**Feitos**

Lista de feitos revisadas e buffadas uau.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Feitos | Efeito | Requerimento | Adicional |
| Mente Aberta | Uso extra para qualquer magia até Tier III de uma das suas Personas |  |  |
| Cafeína | Limites Energia +2 |  |  |
| Habilidoso | ATR +2 ou SOC +3 |  |  |
| Reflexão | Reescrever Aspectos |  |  |
| Sentinela | Quando um inimigo declara um ataque à um alvo dentro do alcance da sua arma, você pode declarar um ataque básico para levar o dano pelo alvo. Você leva o dano, sem esquiva. |  | Única Escolha |
| Diplomacia | Uma vez por combate, pode arriscar 1d4 e adicionar no seu teste. Se o resultado for negativo, subtraio o dobro no seu teste | Carta Coringa, 2 Skills Sociais T2 | Única Escolha |
| Manipulação | Uma vez por dia, ao concluir uma negociação com valor máximo, pode arriscar 1d4 pra subtrair do seu teste. Se esse segundo resultado der um item/dinheiro, você ganha o item/dinheiro e a Persona. Isso não afeta o resultado principal. | Carta Coringa, T3 em uma Skill Social | Única Escolha |
| Pressão Minguante | Uma vez por dia, você pode escolher uma sombra no combate. Se o nível for menor que o da sua Persona, ganha X HDC, no qual X é a diferença de níveis. | Emergente | Única Escolha |
| Alcance Crescente | Uma vez por dia, como ação rápida, para cada tipo que sua Persona tem, você pode diminuir o custo de Energia em 1 para cada tipo que sua Persona conhece por 3 turnos. | Emergente | Única Escolha |
| Essência Moldável | Uma vez por dia, pode assumir a forma de algum animal pequeno. Continua se comunicando com outros usuários de Persona normalmente. A transformação não dura mais do que alguns segundos. | Sombra | Única Escolha |
| Mímica Cognitiva | Uma vez por dia, você pode trocar suas Interações Elementais com um aliado que possa ver até o final do turno como uma ação de interromper. | Sombra | Única Escolha |
| Sorriso | Ao derrotar uma sombra com sua Fraqueza, escolhe receber +1DDC ou +1HDC até o final do seu próximo turno. | Cnv 6 ou maior. | Única Escolha |
| Suborno | Ao conseguir resultado máximo numa negociação, você pode escolher não ganhar a Persona para receber o dobro de itens/dinheiro. | Carta Coringa | Única Escolha |
| Encarando o Fim | Ao entrar em Portas da Morte, você pode causa a mesma quantidade de dano do mesmo tipo no alvo dentro de 8 metros como ação de interromper. Gaste 1 Energia. |  | Única Escolha |
| Carnificina Encarnada | Se declarar um ataque básico com uma arma que se tem um feito de Maestria, aquela arma trata *Null* como *Resistir* e trata *Drenar* e *Refletir* como *Null*. | Cnv 7 | Única Escolha |
| Apanhador de Sonhos | Uma vez por dia, depois que gastar um bloco com um confidente, você pode gastar um ponto da aspecto para dobrar a quantidade Rank ganha nesse bloco. |  | Única Escolha |
| Luz do Drama | Fora de combate, seus bônus em testes por carga de sorte são 2 ao invés de 1. |  | Única Escolha |
| Sombra da Lua | Durante a Noite, você +1 em testes sociais. | T3 em uma Skill Social | Única Escolha |
| Impulso Arcano | Ao fusionar, você pode escolher ignorar os PM para herdar magias e adicioná-los ao PM da Persona final. | Poder Fusionar | Única Escolha |
| Rajada de Demolição | Quando invocar uma Magia Linear, pode gastar 1 Energia: Se posiciona no final da linha do ataque se estiver espaço vazio. | Deve ter Ímpeto de Demolição | Única Escolha |
| Moral do Cavaleiro do Vento | Quando desencadear o efeito de Cavaleiro do Vento, gaste um ponto de aspecto para adicionar TECd2 no teste. | Deve ter Investida da Cavalaria dos Ventos | Única Escolha |
| Decreto do Deus do Trovão | Uma vez por combate se derrotar um alvo em *CHOQUE* com uma magia de *RAIO*, recupere 1 Energia. | Deve ter Mãos do Lorde do Raio | Única Escolha |
| Finta do Assassino Nuclear | Dano causado em você por usar Sombra do Assassino Nuclear é considerado Nuclear ao invés de Onipotente | Deve ter Sombra do Assassino Nuclear | Única Escolha |
| Fé do Clérigo da Luz (CECÍLIA?!?!) | Uma vez por combate, se tiver HP temporário provido de qualquer fonte, na primeira vez que levar um dano maior que o HP temporário, reduza o dano excedente pela metade. | Deve ter voto do Clérigo da Luz | Única Escolha |
| Dança das Lanças | Lanças equipadas ganham +1 Alcance. Quando usar Maestria em Lanças, ganha +1 na Margem de Crítico e +1HDC para esse ataque. | Deve ter Maestria em Lanças | Única Escolha |
| Defesa Cavalheiresca | Quando tomar dano de um tipo que você Resiste, pode gastar sua ação de Interromper para declarar um ataque básico ao alvo que te atacou ignorando o alcance máximo do escudo. | Deve ter Maestria em Escudos | Única Escolha |
| Perseguição | Se um alvo que você pode ver morrer com um efeito debuff, você gastar 1 Energia: Como ação de interromper, aplica o debuff a outro alvo que possa ver, adicionando +1 round na duração restante (máx. 3). |  | Única Escolha |
| Celebração Ritualista | Quando o alvo tomar dano por Maldição com magias T3 ou menor, pode gastar ação de Interromper para recuperar HP igual a Pnv\*Tier Magia. | Pode ser ativado se a persona tiver tipo Dark | Única Escolha |
| Controle de Crise | Você toma 20% menos dano ao que é fraco, porém toma 10% de dano que é neutro a mais. | VIT 6 | Única Escolha |
| Sangue nos Olhos | Quando você é alvo de um ataque por um inimigo, diminua a TEC dele em 1 para cada efeito de status sofrido pelo atacante. |  | Única Escolha |
| Armas Ágeis | Ao usar adagas, pode escolher usar AGI para o teste de ataque e dano. | Deve ter Maestria de Adagas | Única Escolha |
| Ninja | Para avaliações de furtividade, considere seu Tier de Disciplina +1. |  | Única Escolha |
| Ambidestria | Você pode empunhar duas armas simultaneamente, podendo atacar duas vezes em um turno como ação completa e -1 TEC. Se escolher uma segunda vez, ganha a capacidade de utilizar o escudo junto de uma arma. |  | Dois Níveis |
| A Melhor Defesa é o Ataque | Ao empunhar uma espada junto de um escudo, Pode se defender como em *Maestria de Escudos* e poder realizar ataques básicos com -2 TEC | Deve ter Ambidestria nvl 2 | Única Escolha |
| Valentão | Pode desarmar oponentes. Teste TEC + FOR para desarmar e AGI + FOR para resistir. |  | Única Escolha |
| Gênio da Criação | Com a capacidade de criar ferramentas à partir de outro materiais, você pode gastar 3 blocos projetando seu equipamento/item e um dia inteiro de trabalho nele. São 4 níveis de criação, a cada escolha desse feito, você aumenta esse nível em 1. | T4 Disciplina e T3 Conhecimento | 4 Níveis de escolha.  Básico  Intermediário  Superior  Sofisticado |
| Finta | Ao declarar um ataque básico, pode escolher sofrer -1 TEC para fintar e atacar. Caso o oponente falhe em perceber (CD Tier Disciplina), ele recebe o efeito Atordoado para este teste de esquiva. |  | Escolha Única |
| DOOM SLAYER | Gaste 8 Energia. Margem de Crítico +4 e HDC+2. Caso acerte Crítico, dano extra *ARMA*: MAGd10+MAG | Deve ter Maestria em Armas de Fogo,  Sangue nos olhos e T4 Coragem | Escolha Única |
| A Montanha Não Cai | Duas vez por dia, caso estiver sofrendo penalidades por status, debuff e energia, pode gastar um ponto de Aspecto: Ignora todos os efeitos negativos até seu próximo turno. | VIT 8 | Escolha Única |
| Comerciante | Pode usar este feito para venda de itens, você ganha +2MAG/+2 Tier Conhecimento no teste. |  | Escolha Única |
| Astúcia do Comerciante | Ao efetuar uma barganha, você pode escolher rodar novamente o teste. O segundo resultado será mantido. | Deve ter Comerciante | Escolha Única |
| Eu Já Sabia | Três vezes por dia, você pode usar seu Tier de Empatia para prever a próxima ação de seus inimigos. Caso passe no teste, você sabe seu próximo movimento. Se a diferença no resultado for o dobro, você sabe exatamente o que irá fazer. | T4 Empatia | Escolha Única |
| Guerreiro do Amanhã | Para cada aliado em Portas da Morte, gaste dois pontos de aspecto e considere:   1. +2 TEC, +2 AGI, +2 FOR, +2 MAG 2. RD 10, +3 TEC E +3 AGI 3. Margem Crit +1, +2 SOR   Você pode escolher receber todos os efeitos simultaneamente, porém ao final do combate ou recuperação dos aliados, sua energia cai para 0. | T2 Coragem, T2 Empatia | Escolha Única |
| Investida | Ao usar uma arma branca, você pode usar sua ação completa para receber +1HDC e +FORd6 de dano | AGI 6  VIT 4 | Escolha Única |
| Investida Poderosa | Ao fazer uma investida, você pode gastar 1 Energia para que a cada 3M ganhe +1d6, podendo gastar +1 Energia para chance de Atordoar 25+5TEC%. | Deve ter Investida  FOR 5 | Escolha Única |
| Sanduíche | Flanqueando um oponente, você ganha um bônus de +3.  Se você e seu aliado tiverem esse feito, vocês também ganham +1HDC. | TEC 4 | Escolha Única |
| Caçador da Tormenta | Sua mira é implacável visando os pontos fracos, sua Margem de Crítico com arcos aumenta em 2. | Deve ter Maestria em Arcos | Escolha Única |
| Bom  Demais  Ser  Monogâmico | Sua habilidade com chicotes é bizarra, você pode tentar a manobra *Derrubar* ou fazer seu oponente bater em um objeto para causar FORd4 dano físico e 15+5TEC% de atordoar. | Deve ter Maestria em Chicotes | Escolha Única |
| Punhos de Adamantio | Ao usar luvas, some FOR no cálculo de dano e ignora 10 RD | Cnv 9  VIT 5 | Escolha Única |
| X1? | Ao empunhar uma espada, você pode realizar a manobra desarmar como ação livre sofrendo -6 no teste de ataque. | TEC 6 | Escolha Única |
| Mundo Antigo | Em um mundo antigo e surreal viviam seres mágicos poderosos, com aparência mística e anjos. Por algum motivo, você tem vislumbres dessa época. Esses vislumbres acontecem ao critério do mestre, podendo auxiliar nas batalhas ou atrapalhar. | MAG 10 | Escolha Única  As Personas surgiram nessa época? |