40 + \text{Valor de Constituição} + \text{Nível do Usuário}$
<b>Primeiro Grau</b>	$60 + \text{Valor de Constituição} + 1.5x \text{ Nível do Usuário}$
<b>Grau Especial</b>	$80 + \text{Valor de Constituição} + 2x \text{ Nível do Usuário}$

Há também um valor máximo que a Invocação pode possuir em um mesmo atributo, de acordo com o grau, especificado também na tabela.

Para a Defesa, a fórmula utiliza o grau, a Destreza da Invocação e o nível do seu usuário. Certas habilidades e características podem aumentar o valor ou alterar o atributo utilizado no cálculo.

Grau da Invocação	Defesa
<b>Quarto Grau</b>	$10 + \text{Mod. de Destreza} + \text{Bônus de Treinamento do Usuário}$
<b>Terceiro Grau</b>	$12 + \text{Mod. de Destreza} + \text{Bônus de Treinamento do Usuário}$
<b>Segundo Grau</b>	$16 + \text{Mod. de Destreza} + \text{Bônus de Treinamento do Usuário}$
<b>Primeiro Grau</b>	$20 + \text{Mod. de Destreza} + \text{Bônus de Treinamento do Usuário}$
<b>Grau Especial</b>	$24 + \text{Mod. de Destreza} + \text{Bônus de Treinamento do Usuário}$

## **DESLOCAMENTO**

O Deslocamento, por sua vez, possui um valor padrão de **9 Metros de Deslocamento de Caminhada**, o qual pode ser aumentado por habilidades de Controlador e Características, assim como expandido para outros tipos através delas.

## **TREINAMENTOS E PERÍCIAS**

Embora as Invocações sejam, em sua maioria, seres mais simples e dependentes dos comandos de alguém, é possível fazer com que sejam treinadas em certas capacidades e perícias. Primeiramente, **defina uma Jogada de Ataque para ela ser treinada** (Corpo a Corpo ou a Distância) e um **Teste de Resistência para ser treinado**, com exceção de Integridade.

Após feitas essas escolhas, você pode selecionar uma quantidade de perícias comuns, como Acrobacia ou Atletismo, igual a **1 + metade do modificador de Inteligência ou Sabedoria** para ser treinado. Entretanto, por padrão, uma Invocação não pode ser treinada em Ofício.

Além do ganho padrão, uma Invocação se torna treinada em perícias adicionais conforme seu grau: **caso seja de Quarto ou Terceiro grau, recebe 1 perícia treinada; caso seja de Segundo ou Primeiro grau recebe 2 perícias treinadas e, caso seja Grau Especial, recebe 3 perícias treinadas**. Ao aumentar de grau, a Invocação recebe apenas a diferença: uma Invocação de Terceiro grau, ao se tornar de Segundo, receberia somente mais uma perícia treinada.

Quando se trata de perícias comuns, uma Invocação só pode realizar testes de maneira independente com aquelas nas quais é treinada, recebendo um comando do seu usuário. Caso não seja treinada, ela pode utilizar apenas a ação Ajudar, visto que possui acesso a todas as ações padrões do sistema.

No uso de ações normais, como Agarrar ou Derrubar, não é preciso que a Invocação seja treinada para poder realizar testes da perícia usada, como Atletismo.

Então, por exemplo, você poderia comandar uma Invocação a utilizar Percepção para procurar sozinha por algum objeto, desde que ela seja treinada na perícia. Entretanto, a limitação não estaria presente para comandar uma Invocação a Agarrar.

O cálculo para bônus de testes — seja Ataque, Teste de Resistência ou Perícia — de uma Invocação é:

$$\text{Bônus de Invocação} = \text{Modificador do Atributo Chave} + \text{Bônus de Treinamento do Usuário} + \text{Metade do Nível do Controlador}$$

Caso esteja utilizando uma perícia na qual a Invocação não seja treinada, o Bônus de Treinamento do usuário não é somado.

## AÇÕES E CARACTERÍSTICAS

As Ações e Características são o que deixam uma Invocação única, moldando suas capacidades ativas e passivas. A quantidade de Ações/Características que você pode colocar em uma Invocação depende do seu grau:

Grau da Invocação	Quantidades de Ações/Características
Quarto ou Terceiro Grau	2
Segundo ou Primeiro Grau	3
Grau Especial	4

A quantidade serve tanto para ações quanto características, sendo preciso distribuir. Uma Invocação de 4º Grau, por exemplo, poderia receber 1 ação e 1 característica ou 2 características.

A partir dessa quantidade, você pode aumentar com Habilidades de Controlador ou aumentando seu custo: **enquanto criando ou evoluindo uma Invocação, você pode adicionar uma quantidade de Ações/Características adicionais igual a 1 para cada grau.**

Logo, uma Invocação de 4º Grau poderia receber uma ação ou característica adicional, enquanto uma de grau especial poderia receber até 5 ações/características adicionais.

Como mencionado, há um aumento no custo de acordo com as escolhas:

- Uma Ação Simples ou Característica aumenta o custo da invocação em 1 ponto de energia amaldiçoada.
- Uma Ação Complexa aumenta o custo da invocação em 2 pontos de energia amaldiçoada.

Com isso, todas as informações básicas estão preenchidas e você consegue saber quantas ações e características você pode ter, restando apenas criá-las mecanicamente, o que é explicado em “Guia de Criação”.

## GUIA DE CRIAÇÃO

Sendo o aspecto único de cada Invocação, as Ações e Características influenciam como elas se portam dentro de jogo, sendo necessário não só ter a ideia e conceito, como criá-las mecanicamente, atribuindo números.

Primeiramente, iremos aprofundar no que cada um dos aspectos significa e a base que devem seguir.

## AÇÕES SIMPLES E COMPLEXAS

As Ações adicionam ou expandem nas maneiras que sua Invocação pode afetar os arredores, como ataques especiais, benefícios para aliados ou alterar o terreno. Existem dois tipos, com suas peculiaridades e peso:

- **Ações Simples** são aquelas que são básicas para a Invocação, exigindo pouco esforço e sendo feitas com agilidade. Considere como a Ação Bônus da Invocação, tendo também a limitação de não poder causar dano diretamente nem realizar cura. Exemplos de Ação Simples são: uma Invocação arqueira mirar, uma Invocação guardiã ajudar um aliado a se proteger ou uma Invocação baseada em um cão tentar distrair o inimigo.

- **Ações Complexas** envolvem a aplicação do potencial e capacidades da Invocação de maneira mais efetiva, possuindo uma maior força e impacto. Considere como a Ação Comum da Invocação, possuindo menores limitações. Exemplos de Ação Complexa são: uma Invocação golpear um inimigo, uma Invocação médica restaurar os pontos de vida de um aliado ou uma Invocação com canhões realizar um disparo explosivo em área.

Além das Ações que você criará e colocará na ficha dela, uma Invocação possui acesso a todas as ações comuns e bônus da Lista de Ações (p.302). Quando se trata de Reações, ela só pode utilizar as que sejam específicas da sua Ficha de Invocação.

## CARACTERÍSTICAS

As Características são aspectos passivos de uma Invocação, estando sempre em efeito para a fortalecer e expandir suas capacidades de maneira fixa. Veja como os traços inerentes de um shikigami ou modificações colocadas em uma marionete.

Não há muitas limitações sobre o que pode ser uma Característica, mas tenha em mente que não são equivalentes de uma técnica amaldiçoada, abordando aquilo que é natural para a Invocação.

Se você criou uma marionete que busque representar um cavaleiro, ela poderia ter Características que concedem Redução de Dano ou aumente a Defesa dele. Outros exemplos são um shikigami em forma de cachorro ter bônus em testes de Percepção com seu olfato ou uma marionete feita para combate em grupo receber um bônus em ataques realizados enquanto houver um aliado adjacente.

## CRIANDO AÇÕES

Quando for criar ações, você pode as encaixar dentro de dois tipos principais: Ações de Ataque e Ações de Auxílio.

## MONTANDO AÇÕES DE ATAQUE

As Ações de Ataque são todas aquelas que possuem a intenção de ferir outras criaturas, golpeando-as de diferentes maneiras. **Obrigatoriamente, uma Ação de Ataque deve ser uma Ação Complexa.** Existem dois tipos de Ações de Ataque:

- **Jogadas de Ataque**, as quais irão exigir uma rolagem de um dos dois tipos (Corpo a Corpo ou a Distância) para tentar acertar, com o resultado sendo comparado a Defesa do alvo. Uma Invocação pode utilizar tanto Força quanto Destreza em Jogadas de Ataque, necessitando de uma característica para utilizar outros.
- **Testes de Resistência**, forcingando todo inimigo a realizar um TR para evitar ou reduzir os danos e efeitos do ataque. A CD padrão é  $10 + \text{Metade do Nível do Usuário}$  (mínimo 1) + Modificador do Atributo da Invocação relevante e você deve, também, escolher qual TR será feito, com exceção de Integridade.

Cada uma possui suas próprias vantagens, com as Jogadas de Ataque possuindo um dano superior enquanto os Testes de Resistência são mais fracos, mas garantem um mínimo de dano.

O dano é definido de acordo com o tipo, através de tabelas específicas para cada um. Por padrão, os valores consideram Ataques a Distância, aumentando caso sejam transformados em Corpo a Corpo.

Você deve escolher um tipo de dano para ser causado no ataque, podendo escolher qualquer tipo exceto Energia Reversa e Dano na Alma.

### Tabela de Dano para Ações Complexas – Alvo Único

Rolagem de Ataque		
Grau da Invocação	Dano	Bônus em Dano
<b>Quarto Grau</b>	1d12	Mod. de Atributo
<b>Terceiro Grau</b>	1d12 + 1d6	Mod. de Atributo
<b>Segundo Grau</b>	2d12	Mod. de Atributo
<b>Primeiro Grau</b>	2d12 + 1d6	Mod. de Atributo
<b>Grau Especial</b>	3d12	2 x Mod. de Atributo
Teste de Resistência		
<b>Quarto Grau</b>	1d8	Mod. de Atributo
<b>Terceiro Grau</b>	1d12	Mod. de Atributo
<b>Segundo Grau</b>	1d12 + 1d6	Mod. de Atributo
<b>Primeiro Grau</b>	2d12	Mod. de Atributo
<b>Grau Especial</b>	2d12 + 1d6	2 x Mod. de Atributo

A tabela acima define o dano para um ataque que tenha um único alvo e, como mencionado, é o dano para um Ataque a Distância, cujo alcance também deve ser definido, possuindo uma tabela própria.

Caso transforme o ataque em Corpo a Corpo, aumente o dano da tabela em 3 níveis.

### Tabela de Dano para Ações Complexas – Alvos Múltiplos/Área

Alvos Múltiplos		
Grau da Invocação	Dano	Bônus em Dano
<b>Terceiro Grau</b>	1d10	Mod. de Atributo
<b>Segundo Grau</b>	1d12	Mod. de Atributo
<b>Primeiro Grau</b>	1d12 + 1d6	Mod. de Atributo
<b>Grau Especial</b>	2d12	2 x Mod. de Atributo
Área		
<b>Terceiro Grau</b>	1d8	Mod. de Atributo
<b>Segundo Grau</b>	1d10	Mod. de Atributo
<b>Primeiro Grau</b>	1d12	Mod. de Atributo
<b>Grau Especial</b>	1d12 + 1d8	2 x Mod. de Atributo

A tabela acima apresenta o dano que uma ação de ataque pode causar caso seja de alvo múltiplos — permitindo-o escolher uma quantidade qualquer de alvos dentro do alcance — ou em área, afetando todo um espaço específico, de acordo com a Tabela de Área.

### Tabela de Alcance

Grau da Invocação	Alcance
Quarto Grau	6 Metros
Terceiro Grau	9 Metros
Segundo Grau	15 Metros
Primeiro Grau	21 Metros
Grau Especial	30 Metros

Caso sua Ação de Ataque seja a distância, o alcance padrão dela deve seguir a tabela acima.

### Tabela de Área

Grau da Invocação	Área
Terceiro Grau	3 Metros
Segundo Grau	4,5 Metros
Primeiro Grau	6 Metros
Grau Especial	7,5 Metros

Caso sua ação de ataque seja em área, você deve escolher qual formato será usado para ela (linha, quadrado, cone etc.) e, quando usá-la, ela afetará todas as criaturas dentro dessa área a partir de um ponto escolhido, o qual deve estar dentro do alcance do ataque.

Se a área for em linha, ela é dobrada.

### **BENEFÍCIO EM DANO POR HORDA**

Caso seja uma Horda, aumenta o nível de dano em 1 para cada membro na Horda, dobrando o aumento caso seja um membro de Grau 2.

## MONTANDO AÇÕES DE AUXÍLIO

As Ações de Auxílio fornecem suporte para a própria Invocação ou outras criaturas, como o aumento de defesa, redução de dano ou dano adicional em um próximo ataque.

Quando criar uma ação de auxílio, **você deve escolher se ela pode afetar a Invocação ou Aliados**, limitando-se a um deles, por padrão.

Certas ações podem ser feitas tanto como uma Ação Simples quanto Ação Complexa, possuindo especificações sobre o impacto dessa escolha. Enquanto algumas, como as de Cura, são limitadas à Ação Complexa.

A seguir, você encontra os valores que uma ação de auxílio pode conceder, considerando que ela faça apenas o que está especificado.

**Tabela de Cura para Ações Complexas**

Alvo Único		
Grau da Invocação	Cura	Bônus em Cura
Quarto Grau	1d4	Mod. de Atributo
Terceiro Grau	1d8	Mod. de Atributo
Segundo Grau	1d12	Mod. de Atributo
Primeiro Grau	1d12 + 1d8	Mod. de Atributo
Grau Especial	2d12 + 1d6	2 x Mod. de Atributo

Alvos Múltiplos		
Grau da Invocação	Cura	Bônus em Cura
Terceiro Grau	1d4	Mod. de Atributo
Segundo Grau	1d6	Mod. de Atributo
Primeiro Grau	1d8	Mod. de Atributo
Grau Especial	1d12 + 1d4	2 x Mod. de Atributo

A tabela acima possui os valores que uma ação de cura pode recuperar. Entretanto, caso o usuário não possua Energia Reversa ou a Invocação não possua essa capacidade por si só, como o Cervo Circular, a ação concede Pontos de Vida Temporários ao invés de recuperar os PVs atuais.

A ação possui um alcance igual ao da tabela para Ações Ofensivas, e segue as mesmas regras para Alvos Múltiplos, permitindo escolher diversas criaturas dentro do alcance. Uma Invocação pode somar seu modificador de Sabedoria ou Presença ao total, sendo uma escolha permanente ao criá-la.

Caso faça com que a ação recupere PVs, ela obrigatoriamente possuirá um custo de 2 PE para ser usada.

**Caso seja uma Horda:** Aumenta o nível dos dados de cura em 1 para cada membro na Horda, dobrando o aumento caso seja um membro de Grau 2.

**Tabela de Bônus de Defesa**

Grau da Invocação	Bônus em Defesa
Quarto Grau	+1 DEF
Terceiro Grau	+2 DEF
Segundo Grau	+3 DEF
Primeiro Grau	+4 DEF
Grau Especial	+5 DEF

A tabela apresenta o quanto de bônus em Defesa uma ação de auxílio pode conceder a um aliado. Uma ação deste tipo, por padrão, possui alcance corpo a corpo, exigindo uma característica para que seu alcance possa ser maior. O bônus concedido dura 1 rodada.

Os valores na tabela representam o bônus que uma Ação Simples pode conceder. Caso transforme em uma Ação Complexa, esse valor é aumentado em 1,5 vezes (uma Terceiro Grau concederia 3 ao invés de 2).

**Caso seja uma Horda:** Aumenta em 1 para cada 2 Membros na Horda de Grau 2.

**Prejuízo por Múltiplos Auxílios:** -1 para cada uso repetido na rodada, podendo chegar até 0.

**Tabela de Bônus de Acerto**

Grau da Invocação	Bônus em Acerto
Quarto Grau	+1
Terceiro Grau	+2
Segundo Grau	+3
Primeiro Grau	+4
Grau Especial	+5

A tabela apresenta o quanto de bônus em jogada de ataque uma ação de auxílio pode conceder a um aliado. Uma ação deste tipo, por padrão, possui alcance corpo a corpo, exigindo uma característica para que seu alcance possa ser maior. O bônus concedido é efetivo durante o próximo ataque da criatura afetada.

Os valores na tabela representam o bônus que uma Ação Simples pode conceder. Caso transforme em uma Ação Complexa, esse valor é aumentado em 1,5 vezes (uma Terceiro Grau concederia 3 ao invés de 2).

**Caso seja uma Horda:** Aumenta em 1 para cada 2 Membros na Horda de Grau 2.

**Prejuízo por Múltiplos Auxílios:** -1 para cada uso repetido na rodada, podendo chegar até 0.

## Tabela de Dano Adicional

Grau da Invocação	Bônus em Acerto
<b>Quarto Grau</b>	1d6 de Dano Adicional
<b>Terceiro Grau</b>	1d10 de Dano Adicional
<b>Segundo Grau</b>	2d6 de Dano Adicional
<b>Primeiro Grau</b>	2d8 de Dano Adicional
<b>Grau Especial</b>	2d12 de Dano Adicional

A tabela apresenta o quanto de dano adicional uma ação de auxílio pode conceder a um aliado. Uma ação deste tipo, por padrão, possui alcance corpo a corpo, exigindo uma característica para que seu alcance possa ser maior. O bônus concedido é efetivo durante o próximo ataque da criatura afetada.

Os valores na tabela representam o bônus que uma Ação Simples pode conceder. Caso transforme em uma Ação Complexa, aumente o dano adicional em 3 níveis.

**Caso seja uma Horda:** Aumenta em 1 nível de dano para cada 2 membros na Horda.

**Prejuízo por Múltiplos Auxílios:** -2 níveis para cada uso repetido na rodada, podendo chegar até 1d4.

## Tabela de Redução de Dano

Grau da Invocação	Redução de Dano
<b>Quarto Grau</b>	2 de RD
<b>Terceiro Grau</b>	4 de RD
<b>Segundo Grau</b>	6 de RD
<b>Primeiro Grau</b>	8 de RD
<b>Grau Especial</b>	10 de RD

A tabela apresenta o quanto de Redução de Dano uma ação de auxílio pode conceder a um aliado. Uma ação deste tipo, por padrão, possui alcance corpo a corpo, exigindo uma característica para que seu alcance possa ser maior. O bônus concedido dura 1 rodada.

A Redução de Dano é específica para um único tipo de dano. Para cada outro tipo de dano que você adicione, o valor é reduzido em 2.

Os valores na tabela representam o bônus que uma Ação Simples pode conceder. Caso transforme em uma Ação Complexa, esse valor é aumentado em 1,5 vezes (uma Terceiro Grau concederia 6 ao invés de 4).

**Caso seja uma Horda:** Aumenta em 1 para cada membro na Horda.

**Prejuízo por Múltiplos Auxílios:** -1 para cada uso repetido na rodada, podendo chegar até 0.

## **PREJUÍZO POR MÚLTIPLOS AUXÍLIOS**

---

Forçar uma Invocação a realizar as mesmas ações em sequência prejudica a qualidade delas, trazendo um prejuízo por múltiplos auxílios dentro de uma mesma rodada.

Para cada Ação de Auxílio após a primeira que uma Invocação realizar, na mesma rodada, ela recebe um prejuízo, o qual é especificado na descrição da tabela de referência do benefício que ela concede.

Dentro das fichas de Invocação, deve-se sempre especificar o prejuízo por múltiplos auxílios, assim facilitando o entendimento durante o combate.

Vale notar que este prejuízo é individual para cada Invocação em campo, trazendo uma vantagem para possuir uma quantidade maior delas.

## **AÇÕES COM CUSTO**

---

É possível adicionar um custo a uma ação de uma Invocação, potencializando-a ainda mais e concedendo um aspecto especial para ela. Quando for criar uma Ação para uma Invocação, você pode escolher a transformar em uma Ação com Custo.

Uma Invocação só pode utilizar uma Ação com Custo por rodada e ela sempre deve gastar no mínimo 1 PE e um máximo igual a 2 por Grau da Invocação (2PE para Quarto Grau, 4PE para Terceiro Grau e assim em diante). Certos efeitos podem até mesmo conceder um tempo de recarga maior para elas. Além disso, há uma limitação em quantas Ações com Custo uma Invocação pode ter: *uma Invocação de Quarto/Terceiro Grau pode ter apenas 1 Ação com Custo; uma de Segundo/Primeiro Grau pode ter 2 e uma de Grau Especial pode ter 3.*

Uma Ação com Custo deve sempre custar pelo menos uma Ação Complexa.

Para criar uma Ação com Custo, usa-se como base as capacidades comuns das ações de uma Invocação, mas expandindo a partir disso.

## **REFERÊNCIAS PARA AÇÕES COM CUSTO**

---

De acordo com o custo colocado na Ação com Custo, benefícios podem ser colocados conforme a tabela abaixo:

Benefício	Efeito
<b>Aumento de Alcance</b>	Para cada PE, a ação tem seu alcance aumentado em 6 metros.
<b>Aumento de Área</b>	Para cada PE, a ação tem sua área aumentada em 3 metros.
<b>Aumento de Dano/Cura</b>	Por 1 PE, o valor de dano ou cura da ação aumenta em 2 níveis.
<b>Bônus em Acerto ou CD</b>	Para cada PE, a ação recebe um bônus de +1 na jogada de ataque ou na CD para resistir a ela.
<b>Causar Condição</b>	Este efeito pode ser aplicado em uma Ação de Ataque, fazendo com que o alvo receba uma Condição por 1 rodada caso o ataque acerte ou ele falhe no TR. O custo é baseado no nível da Condição: 2 para Fraca, 4 para Média e 6 para Forte.

## **CRIANDO CARACTERÍSTICAS**

---

Criar Características para uma Invocação é parte do processo de definir os aspectos passivos e inerentes dela. Existe uma infinidade de características que você pode criar então, para tornar o processo possível, esta seção apresenta tabelas e referências para certas coisas e uma lista do que se deve evitar em uma característica — limitações que buscam balancear.

Além disso, tenha em mente que não é possível criar mais de uma característica com o mesmo efeito, impossibilitando o acúmulo deles. Duas características que concedam um aumento de Defesa não funcionam juntas, sendo limitada a apenas uma.

Você pode encontrar uma breve lista de Características no final deste capítulo, servindo como base, assim como existe uma lista maior no livro Enciclopédia Amaldiçoada, aprofundando na criação delas.

## **LIMITAÇÕES NA CRIAÇÃO DE CARACTERÍSTICAS**

---

Para uma criação equilibrada de Características, considere que:

- Uma característica não pode garantir ações, de nenhum tipo, para a invocação.
- A não ser que seja uma maldição domada ou um shikigami de técnica, ela não pode garantir imunidades a tipos de dano. Shikigamis de Técnica ainda precisam de um sentido, na própria técnica, para se tornarem imunes a um tipo de dano.
- Características não podem garantir dados extras.
- A não ser que seja uma maldição domada, a característica não pode ser uma aptidão.
- Características não podem dar habilidades de especialização ou características que funcionem como habilidades de especialização.
- A não ser que seja uma maldição domada, a característica não pode garantir uma técnica inata diferente
- Características não podem reduzir ações complexas para simples
- Características não podem conceder movimento teleporte.

## REFERÊNCIAS PARA CARACTERÍSTICAS

Abaixo você encontrará uma lista de tabelas com o que uma Característica pode fornecer. Os valores consideram que o único bônus da característica é o que está listado e, conforme o Grau da Invocação aumenta, os valores também se tornam maiores.

**Tabela de Aumento de Vida**

Grau da Invocação	Quantidade de Vida Adicional
Quarto Grau	5 Pontos de Vida
Terceiro Grau	10 Pontos de Vida
Segundo Grau	15 Pontos de Vida
Primeiro Grau	20 Pontos de Vida
Grau Especial	30 Pontos de Vida

A tabela acima apresenta o quanto uma Característica pode aumentar os Pontos de Vida Máximos de uma Invocação.

**Tabela de Bônus em Teste**

Grau da Invocação	Bônus em Teste
Quarto Grau	+2 de Bônus
Terceiro Grau	+4 de Bônus
Segundo Grau	+6 de Bônus
Primeiro Grau	+8 de Bônus
Grau Especial	+10 de Bônus

A tabela acima apresenta o quanto uma Característica pode conceder de bônus fixo em um teste específico. Caso seja uma Perícia, o bônus é aplicado por completo.

Caso seja em Jogadas de Ataque ou Testes de Resistência, o bônus é reduzido pela metade, assim como é necessário um gatilho específico. Para ataques, por exemplo, pode ser necessário possuir outro aliado adjacente ao alvo para aplicar ou estar em terreno elevado.

**Tabela de Redução de Dano**

Grau da Invocação	Redução de Dano
Quarto Grau	2 de RD
Terceiro Grau	4 de RD
Segundo Grau	6 de RD
Primeiro Grau	8 de RD
Grau Especial	12 de RD

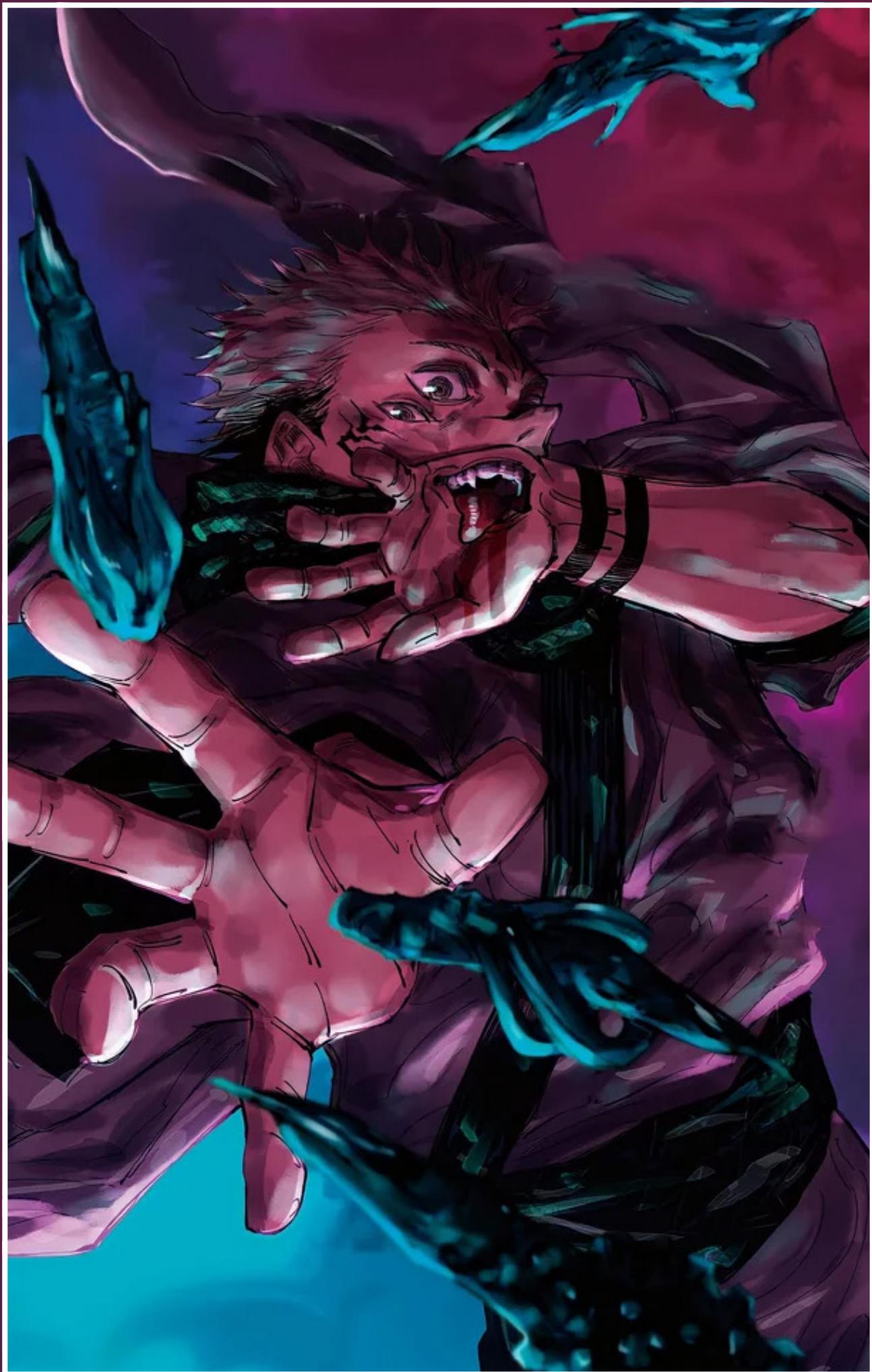
A tabela acima apresenta quanta Redução de Dano uma Característica pode conceder a uma Invocação. A RD da característica é aplicada contra apenas um tipo de dano, escolhido durante sua criação.

Para poder ganhar RD a outros tipos, é preciso criar mais Características, embora seja impossível acumular RD ao mesmo tipo.

**Tabela de Tamanho**

Grau da Invocação	Tamanho Mínimo/Máximo
<b>Quarto Grau</b>	Médio/Grande
<b>Terceiro Grau</b>	Médio/Grande
<b>Segundo Grau</b>	Pequeno/Enorme
<b>Primeiro Grau</b>	Pequeno/Enorme
<b>Grau Especial</b>	Minúsculo/Colossal

A tabela acima apresenta o mínimo e máximo de tamanho que um Shikigami pode ter com uma característica, recebendo acesso a todos os tamanhos entre o mínimo e máximo para receber na característica.



# TESTES E PERÍCIAS

Agora que a criação de personagens está praticamente completa, resta começar a entender sobre as regras básicas para jogar Feiticeiros & Maldições, conhecendo os diferentes valores, modificadores e testes.

Neste capítulo você encontrará uma explicação sobre os diferentes testes, modificadores de atributos, o bônus de treinamento, os testes de resistência, perícias e mais informações essenciais para jogar.

## JOGANDO E INTERPRETANDO

Feiticeiros & Maldições é um jogo de interpretação, conduzido por um Narrador e complementado pelas interações dos Jogadores, reunindo todos para que uma história seja criada e contada.

De início, o Narrador deve descrever a cena atual e introduzir aos jogadores o ambiente e cenário. Uma vez descrito, os Jogadores decidem o que querem fazer, dizendo como irão interagir com o mundo ao seu redor.

Em momentos de exploração, essas ações podem ser ir até uma loja específica, buscar por contatos ou explorar a natureza. Em combates, podem ser ataques, movimentos ou o uso de habilidades especiais.

Porém, se o resultado de todas as ações fosse certo e sem obstáculos ou disputas, não haveria necessidade para as regras e fichas de personagem, as quais devem vir à tona nos momentos certos.

De maneira geral, **priorize a narrativa e a ficção**, descrevendo o que você deseja fazer primeiro e, se possível, resolvendo diretamente com o apoio do Narrador, movendo a história a frente.

Um personagem não precisa realizar testes para saber se consegue escalar uma montanha enquanto está em uma situação tranquila, sem pressão e sem risco. Mas, se houvesse riscos e possíveis consequências importantes ao falhar ou suceder, como falhar em fugir de inimigos, um teste seria feito e o resultado seria a base para o Narrador, agindo como o juiz, definir o que acontecerá.

O mais importante é: **não deixe a história parar**, com toda ação dos jogadores gerando uma reação do mundo — neste caso, o Narrador — para que algo aconteça. Assim, você tem o seguinte ciclo:

1. **O Narrador estabelece a cena**, descrevendo o ambiente, especificando detalhes relevantes, realizando perguntas (onde seu personagem estaria? o que ele faz?) e destacando pontos de interesse. Normalmente, um Narrador terminará essa etapa com uma pergunta: “O que vocês fazem?”
2. **Os Jogadores dizem o que desejam fazer**, definindo como vão interagir com o cenário e ambiente.
3. **As ações são resolvidas pelo Narrador e Jogador em conjunto**, trazendo resultados e consequências. Em certos casos, será necessário o uso de testes ou mecânicas nesta etapa.
4. **O primeiro passo é repetido, atualizando a situação com base no resultado da etapa 3**, permitindo que os jogadores continuem agindo enquanto o mundo reage.

Seguindo esse ciclo, você tem uma cena, que juntas compõem uma sessão de jogo, a qual faz parte de uma campanha e, eventualmente, contará uma grande história.

# OS TESTES

Em situações específicas, um personagem terá de superar obstáculos e colocar suas habilidades à prova e, neste momento, é realizado um Teste. Durante o jogo, tanto os Jogadores quanto o Narrador incluem os testes nas cenas, os quais são divididos em três tipos principais, mas seguem uma estrutura básica comum:

1. Role um d20 e aplique todos os bônus e modificadores aplicáveis.
2. Calcule o resultado total do teste.
3. Compare o resultado com a Classe de Dificuldade (CD) do teste.
4. O grau de sucesso e resultado são definidos.

Os três tipos considerados principais são: **Testes de Perícia**, **Testes de Resistência** e **Jogadas de Ataque**. Cada um deles apresenta suas peculiaridades, assim como uma CD variável e, no decorrer do capítulo, você entenderá os detalhes deles.

## QUANDO USAR OS TESTES

Para definir quando é necessário ou não um teste, o Narrador deve considerar certos aspectos da ação que o Jogador deseja realizar. Isso pode ser feito através das seguintes perguntas:

**É algo complexo de ser feito?**

**Um sucesso ou falha trará consequências sérias?**

**As habilidades do personagem estão sendo testadas ao limite ou sob grande pressão?**

**Há algo ou alguém se opondo ou resistindo a ação do personagem?**

Caso nenhuma delas seja respondida com “sim”, pode-se considerar que não é necessário fazer um teste, apenas dando sequência à história.



# MODIFICADORES DE ATRIBUTO

Todos os atributos possuem um valor, decidido durante a criação de personagens. O valor de um atributo define o quanto bom e desenvolvido um personagem é naquele aspecto específico, seja possuir uma grande força, uma destreza excelente ou uma presença especial.

O valor 10 é a média, e representa o padrão de um atributo, estando dentro do comum. Valores inferiores a 10 começam a representar um déficit naquele aspecto, enquanto valores maiores significam uma maior aptidão, desenvolvimento e qualidade.

**O valor máximo natural dos atributos é 20.** Porém, este máximo pode ser superado através de certas habilidades, talentos ou características de origens, como o Desenvolvimento Inesperado da origem derivado.

É a partir do valor de um atributo que você obtém o seu modificador, que é mais comumente usado, sendo aplicado, por exemplo, no cálculo das perícias, bônus no dano e em certas habilidades.

VALOR	MODIFICADOR	VALOR	MODIFICADOR
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Por padrão, mesmo com habilidades que superam o máximo natural de atributo, é impossível superar um valor de 30, sendo este o ápice daquele atributo.

## TESTES DE PERÍCIA

Existem várias perícias, as quais medem diferentes habilidades de um personagem, como o Atletismo, a Medicina ou o Conhecimento sobre tópicos específicos. Ao realizar uma atividade que dependa dessa habilidade, cujo sucesso não é certo, **realiza-se um teste de perícia**.

Um teste de perícia soma metade do seu nível de personagem e o modificador do atributo relevante para ela, o qual é especificado na Lista de Perícias.

Durante a criação de personagem, você se tornará treinado em certas perícias, indicando que seu personagem praticou e refinou aquela habilidade, permitindo-o somar nela o seu **Bônus de Treinamento**, além dos valores comuns.

O bônus usado em um teste de perícia segue a fórmula:

$$\text{Bônus de Perícia} = \text{Modificador do Atributo Chave da Perícia} + \text{Metade do Nível do Personagem} + \text{Bônus de Treinamento (se treinado)} + \text{Outros Bônus}$$

Além de ser treinado, é possível se tornar mestre em uma perícia — um nível ainda superior de proficiência — para aumentar seu bônus. Caso seja mestre, você aumenta o bônus recebido em um valor igual a metade do seu bônus de treinamento (efetivamente somando 1,5x dele).

Por exemplo, com um bônus de treinamento +2, recebe-se +3 caso seja mestre na perícia. Ao realizar um teste de perícia, normalmente, a CD será definida pelo Narrador. Entretanto, para ter uma média e estimativa, use a tabela abaixo:

Porém, é possível que o teste já possua uma CD pré-definida, seguindo alguma fórmula, como é comum em testes para criar itens ou utilizar ferramentas. Além disso, certas tarefas podem ser fáceis o suficiente para nem sequer exigir um teste, evitando a necessidade de continuar realizando testes para ações mais simples.

DIFÍCULDADE DA TAREFA	CD BASE
Fácil	10
Média	15
Difícil	20
Muito Difícil	30
Lendário	40
Quase Impossível	50

## **JOGADAS DE ATAQUE**

A ação de Atacar, junto de outras instâncias de ataque, exigem um teste chamado **Jogada de Ataque**. Possuem uma variedade de formas e costumam variar com base na arma usada, embora seja possível categorizar em três tipos principais: **ataque corpo-a-corpo, ataque a distância e ataque de técnica**.

As **jogadas de ataque corpo a corpo** usam, por padrão, Força como modificador de atributo. Caso esteja manejando uma arma com o traço Fineza, você pode escolher usar Destreza no lugar de Força.

**Ataque Corpo a Corpo** = d20 + modificador de Força (ou Destreza, caso tenha o traço Fineza) + metade do nível do personagem + bônus de treinamento (se treinado) + outros bônus – penalidades

As **jogadas de ataque a distância** usam, por padrão, Destreza como modificador de atributo.

**Ataque a Distância** = d20 + modificador de Destreza + metade do nível do personagem + bônus de treinamento (se treinado) + outros bônus – penalidades

As **jogadas de ataque amaldiçoadas** usam um modificador de atributo definido com base no personagem e seu foco no uso do jujutsu (veja Criação de Personagem na página 24).

**Ataque Amaldiçoado** = d20 + modificador de Atributo + metade do nível do personagem + bônus de treinamento (você é sempre treinado) + outros bônus – penalidades

Para poder aplicar seu bônus de treinamento, é necessário ser treinado com a arma que estiver manejando.

Sabendo o tipo de ataque que será realizado, você determina um alvo e realiza a rolagem, fazendo uma comparação entre **o resultado da sua jogada e a Defesa do alvo**. Caso o resultado final da sua jogada seja **igual ou superior ao valor de Defesa, você acerta o ataque** e irá realizar a Rolagem de Dano (veja página 307). Outros bônus são conferidos por talentos, habilidades de classe e outros, assim como podem ocorrer alterações nos atributos utilizados.

# TESTES DE RESISTÊNCIA

Testes de Resistência são o terceiro tipo, medindo a capacidade de resistir a algum efeito nocivo imposto sobre o personagem. São divididas em quatro: **Astúcia, Fortitude, Integridade, Reflexos e Vontade.**

O Teste de Resistência de Astúcia mede a capacidade de resistir a sobrecarga de informações e raciocinar rapidamente para defender sua mente.

**Teste de Resistência de Astúcia** = d20 + modificador de Inteligência + metade do nível do personagem + bônus de treinamento (se treinado) + outros bônus

O Teste de Resistência de Fortitude permite resistir a efeitos que busquem afetar e debilitar o corpo.

**Teste de Resistência de Fortitude** = d20 + modificador de Constituição + metade do nível do personagem + bônus de treinamento (se treinado) + outros bônus

O Teste de Resistência de Integridade mede a resistência da sua alma, indo contra efeitos que busquem a danificar ou modificar.

**Teste de Resistência de Integridade** = d20 + modificador de Constituição + metade do nível do personagem + bônus de treinamento (se treinado) + outros bônus

O Teste de Resistência de Reflexos mede sua velocidade e agilidade para reagir e desviar de efeitos, evitando-os.

**Teste de Resistência de Reflexos** = d20 + modificador de Destreza + metade do nível do personagem + bônus de treinamento (se treinado) + outros bônus

O Teste de Resistência de Vontade mede a capacidade de resistir a ataques, influências e perturbação contra a mente e o espírito.

**Teste de Resistência de Vontade** = d20 + modificador de Sabedoria + metade do nível do personagem + bônus de treinamento (se treinado) + outros bônus

A CD de cada Teste de Resistência depende da fonte do efeito, variando de criatura para criatura. As consequências do resultado do teste também variam para cada habilidade, técnica ou efeito que o original.

Para o caso de um Teste de Resistência que for gerado pela habilidade de um personagem, existe um cálculo padrão para esta CD, que é:

**CD de Teste de Resistência** = 10 + metade do nível de personagem + modificador de um atributo + bônus de treinamento + outros valores aplicáveis

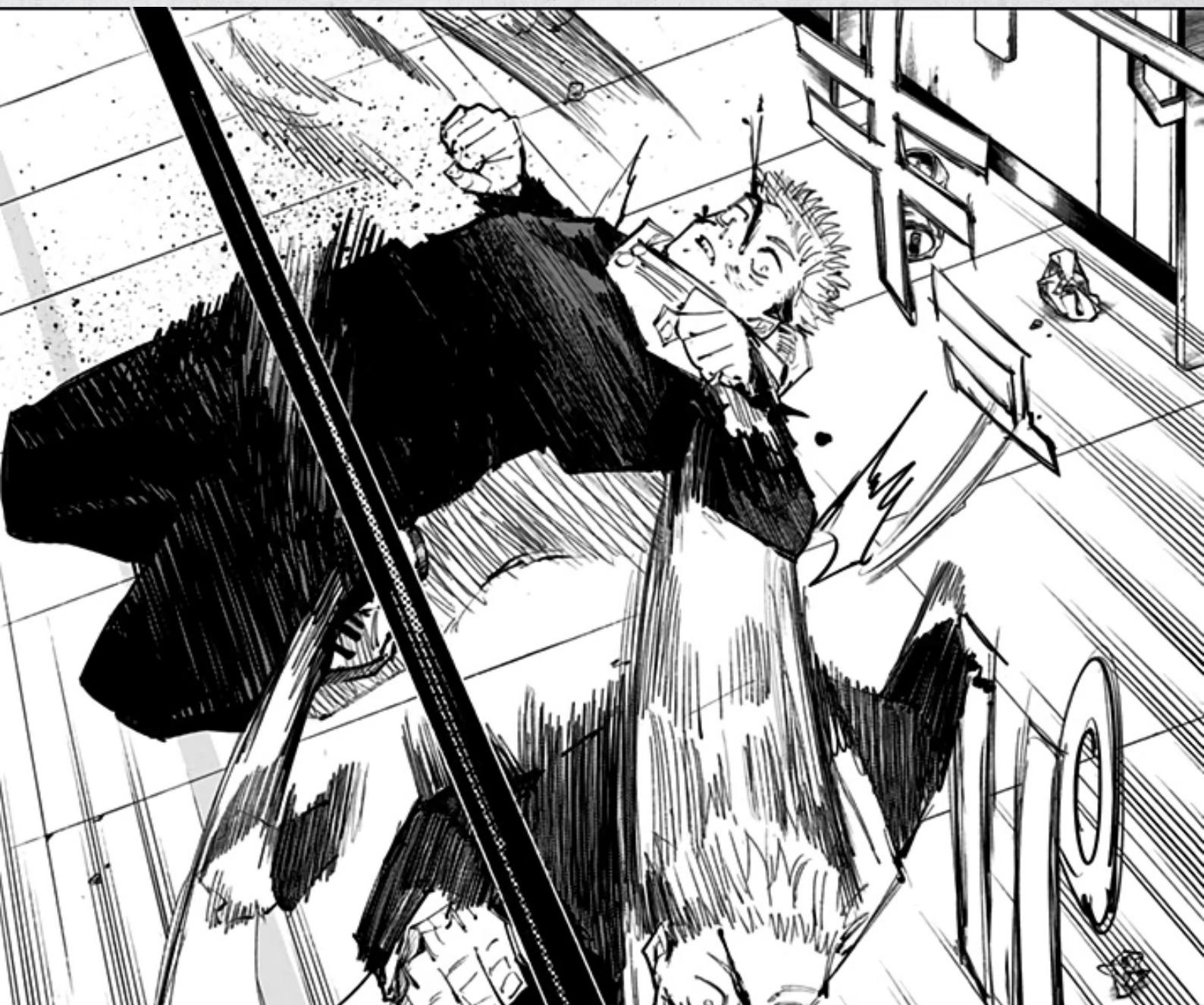
O atributo usado para o cálculo da CD de Testes de Resistências possui variações: para habilidades de especialização, é especificado nas características dela, possuindo duas ou mais opções. Para aptidões amaldiçoadas e Feitiços, usa-se o seu atributo principal para uso do jujutsu (veja Criação de Personagem na página 24). Efeitos que não advenham de uma criatura podem ser calculados conforme a tabela Dificuldade da Tarefa, na página 279.

Testes de Resistência seguem um padrão:

- **Contra efeitos que infligem dano:** em um sucesso, o dano é reduzido à metade; em uma falha, sofre o dano completo.
- **Contra efeitos que infligem dano e condições:** em um sucesso, o dano é reduzido à metade e ignora as condições; em uma falha, sofre o dano completo e as condições.
- **Contra efeitos que infligem condições:** seguem as regras do Aplicando Condições no Guia de Criação de Técnicas (veja página 211).

Caso você seja mestre em um teste de resistência, ao realizar um teste e conseguir um sucesso cujo resultado ultrapassa em 10 ou mais a CD, consegue-se um sucesso crítico no teste. Ao obter um sucesso crítico, você ignora completamente o dano e condições do efeito, representando um desvio ou resistência completa. Por exemplo, conseguir desviar por completo de uma onda de choque ou conseguir resistir a todo um veneno colocado no corpo.

Ao obter um 20 natural na rolagem de um teste de resistência, o nível de sucesso daquele teste é elevado em um: caso fosse falhar, comparado à CD, eleva-se para um sucesso comum; caso fosse suceder, mas não tenha superado a margem necessária para um sucesso crítico, o sucesso comum se torna um sucesso crítico. Vale lembrar que ainda é necessário ser mestre no respectivo teste de resistência para poder obter um sucesso crítico, mesmo com um 20.



## **DEFESA**

A Defesa é um valor essencial para o combate, sendo colocado contra as Jogadas de Ataque: para acertar, é necessário conseguir um valor igual ou superior à Defesa do alvo.

Todo personagem possui um cálculo padrão para ela, o qual é:

$$\text{Defesa} = 10 + \text{Modificador de Destreza} + \text{Metade do seu Nível} + \text{Outros Bônus}$$

Certas habilidades e aptidões fornecem bônus nela, os quais são englobados em Outros Bônus, enquanto existem até mesmo aquelas que o permitem mudar o atributo do qual o modificador é somado.

## **BÔNUS DE TREINAMENTO**

Todos possuem um certo potencial a ser cultivado, aplicado sobre habilidades que tenha desenvolvido, o qual toma a forma do Bônus de Treinamento. Como já foi mencionado, ele pode ser aplicado em testes de perícia, ataques e testes de resistência.

Seu bônus de treinamento inicia como +2 e, nos níveis 5, 9, 13 e 17, ele aumenta em +1.

## **VANTAGEM E DESVANTAGEM**

Ao rolar um teste, existem casos extremos onde seu desempenho na execução dele é grandemente afetado, seja positivamente (recebendo vantagem) ou negativamente (Recebendo desvantagem).

- **Vantagem.** Você adiciona um dado a mais na rolagem e usa o maior valor entre os dados rolados. Por exemplo, caso tenha uma vantagem, role dois dados e consiga 18 e 12, você manterá o 18 como resultado.
- **Desvantagem.** Você adiciona mais um dado a rolagem e utiliza o menor valor entre os dados rolados. Por exemplo, caso tenha uma desvantagem, role dois dados e consiga 18 e 12, você manterá o 12 como resultado.

Vantagens e desvantagens não podem acumular. Caso receba vantagens de uma fonte e desvantagens de outra, elas irão se anular, tornando a rolagem uma rolagem comum.

## **PERÍCIAS**

---

As Perícias são habilidades específicas do personagem, sendo influenciadas pelos atributos e essenciais nas várias situações pelas quais um personagem pode passar.

Dentro da ficha de personagem, você encontrará as várias perícias presentes em Feiticeiros & Maldições, recebendo treinamentos iniciais em algumas. Durante a progressão de personagem, você também irá se tornar treinado em outras perícias, assim como atingir o patamar de mestre.

## **OBTENDO NOVAS PERÍCIAS**

---

Além das perícias obtidas normalmente, é possível ganhar novas perícias de acordo com seus atributos.

Ao criar um personagem, você pode escolher entre os atributos Inteligência ou Sabedoria para receber novas perícias. Esta escolha não pode ser modificada nem revertida após a criação do personagem, sendo algo definitivo.

Ao escolher Inteligência, supõe-se que o personagem conseguiu assimilar mais informações e aprender mais perícias através de estudos, com sua inteligência e raciocínio auxiliando-o. Ao escolher sabedoria, supõe-se que o personagem obteve novas capacidades a partir de sua vivência, com experiências e muita prática, o permitindo se tornar melhor naquelas habilidades.

Você recebe treinamento em uma quantidade de perícias igual ao seu modificador do atributo escolhido. Por exemplo, um personagem com +2 de Inteligência ou Sabedoria pode escolher ser treinado em duas perícias adicionais.

Ao invés de se tornar treinado, ao receber novos treinamentos por atributo, você pode escolher se tornar mestre em uma perícia com a qual já seja treinado. Caso algum efeito faça com que você se torne treinado em uma perícia em que você já é treinado, você se torna mestre nela.

## **LISTA DE PERÍCIAS**

Esta seção é dedicada a listar as perícias e fornecer uma descrição delas, explicando o seu funcionamento básico e o leque de capacidades que ela fornece. Nem tudo deve ser levado ao pé da letra, com espaço para interpretações e uso únicos e não explicados aqui.

Além disso, existem as perícias complementares, que não estão colocadas por padrão dentro de jogo, mas é possível optar por implementá-las, customizando de acordo com a necessidade de sua campanha. O mesmo é válido para a remoção de certas perícias, como Tecnologia, no caso de uma campanha de Feiticeiros & Maldições que se passe em tempos passados, por exemplo.

PERÍCIA	ATRIBUTO CHAVE	REQUER TREINAMENTO?	COMPLEMENTAR
Acrobacia	Destreza	-	-
Atletismo	Força	-	-
Direção	Sabedoria	-	Sim
Enganação	Presença	-	-
Feitiçaria	Inteligência	Sim	-
Furtividade	Destreza	-	-
História	Inteligência	-	-
Intimidação	Presença	-	-
Intuição	Sabedoria	-	-
Investigação	Inteligência	-	-
Medicina	Sabedoria	Sim	-
Ocultismo	Sabedoria	-	-
Ofício	Inteligência	Sim	-
Percepção	Sabedoria	-	-
Performance	Presença	-	-
Persuasão	Presença	-	-
Prestidigitação	Destreza	Sim	-
Sobrevivência	Sabedoria	-	Sim
Tecnologia	Inteligência	-	-
Teologia	Inteligência	-	Sim

## **ATLETISMO - FORÇA**

Atletismo serve para representar as capacidades físicas que exigem força e resistência, englobando proezas físicas como escalar, pular, empurrar, agarrar e outras aplicações de potência.

Exemplos de aplicações de Atletismo são: escalar superfícies inclinadas ou verticais, nadar por correntes de água, quebrar amarras o segurando e forçar uma porta com seu corpo.

## **ACROBACIA - DESTREZA**

Acrobacia representa sua capacidade de realizar tarefas que exigem agilidade e equilíbrio, como manobras acrobáticas, escapar de agarrões e se manter em equilíbrio enquanto andando por superfícies precárias.

Exemplos de aplicações de Acrobacia são: espremer-se por através de espaços pequenos, soltar-se de cordas de maneira ágil e cair de maneira adequada durante uma queda livre.

## **FURTIVIDADE - DESTREZA**

Furtividade é a capacidade de se esconder, mover-se de maneira discreta e passar sem deixar nem rastros nem sinais de sua presença. Existem vários usos desta perícia que envolvem o movimento e posicionamento, tendo uma seção própria a isso na página 297.

Exemplos de aplicações de Furtividade são: esconder-se em algum lugar, como um armário ou caixa, caminhar por um lugar sem deixar rastros claros e se rastejar por um armazém lotado de inimigos.

## **PRESTIDIGITAÇÃO - DESTREZA**

Prestidigitação define a sua agilidade manual, utilizando das mãos com precisão e leveza para arrombar fechaduras ou manusear objetos.

Exemplos de aplicações de Prestidigitação são: abrir uma fechadura com gazuas, pegar ou implantar um objeto em outra pessoa discretamente, ocultar um objeto em si mesmo e sabotar algo.

**De maneira geral, esta perícia só pode ser utilizada caso seja Treinado.**

## **DIREÇÃO - SABEDORIA**

Direção é a habilidade de conduzir veículos de maneira apropriada, conseguir dirigir ou pilotar sem riscos, realizar manobras e manter altas velocidades de maneira segura.

Exemplos de aplicações de Direção são: perseguir um veículo, saltar por uma rampa com uma moto e recuperar o controle de um carro desgovernado.

## **INTUIÇÃO - SABEDORIA**

Intuição representa a capacidade de pressentir e compreender os arredores de maneira intuitiva, percebendo intenções e desbancando mentiras.

Exemplos de aplicações de Intuição são: perceber mentiras contadas a você, ter pressentimentos sobre a índole de uma pessoa, saber se há algo anormal em uma situação e tentar prever movimentos de alguém.

## **MEDICINA - SABEDORIA**

---

Medicina define o conhecimento e a capacidade de realizar cuidados médicos, tratar feridas e cuidar de quem estiver machucado.

Exemplos de aplicações de Medicina são: tratar uma pessoa para ela se recuperar melhor, tratar uma doença ou veneno, realizar uma autópsia e evitar que uma ferida infecte ou pior.

**De maneira geral, esta perícia só pode ser utilizada caso seja Treinado, exceto para primeiros socorros (p.314).**

## **PERCEPÇÃO - SABEDORIA**

---

Percepção é usada para tentar perceber, ouvir ou detectar a presença de algo ou alguém, observando os arredores com atenção e sentidos afiados.

Exemplos de aplicações de Percepção são: observar em busca de coisas discretas ou escondidas, escutar sons ou barulhos sutis e tentar encontrar uma presença oculta.

## **OCULTISMO - SABEDORIA**

---

Ocultismo engloba uma área específica e complexa do conhecimento, indicando sua capacidade de reconhecer, identificar e se recordar sobre o oculto: eventos, criaturas e lendas sombrias.

Exemplos de aplicações de Ocultismo são: reconhecer uma maldição originária de uma história, saber sobre uma lenda urbana e decifrar escrituras sobre um tabu ou tema obscuro.

## **SOBREVIVÊNCIA - SABEDORIA**

---

Sobrevivência mede seus conhecimentos e capacidades em ambientes selvagens, identificando animais, orientando-se, rastreando ou encontrando um abrigo e recursos necessários.

Exemplos de aplicações de Sobrevivência são: seguir os rastros naturais de alguma pessoa, guiar-se através de uma floresta e encontrar alimentos ou água caso esteja perdido no meio de um ambiente selvagem.

## **FEITIÇARIA – INTELIGÊNCIA**

---

Feitiçaria engloba o conhecimento sobre as técnicas de Jujutsu em si, incluindo o quanto se sabe sobre as técnicas, energia amaldiçoada ou figuras respeitadas nesse âmbito, assim como certas aplicações básicas da energia.

Exemplos de aplicações de Feitiçaria são: analisar e entender as habilidades de um feiticeiro, aplicar sua técnica de maneira improvisada, detectar presenças amaldiçoadas junto da sua intensidade e reconhecer feiticeiros de um clã.

**De maneira geral, esta perícia só pode ser utilizada caso seja Treinado.**

## **INVESTIGAÇÃO – INTELIGÊNCIA**

---

Investigação representa a sua capacidade de procurar por pistas e deduzir o significado delas, assimilando fatos e estabelecendo conexões para achar um objeto oculto ou conhecimento de alguma fonte antiga.

Exemplos de aplicações de Investigação são: interrogar alguém para retirar informações, examinar um lugar em busca de algo e chegar até respostas em um lugar movimentado onde elas estão entre a multidão.

## **HISTÓRIA – INTELIGÊNCIA**

História é usada para se recordar do passado e história do mundo, lembrando-se de eventos históricos, figuras históricas, guerras e tudo mais que poderia ter se perdido no tempo, vivendo apenas em registros e memórias.

Exemplos de aplicações de História são: se lembrar de quem foi uma pessoa específica em tempos antigos, recordar-se de um evento específico ou reconhecer um idioma e o compreender.

## **OFÍCIO – INTELIGÊNCIA**

Ofício mede a capacidade e maestria na utilização de ferramentas específicas, criando itens, realizando manutenções, reconhecendo as técnicas utilizadas para criar algo envolvendo o ofício e outros. Esta perícia possui diversas categorias, como Ofício (Ferreiro) ou Ofício (Farmacêutico).

Exemplos de aplicações de Ofício são: fabricar itens envolvendo o ofício específico, identificar itens raros ou exóticos e reparar objetos danificados.

**De maneira geral, esta perícia só pode ser utilizada caso seja Treinado e, ao se tornar treinado em Ofício, você deve escolher uma subcategoria.**

## **TECNOLOGIA – INTELIGÊNCIA**

Tecnologia mede a sua capacidade de entender e utilizar as mais diferentes tecnologias — instrumentos, métodos e técnicas para resolver problemas — e a habilidade de manipular dispositivos, analógicos ou digitais, e invadir ou reconfigurar sistemas.

Exemplos de aplicações de Tecnologia são: hackear um computador, influenciar nos dispositivos de uma fábrica e realizar engenharia reversa em alguma máquina.

## **TEOLOGIA – INTELIGÊNCIA**

Teologia envolve a capacidade de se recordar sobre figuras de religiões, crenças, filosofias, ritos e as práticas pertencentes a cada uma.

Exemplos de aplicações de Teologia são: entender e decifrar escritas religiosas, saber o que significa uma imagem ou símbolo e identificar um rito sendo feito ou os vestígios dele.

## **PERSUASÃO – PRESENÇA**

Persuasão representa a capacidade de influenciar ou negociar com indivíduos ou multidões com sua lábia, agradando e cativando as pessoas, assim como lidando com discussões e se portando de maneira apropriada em situações diplomáticas.

Exemplos de aplicações de Persuasão são: conseguir permissão formal para adentrar em um lugar, convencer alguém a realizar um favor e negociar para conseguir um preço menor em algo.

## **ENGANAÇÃO – PRESENÇA**

Enganação indica a capacidade de passar mentiras de maneira convincente, alterar fatos enquanto mantém as mudanças acreditáveis, omitir fatos específicos e manipular a verdade.

Exemplos de aplicações de Enganação são: fingir não ser culpado por algo que fez, mudar os fatos enquanto contra o que aconteceu em uma situação e fazer com que uma pessoa ou multidão acreditem que outra pessoa foi responsável por uma situação ter ocorrido.

## **INTIMIDAÇÃO – PRESENÇA**

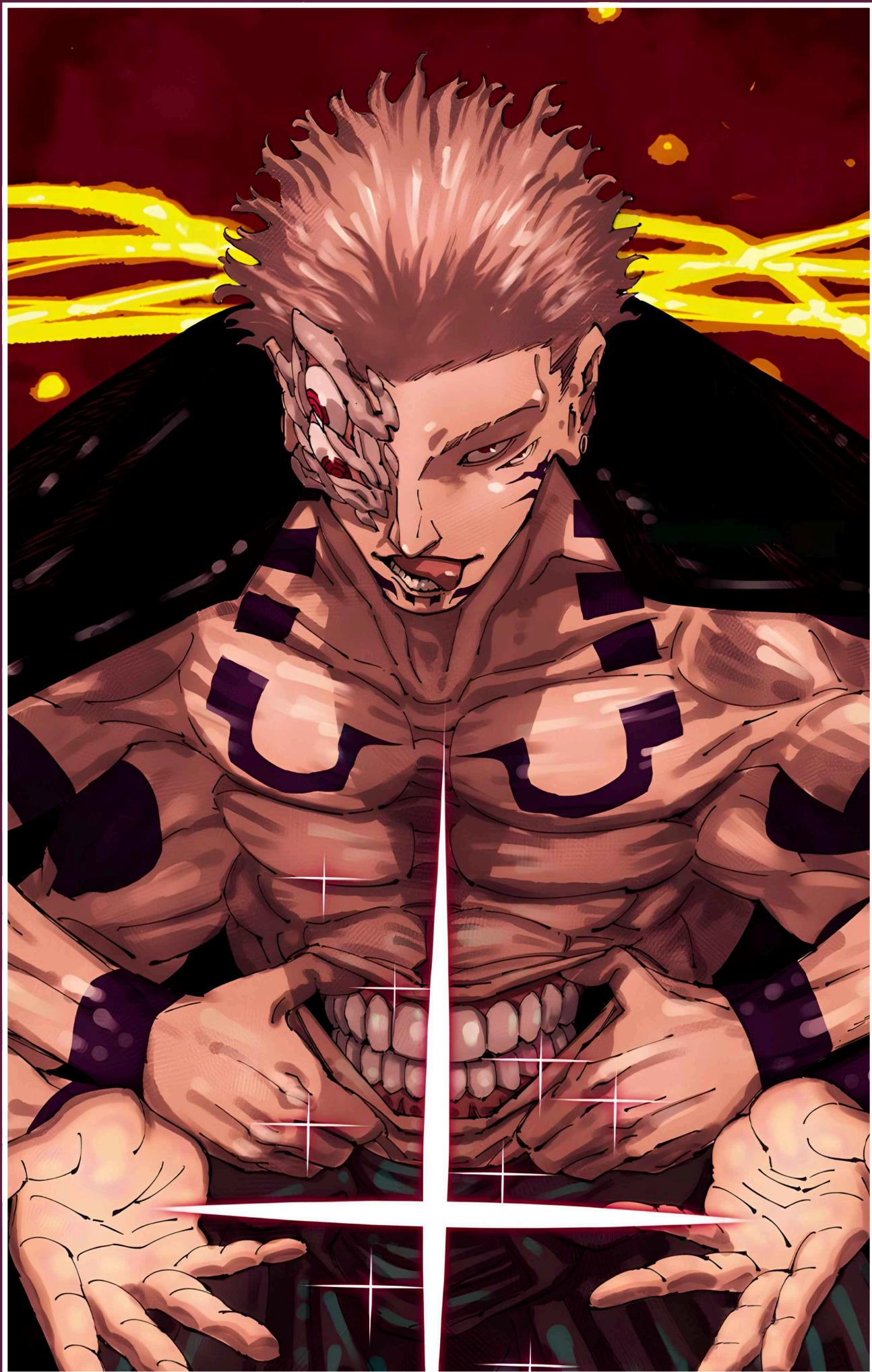
Intimidação mede a capacidade de impor sua presença contra alguém de maneira mais hostil, ameaçando-a ou sendo hostil e violento, assim conseguindo o que deseja através do medo.

Exemplos de aplicações Intimidação são: assustar alguém com um grito, tentar abalar a determinação de alguém e coagir uma pessoa a fazer o que você deseja com ameaças.

## **PERFORMANCE – PRESENÇA**

Performance determina a capacidade de cativar as pessoas através de algum meio de arte ou entretenimento, como a dança, atuação, música e tudo mais que se engloba.

Exemplos de aplicações Performance são: agradar uma plateia com sua música, conseguir o interesse de pessoas com dança e atuar um papel em uma apresentação.



# COMBATE

O combate é uma parte essencial de Feiticeiros e Maldições, sendo o momento em que os feiticeiros irão enfrentar seus inimigos, sejam eles realmente maldições ou apenas usuários delas. Visando oferecer a mesma variedade e imprevisibilidade das lutas de Jujutsu Kaisen, o sistema Feiticeiros e Maldições foca em criar uma mecânica de combate variada e ampla, atendendo a vários estilos de luta e explicando nuances e aspectos detalhados.

Para compreender bem o combate, é necessário já entender as mecânicas básicas dos testes e das perícias, explicadas no capítulo anterior, assim como ter lido sobre especializações, habilidades, talentos e tudo mais que compõe uma ficha de personagem.

Esta seção, dividida em várias partes, explica tudo que é preciso de se entender. Para um acesso mais ágil e fácil, todas as partes dessa seção estão listadas abaixo:



## **INICIATIVA E ORDEM DE TURNOS**

Uma situação de combate pode irromper nos momentos mais inesperados e com o estopim mais imprevisível. E o começo de um combate é importante, pois muito é decidido lá, como quem irá agir primeiro e por último, além de certos eventos e habilidades que ocorrem antes do combate realmente fluir.

Então, preparo e agilidade são importantes para poder agir primeiro, e tal é englobado como um valor integrado ao atributo de Destreza, por padrão, que é a Iniciativa. Sempre que uma situação de combate for iniciada, é feita antes a rolagem de iniciativa, obtendo assim o valor variável da iniciativa, que será mantido durante toda aquela cena e decidirá qual será a ordem dos turnos: aquele que tiver uma iniciativa maior, agirá primeiro.

A rolagem de iniciativa, então, é:

$$\text{Iniciativa} = \text{Modificador de Destreza} + \text{Outros Bônus}$$

Em casos onde houver um empate, o personagem com o maior modificador de destreza irá agir primeiro. Se o empate persistir, ambos os empatados devem realizar um novo teste de iniciativa entre si, com aquele que tirar o melhor resultado agindo primeiro.

Também há habilidades cujo efeito se dá antes ou durante a rolagem de iniciativa, assim antecedendo o próprio começo do combate. Todas habilidades desse tipo devem ser resolvidas antes do primeiro turno ocorrer.

Todo combate é dividido em turnos, com sua ordem específica. A junção de todos os turnos compõe uma rodada. Uma rodada, dentro de jogo, representa apenas seis segundos, com todos os turnos acontecendo simultaneamente, em uma perspectiva narrativa. Para casos onde um personagem adentra em um combate enquanto o mesmo já está acontecendo, ele deve rolar iniciativa e poderá agir quando seu turno chegar na próxima rodada, independentemente do valor.

Existem também as situações de surpresa, onde um dos lados foi pego desprevenido e considerado como **surpreendido**. Para saber se houve surpresa, o valor da rolagem de Furtividade daqueles que desejam surpreender é colocada contra a Atenção de cada membro do lado que seria surpreendido. Todo personagem que for surpreendido perde seu primeiro turno e fica desprevenido e desorientado até o começo do seu próximo turno.

## **MOVIMENTO E POSICIONAMENTO**

Em um combate, ninguém fica parado, buscando sempre um posicionamento estratégico, evitar ser alvo de ataques, distribuir golpes em diferentes alvos ou alcançar um lugar específico e importante. São diversas possibilidades e, buscando a dinamicidade, esta seção explica o movimento e posicionamento.

Dentro do seu turno, um personagem pode se mover utilizando uma das ações — a Ação de Movimento — para Andar e, assim, percorrer uma distância igual ao seu valor de deslocamento, cujo valor padrão é de 9 metros.

Vale-se notar que, a partir do momento em que a ação de Andar é utilizada, o deslocamento pode ser dividido entre diferentes ações do personagem. Por exemplo, um personagem com 12 metros de deslocamento utiliza sua ação de movimento para Andar, move-se 6 metros e ataca um inimigo, e ainda se move os 6 metros restantes para se posicionar melhor.

Além de Andar, existem outras ações de movimento, como Esgueirar, que permite uma movimentação furtiva. Você pode encontrar mais sobre os diferentes usos da Ação de Movimento na página 304.

## TIPOS DE MOVIMENTO

---

Além do movimento comum, que é o **Deslocamento de Caminhada**, certas habilidades, técnicas ou situações especiais podem conferir diferentes tipos de movimento para um personagem, os quais devem ser anotados e contabilizados separadamente. Uma criatura pode possuir deslocamento de escalada ou voo. A menos que dito o contrário, sempre que receber um novo tipo de deslocamento considere o valor dele igual ao seu deslocamento de caminhada.

Outros tipos de deslocamento são separados do deslocamento de caminhada, porém você ainda pode alternar entre eles livremente entre seus deslocamentos. Então, caso você possua deslocamento de caminhada e de voo, e queira se mover com suas pernas e depois voar, deve utilizar uma ação de movimento para cada tipo de deslocamento.

Uma explicação dos outros tipos é:

- **Deslocamento de Escalada.** Pode caminhar por superfícies verticais. O movimento de escalada segue as demais regras de movimento e é afetado pelas características da superfície (uma parede acidentada pode ser considerada terreno difícil, por exemplo). Uma criatura que esteja escalando e perca seu deslocamento de escalada ou a capacidade de realizar ações físicas (como por ficar inconsciente ou paralisada) cai.
- **Deslocamento de Voo.** Pode voar. Uma criatura com deslocamento de voo pode encerrar seu deslocamento em pleno ar e pode se mover e atacar como uma criatura terrestre. Uma criatura voando que sofra uma manobra Derrubar bem-sucedida cai  $1d10 \times 1,5$  m antes de recuperar o voo. Voando, movimentar-se na vertical custa o dobro ao subir e metade na descida. Ou seja, voar 1,5m para cima conta como 3m, enquanto voar 3m para baixo conta como 1,5m.

## TERRENO DIFÍCIL

---

Embora o padrão seja que um personagem consiga se mover todo o seu deslocamento em seu turno, existem situações onde o ambiente pode não ser propício para a movimentação, o que é chamado de **Terreno Difícil**.

Ao se mover por terreno difícil, o **custo de deslocamento é dobrado**: para cada 1,5 metros que você se mover, são gastos 1,5 metros de deslocamento adicionais.

É possível ter terreno difícil em superfícies terrestres, como um chão instável, lama e pântanos ou um lugar coberto por lixo, assim como em superfícies aéreas, afetando deslocamento de voo, como uma chuva forte, tempestade ou ventania potente.

## **QUEDAS**

Caso uma criatura seja derrubada, enquanto sob uma superfície, ela recebe a condição Caído, sendo necessário usar uma ação de movimento para se levantar. Um personagem de pé pode utilizar sua ação de movimento para levantar um aliado adjacente que esteja caído.

Se estivesse no ar, voando ou seja empurrado para fora de uma superfície, começando uma queda livre, você cai 30 metros por turno. Para o dano de queda, um personagem recebe 1d6 de dano de impacto para cada 3 metros de queda, somando até um máximo de 30d6 de dano.

Além disso, caso a queda seja de 6 metros ou menos, o personagem pode realizar uma rolagem de Atletismo para tentar anular o dano, cuja CD é igual a 15 + a quantidade de metros caídos.

Caso ocorra uma queda em água, os 9 primeiros metros da queda são desconsiderados para o cálculo do dano. Se a queda for superior a 9 metros, é possível realizar um teste de Atletismo para reduzir o dano, com CD igual a 10 + a quantidade de metros caídos e, caso suceda no teste, o dano recebido é reduzido pela metade.

## **POSICIONAMENTO E ESPAÇOS EM COMBATE**

Além do movimento, o **posicionamento é igualmente importante**. Toda criatura dentro de combate ocupa espaço. Sobre os espaços, é importante notar certos aspectos:

- Movimentar-se pelo espaço de uma criatura, conta como terreno difícil.
- Ao sair do espaço de uma criatura com a qual você esteja engajado em combate, ela pode realizar um Ataque de Oportunidade, usando sua reação.
- O espaço padrão de um humano é igual a 1,5 metros por 1,5 metros, podendo ser diferente para maldições ou shikigamis, por exemplo, de acordo com a tabela de Tamanho.

Normalmente, para ser possível ter um melhor controle tanto sobre o movimento quanto o posicionamento e espaço dos personagens é comum que se utilize mapas de batalha durante o jogo. Mapas de batalha, por padrão, são divididos por um sistema chamado grid, com vários quadrados, onde **cada quadrado equivale a 1,5 metros**. Abaixo você encontra um exemplo de mapa de batalha.

## **ATAQUE DE OPORTUNIDADE**

Um Ataque de Oportunidade é uma situação especial dentro de combate, onde o movimento de uma criatura abre uma brecha para um golpe, aproveitando-se do deslocamento. Como explicado acima, quando uma criatura sair do espaço de outra criatura com a qual esteja engajada em combate, é possível realizar um Ataque de Oportunidade como uma Reação.

Um Ataque de Oportunidade é um golpe, mas não conta como uma ação de Atacar, sendo impossível utilizar Ataque Extra ou habilidades semelhantes.

É possível contornar o risco ao utilizar a ação Desengajar ou habilidades especiais.

## **COBERTURA E CAMUFLAGEM**

Através de um posicionamento preciso, ao ficar atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como uma árvore, uma parede, a lateral de um carro ou uma criatura maior, um personagem pode conseguir **Cobertura**, deixando-se mais seguro. A cobertura é dividida em três tipos:

- **Meia Cobertura.** Recebe +2 de Defesa e em testes de resistência de reflexos. É concedida por um objeto que cubra pelo menos metade do corpo, como um muro baixo, um móvel grande ou uma outra criatura.
- **Cobertura 3/4.** Recebe +4 de Defesa e em testes de resistência de reflexos. É concedida por um objeto que cubra pelo menos três quartos do corpo, com uma parede robusta ou um portão de grade pesado.
- **Cobertura Total.** Você recebe cobertura total quando seus inimigos não podem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura Total impede que você seja atacado. Não pode ser alvo direto de ataques ou efeitos. Se estiver totalmente coberto pela cobertura e for alvo de um efeito em área primeiro tire os pontos de vida da estrutura e apenas se ela for destruída você é afetado pela habilidade.

Além da cobertura, é possível conseguir camuflagem, atrapalhando que os outros te percebam. Você recebe camuflagem leve quando um efeito dificulta a visão dos inimigos. Pode ser escuridão leve, neblina, folhagens ou outro efeito similar no local onde você está ou no espaço entre você e o oponente. Você recebe camuflagem total quando um efeito impede a visão dos inimigos — por exemplo, em uma câmara em escuridão total. A camuflagem é dividida em dois tipos:

- **Camuflagem Leve.** Ataques contra você têm 20% de chance de falha (ao fazer um ataque, o atacante rola 1d10 junto com o d20 do teste de ataque; se o resultado desse d10 for 1 ou 2, o ataque erra, independentemente do resultado do teste de ataque).
- **Camuflagem Total.** Como camuflagem leve, mas a chance de falha é de 50% (1 a 5 no d10).

Efeitos de cobertura/camuflagem não são cumulativos. Então, caso esteja atrás de diversas coberturas/camuflagens, recebe-se apenas o efeito daquela de maior valor. Algumas habilidades podem conceder camuflagem em uma proporção menor, como Aura Embaçada (veja página 175). Portanto, se uma criatura com Aura Embaçada ativada se encontra sob Escuridão Total, ela recebe apenas 50% de falha nos ataques realizados contra ela. Efeitos que concedam camuflagem nunca podem exceder os 50%. Da mesma forma, um personagem sob Meia Cobertura e 3/4 de Cobertura irá receber apenas os efeitos de 3/4 de Cobertura.

Não é necessária uma ação específica para assumir cobertura ou camuflagem por fatores ambientais, sendo preciso apenas se movimentar até o lugar capaz de conferir a proteção e declarar que está em cobertura/camuflagem. Os benefícios só são recebidos caso o ataque ou efeito venha do lado oposto da cobertura/camuflagem, sendo possível contornar e burlar a proteção.

## **FLANCO**

---

Ainda dentro do posicionamento, existe a mecânica de Flanco, a qual permite que um dos lados do combate tenha seus membros focados em atacar uma criatura da maneira mais eficiente possível, sobre carregando a sua guarda.

**Uma criatura que possua dois inimigos atacando corpo-a-corpo de direções opostas está flanqueada, tendo a sua Defesa reduzida em 2.**

## **ILUMINAÇÃO**

---

Um dos pontos a se atentar no posicionamento é a iluminação, visto que estar coberto por sombras pode ser benéfico para aqueles que não desejam ser atacados. Em um ambiente plenamente iluminado, não há nenhuma característica especial. Entretanto, quando escuro, há uma divisão entre dois tipos, que têm diferentes efeitos:

- **Escuridão Leve.** Uma situação de penumbra, onde a escuridão não é completa. Uma criatura em escuridão leve recebe Camuflagem Leve.
- **Escuridão Total.** Uma situação de breu completo, onde não há nenhuma fonte de luz. Uma criatura em escuridão total recebe Camuflagem Total.

Cada tipo pode se encaixar em diferentes situações, logo, se não for especificado por algum efeito, ficará a rigor do Narrador. Exemplos de escuridão leve são noites iluminadas apenas pela lua e salas com pouca iluminação, enquanto exemplos de escuridão total são salas completamente fechadas e sem nenhuma fonte de luz ou um corredor subterrâneo.

## **TIPOS DE PERCEPÇÃO**

Tanto feiticeiros quanto maldições percebem o mundo de maneiras diferentes, utilizando dos cinco sentidos, leitura de energia e mais. Mas, além dos meios comuns, existem tipos especiais de percepção, os quais possuem características próprias e mudam o como seu personagem percebe os arredores:

- **Percepção às Cegas.** Você consegue perceber seus arredores sem depender da visão, com uma espécie de sexto sentido. Dentro do alcance da sua percepção às cegas você é capaz de perceber tudo normalmente mesmo se Cego.
- **Sentido Sísmico.** Você consegue sentir as vibrações através de superfícies sólidas. Dentro do alcance do seu sentido sísmico, você é capaz de perceber criaturas se movendo na mesma superfície que você está.
- **Visão no Escuro.** Você é capaz de ver o mundo mesmo na escuridão. Dentro do alcance da sua visão no escuro os efeitos de Escuridão são reduzidos em um nível (Total se torna Leve e Leve é ignorada). Você apenas visualiza as coisas em preto e branco pela sua visão no escuro.

## **FURTIVIDADE**

Nem sempre, dentro dos combates, busca-se uma abordagem direta para vencer, partindo de cabeça para a luta. Nesses outros casos é possível se esconder, esgueirar e desferir ataques surpresas, deixando os inimigos desprevenidos.

Para utilizar da furtividade, primeiramente, é necessário usar a ação Esconder. Você só pode tentar se esconder de criaturas as quais não possam te ver diretamente, precisando sair do campo de visão delas, estar atrás de algum tipo de cobertura ou sobre o efeito de escuridão.

Na ação de Esconder, você faz um teste com a perícia Furtividade contra o valor da Atenção de todas as criaturas das quais esteja tentando se esconder. Todas as criaturas cujo valor de Atenção seja menor do que o resultado do seu teste deixam de te perceber e você está efetivamente escondido para elas.

Enquanto estiver escondido, você não pode ser alvo direto de ataques, embora uma criatura possa tentar atacar em uma área onde ela acredite que você esteja escondido, fazendo-o com desvantagem caso você realmente esteja naquela área, com esse tipo de situação sendo possível caso, por exemplo, você esteja apenas invisível ou em uma área repentinamente coberta por uma escuridão.

Além disso, ao atacar uma criatura contra a qual você esteja escondido, ela estará Desprevenida durante o ataque. Após atacar, independente se o ataque acertou ou errou, você deixa de estar escondido.

Caso tenha se movido durante seu turno, exceto pela ação Esgueirar, você recebe -5 no teste de furtividade para se esconder. Caso tenha atacado ou realizado outra ação mais chamativa, você recebe -10 na rolagem.

Uma criatura que esteja ativamente te procurando deve realizar um teste de Percepção com CD igual ao resultado do seu teste de furtividade. Caso se move para uma área onde você pode ser visto, você perca sua cobertura ou faça qualquer coisa que possa revelar sua posição, as criaturas das quais você esteja se escondendo também podem fazer outro teste de Percepção.



## CAMPO DE VISÃO

Uma das opções para poder se esconder é estar fora do campo de visão de uma criatura. Quando se diz campo de visão, não é algo medido de maneira exata dentro do jogo, possuindo uma natureza mais narrativa.

Caso um companheiro tenha acabado de atacar uma criatura, antes do seu turno, é possível que ela esteja olhando para esse aliado, então você estaria fora do campo de visão dela.

Nesta situação, você poderia realizar o teste de Furtividade normalmente e, caso consiga um resultado maior do que a Atenção da criatura, você terá conseguido se esconder dela, passando despercebido.

Caso faço isso para atacar ela, assim que desferir o ataque você deixará de estar escondido, assim considerando que ela se virou para você e te percebeu.

## TAMANHO

Existem seres de diversos tamanhos e, em um mundo onde existem maldições, isso se torna ainda mais comum e importante de se conhecer bem, pois o tamanho influencia no tamanho ocupado, no alcance e em certas capacidades.

CATEGORIA DE TAMANHO	ESPAÇO OCUPADO E ALCANCE	MODIFICADOR DE FURTIVIDADE/MANOBRAS
Minúsculo	1,5m	+5/-5
Pequeno	1,5m	+2/-2
Médio	1,5m	0
Grande	3m	-2/+2
Enorme	4,5m	-5/+5
Colossal	9m	-10/+10

Por padrão, **todo personagem de jogador é médio**. O espaço ocupado se refere a quantos metros a criatura ocupa ao se posicionar, influenciado na quantidade de quadrados que ocuparia em um grid, assim como alcance influencia em ataques corpo-a-corpo e ataques de oportunidade. Os modificadores são aplicados em rolagens de furtividade e em manobras dentro de combate, como agarrar ou empurrar, baseado no tamanho da criatura.

# **ALCANCE, ALVOS E ÁREAS**

---

Durante um jogo de Feiticeiros & Maldições, você usará incontáveis habilidades diferentes, sejam elas de sua técnica amaldiçoada ou de especialização, e é comum encontrar três fatores nelas: **alcance, alvo e área**.

Cada um deles representa uma parte específica do como aquela habilidade se comporta e pode ser usada.

## **ALCANCE**

---

Certas habilidades aplicam seus efeitos dentro de uma distância específica, a qual pode ser encontrada em três tipos, que são Linha de Visão, Pessoal ou Toque.

- **Linha de Visão.** A habilidade pode alcançar criaturas que você consiga ver e estejam dentro desse alcance. Você não encontrará “linha de visão” escrito ou mencionado como alcance, mas sim uma distância em metros. Por exemplo, o Feitiço Desmantelar, no nível 0, tem um alcance de 9 metros, sendo possível escolher qualquer criatura que você consiga ver e esteja a 9 metros de você como alvo.
- **Pessoal.** A habilidade só pode alcançar o próprio usuário, que também será a única opção de alvo. Um exemplo é o Feitiço Fluxo das Escamas Vermelhas, da Manipulação Sanguínea, a qual afeta apenas o usuário dela.
- **Toque.** A habilidade requer que você esteja tocando uma criatura para poder afetá-la, sendo a única distância possível. Para saber se você é capaz de tocar uma criatura, considere o seu alcance para ataques corpo a corpo desarmados. Um exemplo é a habilidade Clivar, a qual só pode ter como alvo criaturas que você esteja tocando.

## **ALVO**

---

Algumas habilidades irão afetar apenas alvos específicos, podendo ser tanto um alvo único quanto múltiplos. Assim como você só poderá escolher alvos que estejam dentro do alcance dela, existem também tipos de alvo, estabelecendo certos limites:

- **Aliado.** Um aliado é uma criatura que o considere de maneira neutra ou amigável, mesmo que não necessariamente alinhados com você. Colegas do colégio jujutsu e civis em perigo, por exemplo, podem ser considerados seus aliados. Em caso de dúvida, deve-se perguntar ao Narrador, o qual dará o veredito. Nota: você não é considerado seu próprio aliado para efeitos que tenham Aliado como alvo.
- **Criatura.** Você pode escolher como alvo qualquer ser que tenha a capacidade de agir, como um feiticeiro ou um corpo amaldiçoado que, embora não vivo, é capaz de agir. Normalmente, você encontrará uma especificação como “Uma Criatura” ou “Três Criaturas”, sendo possível também que a habilidade cite um tipo específico de criatura, como “Uma Maldição”.
- **Estrutura.** A habilidade permite selecionar construções ou grandes elementos presos no cenário ao seu redor, como prédios, carros e grandes rochas.
- **Objeto.** A habilidade pode ter como alvo, de maneira geral, um ou mais objetos, o que será especificado. Normalmente, considera-se como um objeto qualquer coisa que não seja uma criatura e possa ser pego ou movido, como uma pedra, pregos ou orbes condensados de sangue.
- **Pessoal.** A habilidade só pode ter o próprio usuário dela como alvo.

## ÁREA

---

Habilidades específicas afetam espaços inteiros ao invés de alvos específicos, o que pode ocorrer em diferentes formatos e modos. Toda área é escrita em raio com o número de metros em conjunto:

- **Cilindro.** Um cilindro ocupa uma base circular que sobe por uma altura indicada. Um cilindro pode ser em pé ou deitado, todo cilindro inclinado deve ser invocado adjacente a você.
- **Cone.** Todo cone tem a borda do seu espaço ocupado como ponto de origem e se afasta na direção escolhida, ficando mais largo com a distância entre o ponto de origem e o final da distância do cone. Um cone não precisa de alcance.
- **Esfera.** Escolha um quadrado de 1.5 metros para ser o ponto de origem, a partir da sua borda uma esfera se estende em todas as direções como indicado pelo raio.
- **Linha.** Toda tem você como ponto de origem e se afasta em linha reta até o fim da sua área. A menos que dito o contrário toda linha possui 1,5 metros de largura.

# AÇÕES EM COMBATE

Como já foi mencionado em certos pontos, dentro do combate existem diferentes ações que um personagem pode realizar, cada uma possuindo sua própria utilidade e valor. Dentro de jogo existem seis tipos de ações diferentes, cada uma possuindo seu propósito.

As ações possuem tanto usos padrões disponíveis a qualquer personagem, que serão listadas nesta seção, como também são utilizadas nas diferentes habilidades de especialização, de técnica, talentos e muito mais.

Todo personagem possui uma ação de cada no seu turno, por padrão, recuperando-as no começo do seu próximo turno. As ações são: ação comum, ação bônus, reação, ação de movimento e ação livre. A ação completa não é uma ação independente, mas sim a junção da ação comum e ação bônus.

As ações livres são diferentes, representando pequenas coisas que não chegam a consumir uma ação como, por exemplo, conversar ou abrir uma porta destrancada. O único detalhe sobre elas é que você só pode usar a mesma ação livre uma vez por turno, embora possa realizar quantas desejar, desde que sejam diferentes.

## TIPOS DE AÇÕES

Como dito, existem seis tipos de ações. São elas, com mais detalhes:

- **Ação Comum.** É a ação básica, normalmente consumida para realizar um ataque ou usar um Feitiço.
- **Ação Bônus.** É uma ação extra que você pode realizar no seu turno, normalmente sendo dependente de habilidades de Especialização ou Técnica. Comandar um shikigami ou realizar mais um ataque, por exemplo.
- **Reação.** É uma ação que é usada em resposta a um gatilho, que pode ocorrer no seu turno ou no de outro. Ao realizar uma reação, você não pode usar outra até o início do seu próximo turno. Mesmo que possua mais de uma Reação, você só pode utilizar uma mesma Reação uma única vez por Rodada.
- **Ação de Movimento.** Uma ação dedicada a se mover pelo campo de batalha, utilizando do seu valor de movimento. Veja com mais detalhes em Movimento e Posicionamento.
- **Ação Livre.** Uma ação simples o suficiente para não consumir nenhuma das três acima, abrir uma porta, colocar uma máscara ou conversar, por exemplo. Você pode realizar quantas ações livres desejar por turno, mas apenas pode utilizar uma mesma Ação Livre uma vez por rodada.
- **Ação Completa.** Algo que necessite de extremo empenho, ocupando tanto sua ação comum quanto ação bônus. Caso tenha usado alguma delas, você não pode utilizar uma ação completa.

Dentro das ações, existe uma certa hierarquia, estabelecida entre as três principais — comum, bônus e movimento — e importante para a versatilidade.

Em certos momentos, pode ocorrer de você já ter gasto sua Ação de Movimento e, ainda assim, precisar se mover mais. Embora possua apenas sua ação bônus e comum sobrando, é possível usá-las para se mover, pois estão acima da hierarquia.

## HIERARQUIA DE AÇÕES

O valor das ações segue a linha de:

Ação Comum -> Ação Bônus -> Ação de Movimento

A ação de movimento é a de menor valor, seguida pela bônus e, depois, pela comum. Você pode converter uma ação de valor maior para uma de menor:

- **Você pode usar sua Ação Bônus como uma de Movimento.**
- **Você pode usar sua Ação Comum como uma de Movimento ou Bônus.**

Assim é possível, por exemplo, mover-se três vezes em um mesmo turno.

Nas próximas seções, você encontrará uma lista das possibilidades gerais de cada um dos tipos de ação. Novos usos são disponibilizados por habilidades e talentos.

## LISTA DE AÇÕES COMUNS

Abaixo estão listadas todas as ações que um personagem pode realizar gastando a sua ação comum, por padrão:

### AGARRAR

Você tenta agarrar uma criatura. Realize um teste de Atletismo contra um teste de Atletismo ou Acrobacia do alvo e, caso suceda, a criatura alvo recebe a condição Agarrado, podendo repetir o teste no começo do turno dela para escapar.

### APOIAR

Você pode ajudar outra criatura na conclusão de uma tarefa. Quando você realiza a ação Apoiar, a criatura que você ajuda ganha vantagem no próximo teste de perícia que fizer para realizar a tarefa que você está apoiando, desde que ela faça o teste antes do início do seu próximo turno. Alternativamente, você pode ajudar uma criatura aliada a atacar uma criatura a até 1,5 metro de você. Você finta, distrai o alvo ou de alguma outra forma se une para tornar o ataque do seu aliado mais eficaz. Se o seu aliado atacar o alvo antes do seu próximo turno, a primeira jogada de ataque será feita com vantagem.

### ATACAR

Você realiza um golpe com uma arma, assim fazendo uma rolagem de ataque e depois resolvendo o ataque.

### DERRUBAR

Você tenta derrubar uma criatura, realizando um teste de Atletismo contra o Atletismo ou Acrobacia do alvo e, caso suceda, o alvo é derrubado, recebendo a condição Caído.

### DESARMAR

Você foca em tirar um equipamento ou objeto da posse do alvo. Você realiza uma rolagem de Atletismo ou Acrobacia, forçando o alvo a realizar também uma rolagem com a mesma perícia. Se você suceder, você escolhe algo que o alvo tenha equipado em mãos para ser desarmado.

### DESENGAJAR

Você se prepara para se movimentar, desengajando de combate e levantando a guarda, assim não podendo receber ataques de oportunidade até o final do seu turno.

### EMPURRAR

Você avança e tenta empurrar uma criatura. Realize um teste de Atletismo contra um teste de Atletismo ou Acrobacia do alvo e, caso suceda, você empurra a criatura em uma distância de 1,5 metros, aumentando em +1,5m para cada 5 pontos que seu resultado seja maior do que o do alvo.

### **ESCONDER**

Você tenta se esconder contra certas criaturas, realizando um teste de Furtividade. Para as regras completas dessa ação, confira a seção Furtividade, em Movimento e Posicionamento.

### **FURTAR**

Você tenta pegar um objeto de uma criatura. Para utilizar esta ação, é necessário pelo menos uma mão livre. Escolha um objeto que não esteja sendo vestido ou empunhado pela criatura e realize um teste de Prestidigitação contra a Atenção do alvo. Se passar, você pega o que queria; caso falhe, você não consegue pegar o item e a criatura perceber o que você estava tentando furtar.

## **LISTA DE AÇÕES BÔNUS**

### **FINTAR**

Você realiza uma rápida finta contra um inimigo. Faça um teste de Enganação contra um teste de Reflexos de uma criatura dentro de 9 metros. Se você passar, a criatura fica desprevenida contra os seus ataques, mas apenas até o fim do seu turno.

### **INVOCAR**

Você invoca ou ativa suas invocações. Por padrão, você pode invocar duas invocações por ação.

### **LER INTENÇÕES**

Você utiliza sua ação para focar em uma criatura e tentar ler seu próximo movimento. O alvo deve estar dentro de 7,5 metros de você e você deve ser capaz de o ver. Faça um teste de Intuição ou Percepção contra o Enganação ou Intuição do alvo. Se você suceder, testes de resistência contra a criatura recebem 1d4 de bônus e os ataques da criatura contra você recebem 1d4 de prejuízo até o começo do seu próximo turno.

### **PREPARAR**

Você prepara uma ação em resposta a outra para que possa agir posteriormente, utilizando uma reação. Você decide o que será o gatilho da ação e qual será a ação, mantendo o limite de uma ação comum.

### **MIRAR**

Você usa sua ação bônus para focar em um alvo e mirar. Seu próximo ataque a distância contra ela recebe vantagem.

### **PROVOCAR**

Você provoca uma criatura, fazendo com que ela passe a te focar. O alvo da sua provocação deve estar dentro de 9 metros de você. Faça um teste de Intimidação contra a Intimidão ou Intuição do alvo. Se você suceder, a criatura possuirá vantagem para te atacar mas possuirá desvantagem para atacar qualquer outro alvo até o começo do seu próximo turno.

## **LISTA DE AÇÕES DE MOVIMENTO**

### **ANDAR**

Você pode se mover uma distância igual ao seu valor de movimento.

### **ESGUEIRAR**

Você se move metade do seu valor de movimento.

### **LEVANTAR**

Você se levanta, perdendo a condição Caído.

### **PULAR**

Você realiza um pulo ou salto. A distância que você pode percorrer ao realizar um salto em linha reta é definida com base no seu modificador de Força (confira a tabela abaixo), cobrindo a respectiva quantidade de metros. Caso seja um salto em altura, você pode percorrer a mesma distância, mas para cima. Quando utilizar a ação Pular, você pode escolher realizar um teste de Atletismo com CD15 para considerar a distância de um pulo ou salto como uma categoria superior a sua. Entretanto, caso falhe no teste, você percorre a distância comum e aterrissa caído.

### **SACAR**

Você saca dois itens ou equipamentos. Você pode optar por apenas reduzir o movimento da sua próxima ação de Andar pela metade para sacar um item somente, sem consumir sua ação de movimento.

MOD. DE FORÇA	DISTÂNCIA	MOD. DE FORÇA	DISTÂNCIA
-5 a -4	1,5m	+5	7,5m
-1 a +0	3m	+6 e +7	9m
+1 a +2	4,5m	+8 e +9	10,5m
+3 a +4	6m	+10	12m

## **LISTA DE AÇÕES COMPLETAS**

### **INVESTIDA**

Você avança até o dobro do seu movimento em linha reta e, no fim do movimento, faz um ataque corpo-a-corpo. Você recebe +2 no teste de ataque, mas sofre -2 na Defesa até o seu próximo turno, ao deixar a guarda aberta. Você não pode fazer uma investida em terreno difícil.

## **LISTA DE AÇÕES LIVRES**

### **ATRASAR**

Você escolhe atrasar a sua ação, agindo posteriormente na ordem de iniciativa, em relação ao valor que rolou. Isto é o mesmo que reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto do combate, sendo que quando sua nova iniciativa chegar, você age normalmente. Você deve especificar o novo valor, o qual pode ser reduzido em até 10, a partir do valor rolado. Por exemplo, se você tirou 20, pode atrasar até 10.

### **CONJURAÇÃO**

Utilizar um Feitiço é uma ação de Conjurar. Feitiços podem ser conjurados com ações de diferentes categorias (comum e bônus) e até mesmo reações, por isso, não estão listados em nenhuma lista de ações.

Certas habilidades, talentos e mecânicas irão mencionar a ação Conjurar, então considere que esta é o uso de qualquer Feitiço.

# **REALIZANDO E RESOLVENDO ATAQUES**

---

A ação de Atacar é uma das principais de Feiticeiros e Maldições, onde um personagem usa da sua arma ou dos seus punhos para tentar acertar um inimigo. Ela é dividida em duas partes: jogada de ataque e rolagem de dano. Existem também certas situações específicas que influenciam um ataque e o seu dano.

Os ataques podem ser: corpo a corpo, a distância ou Amaldiçoado (veja página 280 para os detalhes).

## **ATAQUES DESARMADOS**

---

Os Ataques Desarmados são uma categoria de golpes corpo a corpo que são realizados com qualquer parte do corpo do personagem, como os punhos, cotovelos, joelhos ou pés. **Todo personagem é treinado em Ataques Desarmados**, os quais são considerados corpo a corpo e utilizam Força como atributo para jogadas de ataque e rolagens de dano.

O dano dos ataques desarmados inicia como 1d4 e, por padrão, considere que pertencem ao grupo Pugilato. Vale ressaltar que ataques desarmados não são armas, e efeitos ou habilidades que funcionam com armas não irão funcionar em ataques desarmados a menos que especificado o contrário.

Você pode realizar ataques desarmados mesmo que esteja com as duas mãos ocupadas, aplicando chutes ou joelhadas ao invés de socos.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 o dano desarmado básico de um personagem aumenta para 1d6, 1d8, 1d10 e 1d12, respectivamente. Caso seja um Restringido, ele segue o mesmo aumento de um Lutador, mas é incapaz de exorcizar maldições com as mãos nuas, precisando de Ferramentas Amaldiçoadas.

## **LUTANDO COM DUAS ARMAS**

---

É possível lutar com duas armas, uma em cada mão, porém certas condições devem ser cumpridas, e existem algumas regras específicas para tal:

- O combate com duas armas, por padrão, só pode ser feito se ambas as armas empunhadas forem armas leves.
- Ao realizar um ataque com uma arma leve, você pode gastar sua ação bônus para realizar outro ataque com a segunda arma.
- O modificador de atributo não é somado no dano do segundo ataque.

## **ARMAS A DISTÂNCIA E DE ARREMESSO**

---

Existem três tipos de armas, e dois deles possuem peculiaridades no seu uso, sendo eles as **Armas a Distância** e **Armas de Arremesso**, as quais exigem munição ou são limitadas em quantidade.

Para as Armas a Distância, como pistolas e rifles, todas possuem a propriedade *Recarga*, com a única exceção estando nos arcos. Uma arma que possua esta propriedade deve ser recarregada após realizar a quantidade especificada de ataques, a qual estará sempre na tabela, logo ao lado da propriedade.

Recarregar uma arma, normalmente, custará uma Ação Bônus, mas certas habilidades ou armas especiais podem influenciar nisso.

Os arcos, por sua vez, não possuem a propriedade Recarga, considerando que o portador terá uma aljava equipada e puxará flechas diretamente dela no momento de ataque.

Quando se trata da quantidade de munição em si, considera-se que o personagem sempre possuirá o suficiente de munição convencional, sendo necessário preocupar apenas com a recarga. Entretanto, munições especiais seriam limitadas.

As Armas de Arremesso também possuem regras próprias, sendo utilizadas constantemente para se jogar nos inimigos. Normalmente, elas serão ou descartáveis ou facilmente recuperáveis, mas possuem uma quantidade limitada que seu personagem estará carregando por padrão. Segue-se o padrão de:

- Armas de Arremesso descartáveis, como kunais, shurikens e dardos são levadas em grande quantidade. Um personagem pode carregar uma quantidade delas igual ao seu bônus de treinamento multiplicado por 10. Além disso, no final de um combate é possível recuperar metade da quantidade de armas arremessadas.
- Armas de Arremesso maiores, como o chakram e a rede são levadas em quantidade menor. Um personagem pode carregar uma quantidade delas igual ao seu bônus de treinamento. O chakram pode ser recuperado no final do combate e através de sua propriedade especial, enquanto a rede pode ser recuperada caso não tenha sido destruída.

Além disso, para Armas de Arremesso, só é possível realizar ataques extras caso possua uma quantidade suficiente em sua posse.

Armas a Distância utilizam Destreza em jogadas de ataque e rolagens de dano, enquanto as Armas de Arremesso podem utilizar tanto Força quanto Destreza.

Por fim, tanto armas a distância quanto armas de arremesso possuem um alcance limitado para a escolha de alvos, o qual é colocado em dois valores dentro de suas propriedades. Um exemplo seria "12/24m", com o primeiro representando o alcance normal, enquanto o segundo é o alcance máximo: caso ataque um alvo além do alcance normal, você possui desvantagem; atacar um alvo além do alcance máximo é impossível. Você também recebe desvantagem em ataques realizados contra alvos em alcance corpo a corpo, caso esteja usando armas a distância ou de arremesso.

## **ROLAGEM DE DANO**

---

Caso um ataque acerte, resta apenas realizar a rolagem de dano, para ter noção do quanto destrutivo o ataque será. Toda arma tem um dano padrão, expressado em uma certa quantidade e valor de dados, por exemplo a espada curta, que causa 1d6 de dano. Também é somado ao dano, normalmente, o modificador do atributo usado para manejá-la e outros bônus aplicáveis, que podem prover de habilidades de especialização, talentos e aptidões amaldiçoadas.

Entretanto, existem detalhes sobre o dano e seus tipos, sendo o Dano Durante e Após do Ataque, e outros dois fatores que podem afetar a rolagem de dano, que são acertos críticos/desastres e imunidade, resistência e vulnerabilidade.

## DANO DURANTE E APÓS ATAQUE

O dano adicionado aos ataques vem em dois tipos diferentes, com cada um deles possuindo interações únicas com as regras. São eles:

- **Dano Durante Ataque**, o qual se torna parte do próprio dano do ataque. Este tipo de dano pode ser multiplicado por um crítico.
- **Dano Apóis Ataque**, o qual vem como uma instância separada de dano, somada ao total apóis a rolagem de dano. O dano apóis ataque nunca pode ser multiplicado por um crítico.

Vale reforçar que ambos os tipos de dano são somados ao total da rolagem de dano, então reduções e resistências serão aplicadas apenas uma vez.

Por padrão, considere que todo dano adicional é Durante Ataque, a menos que especificado o contrário, como em Concentrar Aura e em Feitiços específicos.

## ACERTOS CRÍTICOS E DESASTRES

Na rolagem de dano, existe um fator que afeta grandemente o resultado do dano, que são os **acertos críticos**, que ocorrem quando se tira um 20 no d20 da jogada de ataque. Um acerto crítico tem o seguinte efeito sobre um ataque:

- **Um crítico sempre acerta**, independente da Defesa do alvo.
- **Ao acertar um ataque crítico, você rola dados de dano extras no ataque.** Você deve jogar todos os dados de dano do ataque duas vezes, somando-os e adicionando os modificadores logo apóis. Por exemplo, ao conseguir um acerto crítico com uma espada curta, você rola 2d6 de dano ao invés de 1d6, adicionando os modificadores apóis a rolagem. Caso outras habilidades adicionem mais dados de dano ao ataque, como o Ataque Furtivo do Restringido, você também joga esses dados duas vezes.

Um detalhe é que, existem certas habilidades que podem reduzir o valor de um crítico para um número inferior a 20, **mas o acerto garantido é apenas no 20**.

Em oposição ao acerto crítico, há o **desastre**, que acontece quando **se tira 1 no d20 da jogada de ataque**, representando uma falha catastrófica, a qual causa uma brecha na guarda do atacante. Um desastre tem o seguinte efeito sobre o atacante:

- **Um desastre sempre erra**, independente da Defesa do alvo.
- **Quando uma criatura tem um desastre em seu ataque, pode-se realizar um ataque contra ela como uma reação.**



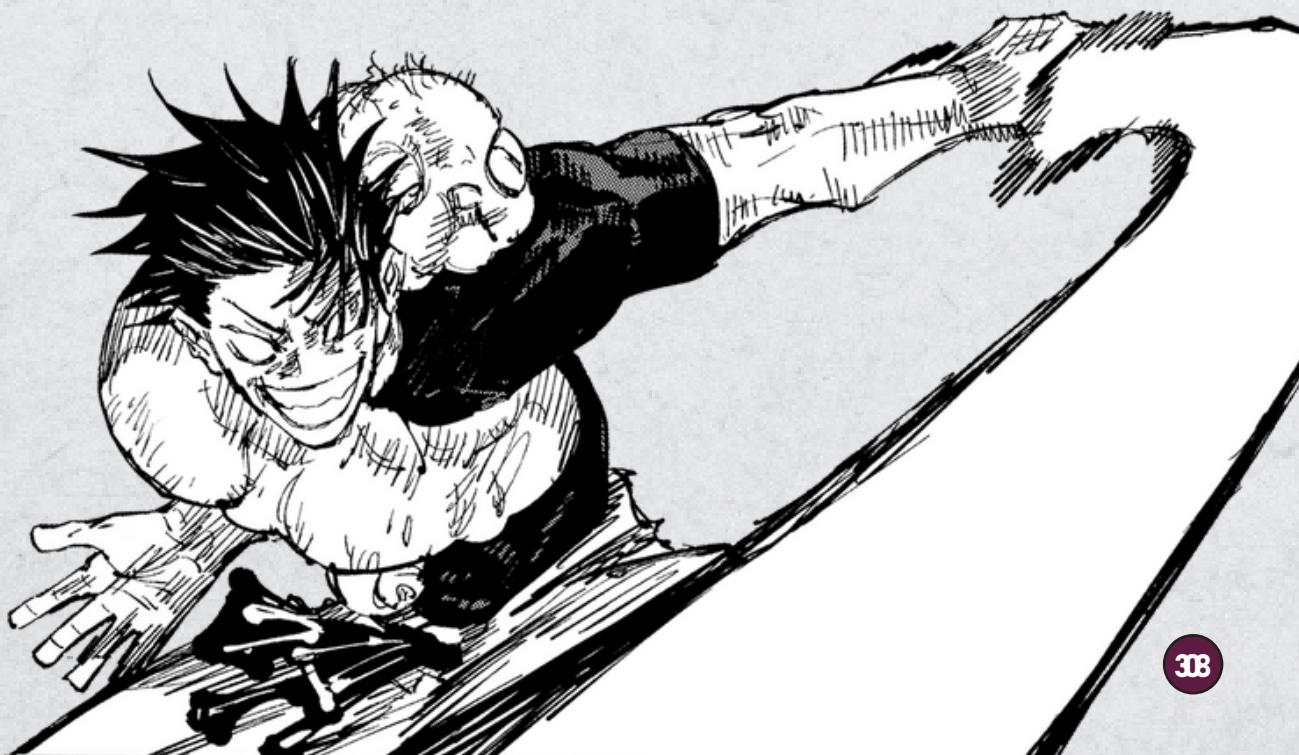
## EFEITOS DE CRÍTICO

Além do efeito comum, onde os dados são dobrados, é possível fazer com que acertos críticos possuam uma característica adicional, a qual é chamada de efeito de crítico. Cada grupo de armas – listado na tabela de equipamentos – possui um efeito próprio de crítico, o qual deve ser liberado através de habilidades ou treinamentos.

Os efeitos de cada grupo são:

- **Arco.** Caso o alvo do crítico esteja adjacente a uma superfície, ele é preso nela pela flecha, ficando Imóvel até que arranque o projétil como uma ação bônus ou de movimento.
- **Bastão.** Você pode empurrar o alvo até 3 metros para longe de você.
- **Besta.** O alvo recebe Sangramento, com sua CD de Especialização e Xd8 de dano, encerrando-se ao suceder no teste.
- **Chicote.** O alvo deve realizar um TR de Reflexos contra sua CD de Especialização, sendo derrubado em uma falha.
- **Dardo.** O alvo recebe Sangramento, com sua CD de Especialização e Xd6 de dano, encerrando-se ao suceder no teste.
- **Espada.** O alvo recebe Sangramento, com sua CD de Especialização e Xd8 de dano, encerrando-se ao suceder no teste.
- **Faca.** O alvo recebe Sangramento, com sua CD de Especialização e Xd6 de dano, encerrando-se ao suceder no teste. X é metade do seu bônus de treinamento.
- **Haste.** O alvo é movido 3 metros para qualquer direção a sua escolha.
- **Machado.** Escolha uma criatura adjacente ao alvo do ataque: caso a Defesa da criatura seja menor do que o resultado do seu crítico, ela recebe dano igual a metade do valor rolado no alvo do crítico.
- **Martelo.** O alvo deve realizar um TR de Fortitude contra sua CD de Especialização, sendo derrubado em uma falha.
- **Pugilato.** O alvo deve realizar um TR de Fortitude contra sua CD de Especialização, ficando Desorientado por uma rodada em uma falha.
- **Tiro.** O alvo deve realizar um TR de Fortitude contra sua CD de Especialização, ficando Lento por uma rodada em uma falha.

Em efeitos que causem sangramento, X é metade do seu bônus de treinamento, com mínimo de 1.



## **IMUNIDADE, RESISTÊNCIA E VULNERABILIDADE**

Além do crítico, existem fatores que podem tanto diminuir quanto aumentar o dano que uma criatura recebe, assim criando as resistências e vulnerabilidades. Em detalhes, elas se manifestam das seguintes maneiras:

- **Imunidade.** Caso o alvo de um ataque possua imunidade contra o tipo de dano causado, todo o dano é anulado.
- **Redução de Dano.** Caso o alvo de um ataque possua resistência contra o tipo de dano causado, o dano será diminuído em um valor igual a resistência de dano.
- **Resistência.** Caso o alvo possua resistência contra o tipo de dano causado, o dano é reduzido pela metade.
- **Vulnerabilidade.** Caso o alvo de um ataque seja vulnerável contra o tipo de dano causado, o dano é aumentado em um valor igual a metade do dano total, efetivamente tornando-se 1,5x de dano. A Redução de Dano ainda é aplicada no valor total que o alvo recebe. Por exemplo, ao causar 30 de dano em uma criatura que seja vulnerável, ela receberá 45 de dano no total.



## **SEQUÊNCIA DE ATAQUES**

Receber vários ataques seguidos de diferentes atacantes é capaz de começar a gerar dificuldades para o alvo conseguir se defender, abalando a guarda dele. Dentro do sistema de combate, para representar tal, existe a mecânica de **sequência de ataques**.

Enquanto um mesmo alvo estiver recebendo ataques em turnos subsequentes, uma sequência se inicia: **para cada 2 ataques realizados na sequência, a Defesa da criatura é reduzida em 1**. Uma sequência de ataques pode reduzir a Defesa de uma criatura em até 5, totalizando 10 ataques na sequência.

Uma sequência é considerada finalizada quando o turno do alvo da sequência chega, representando uma retomada do controle sobre a sua guarda, com os ataques se encerrando temporariamente.

Um exemplo de sequência, utilizando o cenário de Itadori e Nanami contra Mahito, seria: Itadori age no primeiro turno, desferindo três golpes contra Mahito; Nanami age no próximo turno, com Mahito tendo sua Defesa diminuída em 1 pelos golpes de Itadori e, ao desferir mais um golpe, a Defesa de Mahito passa a ser reduzida em 2, completando 4 golpes na sequência; Nanami desfere um quinto golpe, onde a Defesa está em -2, e finaliza o seu turno. Com isso, Mahito inicia seu turno e finaliza a sequência, retomando sua guarda.



## A ALMA

Em Feiticeiros & Maldições, todos os seres possuem uma alma, a qual é a própria essência e fundamento do ser, pois a alma é o corpo e o corpo é a alma, tornando-se um só. Ao redor dela, existem algumas mecânicas: **Dano na Alma** e a **Integridade da Alma**.

O **Dano na Alma** é um tipo especial de dano, o qual atravessa todas as defesas e resistências, flagelando a própria essência do ser. Embora seja raro, sendo causado apenas por armas ou habilidades específicas, **este tipo de dano é considerado perda de vida**, ignorando também pontos de vida temporários.

Além disso, o dano na alma não pode ser curado normalmente, reduzindo sua vida máxima juntamente da atual. Você recupera metade da sua vida máxima perdida com um descanso longo.

Para curar danos na Alma, é necessário compreender o traçado da alma e ter Nível de Aptidão 4 em Energia Reversa. Porém, a cura é reduzida à metade.

Um personagem só pode enxergar o traçado da alma caso seja treinado em Integridade. Entretanto, ser treinado não significa que ele seja capaz de enxergar o traçado, sendo apenas um requisito.

A **Integridade da Alma** é uma medida—assim como os pontos de vida—especial, representando a estabilidade e saúde da sua alma, podendo desequilibrar seu uso de energia amaldiçoada, força e controle.

**Um personagem possui um valor de Integridade da Alma igual ao seu máximo de Pontos de Vida.** Conforme sua Integridade é reduzida, o estado da sua alma deteriora, trazendo consequências.

Porém, uma alma resistente é capaz de mitigar os danos recebidos: **sempre que sofrer Dano na Alma, você deve realizar um teste de resistência de Integridade, reduzindo o dano pela metade em um sucesso ou anulando em um sucesso crítico.**

Vale notar que o teste e a possível redução concedida pelo teste de Integridade deve vir antes dele ser aplicado, considerando o total após qualquer resistência ou redução para a perda de vida, redução do máximo e dano na Integridade da Alma.

Em situações onde haja mais de uma alma em um único corpo, aquela com maior bônus em Integridade deve realizar o teste de resistência.



## **ESTADOS DA ALMA**

Conforme sua Integridade da Alma é reduzida, ela atinge estados diferentes, representando o declínio e destruição de seu próprio ser. São eles:

- **Estável [100%]**. Enquanto sua alma estiver acima de 75% (3/4) do valor total, ela está Estável. Não há nenhum prejuízo neste estado, sendo o padrão.
- **Danificado [75%]**. Ao chegar abaixo de 75% (3/4) do seu total de Integridade, sua alma está Danificada, começando a ser perturbada. Enquanto nesse estado, você recebe -3 em todos seus testes e rolagens, assim como tem o custo em energia/estamina de todas suas habilidades aumentado em 2.
- **Instável [50%]**. Ao chegar abaixo de 50% (2/4) do seu total de Integridade, sua alma está Instável, deixando-lhe mais fraco e exposto. Enquanto nesse estado, você recebe -6 em todos seus testes e rolagens, tem o custo em energia/estamina de todas suas habilidades aumentado em 3 e está Exposto enquanto não sair do estado.
- **Crítico [25%]**. Ao chegar abaixo de 25% (1/4) do seu total de Integridade, sua alma está em estado Crítico, deixando-o próximo da perdição completa de sua própria forma e consciência. Enquanto nesse estado, você recebe -8 e desvantagem em todos seus testes e rolagens, tem o custo em energia/estamina de todas suas habilidades aumentado em 5 e está Exposto e Fragilizado enquanto não sair do estado.

Caso chegue a 0 de Integridade, sua alma perde o formato por completo, com seu corpo desmanchando e distorcendo, sua consciência esvaindo e sua individualidade sumindo: **um personagem com 0 de Integridade está morto.**



## AS PORTAS DA MORTE

Os personagens, normalmente, não morrem de maneira instantânea, já que por serem feiticeiros jujutsu estão claramente além de simples humanos em vários fatores, podendo sobreviver a grandes danos e ferimentos. Quando sua vida chega a 0, você vai para as **Portas da Morte**, onde deve registrar sucessos e falhas no embate pela vida. Quando estiver morrendo, no começo de todo turno, realiza-se uma rolagem (d20), onde:

- **Ao obter o resultado de 1**, recebe-se duas falhas.
- **Ao obter um resultado entre 2 e 9**, recebe-se uma falha.
- **Ao obter um resultado entre 10 e 19**, recebe-se um sucesso.
- **Ao obter o resultado de 20**, recebe-se dois sucessos.

**Com três sucessos você está estabilizado e com três fracassos você morre.** Fracassos em testes de morte perduram até que seja realizado um descanso longo ou sejam removidos por outras fontes, como habilidades de Suporte.

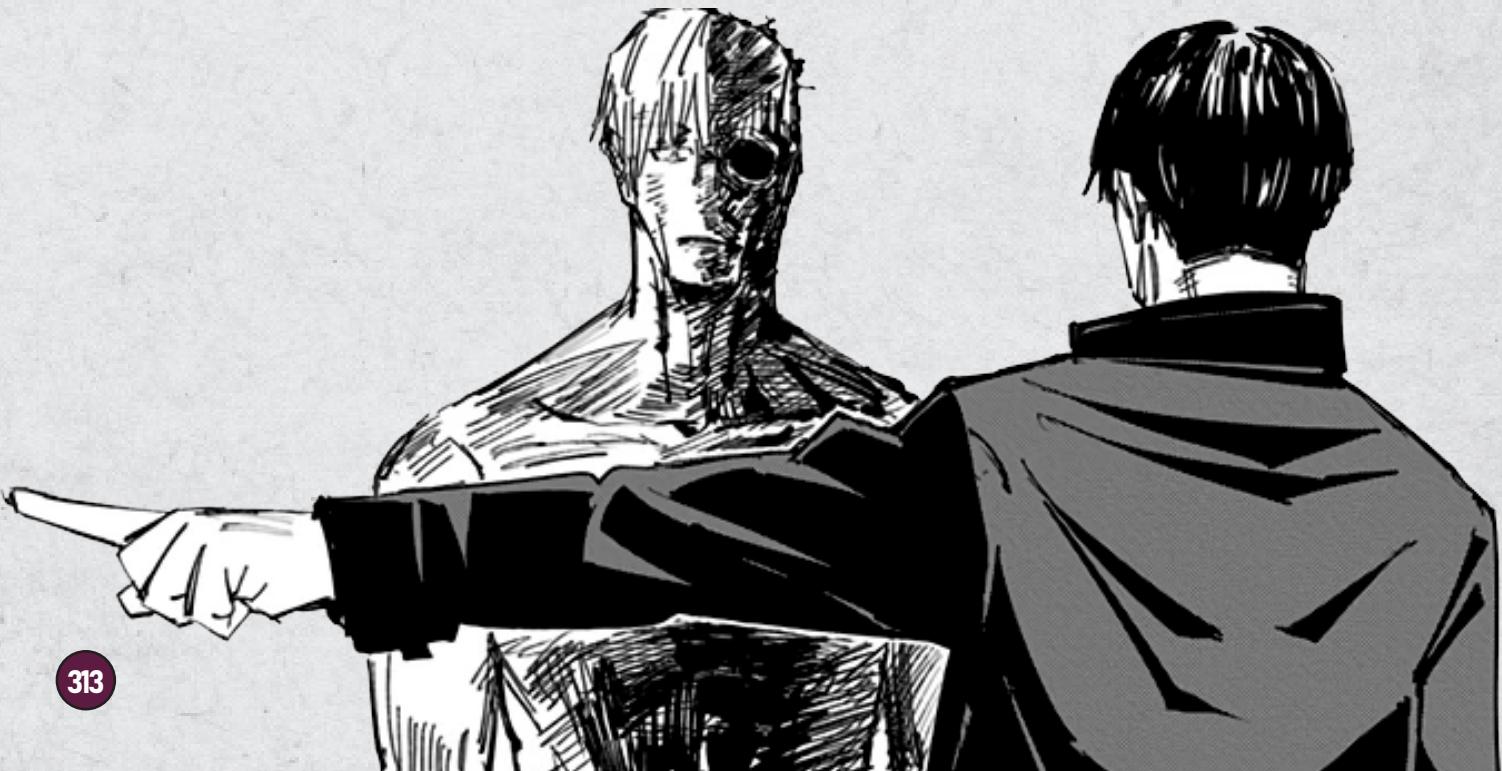
Caso um personagem receba dano, enquanto nas Portas da Morte, ele receberá uma falha, com o ataque adiantando sua morte iminente.

Também é possível que outras pessoas ajudem a estabilizar, podendo realizar um teste de Medicina como uma ação comum, desde que estejam dentro de 1,5 metros do personagem morrendo. Caso haja um sucesso no teste, o personagem morrendo é estabilizado. Um personagem estabilizado fica com 1 ponto de vida e sai das portas da morte. A CD do teste é baseada no dano recebido, tendo como valor base 15 e aumentando em 1 para cada 5 pontos de vida negativos.

Para estabilizar um personagem com cura, é necessário curar todo o valor negativo de vida, até retornar ao 0. Quando um personagem é estabilizado, seja por cura, teste de medicina ou obter 3 sucessos em testes de morte, ele pode agir normalmente, levantando-se e retornando a consciência.

Entretanto, caso o dano seja extremamente massivo, o personagem morrerá sem ter chance de resistir: **caso um personagem receba dano que o deixe com 0 de vida e ainda passe do seu máximo de vida, em pontos de vida negativos, ele morrerá sem passar pelas portas da morte.**

Caso receba, em um único ataque, metade da sua vida máxima ou mais de dano, com um valor mínimo de 50, **você recebe um Ferimento Complexo**. É possível tanto definir aleatoriamente quanto ser escolhido pelo Narrador, de acordo com o ataque realizado.



## TABELA DE FERIMENTOS COMPLEXOS

RESULTADO	MEMBRO	FERIMENTO COMPLEXO
1-2	Perde um olho.	Tem desvantagem em testes de percepção e ataques a distância.
3	Perde ambos os olhos.	Tem a condição Cego permanentemente, até que regenere os olhos.
4-5	Perde uma perna.	Perde metade do movimento total e recebe desvantagem em rolagens de acrobacia.
6	Perde ambas as pernas.	Não pode se mover normalmente, podendo apenas rastejar.
7	Recebe uma ferida interna.	Sempre que tentar realizar uma ação em combate, deve realizar um teste de resistência de Fortitude com CD 20 + nível do personagem. Em uma falha, perde essa ação e não pode usar reações até o seu próximo turno. Ela pode ser tratada por uma criatura mestre em Medicina com uma ação comum. Ao ser tratada, reduz a CD de 20 para 10. (mesma CD do TR de Fortitude).
8-9	Perde um braço.	Não pode segurar nada com duas mãos e só pode segurar um objeto por vez, além de receber desvantagem em rolagens de atletismo.
10	Perde ambos os braços.	É incapaz de segurar objetos, o valor de Destreza diminui em 4.

Normalmente, um ferimento complexo pode ser recuperado por energia reversa ou meios alternativos e raros. Entretanto, caso haja uma grande demora para curar o ferimento, ele se torna permanente: após 1 dia, ou ao cicatrizar (decisão do Narrador), o ferimento se torna permanente.

Por padrão, um ferimento que se torna permanente só pode ser curado através da alma: caso você tenha sua alma curada, enquanto sua vida e integridade estejam no máximo, você se recupera de um ferimento complexo permanente.

# TIPOS DE DANO

Existem, no sistema, quinze tipos de dano diferentes — divididos em categorias entre físicos, elementais, etéreos e biológicos — que são responsáveis por caracterizar o resultado que ataques e habilidades têm nos seus alvos. Os tipos também são importantes para resistências e vulnerabilidades, visto que maldições muitas vezes são associadas a um elemento ou fracas contra outro.

Abaixo veja as categorias de dano e seus respectivos tipos.

## FÍSICOS

Esses tipos de dano são encontrados normalmente em armas ou através de objetos e pessoas. São aplicados através do formato daquilo que realizará o golpe — uma ponta afiada para perfurante, por exemplo — em conjunto com a força aplicada sobre ele. Criaturas sem nenhuma presença física, como um fantasma tradicional, são imunes a danos físicos. Os tipos de dano físico são:

- **Dano Cortante.** Cortes, lacerações e arranhões são todos tipos de ferimentos que surgem a partir do dano cortante, que provém de facas, garras e espadas.
- **Dano Perfurante.** Perfurações são o principal tipo de ferimento que provém do dano perfurante, comum entre lanças e projéteis.
- **Dano de Impacto.** Concussões e ossos quebrados são o que caracteriza o dano de impacto, o qual provém de martelos e grandes pesos.

## ELEMENTAIS

Danos elementais são produzidos por elementos da natureza. Como fogo, raios ou vibrações. São elementos do nosso universo e respeitam suas leis da física como qualquer outro material. Os tipos de dano elementais são:

- **Dano Ácido.** Corrosão e diferentes queimaduras caracterizam o dano ácido, o qual derrete e destrói ao contato.
- **Dano Congelante.** Gelo e temperaturas extremamente baixas causam dano congelante.
- **Dano Chocante.** Raios, choques e eletricidade causam dano chocante.
- **Dano Queimante.** Chamas, fogo e calor causam dano queimante.
- **Dano Sônico.** Vibrações, ondas de rádio e sons causam dano sônico.



## **ETÉREOS**

Estes tipos de dano não são encontrados na natureza e nem respeitam qualquer regra do nosso mundo, sendo puramente elementos sobrenaturais. Esses danos só podem ser produzidos pela energia amaldiçoada e suas diferentes aplicações. Os tipos de dano etéreos são:

- **Dano na Alma.** Um tipo de dano especial, infligido diretamente na alma do indivíduo. Confira sua mecânica na página 312.
- **Dano de Energia Reversa.** A energia reversa é a energia amaldiçoada transformada em positiva, sendo nociva para maldições, enquanto cura outros seres. Maldições são vulneráveis a dano de energia reversa enquanto criaturas que podem ser curadas por energia reversa são imunes.
- **Dano Energético.** A emissão de pura energia amaldiçoada no formato de uma explosão.
- **Dano Psíquico.** Ataques que afetam diretamente a integridade da mente, causando dores internas.
- **Dano Radiante.** É o dano que se origina a partir da luz, com um aspecto divino ou celestial.

## **BIOLÓGICOS**

Todo dano causado por ferir a carne diretamente. Seja através de doenças ou venenos, estes tipos de dano normalmente apenas afetam corpos biológicos e não causam efeito em materiais inorgânicos como armas ou prédios. Os tipos de danos biológicos são:

- **Dano Necrótico.** Putrefação, decomposição e decadência são maneiras do dano necrótico ser aplicado, que se resume ao decair direto do orgânico ou inorgânico.
- **Dano Venenoso.** Insetos e substâncias causam dano de veneno.

### **PERDA DE VIDA**

Alguns efeitos especiais não causam dano, mas perda de vida. Perda de vida reduz os PV Atuais do alvo. Ao contrário de dano, não é afetado por redução de dano ou resistências.

# **CONDIÇÕES**

---

Existem várias condições que podem ser infligidas em criaturas. As condições são divididas em grupos: *físicas, incapacitação, mentais, movimento, sensoriais e vulnerabilidade*.

Condições com os mesmos efeitos não se acumulam; aplique apenas os mais severos. Por exemplo, um personagem enredado e caído sofre -3 na Defesa, não -5.

**Condições Físicas** são aquelas que afetam negativamente a integridade física de uma criatura, afetando negativamente o funcionamento de suas atividades corporais.

**Condições de Incapacitação** são condições que não permitem a uma criatura realizar alguns tipos de ações, como por inconsciência ou paralisia.

**Condições Mentais** são condições que afetam negativamente a ordem psíquica de uma criatura, prejudicando seu raciocínio e controle emocional.

**Condições de Movimento** são condições relacionadas à mobilidade e ao deslocamento de uma criatura. Efeitos que os restrinjam ou limitem se enquadram neste grupo.

**Condições Sensoriais** são condições ligadas aos cinco sentidos e a orientação provinda deles. Efeitos que o desorientam ou prejudicam um dos sentidos se enquadram neste grupo.

**Condições de Vulnerabilidade** são condições que reduzem sua guarda ou o deixam exposto.

Os grupos de condições não possuem indicados os testes de resistência que podem ser realizados para evitá-los. O tipo de teste de resistência exigido por um efeito é determinado pelo Narrador, com exceção de Feitiços dos jogadores, onde a decisão é tomada em conjunto respeitando a coerência da habilidade.

**Exemplo:** *Uma explosão de claridade extremamente forte, capaz de cegar momentaneamente quem a vê, poderia exigir tanto um teste de resistência de Fortitude quanto um teste de Reflexos. O que manda nesse caso é a interpretação do Narrador ao descrever o efeito ou do Jogador ao criar a técnica, pois pode se julgar razoável tanto que o personagem tenha reagido a tempo e fechado os olhos ou desviando olhar, quanto que por sua resiliência física, intensificada por energia, ele aguentou a luz.*

Certas condições possuem como parte do seu efeito a aplicação de outras condições, como Agarrado, que também deixa a criatura Desprevenido e Imóvel. Caso seja imune a uma condição, você não se torna automaticamente imune a outras condições citadas dentro dela, ignorando apenas os efeitos próprios da condição.

## FÍSICAS

---

- **Condenado (Média).** Um personagem condenado tem o custo em PE de todas as suas habilidades aumentado em 1.
- **Engasgando (Média).** O alvo fica mudo e precisa segurar o Ar.
- **Enjoado (Média).** Um personagem enjoado não pode converter suas ações dentro da Hierarquia de Ações.
- **Envenenado (Média).** Recebe -2 em jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia enquanto o veneno durar.
- **Sangramento (Variável).** Um personagem com sangramento recebe perda de vida no início de seu turno, e deve realizar um teste de resistência de Fortitude no final dele. Em uma falha, a condição persiste; em um sucesso, a condição se encerra. A CD e a perda de vida do sangramento dependem do causador da condição (veja página 213).
- **Sofrendo (Leve).** Você está sofrendo de uma dor horrível. Você recebe -5 em testes de concentração e em testes de Prestidigitação para realizar rituais e perde 3 metros de movimento.

## INCAPACITAÇÃO

---

- **Atordoado (Extrema).** O personagem fica desprevenido e não pode realizar ações ou reações.
- **Inconsciente (Extrema).** O personagem não pode realizar ações ou reações e fica caído. Larga tudo que estiver segurando e não pode falar. Falha automaticamente em testes de resistência de Reflexos, todo ataque realizado contra ela acerta e é considerado um acerto crítico. Uma criatura inconsciente que não esteja nas portas da morte é desperta se tomar dano ou uma criatura gastar uma ação comum para a chacoalhar.
- **Paralisado (Extrema).** O personagem não pode realizar ações ou reações, exceto ações completamente mentais. O personagem recebe -10 de Defesa, falha automaticamente em testes de resistência de Reflexos e todo ataque corpo a corpo que acerte o personagem é considerado um acerto crítico.
- **Indefeso (Especial).** Uma criatura fica Imóvel e atordoado. Se estiver com uma criatura indefesa ao seu alcance de toque você pode gastar uma ação completa e, se o fizer, pode matá-la ou causar um Ferimento Complexo na criatura indefesa.

## MENTAIS

---

- **Abalado (Fraca).** O personagem sofre -1 em jogadas de ataque e testes de perícia.
- **Amedrontado (Média).** O personagem sofre -3 em jogadas de ataque e testes de perícia. Os prejuízos desta condição não se acumulam com os de Abalado, sendo uma evolução direta dela.
- **Aterrorizado (Forte).** Não pode se aproximar voluntariamente da criatura que infligiu a condição.
- **Confuso (Média).** Um personagem confuso se comporta da maneira aleatória. Você sofre -4 em testes de Fortitude e Atletismo para se manter de pé e, logo após se movimentar 1,5 metros rode 1d4 (1: frente, 2: trás, 3: direita ou 4: esquerda) você se move 3 metros nessa direção. Repita o processo em um intervalo de 1,5 metros de movimento voluntário entre as rolagens. Se sua movimentação permitir, rode 1d6 ao invés de 1d4 (onde 5 é para baixo e 6 para cima).
- **Enfeitiçado (Média).** A criatura enfeitiçada recebe um prejuízo de -2 em todos os testes que realizar contra quem a enfeitiçou.

## MOVIMENTO

---

- **Agarrado (Média).** Enquanto agarrado, o personagem fica desprevenido e imóvel. Um personagem fazendo um ataque à distância contra uma criatura envolvida em uma ação de agarrar, tem 50% de chance de acertar o alvo errado (1 a 5 em 1d10). Se um personagem agarrando se mover a criatura agarrada acompanha ele.
- **Caído (Fraca).** O personagem sofre -3 em ataques corpo a corpo e só pode se mover 4,5 metros, rastejando, ou utilizar uma ação de movimento para se levantar. Além disso, se estiver caído no chão você tem -3 de Defesa contra ataques corpo a corpo, mas recebe +3 de Defesa contra ataques a distância. Um personagem caído que esteja voando imediatamente perde seu deslocamento de voo até que fique de pé.
- **Enredado (Média).** Tem o deslocamento reduzido à metade e recebe -2 na sua Defesa e em rolagens de ataque.
- **Imóvel (Forte).** A criatura se torna incapaz de utilizar as Ações de Movimento Andar, Esgueirar, Levantar e Pular, porém pode usar Sacar e ações que gastem seu movimento, mas que não te deslocam para outro ponto, como a aptidão Canalizar em Golpe. Além disso, você não pode receber Deslocamento de qualquer fonte.
- **Lento (Média).** Toda forma de movimento do personagem — como seu valor de Deslocamento — é reduzida pela metade.

## SENSORIAIS

---

- **Cego (Forte).** O personagem fica Surpreso e Lento, falha em qualquer teste envolvendo a visão e sofre -5 em Percepção. Todos os alvos de seus ataques recebem Camuflagem Total (50% de chance de desviar do ataque automaticamente). Você é considerado cego enquanto estiver em uma área de Escuridão Total, a menos que algo lhe permita ver no escuro.
- **Desorientado (Fraca).** Fica incapaz de utilizar reações contra a próxima ação ofensiva realizada contra você ou ataques de oportunidade. A condição se encerra após seu efeito ser realizado.
- **Desprevenido (Fraca).** O personagem sofre -3 na Defesa e em Testes de Resistência de Reflexos. Você fica desprevenido contra inimigos que não possa ver mas saiba que estão perto.
- **Invisível (Especial).** O personagem não pode ser visto, recebe +10 em testes de Furtividade e, ao receber a condição, pode utilizar Esconder como uma Ação Livre. Caso esteja Invisível durante a rolagem de Iniciativa, você possui vantagem nela.
- **Surdo (Média).** O personagem falha em qualquer teste envolvendo a audição e sofre -5 em rolagens de Iniciativa. Caso já esteja em combate, seu valor atual de Iniciativa também é reduzido em -5, alterando a ordem dos turnos.
- **Surpreso (Especial).** O personagem fica Desprevenido e não pode realizar reações contra uma criatura que o deixou surpreso. Uma criatura Surpreendida ou que não saiba da existência do perigo fica surpresa contra ele.

## VULNERABILIDADE

---

- **Exposto (Forte).** Jogadas de Ataque contra a criatura recebem +4 e, caso acertem, seus ataques causam dano adicional igual ao nível do atacante, em cada rolagem de dano.
- **Fragilizado (Forte).** Seus valores de Redução de Dano são reduzidos a zero, assim como suas resistências são anuladas (imunidades não são anuladas). Enquanto possuir esta condição, você não pode ter sua Redução de Dano aumentada e nem se tornar resistente a nada.

## CONCENTRAÇÃO

Algumas habilidades e técnicas necessitam de que seu usuário se mantenha concentrado, porém, nem sempre manter essa concentração durante um combate é fácil; inimigos podem tentar o distrair; os danos recebidos podem quebrar o foco; ser agarrado pode impedir de concentrar, e muito mais. Nesses casos, então, aquele que estiver tentando se manter concentrado deve realizar um teste de resistência de fortitude:

- **Caso receba dano**, deve-se realizar um teste com dificuldade igual a **10 ou metade do dano que você receber**, seja qual for maior.
- **Caso seja movido contra a sua vontade**, deve-se realizar um teste com dificuldade igual a **5 + a distância que foi movido**.
- **Caso seja empurrado ou agarrado**, deve-se realizar um teste com dificuldade igual a **10 + bônus de atletismo de quem empurrou ou agarrou**.
- **Caso seja provocado**, a dificuldade é igual a **10 + o bônus da perícia usada por quem provocou**.

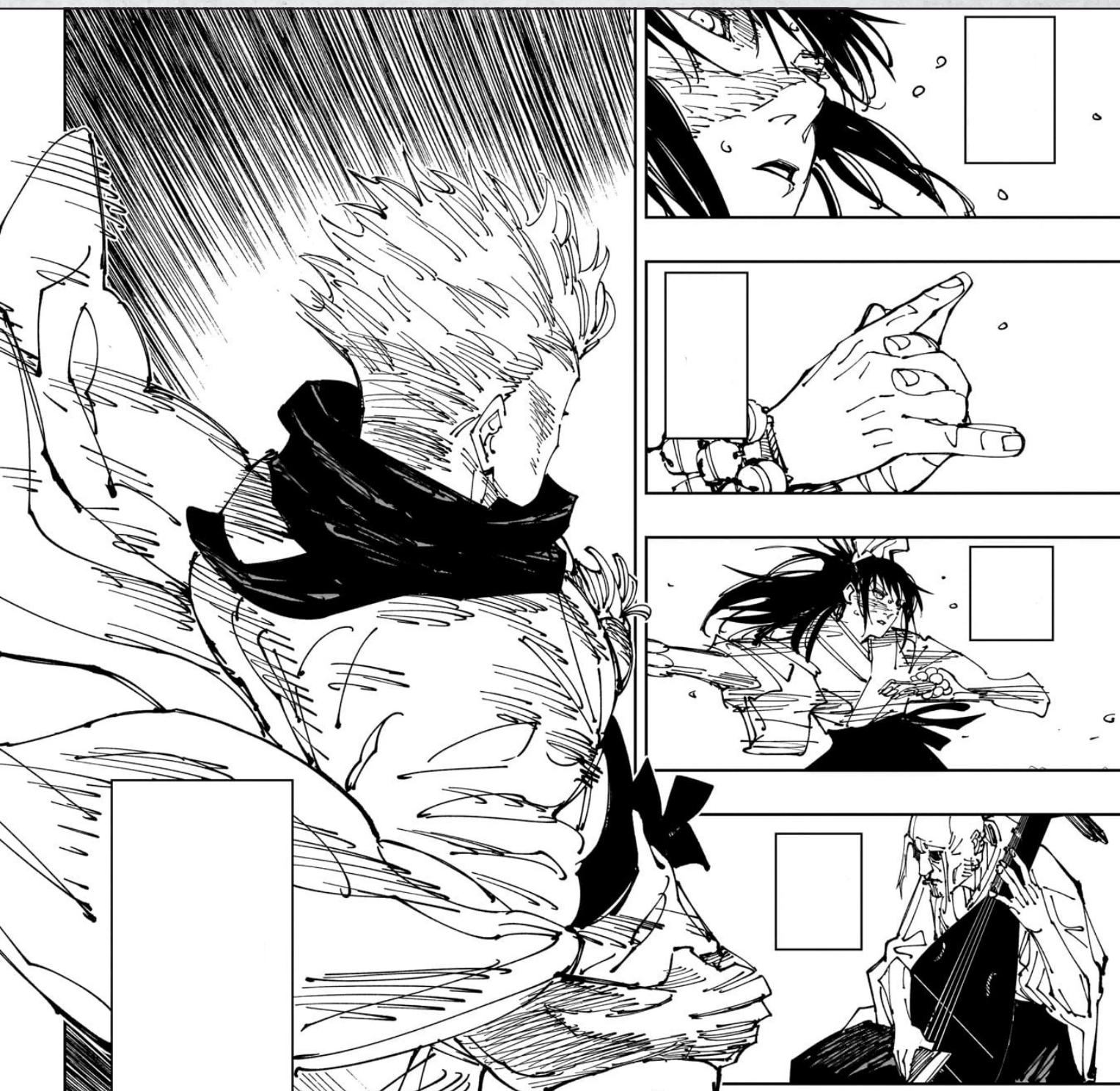
Certas condições também podem impedir concentração, assim como só se pode, por padrão, concentrar em uma habilidade por vez.

## CONJURAÇÃO EM RITUAL

O uso das técnicas amaldiçoadas costuma requerer sinais de mão, palavras ou gestos para ativar, e a capacidade de um feiticeiro pode ser resumida no quanto ele consegue minimizar e omitir esses componentes, aumentando a eficiência dela. Entretanto, incluir encantações ou rituais propositalmente pode elevar o potencial e efetividade da habilidade, em troca de uma conjuração mais demorada e complexa.

Dentro de Feiticeiros e Maldições, o uso de uma habilidade sempre irá possuir um tempo de conjuração, definindo qual das ações de um personagem será usada para a conjurar. Quando se usa uma técnica como ritual, você aumenta o custo de conjuração e adiciona um teste de prestidigitação em troca de melhorias, como um aumento no dano, dificuldade para resistir ou alcance, por exemplo.

Tal conjuração alternativa pode ser realizada por qualquer personagem, sendo uma capacidade geral. Nesta seção você encontrará uma explicação de como a aplicar sistematicamente.



Uma vez por turno, quando for conjurar um Feitiço, você pode escolher adicionar componentes – encantamentos, sinais de mão e gestos - nele, assim aumentando o seu custo de conjuração em tempo. Baseado no aumento, você pode colocar melhorias neles, seguindo o padrão abaixo:

- **Ao aumentar de ação bônus para ação comum**, você pode colocar uma melhoria no Feitiço.
- **Ao aumentar de ação comum para ação completa**, você pode colocar duas melhorias no Feitiço.

Não é possível colocar componentes em um Feitiço que utilize sua reação. Só é possível aumentar o tempo de conjuração uma vez, sendo assim, não é possível aumentar um Feitiço de ação bônus para comum e depois de comum para completa na mesma conjuração.

Assim como mencionado anteriormente, também é adicionada uma rolagem de Prestidigitação na conjuração, a qual representa a tentativa de realizar todos os gestos e sinais que foram implementados na conjuração em tempo suficiente.

A Classe de Dificuldade (CD) do teste é igual a: **10 + dobro do nível do Feitiço + 2 para cada melhoria colocada**. No caso de um Feitiço nível 0, ela adiciona apenas +1 na CD.

Caso suceda no teste, o Feitiço é conjurado com sucesso, recebendo os benefícios do ritual normalmente. Entretanto, caso falhe no teste, você pode escolher entre: cancelar a conjuração, perdendo sua ação, mas retomando seu turno ou finalizar o ritual de maneira mais lenta, utilizando o Feitiço apenas no começo do seu próximo turno.

A presença do teste de prestidigitação adiciona um risco ao tentar utilizar do ritual, compensando pelo como a habilidade é potencializada. Caso prefira fornecer consistência total, você pode retirar a necessidade do teste, mas é recomendado a manter para ter mais profundidade e peso na decisão.

Embora não seja necessário, é interessante decidir antecipadamente quais gestos e encantamentos são usados em suas habilidades, escolhendo palavras e sinais que se liguem com o conceito delas.

Também, ao final da seção, você encontrará uma lista de melhorias fixas, que você pode colocar no uso da sua habilidade como ritual. Também é possível criar suas próprias melhorias para uma habilidade específica, embora aumente a complexidade de se usar a mecânica de rituais.

Existe também uma maneira adicional de usar os rituais, que são os **Rituais Estendidos**, onde se coloca o máximo de componentes possíveis, aumentando o tempo de conjuração para além de uma ação completa. **Ao aumentar de uma ação completa para um ritual estendido**, você segue as seguintes regras:

- **No primeiro turno de um ritual estendido**, você deve usar uma ação completa e a sua ação de movimento para começar a preparar o Feitiço, iniciando sua conjuração.
- **No intervalo entre o primeiro e segundo turno do ritual estendido**, você deve manter a sua concentração no ritual. Enquanto estiver realizando o ritual, você também recebe a condição Desprevenido, pois está focando completamente nele.
- **No segundo turno do ritual estendido**, você deve utilizar uma ação completa para finalizar o ritual, conjurando o Feitiço.

Ao utilizar um Feitiço como um ritual estendido, você pode colocar um total de cinco **melhorias nele**, representando o máximo de adições possíveis devido ao processo arriscado.

Como em um ritual estendido o feiticeiro utiliza do tempo necessário para realizar cada gesto e componente com cuidado, não é requisitado um teste de prestidigitação, sendo preciso apenas cumprir todo o processo sem perder a sua concentração.

## **LISTA DE MELHORIAS PARA RITUAIS**

Ao conjurar um Feitiço como um ritual, você pode escolher dentre as seguintes melhorias:

- **Ajuste de Alvos.** Você pode aplicar esta melhoria em um Feitiço em área, prevenindo certas criaturas de serem alvos. Ao escolher Ajuste de Alvos, escolha uma quantidade de criaturas igual a  $2 +$  o nível do Feitiço para terem um sucesso garantido no Teste de Resistência dele.
- **Aumento de Alcance.** O alcance do Feitiço é aumentado em um valor igual a 1,5 metros multiplicado pelo nível do Feitiço.
- **Aumento de Dano.** Você aumenta o dano causado pelo feitiço. Para cada vez que colocar esta melhoria, seu feitiço causará dano adicional igual a 4 multiplicado pelo nível dele. Você pode escolher esta melhoria até duas vezes.
- **Aumento de Precisão.** Você aumenta a precisão do feitiço. Para cada vez que escolher esta melhoria, você recebe  $+2$  na rolagem de ataque do Feitiço. Você pode escolher esta melhoria até duas vezes.
- **Conversão de Sustento.** Você modifica o método para manter o feitiço. Quando utilizar um feitiço sustentado, caso escolha essa melhoria, ele deixa de ser Sustentado mas exige passa a exigir Concentração.
- **Expansão de Área.** Você expande a área afetada pelo feitiço. Um feitiço em área com esta melhoria tem a sua área expandida em 1,5 metros para cada vez que for escolhida (ou 4,5 metros caso seja em linha). Você pode escolher esta melhoria até duas vezes.
- **Potencialização de Dificuldade.** Você potencializa o feitiço, de maneira a ser mais difícil resistir aos seus efeitos. Para cada vez que escolher esta melhoria, a CD do feitiço aumenta em 2. Você pode escolher esta melhoria até duas vezes.
- **Potencialização de Efeito.** Você potencializa o efeito do seu feitiço. Um feitiço com esta melhoria tem um dos seus benefícios numéricos (aumento de DEF, RD, bônus em rolagem etc.) aumentado em um valor igual ao nível do feitiço caso seja Imediata ou em metade do nível do feitiço caso seja Duradoura ou Sustentada. Para efeitos que concedam dados adicionais, você aumenta o nível dos dados adicionais em 6 caso seja Imediata ou em 3 caso seja Duradoura ou Sustentada.

Lembrando que estas são apenas as melhorias padrão do sistema, sendo possível criar as suas próprias.



# **EXAUSTÃO**

Certas habilidades ou situações são extremamente custosas para o corpo de um feiticeiro, levando-o ao limite. Você recebe um nível de exaustão quando:

- Fica 8 horas sem um descanso longo.
- Utiliza habilidades que aumentam seus níveis de exaustão.
- Fica um dia sem se alimentar.
- Participa de um número de cenas de combate maior que seu bônus de treinamento durante um mesmo dia.

Para cada nível de exaustão obtida, um personagem tem seu deslocamento reduzido em 1,5 metros, além dos efeitos cumulativos a seguir com base em seu nível de exaustão:

**Exaustão 1** — O personagem recebe -1 em todas as suas rolagens, Defesa e Classe de Dificuldade. Esse negativo aumenta em -1 para cada nível de exaustão.

**Exaustão 2** — O personagem recebe a condição Desprevenido.

**Exaustão 3** — O personagem perde 20 pontos de vida máximos, ou 1/4 da vida máxima, o que for maior. Se essa redução for o suficiente para reduzir a vida do personagem a 0, ao invés disso, desmaie-o por uma quantidade de descansos longos igual a quantidade de níveis de exaustão. Além disso, o personagem também recebe a condição Exposto.

**Exaustão 4** — O personagem recebe a condição Condenado e Desorientado. Além disso, caso entre no estado de morrendo, é tratado como se já tivesse duas falhas.

**Exaustão 5** — Como no 3 nível, mas ao invés do padrão, o personagem perde 50 pontos de vida máximos, ou metade da vida máxima, o que for maior. Se essa redução for o suficiente para reduzir a vida do personagem a 0, ao invés disso, desmaie-o por uma quantidade de descansos longos igual a quantidade de níveis de exaustão. Além disso, o personagem também recebe a condição Enjoado.

**Exaustão 6** — O personagem morre.

A exaustão representa um desgaste absurdo do corpo, logo se recupera apenas um nível de exaustão após um descanso longo. Habilidades que possam recuperar níveis de exaustão, normalmente irão recuperar apenas um.



# DETALHES DO COMBATE

Dentro de combate, ainda restam alguns detalhes que podem vir à tona em situações específicas e que, para facilitar o trabalho de improvisar na hora e ter de formar ou adaptar uma mecânica de imediato, nessa seção serão colocados diversos detalhes e mecânicas secundárias.

## ARMAS IMPROVISADAS

Na falta de uma arma própria, é possível improvisar com objetos ao seu redor. Por padrão, você é capaz de pegar e manusear um objeto de tamanho Pequeno ou menor, possuindo alcance corpo a corpo e utilizando seu bônus para jogadas de ataque corpo a corpo em testes para acertar.

O dano de uma arma improvisada é dependente do tamanho dela, enquanto o tipo de dano varia com base no que está sendo usado (um pedaço de madeira causaria dano de impacto, um caco de vidro causaria dano cortante e uma caneta causaria dano perfurante).

Você soma o seu modificador de Força ao total de dano causado.

Para o dano e valor de força necessário para manejar, siga a tabela:

TAMANHO DA ARMA IMPROVISADA	DANO PADRÃO	VALOR DE FORÇA NECESSÁRIA	EXEMPLO
Minúscula	1d4	4	Um lápis
Pequena	1d6	8	Cadeira
Média	1d10	14	Armário
Grande	3d8	20	Carro
Enorme	4d12	26	Ônibus

Sempre que você atacar com uma arma improvisada, ela recebe uma quantidade de dano igual ao dano que você causou com ela. Para saber quando uma arma quebrará, utilize Destruindo Objetos como base.

A depender do peso de um objeto, o Narrador pode definir que ele cause o dano de uma categoria de tamanho inferior ou superior. Por exemplo, um objeto médio muito pesado poderia causar o dano de um objeto grande.

Além disso, você pode quebrar objetos que estiver usando como Arma Improvisada com sua ação comum, colidindo-o contra uma área de acordo com o tamanho dele, causando dano de acordo com a tabela de Fontes Externas a todos nessa área, usando sua CD de Especialização para reduzir o dano, exigindo um TR de acordo com a circunstância e o objeto usado.

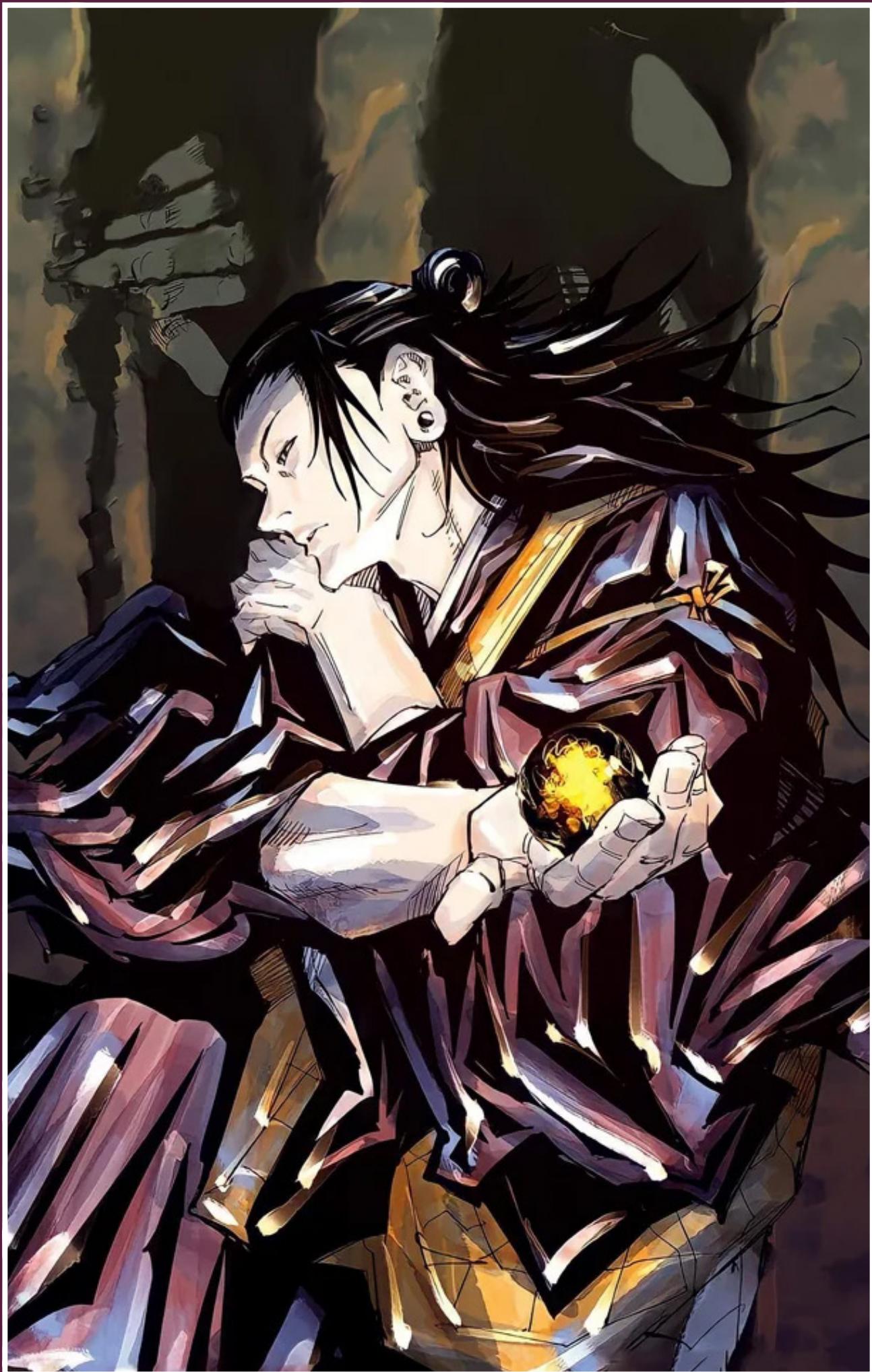
## DANO DE FONTES EXTERNAS

Além das armas, técnicas e aptidões, danos também podem ser causados por fontes externas e variadas, como uma pedra ou um carro que desaba sobre uma criatura. Quando uma situação assim ocorre, usa-se a tabela de referência, sendo definido pelo Narrador de acordo com o contexto.

DANO	EXEMPLO
<b>1d10</b>	Atingido por um objeto de peso considerável (prateleira ou armário de madeira).
<b>2d10</b>	Atingido por um objeto pesado (armário de metal).
<b>4d10</b>	Atingido por um objeto extremamente pesado (um carro).
<b>10d10</b>	Atingido por um objeto enorme e pesado (uma grande pedra, um deslizamento) ou amassado por duas paredes.
<b>20d10</b>	Atingido por um objeto de tamanho colossal (um prédio colapsando) ou sendo submerso em lava.

Uma vez que o dano seja definido, é preciso também que o Narrador escolha qual o tipo dele: um armário atingindo alguém causaria dano de impacto, ser jogado contra uma parede cheia de espinhos causaria dano perfurante e ser submerso em lava causaria dano queimante.

Para situações que estejam entre ou além das exemplificadas, o Narrador pode definir um dano, sendo sempre importante considerar o nível dos personagens e os seus pontos de vida, adaptando conforme o momento do jogo.



# O DIA-A-DIA JUJUTSU

Depois de ler os doze capítulos anteriores, você já conhece a maioria da parte sistemática e mecânica de Feiticeiros e Maldições. Entretanto, essa é apenas a parte conceitual, servindo como as engrenagens que movem uma história ambientada no mundo de Jujutsu Kaisen ou inspirada.

Neste capítulo, será elaborado e discorrido sobre o dia-a-dia dos feiticeiros de Jujutsu, contando tanto com as partes sociais e corriqueiras quanto com as missões e embates, além de fornecer alguns detalhes de regras, como o de interlúdios e descansos.

## O JUJUTSU E OS FEITICEIROS

O Jujutsu é um dos fatores que definem o universo da obra Jujutsu Kaisen, servindo como a principal fonte de poder e sendo uma prática complexa e vasta. O termo jujutsu refere a todas as habilidades e formas da feitiçaria que feiticeiros e espíritos amaldiçoados podem acessar através da manipulação da sua própria energia amaldiçoadade. Pessoas capazes de utilizar jujutsu normalmente são referidas como feiticeiros jujutsu ou xamãs.

Feiticeiros, então, são um dos dois polos principais de um mundo onde a energia amaldiçoadade existe. O outro polo são as maldições, que surgem a partir dos sentimentos negativos daqueles que não controlam o fluxo da sua energia de maneira apropriada.

No próprio conceito dos feiticeiros de jujutsu, existem várias oportunidades de se desenvolver um personagem ou uma história, com alguns deles descritos mais abaixo.

## A HISTÓRIA DOS FEITICEIROS

Os feiticeiros de jujutsu já existem há milhares de anos, embora seja desconhecido há quanto tempo exatamente os humanos já conseguiam usar o jujutsu. Durante o período Heian (794-1185), houve a era de ouro do jujutsu, onde as técnicas e os feiticeiros estavam no seu ápice, alcançando um nível de poder geral enorme. Inclusive foi nessa época em que Sukuna, o Rei das Maldições, originalmente foi derrotado como humano, até retornar como um espírito vingativo.

A organização da sociedade de feiticeiros é resultado do duradouro conflito entre eles e as maldições. Agora existem aqueles que trabalham nas sombras para suprimir maldições e proteger a humanidade. Na era moderna, existem as três grandes famílias (Zenin, Gojo e Kamo) e um conselho de feiticeiros experientes para controlar essa comunidade.

Dentro da história dessa peculiar classe de humanos existem incontáveis possibilidades para se encontrar uma história interessante para viver ou contar, assim como aspectos para colocar em um personagem. haver uma conexão com uma grande família, uma ou problema com o conselho superior (Itadori que deveria ser executado, mas é protegido por Gojo). Em um ponto da história pode-se haver o retorno de um antigo feiticeiro poderoso (semelhante Sukuna) ou algum item amaldiçoadade de grande poder perigo que ainda afeta o presente.



## A BIOLOGIA DOS FEITICEIROS

---

Embora sejam humanos também, existe uma pequena diferença na biologia de um humano comum e um feiticeiro, a qual é presente no cérebro deles. A conexão entre o cérebro e a energia é desconhecida até mesmo para médicos de mais alto nível dentro da sociedade jujutsu, mas é fato que essas diferenças no cérebro permitem a uma pessoa manipular a energia amaldiçoada.

A partir da transfiguração de Mahito, é possível ajustar o cérebro de um não-feiticeiro para que ele possa usar energia, mas caso o oposto fosse feito, e um feiticeiro tivesse o seu cérebro alterado para perder o acesso à energia, ele morreria.

Essa persistente diferença é capaz de gerar diversas discussões, pois é a falta de controle sobre a energia das pessoas comuns que resulta na criação de tantas maldições. Então, um mundo composto apenas de feiticeiros resultaria em um mundo sem maldições, assim como um mundo sem energia amaldiçoada conectada aos seres humanos. Isso gera grande discussões e debates, pois parece impossível conseguir eliminar as maldições.

Além disso, um personagem focado na medicina pode ter como objetivo descobrir essa misteriosa conexão entre a energia e o cérebro, a origem dela e como a alterar sem ser letal. Em uma história, podem haver inimigos ou antagonistas que tem como objetivo acabar com a energia amaldiçoada, mas não encontram um caminho que não seja tortuoso e até mesmo imoral.

## A PROFISSÃO DE FEITICEIRO

---

Para ser considerado um feiticeiro, no seu absoluto mínimo, basta apenas conseguir ver espíritos amaldiçoados. Porém, para ser considerado um feiticeiro como profissão, deve-se possuir um grande nível de energia, controle sobre ela e ter o talento de controlar uma técnica. Normalmente, isso compõe uma grande porcentagem do conjunto de habilidades do feiticeiro.

Entretanto, sempre existem exceções, como aqueles sem uma técnica inata (Itadori e Kusakabe) e aqueles que não conseguem controlar energia, mas usam de ferramentas amaldiçoadas (Maki). Aqueles que possuem o potencial para se tornar feiticeiros são treinados em um dos dois colégios de Jujutsu, localizados em Tokyo e Kyoto, onde são ensinados sobre as maldições e como as exorcizar.

Após graduar, os feiticeiros que continuam associados com o colégio usam algum dos dois como a sua base e continuam ativos na sociedade. Os colégios então são o pilar dos feiticeiros, mediando problemas, distribuindo missões e contribuindo para o estabelecimento do pagamento dos feiticeiros associados, enquanto o conselho superior é responsável pela escola e, por extensão, todos os feiticeiros.

O dever primário de um feiticeiro profissional é justamente realizar as missões atribuídas a ele, o que normalmente envolve investigar mortes relacionadas com maldições e desaparecimentos cujo culpado seja uma maldição ou um usuário delas. Todos os feiticeiros devem cumprir uma regulação e aqueles que são marcados como usuários de maldição, que passaram a utilizar a energia para o mal, devem ser tratados como maldições a serem exorcizadas. O colégio também deve guardar e manter seguros itens amaldiçoados de alto nível, os quais não podem ser destruídos, como os próprios dedos de Sukuna.

É uma profissão brutal, difícil e arriscada, onde a vida dos feiticeiros é constantemente colocada em risco a favor de proteger o resto da humanidade. Além disso, contemplam sempre horrores enormes, a morte de aliados e sofrem de dores inimagináveis, o que pode resultar em um desvio do caminho.

Na hora de criar um personagem, existe um grande leque de possibilidades envolvendo a própria profissão, como por exemplo a motivação de um feiticeiro: pode ser dinheiro, pois é uma profissão rentável; pode ser ajudar as pessoas, pois é uma profissão que protege a humanidade e pode ser necessidade, pois alguns são puxados a força para esse mundo e acabam sem ter escolha.

## O ESTIGMA DE SER FEITICEIRO

E, por fim, ser um feiticeiro também é um enorme estigma, devido as já mencionadas dificuldades desse caminho. É uma ocupação custosa, pois se enfrenta maldições horríveis e se arrisca a vida sempre, acompanhado também de várias outras consequências. Durante a entrevista de Itadori, Masamichi Yaga chegou a comentar que para ser um feiticeiro é essencial perder o seu medo até um ponto onde se pode considerar levemente insano, e o próprio Satoru Gojo confirma, ao explicar que até mesmo pessoas talentosas, habilidosas e promissoras, mas com uma vontade fraca, não conseguem lidar com o trauma causado pelas maldições e com a brutalidade das mortes, assim desistindo da profissão rapidamente.

Fora o fato de que, muitas vezes, simplesmente ser morto por uma maldição pode ser considerado sorte, pois há destinos muito piores aguardando as pessoas que se envolvem com esse mundo. Muitos usuários de energia amaldiçoada se tornam usuários de maldição devido a facilidade da profissão, usando do seu poder para realizar trabalhos sujos, mas menos arriscados.

Como um resultado do seu difícil caminho de vida, os feiticeiros podem acabar se desvinculando da sociedade comum e de alguns sentimentos, fazendo com que alguns feiticeiros percam a sua compaixão. Por exemplo o conselho superior, que não hesitou em condenar Yuta a ser executado devido ao risco oferecido por Rika, uma maldição conectada a ele. O mesmo também aconteceu com Itadori, assim que se tornou o receptáculo de Sukuna. É uma sociedade árdua e até mesmo insensível, além de bem tradicional em seus métodos, tendo como um dos poucos que luta contra isso o poderoso Satoru Gojo, que tem uma visão mais progressista.

Ao considerar esse estigma e as dificuldades desse caminho de vida, pode-se encontrar várias ideias para personagens, tanto para jogadores quanto mestres. Feiticeiros que estão firmes em seu caminho e aqueles que se perderam nele; aqueles que tem objetivos que não se alinham com os superiores e por isso buscam a força para fazer a diferença ou aqueles que foram arrastados a isso.



# O COLÉGIO DE JUJUTSU

O Colégio de Jujutsu é um dos locais mais importantes para os feiticeiros, servindo não só como uma área de treinamento e preparo para a próxima geração, mas também como o lugar principal onde os alunos já graduados podem ficar, mantendo-se preparados, em contato com outros feiticeiros e conseguindo missões. Todos os feiticeiros já graduados têm uma certa responsabilidade pela nova geração, seja os ensinando ou os acompanhando em missões.

Dentro do colégio, também há aqueles feiticeiros mais fracos, mas que ainda desejam se manter na ativa, os quais são atribuídos o papel de ser um janela: podem ver maldições, mas não conseguem contribuir em combate. Eles normalmente podem agir como informantes, procurar por pessoas com o potencial para ser feiticeiros ou outros serviços mais leves dentro do colégio.

O colégio, então, é considerado um lugar onde a comunidade jujutsu pode encontrar suporte geral, educação, abrigo e preparo. Entretanto, de maneira alguma é um lugar perfeito, tendo também os seus problemas.

Dentro da obra existem dois colégios de jujutsu, localizados no Japão, mais especificamente em Tokyo e Kyoto. Todavia, fica a escolha do mestre criar mais colégios, assim como os adaptar para outras localidades da obra, criando diferentes ambientes: embora na obra só exista no Japão, nem sempre é necessário se limitar a isso.

Os colégios possuem várias entradas, mas a propriedade inteira é oculta por uma barreira protetiva, cujo intuito é esconder a instituição das pessoas comuns. O espaço de um colégio costuma contar com: áreas de treinamento, pátios, dormitórios e salas de aula, além de outras estruturas mais específicas.

Também possuem um conjunto de regras e regulamentos que devem ser seguidos, principalmente com medidas de segurança.



Sendo um colégio, existem aulas e um processo de ensino dividido entre quatro anos. Ensinam sobre o controle da energia, sobre o que são maldições e como lidar com elas, além de vários outros assuntos essenciais para exercer a profissão de feiticeiro. A parte prática se resume a investigação e exorcismo de maldições fracas.

Existe um uniforme padrão, mas eles são altamente customizáveis para se adequar melhor ao gosto e necessidade dos alunos, além de haver uma divisão entre uniformes de verão e de inverno. Isso dá liberdade aos personagens para se vestirem da maneira que mais os agrada.

Em uma história, o colégio pode servir como o lugar principal onde os personagens se encontrarão entre missões, assim como pode também ser alvos de ataque, pois é o lugar onde se armazena vários itens amaldiçoados importantes. Podem existir problema internos, traições, invasões e muito mais. Na obra é fornecida uma boa base sobre como um colégio, mas ainda há muito a se expandir dentro do que foi apresentado.

Também existe algo importante que são os eventos escolares, que servem também como oportunidades de se desenvolver uma história, personagens e situações. Um exemplo de evento que ocorreu na obra Jujutsu Kaisen é o encontro entre os dois colégios de jujutsu para uma competição anual. Porém, como visto, essa competição acabou assumindo um objetivo diferente com a condição de Itadori ser executado, e foi impedida pela invasão de várias maldições.

## A CLASSE DOS FEITICEIROS

---

Os feiticeiros de jujutsu são divididos em classe ou grau, o que é uma maneira geral de categorizar o seu nível de poder. Mas essa categorização não é limitada aos feiticeiros, servindo também para maldições, objetos amaldiçoados e ferramentas amaldiçoadas.

O colégio de jujutsu é responsável por assignar o grau para os seus feiticeiros, baseado no nível de habilidade, variando do quarto grau até o primeiro grau. Normalmente estudantes irão entrar como quarto grau, mas depende de experiências prévias, assim como existem estudantes que estão diante circunstâncias especiais, como Yuta Okkotsu, que começou como grau especial.

O grau especial é um ranque reservado para o que podem ser consideradas anomalias dentro da comunidade de jujutsu, sendo esses feiticeiros com uma força tão imensa que o seu potencial destrutivo é imensurável, fazendo com que sejam casos muito únicos e exclusivos, assim resultando no nome de especial. Como um comprovante da sua raridade, em 2016 existiam apenas quatro feiticeiros nessa categoria.

Espíritos amaldiçoados também são categorizados de maneira semelhante, mas não exata, pois é algo bem particular e distinto. A maior diferença, por exemplo, entre uma maldição de segundo grau e de primeiro grau é a sua capacidade de usar técnicas amaldiçoadas. É esperado que os feiticeiros assumam missões onde as maldições inimigas sejam do mesmo grau, embora haja a peculiaridade de que um feiticeiro de segundo grau deve conseguir derrotar uma maldição de segundo grau, mas o seu nível de poder estaria mais próximo da força de uma maldição de primeiro grau. As maldições de grau especial são as mais poderosas, capazes de usar técnicas amaldiçoadas e manter uma consciência, normalmente se originando de espíritos vingativos temidos por feiticeiros e desastres naturais.

Ferramentas amaldiçoadas são categorizadas de quarto grau até primeiro grau baseado no seu poder e potência. Quanto maior o grau, maior a vantagem que ela confere ao usuário em uma batalha. As ferramentas amaldiçoadas de grau especial são aquelas que são imbuídas com uma técnica amaldiçoada, com poucas exceções.

Objetos amaldiçoados são classificados de acordo com o grau da maldição que eles contêm e, após um objeto amaldiçoado ser usado para encarnação, o indivíduo encarnado terá o mesmo grau do objeto.

Existem alguns ranques adicionais usados para a categorização, que existem entre os quatro. Todos os ranques usados então, são:

- **Quarto Grau**
- **Terceiro Grau**
- **Semi-Segundo Grau**
- **Segundo Grau**
- **Semi-Primeiro Grau**
- **Primeiro Grau**
- **Primeiro Grau Especial**
- **Grau Especial**

Feiticeiros de jujutsu precisam ser promovidos para poder avançar na classificação, o que pode ser feito através de recomendações recebidas a partir de feiticeiros de um ranque superior. Quanto maior o ranque, maior também se torna o pagamento que o feiticeiro recebe, conforme o risco aumenta. Quando se trata de estudantes, os seus professores não podem submeter uma recomendação para a promoção deles.

Quando se trata de ser promovido para primeiro grau, é necessária a recomendação de dois ou mais feiticeiros deste grau, e então aquele que foi recomendado deverá acompanhar um feiticeiro de primeiro grau em algumas missões. Aquele que acompanhará o recomendado não pode ser o mesmo que recomendou. Caso o desempenho do recomendado seja bom, ele será colocado como um semi-primeiro grau e, por fim, deverá ser enviado sozinho em uma missão para exorcizar uma maldição de primeiro grau. Dependendo do resultado dessa missão solo, será tomada a decisão de garantir ou negar o primeiro grau.

Diante tudo que foi informado, a classe dos feiticeiros é um dos aspectos mais importantes nessa sociedade, e reflete também em vários outros aspectos. Aqueles que possuem um grau mais elevado conseguem acesso mais facilmente a itens e ferramentas mais valiosas e poderosas, assim como podem se envolver em missões mais importantes, arriscadas e recompensadoras. Ter um grande status é importante no jujutsu, e muitos podem buscar isso.

## MISSÕES

Executar missões é um dos papéis e obrigações principais dos feiticeiros de jujutsu. São nessas missões em que se reúnem, caso seja mais perigosa, ou se preparam para sozinhos enfrentar maldições, desvendar mistérios e salvar pessoas. Sempre estarão associadas de alguma maneira a energia amaldiçoada, a maldições e talvez a usuários de maldição.

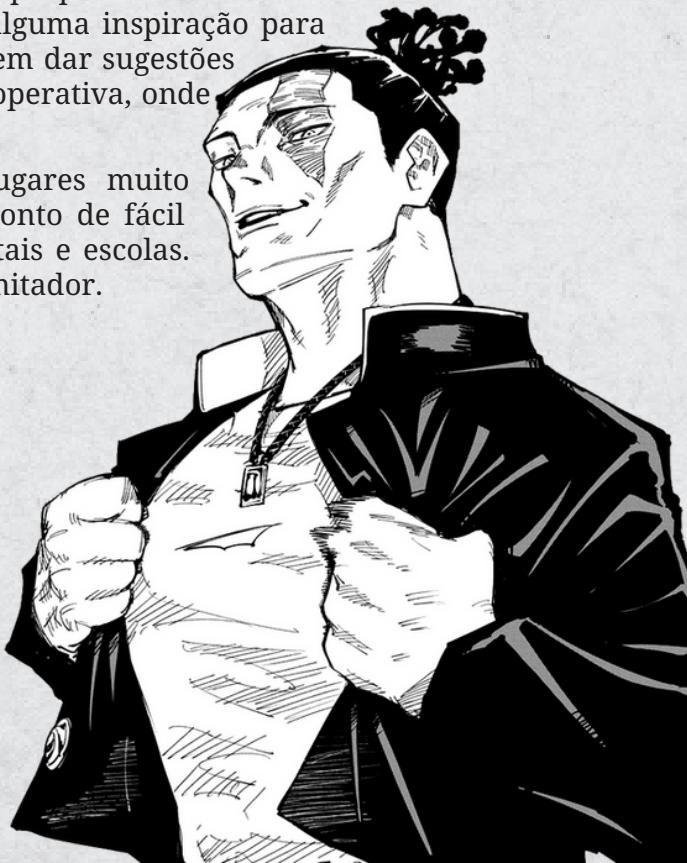
Normalmente, faz-se uma análise prévia do grau esperado como mínimo para uma missão, evitando-se que sejam enviados feiticeiros de baixo nível para missões de alto risco. Porém, nem sempre essa expectativa é atendida, podendo existir situações onde uma missão acaba por surpreender os envolvidos, escalando para algo muito maior do que deveria ser.

Essa é uma das bases para se contar uma história no universo de jujutsu: uma missão acaba por ser a entrada para algo muito mais profundo, nefasto e complexo. Muitas vezes os espíritos amaldiçoados podem estar associados entre si, ou estarem sendo organizados por alguém de grande poder.

Um bom exemplo do como isso pode facilitar para se contar uma história é encontrado no próprio anime/mangá de Jujutsu Kaisen, onde a missão na qual Itadori e Nanami foram investigar mortes em um cinema acabou os levando até Mahito, uma maldição de grau especial, a qual também tinha associação com outros espíritos. Durante uma missão há espaço para muito ocorrer.

Levando em conta as diversas origens possíveis para as maldições, são quase infinitas as possibilidades de inspirações a se tomar. Podem ser espíritos vingativos de feiticeiros que já morreram, mas não de maneira apropriada; podem ter surgido a partir de enormes medos da humanidade; de desastres naturais; de lendas urbanas e mitos folclóricos. E, obviamente, ainda pode-se criar o seu próprio conceito. Esse é um recado mais destinado aos mestres que buscam alguma inspiração para encontrar, assim como os próprios jogadores podem dar sugestões antes de jogar, criando assim uma experiência cooperativa, onde todos têm suas expectativas atendidas.

Missões podem ter várias localizações, mas lugares muito populosos e com memórias associadas são um ponto de fácil origem para maldições, como por exemplo hospitais e escolas. Mas, obviamente, isso não deve servir como um limitador.



# **DESCANSOS**

---

Descansos são necessários para todos os feiticeiros, pois no seu núcleo ainda são humanos, e a exaustão pode os atingir e certas habilidades são limitadas por descanso. São divididos em dois tipos: descanso curto e descanso longo. Cada um tem as suas peculiaridades na hora de recuperar pontos de vida, energia e usos de habilidade.

## **DESCANSOS CURTOS**

---

Descansos curtos são mais rápidos e ágeis, podendo ser realizados em um intervalo menor de tempo: um descanso curto dura em torno de 2 a 4 horas. Em um descanso curto, um personagem:

- Pode gastar seus dados de vida para se curar. Ao se curar com dados de vida, em cada um deles é somado o seu modificador de constituição.
- Recupera metade do seu máximo de energia amaldiçoada.
- Recupera todas as habilidades que necessitem de um descanso curto ou um descanso qualquer.

Além disso, existem certas habilidades específicas que podem ser usadas durante descansos curtos, assim como kits de ferramenta. Normalmente descansos curtos podem ocorrer durante missões, representando uma breve pausa para se reunir forças novamente e até mesmo debater sobre como prosseguir.

## **DESCANSOS LONGOS**

---

Descansos longos são o momento onde os personagens realmente podem descansar e recuperar tudo de si: um descanso longo dura, em média, 8 horas. Em um descanso longo, um personagem:

- Recupera todos os seus pontos de vida.
- Recupera todos os seus dados de vida gastos.
- Recupera todos os seus pontos de energia amaldiçoada.
- Recupera todas as habilidades que necessitem de um descanso longo ou um descanso qualquer.

Também existem as habilidades que podem ser usadas durante descansos longos e kits de ferramenta cuja funcionalidade é expandida.

Além disso, durante um descanso longo, você pode optar por reduzir sua recuperação de PV, dados de vida e PE para metade do seu máximo para tentar criar um item utilizando um kit de ferramenta que possua em seu inventário. Para isso, é necessário que o local onde o descanso está sendo feito faça sentido (*fazer um remédio utilizando ingredientes de uma floresta ou uma arma com sucata de um lixão próximo*).

# **INTERLÚDIOS**

---

Cenas de Interlúdio fazem parte de uma longa história: são as pausas entre uma missão e outra, servindo como um tempo para respirar, se recuperar, preparar e treinar para evoluir ou adaptar. Ocorrendo após o final de uma missão, ato ou sequência, é um tempo dedicado a dar possibilidade de crescimento para o grupo de personagens.

Durante uma cena de interlúdio, um personagem pode escolher dois focos para o seu tempo, o que confere resultados diferentes, explorados mais abaixo. Normalmente um interlúdio durará aproximadamente uma semana e, caso tenha uma duração maior do que o comum, os personagens podem ser capazes de escolher mais focos para o seu tempo, a escolha do Mestre.

## **ADAPTAÇÃO**

---

O foco em Adaptação significa se dedicar em transformar suas habilidades e capacidades atuais em algo novo, adaptando-se para novas situações ou vontades. Entretanto, não é muito fácil simplesmente mudar o que você conhece.

Ao escolher a opção de Adaptação, **um personagem pode trocar uma quantidade de habilidades de especialização por outras**. Essa quantidade é igual a metade do nível do personagem e as habilidades devem ser trocadas por outras da mesma especialização, isso significa que você, por exemplo, só pode trocar uma habilidade de lutador por outra habilidade diferente de lutador.

## **CRIAÇÃO DE ITENS**

---

O foco de Criação de Itens significa dedicar uma parcela do seu tempo ao uso das suas ferramentas e proficiências para confeccionar novos itens e equipamentos úteis. Como especificado no Capítulo 5, em "Kits de Ferramentas", certos tipos de Itens possuem uma limitação de quantos podem ser criados por Interlúdio, como os Acessórios, limitados a 1 por Interlúdio do nível 1 ao 9.

Ao escolher a opção de Criação de Itens, realize uma quantidade de testes de perícia igual a  $1 + \text{seu Bônus de Treinamento}$ , escolhendo uma perícia de Ofício para cada um. De acordo com o resultado, comparado à tabela abaixo, você escolhe qual item será criado com cada teste, respeitando também o tipo.

	<b>Alquimia, Canalizador, Ferreiro</b>	<b>Entalhador, Farmacêutico</b>	<b>Alfaiate</b>
<b>Custo 1</b>	CD 15	CD 15	CD 15
<b>Custo 2</b>	CD 20	CD 20	CD 20
<b>Custo 3</b>	CD 25	CD 25	CD 30
<b>Custo 4</b>	CD 30	CD 35	CD 40

Por exemplo, caso tenha feito um teste de Ofício (Alfaiate) e conseguido um resultado de 18, você poderia criar um Acessório custo 1. Entretanto, caso prefira, você pode optar por deixar de criar um item com um teste e, em troca, receber vantagem na próxima rolagem do mesmo Ofício, melhorando suas chances de criar um item de custo maior em outras tentativas.

## CRIAÇÃO DE INVOCACÕES

Além de itens comuns, é possível criar Invocações durante um Interlúdio, seja formando talismãs para Shikigamis ou criando e amaldiçoando sua própria Marionete. Ao escolher a opção Criação de Invocações, defina se você irá tentar criar um Talismã, utilizando Ofício (Entalhador) ou uma Marionete, utilizando Ofício (Canalizador). Após feitas as escolhas, realize uma quantidade de testes de perícia igual a 1 + seu Bônus de Treinamento, utilizando o Ofício apropriado.

De acordo com o resultado obtido, comparado à tabela abaixo, você pode criar Invocações de diferentes graus. É necessário, também, possuir acesso ao grau, seguindo as limitações padrão (p.260).

Grau da Invocação	Dificuldade para Criação
<b>Quarto Grau</b>	CD 15
<b>Terceiro Grau</b>	CD 20
<b>Segundo Grau</b>	CD 30
<b>Primeiro Grau</b>	CD 40
<b>Grau Especial</b>	CD 50

Caso não consiga um resultado suficiente para o Grau que deseja criar, você pode optar também por guardar os vestígios da Invocação que estava tentando criar — a — e utilizar para facilitar outras: ao utilizar um vestígio, você recebe vantagem no próximo teste de Ofício; vestígios além do primeiro podem ser utilizados, concedendo +2 para cada outro.

## TREINAMENTO

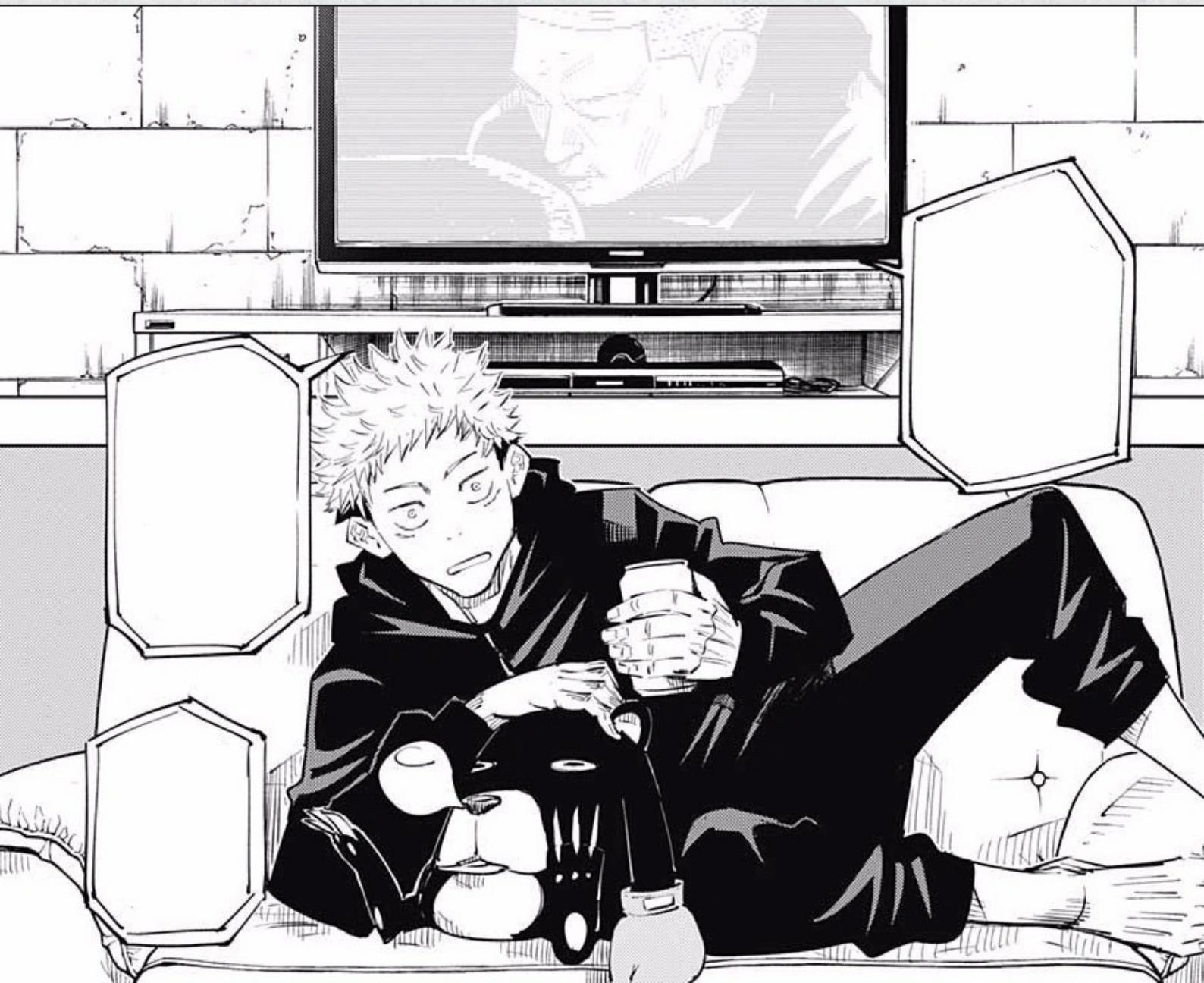
Escolher o foco em Treinamento significa que o personagem se dedicará em ampliar suas capacidades, podendo seguir diferentes caminhos de desenvolvimento, os quais abrangem as mais distintas habilidades que um feiticeiro jujutsu deve cultivar e aperfeiçoar.

Ao escolher a opção de Treinamento, você deve selecionar uma Linha de Treinamento para seguir. Certas linhas de treinamento podem possuir requisitos específicos para que você possa se iniciar ou progredir nela.

Ao escolher uma das opções de treinamento, não há necessidade de rolagens ou testes para descobrir se o treinamento será um sucesso, considerando sempre que o personagem é capaz de atingir o seu objetivo. Entretanto, é sempre interessante descrever como o treinamento ocorre.

Ao completar uma etapa de uma linha você pode, na próxima vez que escolher este foco em um interlúdio, tanto prosseguir nela quanto iniciar outra linha de treinamento, mantendo o progresso na anterior.

Ao completar uma linha de treinamento inteira, você receberá todos os benefícios dela, juntamente do bônus de treinamento completo. Não é possível repetir uma linha de treinamento que já tenha completado.



## TREINO DE AGILIDADE

O treino de agilidade tem como foco ampliar na velocidade, movimento e capacidade de resposta, deixando-o mais ágil.

Etapa de Treino	Foco(s)	Requisitos	Benefícios
1º Etapa	1	-	Seu Deslocamento aumenta em 1,5 metros.
2º Etapa	1	-	Você recebe um bônus de +2 em rolagens de Acrobacia.
3º Etapa	1	Destreza 14	Você recebe um bônus de +2 em rolagens de Iniciativa.
4º Etapa	2	Destreza 16	Você recebe um bônus de +2 em rolagens de Reflexos.
<b>Bônus de Treinamento Completo</b>			
Com grande velocidade e agilidade, você se torna rápido e capaz de um nível superior de mobilidade e esquivas. Sua margem necessária para conseguir um sucesso crítico em um TR de Reflexos reduz em 2. Seu Deslocamento aumenta em 4,5 metros.			

## TREINO DE BARREIRAS

O treino de barreiras desenvolve a resistência e excelência do ramo de aptidões amaldiçoadas que envolvem as barreiras.

Etapa de Treino	Foco(s)	Requisitos	Benefícios
1º Etapa	1	Técnicas de Barreira	Os pontos de vida das paredes da sua Técnica de Barreira aumentam em 10.
2º Etapa	1	-	Seu Nível de Aptidão em Barreiras aumenta em 1.
3º Etapa	1	Nível de Aptidão em Barreiras 2	Os pontos de vida das paredes da sua Técnica de Barreira aumentam em 10.
4º Etapa	2	Nível de Aptidão em Barreiras 3	Ao utilizar Técnicas de Barreira, o máximo de paredes que você pode criar aumenta em 2.
<b>Bônus de Treinamento Completo</b>			
Você domina a técnica de barreiras, conseguindo as conferir uma resistência elevada. Toda parede que você criar com Técnicas de Barreira recebe RD igual ao seu Nível de Aptidão em Barreiras.			

## TREINO DE COMPREENSÃO

O treino de compreensão permite ao feiticeiro se aprofundar na essência da energia, compreendendo-a cada vez mais.

Etapa de Treino	Foco(s)	Requisitos	Benefícios
1º Etapa	1	-	Seu máximo de energia amaldiçoada aumenta em 2.
2º Etapa	1	-	Você recebe um bônus de +1 em rolagens de Feitiçaria e Ocultismo.
3º Etapa	1	Nível de Aptidão em Aura 2	Seu máximo de energia amaldiçoada aumenta em 3.
4º Etapa	2	Nível de Aptidão em Aura 3	Você recebe um bônus de +2 em rolagens de Feitiçaria e Ocultismo.
<b>Bônus de Treinamento Completo</b>			
Você chega muito perto de compreender profundamente a energia amaldiçoada, tornando-se familiar com ela e entendendo melhor uma parte dela. Você aumenta um nível de aptidão a sua escolha em 1.			

## TREINO DE CONTROLE DE ENERGIA

O treino de controle de energia é um extenso processo para conseguir melhorar a administração e produção de energia amaldiçoada do feiticeiro.

Etapa de Treino	Foco(s)	Requisitos	Benefícios
1º Etapa	1	-	Seu máximo de energia amaldiçoada aumenta em 2.
2º Etapa	1	-	Quando uma cena de combate iniciar, você recebe 4 pontos de energia amaldiçoada temporários.
3º Etapa	1	Nível de Aptidão em Controle e Leitura 2	Seu máximo de energia amaldiçoada aumenta em 3.
4º Etapa	2	Nível de Aptidão em Controle e Leitura 3	Seu Nível de Aptidão em Controle e Leitura aumenta em 1.
<b>Bônus de Treinamento Completo</b>			
Você já estabeleceu uma profunda conexão com a energia amaldiçoada, assim como a conhece cada vez mais completamente. Em uma situação de combate, imerso no fervor da batalha, você consegue gerar energia: durante uma cena de combate, no começo de toda rodada, você ganha PE temporário igual a metade do seu bônus de treinamento.			

## TREINO DE DOMÍNIOS

O **treino de domínios** é uma sequência de passos para refinar as manifestações do próprio domínio, aperfeiçoando ainda mais aquela técnica dita como o pináculo da feitiçaria.

Etapa de Treino	Foco(s)	Requisitos	Benefícios
1º Etapa	1	Expansão de Domínio Incompleta	Você recebe um bônus de +1 em rolagens para confrontos e contestações de expansões.
2º Etapa	1	-	A área da sua Expansão de Domínio aumenta em 3 metros.
3º Etapa	1	Expansão de Domínio Completa	Você recebe um bônus de +1 em rolagens para confrontos e contestações de expansões.
4º Etapa	2	Nível de Aptidão em Domínio 5	Você pode colocar um efeito adicional em sua expansão de domínio.
<b>Bônus de Treinamento Completo</b>			
Vocês se torna um mestre das expansões, entendendo o como conseguir a moldar perfeitamente diante a sua vontade e necessidade do momento. Você recebe a aptidão amaldiçoada Modificação Completa.			

## MODIFICAÇÃO COMPLETA

Seu controle sobre os domínios é tão refinado que, mesmo no imediato momento de expandir seu domínio, você consegue o modificar. Ao utilizar uma expansão de domínio, você pode aplicar as seguintes modificações:

- **Inversão de Resistência.** Você inverte a resistência interna e externa da sua expansão de domínio, conseguindo lidar melhor com ataques que venham de fora. Ao utilizar essa modificação, troque os pontos de vida do lado interno pelos do lado externo.
- **Mudança de Tamanho.** Você muda e controla o tamanho da expansão. Você pode expandir ou encolher o espaço da expansão: para cada 1,5m que encolher a expansão, ela recebe 20 pontos de vida adicionais em sua resistência interna e externa; para cada 1,5m que expandir, a resistência interna e externa diminui em 20 pontos de vida. Uma expansão não pode ser encolhida para menos de 3 metros e nem expandida para mais que o triplo do tamanho comum. Ambas as mudanças de tamanho são consideradas na área da expansão, a qual por padrão é de 9 metros.

## TREINO DE ENERGIA REVERSA

O treino de energia reversa permite se aprimorar no uso da energia positiva, capaz de curar humanos e destruir maldições, sendo o completo oposto da energia amaldiçoada.

Etapa de Treino	Foco(s)	Requisitos	Benefícios
1º Etapa	1	Energia Reversa	A quantidade de pontos de energia reversa que você pode gastar em Aptidões de Energia Reversa aumenta em 1.
2º Etapa	1	-	Seu Nível de Aptidão em Energia Reversa aumenta em 1.
3º Etapa	1	Nível de Aptidão em Energia Reversa 4	O custo para regenerar um membro ou ferida interna com Regeneração Aprimorada é reduzido em 2 pontos de energia reversa.
4º Etapa	2	Nível de Aptidão em Energia Reversa 5	Você também pode usar Fluxo Constante para regenerar membros, ao invés de apenas se curar.

### Bônus de Treinamento Completo

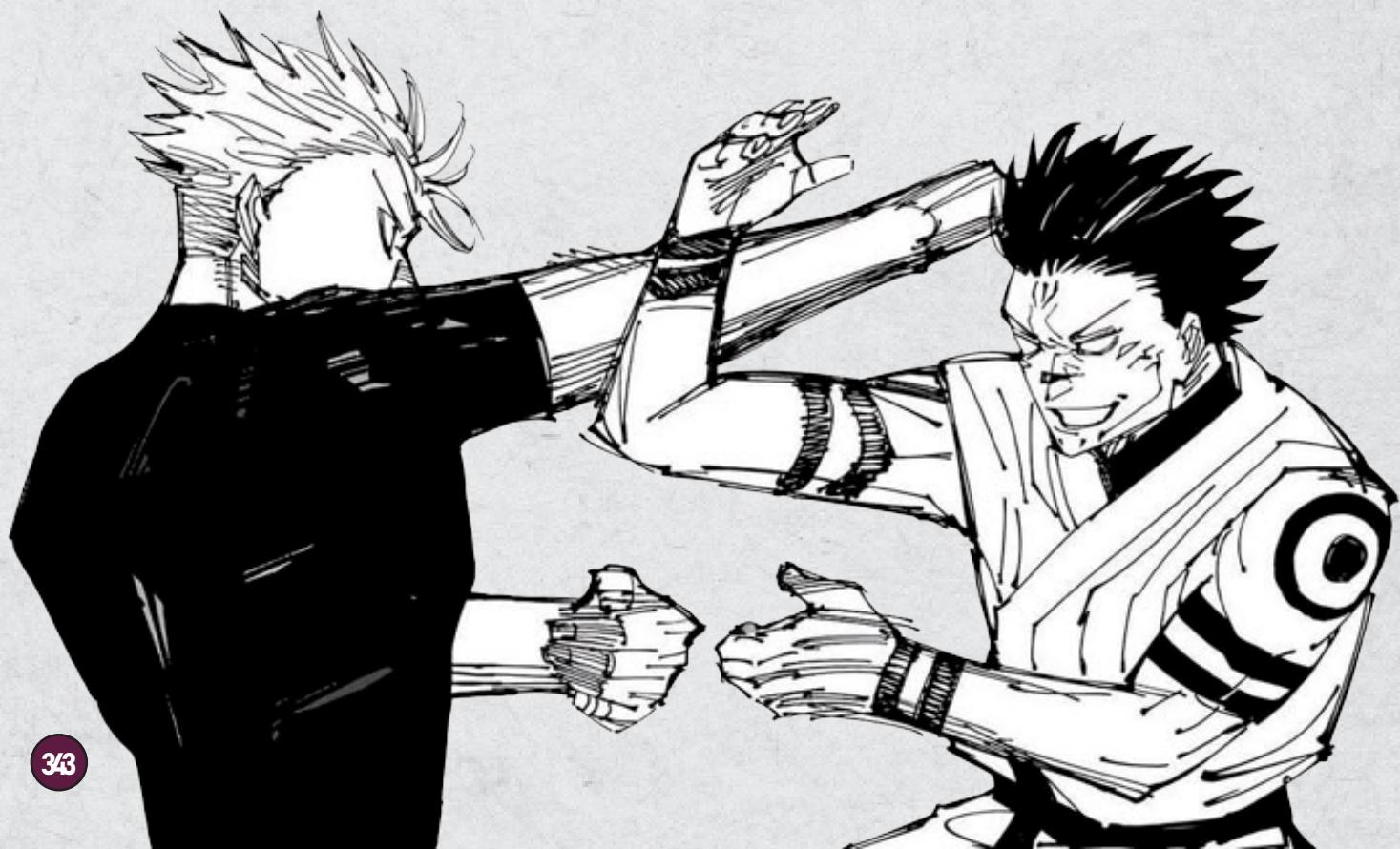
Sua maestria sobre a energia reversa te permite recuperar até mesmo aquilo que parece impossível: você pode usar a aptidão amaldiçoada Regeneração Aprimorada para curar sua exaustão de técnica após usar expansão de domínio, reduzindo em um turno para 2 pontos de energia reversa gastos.



## TREINO DE LUTA

O treino de luta foca em praticar e dominar meios de conseguir lutar, melhorando os golpes desarmados, guarda e fundamentos da luta.

Etapa de Treino	Foco(s)	Requisitos	Benefícios
1º Etapa	1	-	O dano de seus ataques desarmados aumenta em 1 nível.
2º Etapa	1	-	Você recebe +2 em sua Defesa e em rolagens para as ações Agarrar, Derrubar e Empurrar.
3º Etapa	1	Força ou Destreza 14	O dano de seus ataques desarmados aumenta em 1 nível.
4º Etapa	2	Força ou Destreza 16	O dano de seus ataques desarmados aumenta em 2 níveis.
<b>Bônus de Treinamento Completo</b>			
Você se torna altamente proficiente em luta, conseguindo extrair ao máximo de seu corpo e manobras. Você recebe acesso ao efeito de crítico de ataques desarmados (pugilato). Além disso, você pode, uma vez por rodada, escolher realizar uma rolagem de Acrobacia ou Atletismo com vantagem.			

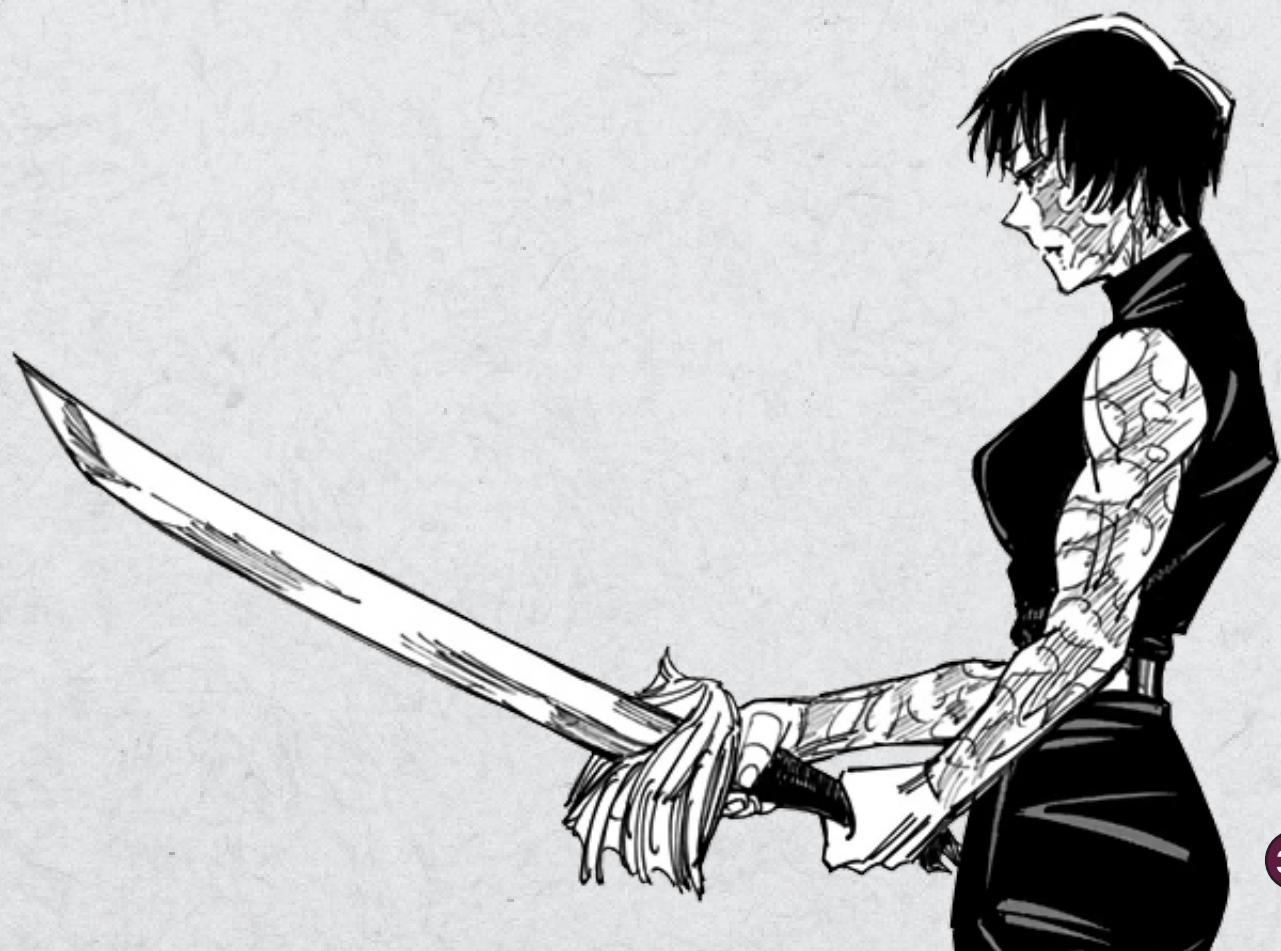


## TREINO DE MANEJO DE ARMA

O treino de manejo de arma permite ao feiticeiro se tornar mestre em uma arma específica, elevando seu nível de manejo com ela.

Este treinamento pode ser repetido, mas escolhendo uma arma diferente, a qual ainda não tenha sido treinada.

Etapa de Treino	Foco(s)	Requisitos	Benefícios
1º Etapa	1	-	Escolha uma arma específica: você se torna treinado com ela. Caso já seja, adicione +2 em rolagens de dano com ela.
2º Etapa	1	-	Você recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque com a arma escolhida.
3º Etapa	1	-	Enquanto estiver manejando a arma escolhida, você recebe acesso ao efeito crítico dela.
4º Etapa	2	-	Você recebe +1 em jogadas de ataque e +2 em rolagens de dano com a arma escolhida.
<b>Bônus de Treinamento Completo</b>			
Você se torna um mestre no manejo da arma para qual se dedicou a treinar e dominar. Enquanto estiver manejando a arma escolhida, ela recebe um Encantamento de ferramenta amaldiçoada adicional.			

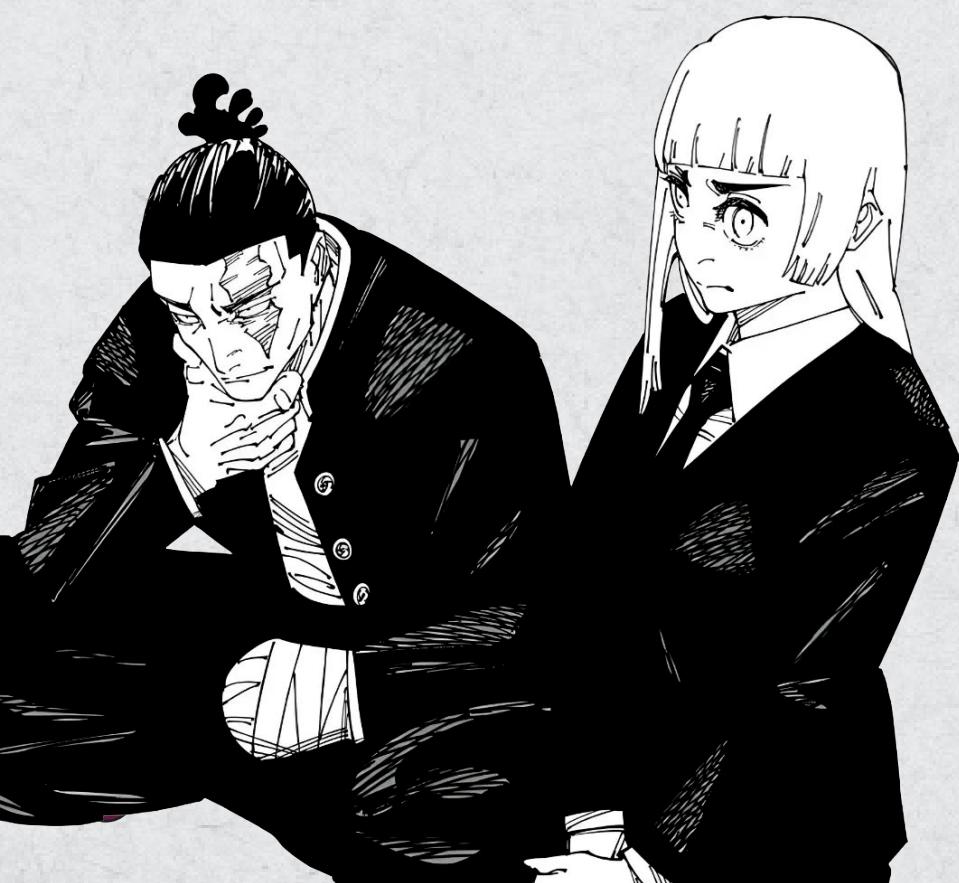


## TREINO DE PERÍCIA

O **treino de perícia** envolve o domínio de uma habilidade específica, permitindo ao feiticeiro dominá-la em níveis superiores.

Este treinamento pode ser repetido, mas escolhendo uma perícia diferente, a qual ainda não tenha sido treinada.

Etapa de Treino	Foco(s)	Requisitos	Benefícios
1º Etapa	1	-	Escolha uma perícia: você se torna treinado nela. Caso já seja, adicione +1 em testes de perícia usando-a.
2º Etapa	1	-	Duas vezes por descanso, você pode escolher realizar um teste da perícia escolhida para o treinamento com vantagem.
3º Etapa	1	-	Você se torna mestre na perícia escolhida. Caso já seja, adicione +2 em testes de perícia usando-a.
4º Etapa	2	-	Uma vez por cena, você pode escolher obter um sucesso garantido em um teste da perícia escolhida, desde que não seja um teste oposto.
Bônus de Treinamento Completo			
Você treinou e se dedicou tanto a uma perícia específica, que ela se tornou algo no qual você é quase incapaz de falhar, mantendo uma consistência invejável. Caso realize um teste da perícia escolhida e obtenha um resultado menor do que 5 no d20, você pode rolar novamente e manter o melhor resultado.			



## TREINO DE POTENCIAL FÍSICO

O treino de potencial físico tem como objetivo extrair todo potencial físico que um corpo afetado pela restrição celestial possui. Este treino só pode ser realizado por Restringidos, além de poder utilizar qualquer atributo físico nas rolagens.

Etapa de Treino	Foco(s)	Requisitos	Benefícios
1º Etapa	1	-	Seu máximo de pontos de estamina aumenta em 2.
2º Etapa	1	Nível 4 de Personagem	Você recebe 2 pontos de atributo para distribuir entre seus atributos físicos.
3º Etapa	1	-	Seu máximo de pontos de estamina aumenta em 4.
4º Etapa	2	-	Você recebe uma Dádiva do Céu adicional.
<b>Bônus de Treinamento Completo</b>			
Você conseguiu chegar em um ponto onde seu corpo constantemente se renova e sua energia parece nunca ter fim. Durante uma cena de combate, no começo de toda rodada, você recebe uma quantidade de pontos de estamina temporários igual a metade do seu bônus de treinamento.			

## TREINO DE RESISTÊNCIA

O treino de resistência eleva o físico do feiticeiro, deixando-o mais resistente, vigoroso e aumentando a sua estamina.

Etapa de Treino	Foco(s)	Requisitos	Benefícios
1º Etapa	1	-	Seus pontos de vida máximos aumentam em 4.
2º Etapa	1	-	Sua quantidade de dados de vida disponíveis por descanso aumenta em 2.
3º Etapa	1	Constituição 14	Recebe um bônus de +2 em rolagens de Fortitude.
4º Etapa	2	Constituição 16	Seus pontos de vida máximos aumentam em 6.
<b>Bônus de Treinamento Completo</b>			
Seu físico atinge um nível superior, concedendo-o uma grande resistência e vigor. Sua margem necessária para conseguir um sucesso crítico em um TR de Fortitude reduz em 2. Uma vez por cena, você ignora a primeira falha em testes de morte. Seus pontos de vida máximos aumentam em mais 10 pontos.			

## ALIADOS

---

Os Aliados são um tipo de NPC, cujo propósito é auxiliar e conferir benefícios aos personagens dos jogadores. Aliados podem ser obtidos de várias maneiras diferentes: feiticeiros de grau mais elevado podem recrutar aliados, em missões de maior importância pode ser necessário convocar reforços e muito mais.

Uma das maneiras de se utilizar aliados são nos casos onde NPCs que acompanham o grupo principal acabam se envolvendo em combate e, para evitar a complicaçāo de dar um turno próprio e várias ações para eles, pode-se apenas atribuir um tipo de aliado a ele.

Sobre Aliados, essas são as regras principais: aliados não têm um turno na rodada e não realizam ações; cada aliado ajuda apenas um personagem por vez; pode-se, no começo de um turno, usar uma ação bônus para passar um aliado para outro personagem dentro de 4,5 metros e aliados não podem ser atacados, por padrão.

Também há um limite para quantos aliados um personagem pode manter, baseado no seu grau de feiticeiro:

- Personagens de Quarto Grau não podem ter aliados.
- Personagens de Terceiro e Segundo Grau podem ter um aliado.
- Personagens de Primeiro Grau podem ter dois aliados.
- Personagens de Grau Especial podem ter três aliados.

Certas habilidades, porém, podem ignorar estas limitações.

Aliados também são divididos em três níveis – iniciante, veterano e mestre – que, conforme aumentam, ampliam nas capacidades do aliado em questão. São 9 tipos diferentes de aliados, cada um focando em dar benefícios em um aspecto diferente do personagem. Você pode encontrar os tipos de aliados na próxima página.

## TIPOS DE ALIADO

---

Os aliados são divididos em nove tipos diferentes, os quais estão listados e explicados logo abaixo:

- **Analista**, o qual é focado em analisar os inimigos e encontrar pontos fracos e brechas para bons ataques. Estar acompanhado por um Analista adiciona +2 em rolagens de dano, caso seja um iniciante. Um veterano concede +1 em rolagens de acerto para ataques e +3 em rolagens de dano. Um mestre concede +2 em rolagens de acerto e +4 em rolagens de dano.
- **Assassino**, que se foca em furtividade e letalidade. Estar acompanhado por um assassino te permite utilizar a habilidade ataque furtivo, com 1d6 de dano. Se já possuir a habilidade, o bônus é cumulativo. Um veterano concede os benefícios de flanco contra um inimigo adjacente a você, além dos efeitos iniciais. Um mestre muda o dano/bônus do ataque furtivo para 2d6.
- **Auxiliar**, cujo foco é servir como um auxílio em todas as perícias possíveis. Estar acompanhado por um auxiliar o permite adicionar +2 em duas perícias quaisquer. Um veterano permite adicionar +2 em três perícias quaisquer. Um mestre permite adicionar +2 em quatro perícias.
- **Combatente**, armado e preparado para o combate corpo-a-corpo, fisicamente. Estar acompanhado por um Combatente o permite, uma vez por rodada, causar 1d8 de dano em uma criatura na qual você acerte um ataque corpo-a-corpo. Um veterano aumenta o dano para 2d10. Um mestre aumenta o dano para 3d12. O dano causado pode ser de qualquer tipo físico a sua escolha e é considerado Após Ataque.

- **Disparador**, especializado em combate a distância e facilitar acertos precisos e destruidores. Estar acompanhado por um Disparador o permite, uma vez por rodada, causar 1d8 de dano em uma criatura na qual você acerte um ataque a distância. Um veterano aumenta o dano para 2d10. Um mestre aumenta o dano para 3d12. O dano causado pode ser de qualquer tipo físico a sua escolha e é considerado Após Ataque.
- **Elementalista**, versado em técnicas que envolvam elementos. Estar acompanhado de um Elementalista o permite, uma vez por rodada, gastar 1 ponto de energia amaldiçoada ou de estamina para causar 1d10 de dano adicional em um alvo dentro de 9m no qual acerte um Feitiço ou técnica marcial. Um veterano permite gastar 3 pontos de energia/estamina para causar 3d10 de dano adicional. Um mestre permite gastar 4 pontos de energia/estamina para causar 5d12 de dano adicional. O tipo de dano causado por um aliado elementalista pode ser qualquer tipo de dano elemental, com base no aliado, mas costuma ser uma escolha permanente. O dano é considerado Após Ataque e, caso o feitiço ou a técnica marcial realize mais de um ataque, o efeito é considerado apenas no primeiro.
- **Médico**, carregando conhecimentos de medicina e preparo para cuidar dos seus aliados. Estar acompanhado por um Médico permite que você, uma vez por rodada, como uma Ação Bônus, gaste 1 ponto de energia ou estamina para se curar em 2d6+4 ou curar uma criatura adjacente nesse valor. Um veterano permite que você gaste 3 pontos de energia/estamina para curar em 3d10+8 ou remover uma condição prejudicial de nível forte ou inferior. Um mestre permite você gastar 5 pontos de energia/estamina para curar 5d10+12 pontos de vida.
- **Protetor**, preparado para proteger e diminuir a chance de que alguém seja acertado. Estar acompanhado por um Protetor adiciona +2 na sua Defesa. Um veterano adiciona +3 na Defesa e +1 em testes de resistência. Um mestre adiciona +3 na Defesa e +2 em testes de resistência.





# VOTOS DE RESTRIÇÃO

Dentro do mundo do Jujutsu, pactos detém grande poder, sendo que um deles é ainda mais relevante: Votos de Restrição. São contratos feitos através de energia amaldiçoada, os quais feiticeiros fazem consigo mesmos ou juntamente de outras pessoas. Seguir as regras colocadas nos votos resulta em um grande poder obtido, porém o quebrar tem consequências extremas.

Votos que um feiticeiro faz consigo mesmo costumam limitar seus recursos ou impor regras especiais no fluxo de energia. Enquanto isso, votos feitos entre duas pessoas normalmente criam condições específicas, forçando uma ou ambas as partes a seguir caso não queiram sofrer graves consequências.

Um personagem pode realizar votos de restrição, assim podendo obter melhorias em suas **Aptidões Amaldiçoadas, fluxo de Energia Amaldiçoada ou Feitiços** em troca de um empobrecimento em outras partes ou **nascer com esses votos**, sendo essa forma conhecida como **Restrição Congênita**, que mexe diretamente com os **atributos** e **corpo** de uma criatura. Existe, porém, um limite de quantos votos podem ser feitos: **Um personagem pode ter uma quantidade de votos de restrição igual ao seu bônus de treinamento.**

Um bom exemplo de **Voto de Restrição** é o Kento Nanami, o qual limita o seu uso de energia amaldiçoada enquanto estiver dentro do seu horário de trabalho no Colégio de Jujutsu. Em troca, quando estiver fazendo hora extra, seu poder e capacidade de usar energia amaldiçoada aumentam.

Diante a existência dos votos de restrição, eles expandem nos usos da energia amaldiçoada e permitem maneiras exclusivas e únicas de customizar o seu próprio personagem. Caso deseje compreender melhor, os votos de restrição serão separados em quatro tipos específicos, descritos e explorados abaixo, além de possuírem exemplos de cada um deles.



## VOTOS PRÓPRIOS

---

Votos Próprios são votos de restrição criados pelo próprio feiticeiro, e que afetam apenas a si mesmo, criando uma especialidade para sua energia amaldiçoada. Existem dois tipos de Votos Próprios: **Votos Próprios Temporários** e **Votos Próprios Permanentes**, que serão explicados abaixo.

- **Voto Próprio Temporário** é um tipo de voto que pode ser desfeito a qualquer momento, porém com um custo. Eles são mais fracos por não serem permanentes e podem até mesmo ter uma duração, como “Até o fim da cena”. O melhor exemplo é o já mencionado voto de **Kento Nanami**, que limita parte da sua energia para ser usada apenas quando estiver fazendo hora extra.
- **Votos Próprio Permanente** é um tipo de voto que não pode ser desfeito, e é, como o próprio nome diz, permanente. Eles são mais fortes por serem permanentes, possuindo capacidades que o Voto Próprio Temporário não possui. Um bom exemplo, seria o voto de “Nunca mais usar a espada” de **Kasumi Miwa**.

É uma troca equivalente em busca de um poder superior diante de condições específicas. Podem ser feitas de várias maneiras, concedendo tanto aptidões, quanto seus próprios benefícios. Quebrar um voto próprio temporário remove seus malefícios, mas não te garante benefício nenhum durante o combate que você o tenha quebrado, porém, após o final do combate, **você receberá o malefício do voto até o seu próximo interlúdio**. Caso seja um voto próprio com duração, ao invés disso, você receberá os malefícios, não importando a duração dele, até o próximo interlúdio.

Essas trocas não podem envolver Atributos, Defesa, RD e outros afins. Elas podem **APENAS** envolver: **Aptidões Amaldiçoadas, Feitiços e seus Pontos de Energia**.

No entanto, há uma exceção à regra: Efeitos como conhecimento (Como treinamento em um certo grupo de armas) ou coisas simples (como deixar todos os golpes te acertarem) podem ser usados para aplicar **Malefícios**, mas nunca **Benefícios**. Os Benefícios e Malefícios serão explicados logo na próxima página.

**Votos Próprios só podem ser feitos como ação bônus.**

Para criar seu Voto Próprio, é necessário ver a diferença entre o que você busca ganhar em um voto e o que você busca perder, no entanto, essa diferença pode ser meio nebulosa, logo, é recomendado seguir as explicações abaixo, que separa o peso dos **Votos Próprios**.

## BENEFÍCIOS E MALEFÍCIOS

---

Os benefícios e Malefícios podem ser diversos, porém, é fácil separá-los em “Pesos”, para compreender melhor a diferença entre cada uma delas. Os “Pesos” não são necessários de serem escritos diretamente no voto, porém, ajudam a entender mais fácil como criar seu próprio voto.

Os Benefícios e Malefícios não necessariamente devem fazer sentido um com o outro, mas devem estar no mesmo escopo, sendo assim, seria impossível “Reduzir 6m de alcance desta técnica permanentemente” para conseguir “Aumentar a quantidade de custo do meu cobrir-se em 1”, porém algo envolvendo resistência funcionaria melhor, como “Recebo todos os golpes que me possuem como alvo nesta rodada”. Isso significa, por exemplo, que caso realize um voto envolvendo um de seus feitiços, os benefícios e malefícios precisam estar diretamente envolvidos com ele.

## PESO LEVE

Um voto com um benefício de “Peso Leve” respeita coisas bem simples, e tem malefícios leves de acordo. Eles envolvem, normalmente, modificar sua técnica no meio do combate, respeitando a Criação de Técnica e respeitando a redução de Alcance, Dano, CD e afins.

Enquanto isso, um Malefício de “Peso Leve” é geralmente apenas respeitado por votos temporários, visto que sua duração é normalmente extremamente curta. Malefícios de Peso Leve são coisas como “Durante este ataque”, “Durante este turno” ou “Durante esta ação”, não escapando muito deste escopo.

Um exemplo de Voto Próprio Leve, que você pode aplicar nos seus Feitiços, seguindo a comparação dada na página 207, no Guia de Criação de Técnica é:

### VOTO PRÓPRIO TEMPORÁRIO: ALCANCE POR DANO.

Por esta conjuração, eu reduzo 12m de alcance do meu feitiço para ganhar +2d em seu dano.

Os votos de Peso Leve não envolvem aptidões amaldiçoadas, visto que esse tipo de voto é mais fraco que o normal.

## PESO MÉDIO

Votos de Peso Médio são bem mais interessantes, e possuem trocas mais significativas. Eles envolvem aptidões, energia amaldiçoadas em si, além de Feitiços.

Um benefício de Peso Médio pode ser bem abrangente, e por isso, o Narrador deverá decidir o que, na visão dele, seria um Peso Médio, seguindo o que será dito neste tópico. Esses benefícios incluem, mas não estão presos a:

- Aumentar a quantidade de PE que uma aptidão pode gastar em 2.
- Permitir utilizar aptidões amaldiçoadas em até 4 níveis antes e sem gastar habilidade de aptidão, sendo essas Aptidões de Aura, Controle e Leitura, Barreira e a Aptidão Especial Domínio Simples.
- Aumentar Alcance de Aptidões em até 4,5m.
- Fortalecer Permanentemente um Feitiço, seguindo a regra da página 207.
- Aumentar Pontos de PE máximos em determinados horários do dia.

Um malefício de Peso Médio segue a mesma ideia, e também, cabe ao Narrador decidir o que seria um Peso Médio, porém, teremos alguns exemplos a seguir:

- Após usar certa aptidão não poder usar a mesma por 2 rodadas. Domínios não contam.
- Usar uma certa aptidão de forma enfraquecida, como “Não poder se mover durante a utilização do Domínio Simples” ou “Canalizar em Golpe possui seu dado reduzido de d6 para d4”.
- Receber uma condição forte durante o uso de uma aptidão ou por até 2 rodadas.
- Enfraquecer Permanentemente um Feitiço, seguindo a regra da página 207.
- Diminuir seus PEs máximos em determinados horários do dia.



**Um voto que te permita utilizar uma aptidão mais cedo sempre será permanente e não pode ser temporário**, visto que esses votos são poderosíssimos, garantido uma aptidão gratuita em qualquer nível. Um exemplo de Voto Próprio Médio, que você pode fazer é:

#### **VOTO PRÓPRIO PERMANENTE: DOMÍNIO SIMPLES ANTECIPADO.**

Durante a utilização do Domínio Simples, eu obrigatoriamente terei que ficar parado. Caso eu seja empurrado, derrubado ou movido, meu Domínio Simples desativa. Em troca, recebo a Aptidão Domínio Simples no nível 1.

## **PESO PESADO**

Votos Pesados são votos que afetam profundamente o uso de uma técnica e geralmente são permanentes. Esses votos mudam o jeito que você utiliza uma **Técnica, Aptidão** ou sua própria **energia amaldiçoada**.

Benefícios de Peso Pesado, como os de Peso Médio são abrangentes e devem ser vistos com o seu Narrador sobre. Abaixo, você verá uma lista de exemplos, que ajudará você a se guiar:

- Recuperar PE.
- Aumentar a quantidade de PE que uma aptidão pode gastar em 4.
- Melhorar os dados de uma aptidão em um nível ( $d2 > d4 > d6....$ ).
- Modificar a ativação de sua técnica permanentemente.

Já os malefícios geralmente envolvem a perda de membros ou receber condições extremas por algum tempo, ou até mesmo a incapacidade de utilizar algum tipo de habilidade permanentemente. Abaixo, você verá uma lista de exemplos.

- Receber um Ferimento Complexo.
- Receber uma condição extrema por 1 rodada após a finalização de uma ação.
- Receber diversas condições de uma vez só (3 Médias ou 2 Fortes) por 2 rodadas.
- Nunca mais poder usar um grupo de armas.

Haverá mais exemplos no final deste capítulo, para facilitar seu entendimento.

Ao receber um Ferimento Complexo por um Voto, você receberá a mesma quantidade de PE que você gasta para recuperá-lo com a Aptidão de Energia Reversa. Ao se aplicar condições, você ganha uma quantidade de PE igual a metade do seu bônus de treinamento para médias e igual ao seu bônus de treinamento para fortes, porém essas condições devem sempre durar por 2 rodadas, não mais, não menos.

Você também pode escolher ao invés de um Ferimento Complexo, receber uma condição extrema por 2 rodadas, para receber o mesmo bônus em ER.

Um exemplo de Voto Próprio Pesado, utilizado por Hakari Kinji que você pode fazer é:

#### **VOTO PRÓPRIO TEMPORÁRIO: BRAÇO POR COBRIR-SE.**

Em troca de perder o braço, recupero o custo de Regeneração Aprimorada em PE e na próxima utilização de Cobrir-se, ela tem o custo máximo aumentado em 4.



## **PESO EXTREMO**

Votos Extremos serão sempre votos permanentes, que enfraquecem você de formas estrondosas. Geralmente usados em momentos necessários para se salvar ou modificar a utilização de uma aptidão para sempre.

Benefícios de Peso Extremo não são só abrangentes como quase impossíveis de se determinar direito, sendo necessário o Narrador, utilizando dos exemplos atrás, definir o que seria um “Peso Extremo” de verdade. No entanto, há alguns exemplos, que podem ajudar o Narrador a fazer esse tipo de determinação:

- Recuperar metade do PE máximo.
- Anular completamente um ataque.
- Modificar a utilização de uma aptidão ou Feitiço de forma benéfica permanente.
- Aumentar o PE máximo gasto por uma aptidão em até 8.

Já malefícios de Peso Extremo são devastadores, capazes de mudar permanentemente um personagem e não dependem só de aptidões ou trocas de energia amaldiçoadas, como também podem envolver coisas mais físicas, como não se esquivar nunca mais de nenhum golpe ou perder um braço permanentemente. Veja os exemplos abaixo.

- Receber um Ferimento Complexo permanentemente, sem nenhuma capacidade de removê-lo.
- Receber duas condições Fortes permanentemente sem nenhuma capacidade de removê-los.
- Ter sua Defesa reduzida a 0 para sempre.
- Se tornar vulnerável a um dano elemental.

Benefícios de Peso extremo podem também ser mecânicas únicas, com um malefício de mesmo peso para balancear. É necessário que o Narrador preste atenção ao aceitar votos de Peso Extremo, visto que eles podem com alguma facilidade sair do controle.

É imperativo que Narradores saibam usar as fraquezas de um voto de Peso Extremo contra os jogadores. Um jogador que faça um voto de Peso Extremo deve sofrer suas consequências em algum momento, se não, não seria um voto de Peso Extremo de verdade.

Você também pode escolher ao invés de um Ferimento Complexo, receber uma condição extrema por 2 rodadas, para receber o mesmo bônus em ER.

Um exemplo de Voto Próprio Extremo, que você pode usar é:

### **VOTO PRÓPRIO PERMANENTE: BRAÇO POR PODER.**

Em troca de perder o braço permanentemente, sendo incapaz de recuperá-lo de qualquer forma e incapaz de usar qualquer tipo de prótese, eu recupero metade do meu PE máximo em atual, e aumento o custo máximo do próximo uso da Aptidão “Canalizar em Golpe” em 8.

## **INFORMAÇÕES ADICIONAIS**

Existe uma pequena diferença clara entre votos temporários e votos permanentes.

**Votos Temporários** não podem ter Peso maior do que Pesado, ou seja, não é possível fazer um Voto Temporário de Peso Extremo. Já **Votos Permanentes**, não podem ser menores do que Peso Médio.

A separação é importante, visto que dependendo da duração, o Peso é maior ou menor, e deve ser sempre declarada na criação do Voto.

Ademais, na criação de um voto, caso ele utilize uma aptidão, é necessário que você tenha ela para a utilização do voto. É impossível fazer um voto próprio que envolve uma aptidão que você não possui, ou seja: Seria **impossível** você fazer um voto envolvendo uma **Expansão de Domínio** se você não tem uma expansão de domínio, como também seria impossível fazer um voto envolvendo **Cobrir-se** se você não possui cobrir-se.

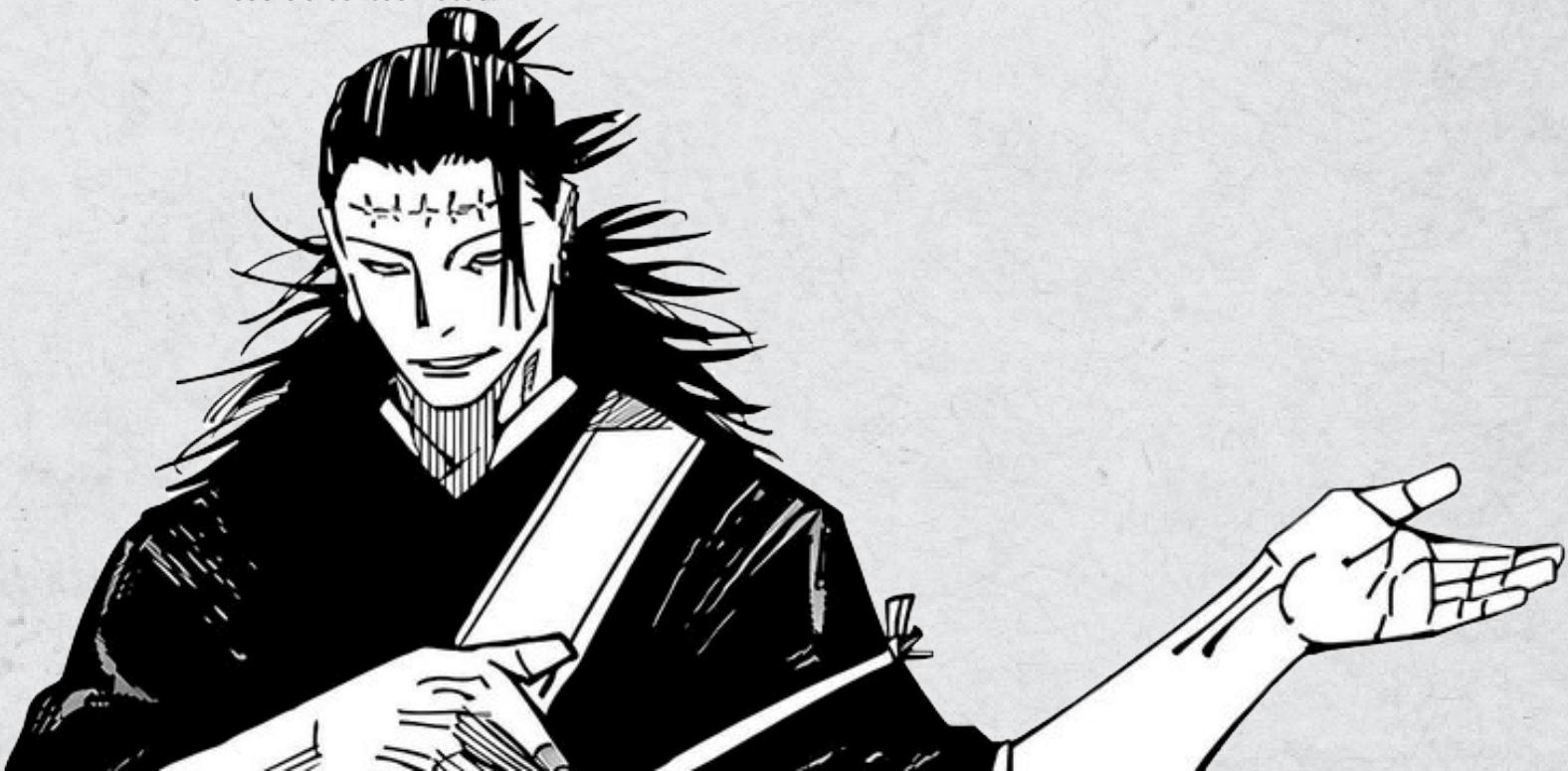
Caso envolva uma técnica, é necessário a explicação fazer sentido com o uso da técnica. Uma técnica de fogo que perde dano devido a um voto, precisa declarar “que o fogo fica menos quente” ou coisa parecida. **Votos dependem da narrativa antes da mecânica para serem funcionais.**

Votos que te fazem receber PE atual, como os votos de condição por PE ou Ferimento Complexo por PE, podem vir com um aumento de custo máximo de Aptidão, como apresentado na explicação de Peso de Voto, no entanto, essa é a única exceção a regra.

Votos Próprios se limitam em até Extremo. Pode acabar por existir um tipo de malefício ou benefício que seja maior que o Peso Extremo, porém, é recomendado que tais votos não sejam aceitos em sua base, visto que eles normalmente são muito difíceis de se balancear verdadeiramente.

Existem Votos que possuem malefícios permanentes e benefícios temporários, como “Braço por Poder”. Estes votos são considerados ainda como Permanentes, porém, seus benefícios são temporários e **não duram para sempre**. O tipo de Voto sempre será considerado baseado no malefício. **É impossível existir um Benefício Permanente e um Malefício Temporário.**

Por fim, criar Votos mecanicamente complexos é difícil, pois o balanceamento é extremamente flutuante. É recomendado que votos complexos sejam feitos e conversados com o Narrador antes mesmo de sequer serem utilizadas. É essencial conversar com o Narrador na hora de criar seus votos mais complexos, visto que apenas ele irá decidir o Peso de certos votos.



## VOTOS EMERGENCIAIS

Votos Emergenciais são um tipo de **Voto Próprio** utilizado como **reação**. Ao invés do normal, você pode realizar um **Voto Próprio** como **reação** a qualquer tipo de ação, sendo esse um gatilho geral.

No entanto, como o próprio nome diz, é uma emergência realizar este tipo de voto e é necessário um pensamento rápido para tal. Ao realizar um Voto Emergencial, **o Malefício sempre será um peso maior que o Benefício**, demonstrando a dificuldade que é realizar um voto no meio do calor do combate, ou seja, ao fazer um Voto com um **Benefício** de Peso Médio, o **Malefício** terá de ser Pesado ao invés do comum. **Um voto emergencial, como parte de seu efeito, pode ativar uma aptidão que esteja melhorando, como Cobrir-se.**

## VOTOS CONTRATUAIS

Diferente do Voto Próprio, os Votos Contratuais são feitos entre duas ou mais pessoas. Um Voto Contratual é realizado como ação comum dentro de um combate.

Votos Contratuais não possuem pesos, ao invés disso, as condições do voto são determinadas pelos dois ou mais participantes do contrato. Um contrato pode ser tanto permanente quanto temporário, e deve ter todas as condições ditas em voz alta ou escritas detalhadamente, além de aceitas por todos os participantes. Caso um dos participantes não concorde com as condições, o voto não é realizado. Se isso ocorrer, os que ainda concordarem com o voto precisam entrar em acordo sobre a falta de um dos envolvidos para enfim o voto ser realizado, se possível. Esse tipo de Voto pode envolver coisas físicas, como realizar uma ação ou contar alguma informação, porém os tratos devem ser concluídos, se não, o voto será quebrado.

Para realizar um Voto Contratual, é necessário que ambas as partes sejam capazes de cumprir com o que foi estabelecido no voto.

## QUEBRANDO UM VOTO CONTRATUAL

Quebrar um Voto Contratual possui efeitos indeterminados que não foram ditos pela obra, no entanto, é dito ser “pior que a morte”. O efeito de quebrar um Voto Contratual pode apenas ser definido pelo Narrador, e pode ter ou não uma ligação direta com o tema ou assunto envolvido, a depender do Narrador.

Isso pode ser meio confuso e complexo, devido a sua abrangividade, logo aqui há um exemplo:

**Ao quebrar um voto contratual, a pessoa que quebrou o voto recebe os seguintes efeitos:** O corpo do ser que quebrou o contrato é completamente destruído, e recebe uma aflição terrível, porém, ainda sobrevive. Perde metade do PE maximo, perde metade da vida máxima, perde 10 no valor de todos os atributos e fica permanentemente condenado.



# **RESTRIÇÃO CONGÊNITA**

Uma restrição congênita não pode ser feita no meio de uma campanha, ao invés disso, ela é feita na criação de personagem.

Esse tipo de Voto deve ser feito junto do Narrador e se aplicam em valores reais do seu personagem, como os valores de atributo, RD, Defesa e afins. Afetando não só narrativamente, mas como intrinsecamente em sua própria mecânica.

Uma restrição congênita não possui pesos e é extremamente abrangente, sendo necessário uma real análise nas trocas para ver o que é justo e o que não é.

Os atributos e efeitos que podem ser afetados por Restrição Congênita são:

- Valores de Atributo.
- Defesa.
- Redução de Dano.
- Resistências e Vulnerabilidades.
- Perícias e Treinamentos.
- Quantidade de Feitiços recebidos.
- Quantidade de Níveis de Aptidão recebidos.
- Quantidade de Aptidões recebidas.
- Movimento, Atenção e Iniciativa.
- Pontos de Vida.

Além, claro, dos efeitos já apresentados por votos próprios. Atributos ou efeitos que não estejam citados, como os Pontos de Energia, não podem ser afetados.

Restrições Congênitas devem trocar malefícios nestes atributos e efeitos para receber benefícios em outros dos mesmos.

Reducir Valores de Atributo devido aos efeitos de uma Restrição Congênita tem um limite baseado na quantidade de atributos. Ao fazer uma redução, você escolhe um atributo para limitar até 2 em seu valor. Ao fazer isso, você recebe pontos de atributo igual a redução tirada de sua base para os pôr em outros atributos, não passando do limite. Ao limitar um atributo, a base desse atributo é considerada como se fosse 8 para os atributos recebidos, ou seja, ao pôr um limite de 4 em um atributo, você receberia 4 pontos de atributo, ao pôr um limite de 6, você recebe 2 pontos de atributo.

Caso você adicione um malefício extra, além de receber uma limitação no atributo, como receber desvantagem em todos os testes envolvendo o atributo, você pode receber um benefício, como um alcance maior nos seus Feitiços.

Defesa e Redução de Dano não andam de mãos dadas, visto que a Redução de Dano é mais forte que a Defesa. Dito isso, você não pode reduzir um para aumentar o outro.

Ao receber uma resistência por efeitos de Restrição, obrigatoriamente você precisará receber uma vulnerabilidade em outro tipo de dano do mesmo tipo. Caso receba uma resistência elemental, você receberá uma vulnerabilidade elemental, caso receba uma resistência física, você receberá uma vulnerabilidade física.

Perder Treinamentos e Perícias para ganhar outros efeitos é possível, no entanto, a perda tem que ser significativa, como perder todas as perícias que você receberia pelos atributos de Inteligência ou Sabedoria, ou perder metade das perícias recebidas por sua Especialização para ganhar algo como +3 de Defesa.

A quantidade de Feitiços recebidos pode ser diminuída, mas é necessário pelo menos cortar a quantidade pela metade para se receber qualquer benefício, como 4,5m de movimento.

No caso de níveis de aptidão, é possível abdicar de certos níveis no qual você os receberia para ganhar efeitos relativamente fortes, como +3 de RD por aptidão removida. Isso se aplica para abdicar habilidades de aptidão também.

Movimento, Atenção e Iniciativa tem seus detalhes únicos, visto que ter seu movimento reduzido é um grande malefício, porém ter ele aumentado é um pequeno benefício. Atenção e Iniciativa andam praticamente de mãos dadas quando se trata de sua força mecânica, sendo Atenção extremamente fraca para ser reduzida, e logo, não garantido benefícios em sua redução, tal qual Iniciativa.

Pontos de Vida são aplicados diretamente na vida que você recebe por nível. Reduzir a vida que você recebe por nível é extremamente impactante, podendo até mesmo garantir valores de atributo, sendo um +2 por ponto de vida ganha por nível reduzida em 1. O contrário, no entanto, não se aplica, sendo necessário 4 pontos de atributo para aumentar a vida máxima em 1 por nível, visto que seu aumento é mais poderoso que sua redução. Esta redução é total, aplicando para todas as Especializações e não podendo ser modificada.

**Efeitos que modifiquem atributos devem obrigar o usuário do voto a usar o método de “Valores Fixos” apresentados na página 18.**



# **EXEMPLOS DE VOTOS DA OBRA**

Agora, você verá diversos votos utilizados na obra adaptados para o sistema. Estes são desde Votos próprios até votos de Restrição Congênita e são separados em categorias.

## **VOTOS PRÓPRIOS**

Este é o voto mais conhecido da obra: Hora Extra, de Nanami Kento.

### **VOTO PRÓPRIO TEMPORÁRIO: HORA EXTRA.**

Durante o Horário de Trabalho determinado 10h - 22h, a quantidade de PE máximo é reduzida para 80% (0.8x), caso eu esteja ainda trabalhando após as 22h, meu PE máximo aumenta para 120%, recuperando a diferença entre o máximo anterior e o novo.

Este é o voto utilizado por Kasumi Miwa para adquirir Domínio Simples logo no nível 1.

### **VOTO PRÓPRIO PERMANENTE: DOMÍNIO SIMPLES ANTECIPADO.**

Durante a utilização do Domínio Simples, eu obrigatoriamente terei que ficar parado. Caso eu seja empurrado, derrubado ou movido, meu Domínio Simples desativa. Em troca, recebo a Aptidão Domínio Simples no nível 1.

Este voto é utilizado por Mahito para se tornar mais resistente em troca de ser incapaz de se curar e modificar com Transfiguração Inerte.

### **VOTO PRÓPRIO PERMANENTE: PARA DERROTAR ITADORI.**

Enquanto a transformação “Corpo Espiritual Instantâneo de Matança Distorcida” estiver ativa, não posso modificar minha alma de nenhuma forma, sendo incapaz de utilizar efeitos auxiliares e curas em mim mesmo, a não ser para aumentar o alcance de ataque.

Ao fazer isso, o RD físico da transformação é aumentada em +5 e ganho resistência a dano de Impacto.

Mahito, neste voto, perdeu as capacidades de se curar e receber outros benefícios auxiliares durante a transformação. Preste atenção que é dito “não posso modificar minha alma”, é obrigatório que votos como este envolvam uma explicação em um dos principais fundamentos da técnica, que neste caso, considerando a técnica do Mahito, seria “modificar a alma”. **É necessário que um voto possua uma explicação narrativa antes de qualquer modificação mecânica, como dito na Página 352.**

Este é um malefício de peso pesado, tanto quanto um benefício de peso pesado. RD é extremamente forte no sistema, por isso, mesmo sendo um benefício de Peso Pesado, seu aumento é só +5. Considere a seguinte métrica caso você queira aumentar o RD de seus Feitiços que te deem RD: **Leve = 0; Médio = 5 de RD; Pesado = 10 de RD; Extremo = 15 de RD**, considerando que o RD seja ou para tipos físicos ou para um dano elemental específico.

Para receber uma resistência, a habilidade deve dar RD e ser no mínimo um voto de peso pesado. Ao fazer isso, escolha um dano elemental ou dano físico e reduza o RD recebido pelo voto pela metade, caso haja um. Caso não haja RD no voto, você pode aplicar duas resistências ao invés de uma.

Este voto é utilizado por Kasumi Miwa, para dar um golpe poderoso, em troca de nunca mais poder usar uma katana na vida.

**VOTO PRÓPRIO PERMANENTE: NUNCA MAIS USAR UMA KATANA.**

Em troca de nunca mais ser capaz de usar armas do grupo de Espada, seu próximo uso de Canalizar em Golpe tem seu custo máximo aumentado em 4.

Este é o voto utilizado por Kinji Hakari para sobreviver a uma explosão com cobrir-se.

**VOTO PRÓPRIO TEMPORÁRIO: BRAÇO POR COBRIR-SE.**

Em troca de perder o braço, recupero o custo de Regeneração Aprimorada em PE e na próxima utilização de Cobrir-se, ela tem o custo máximo aumentado em 4.

Este é o voto utilizado por Sukuna.

**VOTO PRÓPRIO PERMANENTE: CORTAR O MUNDO INSTANTÂNEO.**

Em troca de todos os seus usos subsequentes de Cortar o Mundo precisarem de rituais e necessitarem de um terceiro braço para realizar o corte, posso, nesta reação, usar “Cortar o Mundo” como ação livre, recebendo os benefícios de um ritual de ação completa.

Este voto obriga a utilização de Cortar o Mundo permanentemente como ritual extendido, e podendo realizá-lo apenas caso possua um outro terceiro braço livre. Para utilizar uma técnica do mesmo nível que Cortar o Mundo, é necessário.

Este é o voto utilizado por Sukuna.

**VOTO PRÓPRIO TEMPORÁRIO: DOMÍNIO IMPERFEITO COMPLETO.**

Em troca da expansão de domínio ter sua duração reduzida em 4 rodadas, posso abrir a expansão dessa vez, respeitando o limite da sem barreiras e posso expandir com apenas uma mão.

Este é o voto tem seus usos, sendo o principal deles prender inimigos em uma barreira, respeitando o alcance da expansão sem barreiras, além de permitir expansão apenas com uma das mãos. Este é um efeito com Peso Pesado, visto que a expansão tem sua duração gravemente reduzida.

Este é o voto utilizado por Sukuna.

### **VOTO PRÓPRIO PERMANENTE: "FORNALHA" DESTRUTIVA.**

Em troca de só poder utilizar a Técnica “Abrir Fornalha” em confrontos de um contra um ou durante expansões de domínio, a técnica tem seu uso expandido, podendo ter toda matéria pulverizada imbuída em seu golpe, fortalecendo a explosão da chama.

Ao utilizar a Técnica “Abrir Fornalha” em situações com extrema quantidade de partículas de pó, determinadas pelo Narrador, a técnica as utiliza como pequenos explosivos termobáricos, que são detonados quando a técnica é utilizada, sendo assim, aumentando o dano em área do Feitiço em +10d e aumentando a área para a área da expansão, caso ela esteja ativa.

Este voto pode parecer extremamente forte à primeira vista, no entanto, ele possui seus pontos fracos: Fornalha só pode ser utilizada em confrontos um contra um, onde seu uso não é tão bom, visto que é uma técnica em área e durante expansões de domínio. Além do seu efeito ser só aplicado caso o Narrador permita, fazendo com que seu benefício, por mais que seja, normalmente de peso extremo, se torne peso pesado, visto que apenas o Narrador determinará quando você conseguirá utilizar tal efeito.

É necessário preparar terreno para tal habilidade, além deste Feitiço ser um “Feitiço Destrutivo” em sua base, fazendo com que seja extremamente difícil utilizar este Feitiço quando você possui aliados em campo. O bônus dado foi considerado Pesado porque: **A habilidade é uma Técnica Destrutiva e precisa do aval do Narrador**, fazendo com que o Peso Extremo, que normalmente seria, fosse reduzido para Pesado.

**É importante ressaltar que o Peso dos Votos é dependente também das circunstâncias em volta**, então, ao balancear votos, preste bastante atenção no que está em volta, para balanceá-lo com precisão.



Este é o voto utilizado por Aoi Todo, para conseguir reviver sua técnica, Boogie Woogie:

#### **VOTO PRÓPRIO PERMANENTE: BOOGIE WOOGIE REVIVIDO.**

Em troca de perder a capacidade de utilizar Boogie Woogie batendo as palmas, posso utilizá-lo com um vibraslap, que é considerado como um item de resistência

X e que pode ser atacado, modificando o funcionamento básico para o seguinte:

“Ao utilizar o vibraslap, você pode trocar a posição com algo ou alguém que quiser

50 vezes em um segundo, com um máximo de até 3 pessoas. Ao fazer isso, os alvos trocados ficam desprevenidos e desorientados, não importando quem, por 2 turnos, além de ser impossível de determinar onde ficará as posições de cada um, sendo necessário além disso, rolar um dado de 1d2, caso seja duas pessoas, ou 1d3, caso sejam três, decidindo onde cada um irá ficar. Um alvo só é válido para a sua técnica caso tenha um nível mínimo de energia.”

Este voto modifica o funcionamento básico em sua cerne, trocando inteiramente a forma como o funcionamento básico. A mudança pode parecer forte, porém, como é dito, é necessário analisar bem votos Extremos, visto que este voto em específico modifica o funcionamento básico da técnica. O jogador e o Narrador devem, juntos, em casos como esse, conversar e analisar até onde o voto pode chegar.

Este é o voto utilizado por Aoi Todo, para remover a aleatoriedade de sua técnica revisada, em troca de ganhar alcance.

#### **VOTO PRÓPRIO PERMANENTE: BOOGIE WOOGIE REVISADO.**

Em troca de reduzir a quantidade de vezes que a troca acontece, de 50 para 25, removendo o benefício de deixar seus afetados desorientados e desprevenidos e também o malefício da posição ser aleatória, todos os Feitiços de Boogie Woogie tem seu alcance dobrado, ao invés do comum.

De novo, este voto parece forte, porém, perceba que para a técnica ser desativada é extremamente mais fácil do que antes, visto que ao quebrar o vibraslap, a técnica para de funcionar e, diferente de um braço, o vibraslap é relativamente mais frágil. A troca é permanente, e o voto não pode ser quebrado, logo, o efeito é mais forte.



## VOTOS CONTRATUAIS

Este é o voto realizado por Sukuna e Itadori Yuji, sendo essa a demonstração mais clara de um Voto Contratual.

### **VOTO CONTRATUAL: SUBMETA-SE**

Os dois participantes devem realizar um combate até a morte. Se Itadori Yuji ganhar, ele é revivido por Sukuna e este Voto Contratual é concluído. Caso Sukuna ganhe, Itadori Yuji esquece de que realizou este Voto Contratual e é obrigado a concordar com esta próxima cláusula:

“Sukuna pode tomar controle do corpo de Itadori Yuji por 1 minuto ao utilizar a palavra-chave “Submeta-se”, no entanto, Sukuna não pode machucar ninguém durante esse 1 minuto.”

Este é o voto realizado por Kokichi Muta, Mahito e Kenjaku, demonstrando que votos contratuais não precisam envolver energia amaldiçoada.

### **VOTO CONTRATUAL: INFORMAÇÃO PELO CORPO**

Kokichi Muta deve repassar todas as informações possíveis sobre a Escola Jujutsu para Mahito e Kenjaku e cooperar com eles. Em troca, Mahito recuperará o corpo de Kokichi Muta, removendo sua Restrição Congênita e não pode, durante a duração deste Voto Contratual, atacar ou tocar em nenhum aluno da Escola Jujutsu.

## **RESTRICOES CONGENITAS**

Esta é a Restrição Congênita de Kokichi Muta, utilizando das explicações. Restrições Congênitas são complexas e por isso é necessário cuidado na hora de criá-las.

### **RESTRIÇÃO CONGÊNITA: CORPO INUTILIZÁVEL.**

Seus atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) são limitados para 4, permitindo você distribuir 12 pontos nos seus atributos mentais, respeitando o limite e obrigando o usuário a usar a Opção de Atributos Fixos.

Você é permanentemente imóvel, não possui um braço, sua Defesa é reduzida para 0 e, caso esteja sob luz solar, você recebe a condição Sangramento Leve enquanto estiver sob ela. No entanto, o alcance de todos os seus Feitiços que não sejam em área é aumentado para “País”, permitindo-os atingir alvos dentro desta distância. É necessário que as habilidades de técnica ainda tenham um sentido para serem capazes de acertar seus inimigos.

Ademais, você é agora capaz de passar do máximo de PE temporário, podendo acumulá-lo infinitamente utilizando desta regra:

Ao fazer um descanso curto, você recebe 1 de PE Temporário; ao fazer um descanso longo, você recebe metade do seu bônus de treinamento em PE temporário; em um interlúdio, você ganha o seu bônus de treinamento em PE temporário.

Ao invés do comum, pode escolher quando gasta este PE temporário ou não, conseguindo manter reservas guardadas. PE temporário adquirido de outras fontes que não sejam essa não acumulam, e seguem as regras normais.

A mecânica de PE Temporário foi adquirida devido: Ser permanentemente imóvel e não possuir braço, enquanto o alcance “País” veio por ter defesa reduzida a 0 e o sangramento leve sob luz solar.

O alcance “País”, como dito, pede que haja algum sentido para a técnica ser realizada com sucesso, ou seja, é necessário, obviamente visão e capacidade de criar a técnica no local para tal. Seria impossível, por exemplo, criar objetos a essa distância com a criação de Yorozu, visto que é necessário um foco extremo para a criação desses objetos.



# APÊNDICE

## CLARIFICAÇÃO DE REGRAS

Certas regras e questões de Feiticeiros e Maldições podem acabar criando confusão, por isso no apêndice várias regras serão clarificadas.

### FAZENDO CÁLCULOS

**Arredondamentos.** A menos que indicado o contrário, o resultado de toda divisão terá o seu arredondamento feito para baixo. Por exemplo, se um ataque causa 11 pontos de dano, e algum efeito faz com que esse dano seja reduzido pela metade, o ataque causará 5 pontos de dano.

**Ordem.** Caso mais de um efeito afete um valor, segue-se a ordem padrão das operações. Ou seja, primeiro ocorrem as multiplicações e divisões, para depois ocorrerem somas e subtrações.

Por exemplo, caso um personagem com RD4 seja atingido por uma habilidade que causa 20 de dano e exija um teste. Primeiro, realiza-se o teste de resistência e, caso passe, o dano é reduzido pela metade, para 10. E, por fim, é considerada a RD, reduzindo o dano em 4, recebendo 16, caso falhe, ou 6 caso passe.

Como visto no exemplo, primeiro ocorre a divisão e depois a subtração.

### FONTES DE EFEITOS E ACÚMULOS

Um conceito importante dentro de Feiticeiros & Maldições são as fontes de efeitos, visto que **bônus e prejuízos da mesma fonte não se acumulam**, impossibilitando o personagem de se beneficiar ou ser prejudicado múltiplas vezes pela mesma coisa.

Por exemplo, um personagem não pode utilizar dois do mesmo acessório para obter o mesmo efeito duas vezes ou ser afetado por duas aptidões amaldiçoadas iguais, como Aura do Bastião.

De maneira geral, existem as seguintes fontes:

- **Habilidades de Especialização**, sendo impossível receber o efeito de duas habilidades iguais ao mesmo tempo. Por exemplo, caso haja dois Suportes com Presença Inspiradora ativa, você só receberia o bônus de uma delas. Vale lembrar que, caso possuam nomes diferentes, os bônus das habilidades acumulam.
- **Itens**, com cada item sendo uma fonte. Não é possível se beneficiar de dois do mesmo item. Acessórios que são evoluções, como Bracelete do Vigor e Bracelete do Vigor Superior, não acumulam.
- **Técnica Amaldiçoada**, com todas as técnicas amaldiçoadas, incluindo sua própria, sendo consideradas uma única fonte para efeitos. Então, por exemplo, você não poderia receber os benefícios de um Feitiço passivo acumulados com um Feitiço ativo, mantendo apenas o maior valor, assim como Feitiços sustentados não podem acumular com outras sustentadas.

Caso haja dois efeitos iguais vindo da mesma fonte, considere apenas o maior entre eles: no exemplo da Presença Inspiradora, se um dos Suportes possuir um bônus maior que o outro, você receberia apenas o bônus dele.

## **PONTOS DE VIDA E DE ENERGIA TEMPORÁRIOS**

---

Os Pontos de Vida e de Energia Temporários são recebidos por diferentes habilidades, possuindo um espaço próprio para si dentro da ficha de personagem. Existe uma regra importante sobre eles: **pontos de vida ou de energia temporários não se acumulam**, a menos que especificado o contrário.

Caso já possua pontos de vida ou energia temporários e receba outros, você deve manter apenas o maior valor, substituindo ao invés de acumular.

Além disso, por padrão, você só pode possuir um máximo de Pontos de Vida ou de Energia temporários igual a metade do seu máximo comum. Por exemplo, caso tenha 60 pontos de vida máximos, você não pode ter mais de 30 pontos de vida temporários.

## **LIMITADO PELO NÍVEL**

---

Certos efeitos têm o seu bônus limitado pelo nível, o que significa que o valor de tal bônus não pode ser maior do que o nível do personagem. Como exemplo, há a habilidade Músculos Desenvolvidos do Lutador, que o permite somar o modificador de Força na sua Defesa, mas é limitado pelo seu nível.

Logo, caso o Lutador possua +4 de Força, ele só receberá o bônus total de 4 na sua Defesa quando for nível 4 ou maior. Sendo nível 2, ele receberia apenas 2 de Defesa adicional, aumentando para 3 no nível 3, e assim por diante.

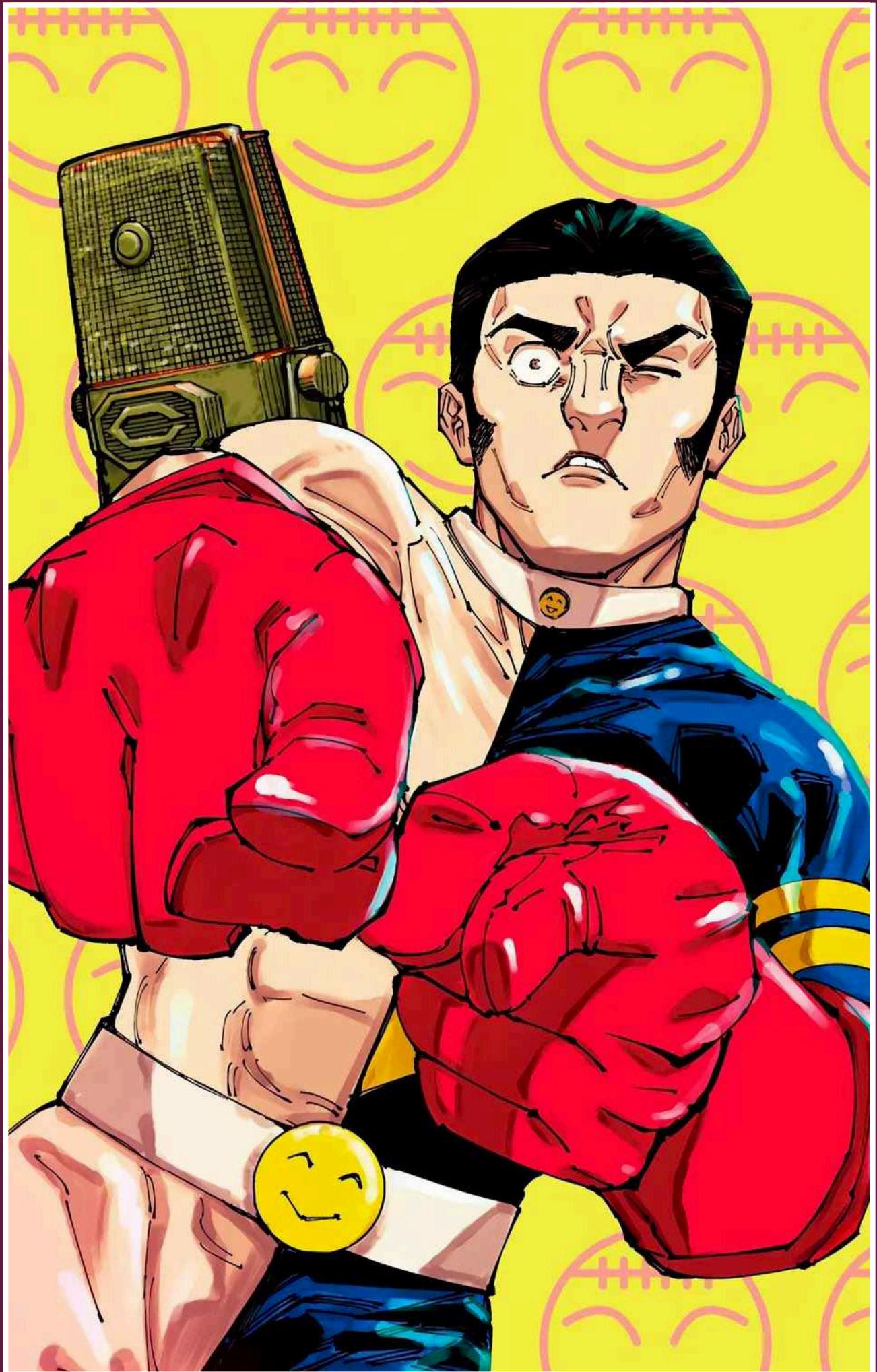
## **NÍVEIS DE APTIDÃO EXCEDENTES**

---

Existem várias maneiras de aumentar os seus níveis de aptidão, podendo vir a ocorrer de receber um aumento de nível em uma aptidão a qual já esteja no nível máximo. Neste caso, os níveis de aptidão excedentes são convertidos em uma aptidão amaldiçoada a sua escolha, a qual deve estar relacionada a aptidão que receberia o nível.

Por exemplo, caso já possua Nível de Aptidão em Aura 5 e viesse a acertar o seu primeiro Raio Negro, ela subiria em um nível; entretanto, já possuindo o nível 5, este nível seria convertido em uma Aptidão de Aura a sua escolha.







A ÚLTIMA  
PÁGINA É  
MINHA!!!