



OCEANO DAS ALMAS

**CONTEUDO COMPLEMENTAR
PARA O GRIMORIO DO
CORACAO
VOLUME III**





Índice

Classe – Mirage Masters.....	3
Feitos	5
Armas.....	6
Armadura.....	7
Acessórios.....	8
Itens de Consumo.....	8
Magias Água 	9
Tier I	9
Tier II.....	9
Tier III	10
Tier V.....	10
Magias Terra 	11
Tier I	11
Tier II.....	11
Tier III	12
Tier V.....	12
Missões.....	13
Requisitantes.....	13
Sombras	23
Aversa (Tirano).....	24
Template da Caixa de Missão e Ficha de Confidente	26

Classe – Mirage Masters

“Eu vou quebrar todas as máscaras que uso para esconder minha solidão... Mas e se eu só estiver mentindo pra mim mesma?”

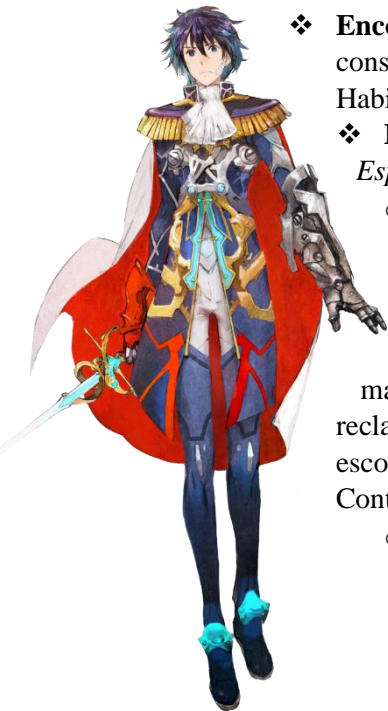
Dentro de cada humano existe uma energia peculiar, uma luz de criatividade e ambição conhecida como **Performa**. Algumas criaturas são atraídas por Performa e se alimentam dela, matando suas vítimas no processo. Contudo, Performa pode ser compartilhada voluntariamente: Aqueles com vontade extraordinárias e Performa suficiente podem abrir seus corações para essas Miragens e criar um vínculo com as mesmas, compartilhando sua energia em troca de imenso poder, tornando-se uma classe rara de Usuário conhecida como Mirage Master.

- ❖ **Reencarnação:** Uma vez por combate, quando um Mirage Master derrota uma Sombra, ele imediatamente ganha um ponto para uma Habilidade Social da sua escolha.
- ❖ **Realização:** Na primeira vez que um Mirage Master ganha um novo Tier Social, ele ganha um benefício baseado naquele Tier, de acordo com a tabela abaixo. Benefícios acima do Tier I só podem ser adquiridos o número de vezes indicados, mesmo se o Usuário conseguir o Tier indicado mais vezes.



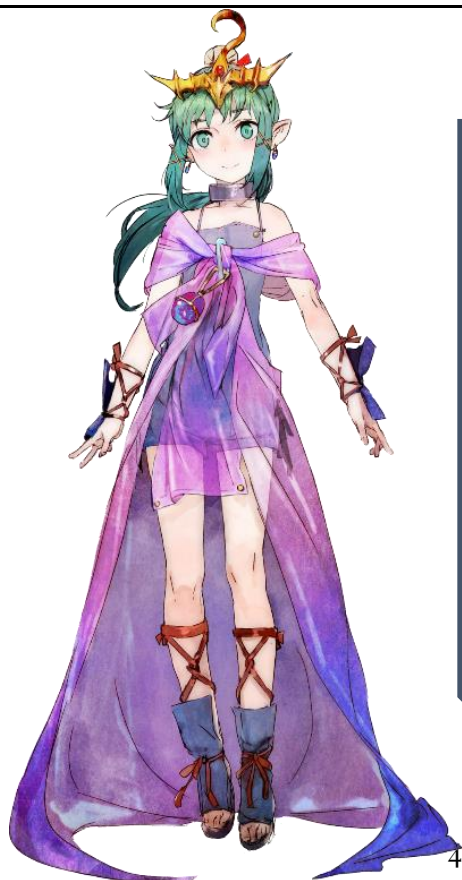
Tier Social	Efeito	Notas
Tier I	Escolha uma magia Tier I ou II do seu deck: Ganhe um uso extra dela	Isso pode ser adquirido qualquer número de vezes
Tier II	Cada vez que seu PR é resetado, você ganha +1 PR	Isso só pode ser adquirido duas vezes
Tier III	Você ganha um Feito a sua escolha	Isso só pode ser adquirido duas vezes
Tier IV	Aumente o PLv. da sua Mirage em 1	Isso só pode ser adquirido uma vez
Tier V	Aumente seu CLv. em 1.	Isso só pode ser adquirido uma vez

- ❖ **Encore:** A Performa em excesso no corpo de um Mirage Master os guia a criar e explorar constantemente. Sempre que um Mirage Master ganha uma melhoria permanente a suas Habilidades de Combate, ele também ganha +1 de Energia máxima.
- ❖ **Maestria da Carnificina:** Quando você criar seu personagem, ele ganha um feito de *Especialização* (Especialização em Espadas, Especialização em Arcos, etc.) sem custo.
 - No Metaverso, você pode escolher manifestar sua Mirage como uma arma da classe escolhida, como uma roupa que visualmente altera sua aparência, ou ambos. Esses efeitos são apenas visuais.
- ❖ **Rede Idolasphere:** Uma vez por dia, quando você consegue a recompensa mais alta de negociação com uma Sombra, ao invés da recompensa normal, você pode escolher marcar essa Sombra como seu *Contato*, ganhando um favor dessa Sombra que pode ser reclamado uma vez, em algum ponto no futuro. Quando você decidir chamar seu Contato, escolha uma das opções abaixo. Isso só pode ser feito fora de combate, e só uma vez por Contato.
 - Você só pode ter um Contato, e deve gastar esse Contato ou escolher perde-lo antes de ganhar outro.





Favor	Efeito
Barra de Ouro	Você ganha PR baseado na recompensa de PR do Nível do seu Contato (Livro Base, Pg. 163)
Selo da Maestria	Você ganha PM baseado na recompensa de PR do Nível do seu Contato (Livro Base, Pg. 163)
Pacote de Folhas de Chá	Você ganha itens de consumo (da sua escolha) de um valor combinado igual ou menor a recompensa de RP que você teria ganho com <i>Barra de Ouro</i> . Role por Raridade normalmente.
Tomo dos Santos	Você ganha uma Carta de Magia de um dos Tipos do Contato (sua escolha) de um Tier baseado no Nível do seu Contato (Livro Base, Pg. 163)
Carta de Amor	Durante um Teste de Habilidade, se você optar por Arriscar um dado, você pode invocar esse Contato: Não role o dado de subtração.
Estatueta da Deusa	Você ganha um Ponto de Aspecto.
Sapatos dos Ventos	Quando combate começar, você pode chamar esse Contato para conceder qualquer número de unidades um bônus de Iniciativa igual a 1d10 + seu Tier Social mais alto.
Adaga Dentada	Esse favor pode ser chamado durante combate, e é considerado uma ação Rápida: Escolha qualquer arma cujo custo é igual ou menor que X, onde X é igual ao <i>dobro</i> do PM que você ganharia de <i>Barra de Ouro</i> . Essa arma é equipada imediatamente, substituindo qualquer outra arma. Apenas o Usuário que ativou esse favor pode usar essa arma, e ela desaparece no final do combate.
Cajado de Aum	Esse favor pode ser chamado durante o combate, e é considerado uma ação de Interromper: Se você entrar em Portas da Morte, você pode chamar esse favor e gastar 1 Ponto de Aspecto: Se você o fizer, você é revivido com 30% de PV e não sofre penalidades por entrar em Portas da Morte.
Emblema das Chamas	Esse favor pode ser chamado durante o combate, e é considerado uma ação de Interromper: Quando uma Propagação Arcana for ativada, você pode chamar esse Contato: O uso dessa Propagação é recuperado no final do combate. Fora do combate, o uso é recuperado no começo da próxima Cena. Cada Arcana só pode receber esse efeito uma vez por sessão.



Essa garota peculiar é conhecida pela maioria das pessoas como Tiki, a face do software de voz Uta-Loid. Contudo, ela existe em uma região semelhante à Velvet Room, oferecendo aos visitantes uma seleção de itens e a habilidade de Mirage Masters interagirem com suas Mirage. Com sorte, tal poder poderia ser estendido a outros com poderes semelhantes...



Feitos

Nome	Efeito	Req.	Adicional
Carnificina Incarnada	Se você declarar um ataque básico com uma arma com a qual você possui um feito de Especialização, o dano dessa arma trata Anular como Resistir, e trata Drenar e Refletir como Anular.	Mirage Master, CLv. 6 ou maior	Só pode ser escolhido uma vez
Talento Natural	Uma vez por Cena, fora de combate, se você ter sucesso em um Teste de Habilidade sem Arriscar, ganhe 1 Ponto de Aspecto.	Mirage Master	Só pode ser escolhido uma vez
Apanhador de Sonhos	Uma vez por dia, depois de gastar um bloco de Tempo com um Confidente, você pode gastar um Ponto de Aspecto: Dobre os Ranks adquiridos com essa interação		Só pode ser escolhido uma vez
Luz do Drama	Fora de combate, suas Cargas de Sorte concedem +2 para testes ao invés de +1.		Só pode ser escolhido uma vez
Seu Vento	Você pode invocar memórias de pessoas que testemunhou realizando feitos impressionantes quando você mais precisar. Uma vez por dia, fora de combate, se você Arriscar um dado durante um teste de Habilidade Social, adicione metade de outro Tier Social (arredondado para baixo) ao resultado desse teste.	Rank 10 ou maior com pelo menos 3 Confidentes diferentes.	Só pode ser escolhido uma vez
Sob o Luar	Fora de combate, durante os blocos Noite e Madrugada, você ganha +1 para todos os testes de Habilidade Social	Tier III ou mais em uma Habilidade Social	Só pode ser escolhido uma vez
Explosão Arcana	Quando você realizar Fusão, você pode escolher ignorar o ganho de PM para herdar magias, para adicionar metade dos PM de herança aos PM normais da Persona resultante.	Deve ser de uma Classe que possa realizar Fusão	Só pode ser escolhido uma vez
Canto da Sacerdotisa das Águas	Se você tem um efeito de Imbuir memorizado e conjurar uma magia que te daria um segundo efeito de Imbuir, você pode gastar 1 Energia: Aplique um dos dois efeitos de Imbuir em você mesmo, imediatamente, ao invés de descartá-lo, sem custo de ação. Esse Feito também pode ser ativado se os dois efeitos de Imbuir forem iguais.		Só pode ser escolhido uma vez. Só pode ser ativado se sua Persona Ativa possuir o Tipo Gelo.
Recompensa do Samurai da Terra	Se dano que você causou com uma magia Categoria Terra contra seu alvo de Duelo exceder o PV restante do mesmo, você pode usar sua ação de Interromper para causar a diferença entre o dano que você causou o PV do alvo à outro alvo dentro de TEC metros, e então aplicar a condição de Duelo no novo alvo.		Só pode ser escolhido uma vez. Só pode ser ativado se sua Persona Ativa possuir o Tipo Fogo




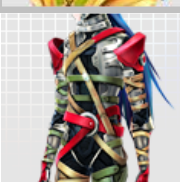



Armas

Nome	Tipo	Dano	Alc.	Extra	Descrição	Custo
Moinho Cortante	Espada	FORd6	1	No final de cada combate, recupere 1 Energia	Uma espada longa e curva decorada com chamas laranjas.	4 PR
Pena de Aço	Arma Longa	FORd4+TEC	1-2	Conjurar Poisma (Tier I, Base Pg. 129); Reflete Veneno	Uma lança de prata com uma lâmina longa com quatro espinhos dourados.	5 PR
Cajado Mágico	Arma de Fogo	MAGd8	1-4	No começo de cada turno, ganhe 1 Contador Cognitivo	Um microfone montado em um <i>stand</i> rosa e elaborado que dispara raios de energia.	4 PR
Arco Abençoado	Arco	HABd10	1-3	+2 VIT	Um arco branco com um gentil filigrana dourado e gemas azuis.	5 PR
Girimekhala	Escudo	FORd4+VIT	1	Concede Alto-Contra (Tier III, Base Pg. 144)	Um alto escudo dourado com detalhes vermelhos, esculpido na forma de um elefante.	6 PR
Luvas do Campeão	Manopla	FORd8+FOR	1	Se você está <i>Duelando</i> contra o alvo (Magias de Terra, Pg. 11), ganha +1 HDC.	Réplicas autografadas de luvas usadas por um boxeador lendário.	5.5 PR
Luvas Jack	Manopla	FORd6-2	1-2	Conjurar Magna (Tier I, Pg. 11) Conjurar Bufu (Tier I, Base, Pg. 96)	Jack Frost e Pyro Jack feitos de pelúcia, macios ao toque.	4 PR
Punhos Esmagadores	Manopla	FORd10+4	1	Amplificar Fogo	Luvas articuladas gigantes, feitas de metal negro.	8 PR



Armadura

	Nome	RD	Bônus	Notas	Custo
	Forma Emblema	2	+3 Pts. Coragem +3 Pts. Expressão	Um traje azul marinho, marca da realeza, vestido com ombreiras de metal e uma capa vermelha.	2 PR
	Graça Estelar	1	Evadir Físico I	Um ousado vestido preto-e-branco com babados e um colar de pedras preciosas.	2 PR
	Armadura de Micro-ondas	VIT	Requer 2 FOR para ser usada. Margem Crítica -2 para ataques declarados contra você.	A armadura gigante e espalhafatosa usada pela apresentadora de um programa de TV. Placas amarelas e lisas adornadas com detalhes de muitas cores.	2 PR
	Forma Espada	4	Mover HAB	Uma armadura justa que inclui uma quantidade francamente excessiva de cintos decorativos.	4 PR
	Estilo @Clássico	5	Conjurar Chama Purificadora (Tier III, Base Pg. 94)	Um roupão rosa confortável com uma tira mais escura e uma discreta tiara dourada.	5 PR



Acessórios

Nome	Efeito	Custo	Raridade
Anel do Mago	+3 Energia, -1 FOR, -1 MAG	0.5 PR	1d4
Cílios Afiados	+2 FOR. Magias que você conjura usando FOR ganham -1 HDC.	1 PR	1d4-2
Vela do Ressentimento	+2 TEC, -1 DDC	1.5 PR	1d4-2
Bracelete da Eternidade	+2 Redução de Dano	2 PR	1d4-2
Pillar Divino	<i>Resistir<Todos></i> Você não pode rolar esquivas contra ataques declarados contra você	Especial	Especial

Itens de Consumo

Nome	Efeito	Custo	Raridade
Mobster Energy Drink	Recupera 5 Energia. Se usado durante o combate: Quando o combate acabar, você perde 7 Energia. Se usado fora de combate: No final da Cena atual, você perde 7 Energia.	1 PR	1d4-1
Idaten Ofuda	+2 TEC, +2 AGI, todos os aliados. Dura 3 rodadas.	1 PR	1d4-2
Kongou Ofuda	Fortificar Físico e Elementos +8, todos os aliados. Dura 3 rodadas.	1 PR	1d4-2
Loção Física	1 alvo que você pode ver ganha <i>Refletir Físico</i> contra o próximo ataque Físico declarado contra ele.	3 PR	1d4-2
Loção Mágica	1 alvo que você pode ver ganha <i>Refletir Elementos</i> contra o próximo ataque Físico declarado contra ele.	3 PR	1d4-2

Magias Água



Magias de Água são magias do Tipo Gelo, que causam dano de Gelo e são consideradas magias de Gelo para mecânicas que especifiquem Tipos de magia. Se um efeito afeta magias de Gelo, também afeta magias de Água. Porém, efeitos que especificam “Magias de Categoria Água” não afetam outras magias de Gelo sem essa Categoria.

Imbuir é uma nova palavra-chave que aplica o efeito listado com a próxima magia de Cura, Buff ou Defesa que o Usuário conjurar. Uma vez que você conjura uma magia que te dá um efeito de Imbuir, esse efeito fica “memorizado” até você escolher aplicar a uma magia válida ou o combate acabar. Se você fosse memorizar um segundo efeito de Imbuir enquanto já tem um memorizado, você deve escolher um parar memorizar, e esquecer o outro.

Tier I

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Aqua	Mono, Gelo, Água, Imbuir (A)	1 alvo dentro de 8 metros	No acerto: MAGd6 dano de Gelo.	Um raio de água concentrada golpeia o alvo.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea	Imbuir: Recupera PLv. PV ao alvo.	
Ha Aqua	Multi, Gelo, Água, Imbuir (A)	Até 3 alvos dentro de 7 metros.	No acerto: MAGd4 dano de Gelo	O conjurador é brevemente cercado por orbes de água gélida que perseguem os inimigos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea	Imbuir: O alvo ganha +1 RD até o final do seu turno. Isso não é um efeito de Buff.	
Malaqua	Total, Gelo, Água, Imbuir (A)	Qualquer número de alvos que você possa ver.	No acerto: MAGd4-5 dano de Gelo	Uma onda de gotas afiadas cai sobre a arena.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea	Imbuir: Remova um efeito de Debuff ou Status do alvo.	

Tier II

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Aques	Mono, Gelo, Água, Imbuir (A)	1 alvo dentro de 8 metros	No acerto: MAGd8 dano de Gelo	Uma torrente viciosa dispara da sua Persona, golpeando o alvo.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea	Imbuir: Recupera PLv. *2 PV ao alvo.	
Ha Aques	Multi, Gelo, Água, Imbuir (A)	Até 3 alvos dentro de 7 metros.	No acerto: MAGd4+8 dano de Gelo.	Uma série de flechas de água pairam ao redor do conjurador antes de serem disparadas contra os alvos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea	Imbuir: O alvo ganha +2 RD até o final do seu turno. Isso não é um efeito de Buff.	
Malaques	Total, Gelo, Água, Imbuir (A)	Qualquer número de alvos que você possa ver.	No acerto: MAGd4 dano de Gelo.	Nuvens de tempestade descem sobre os alvos, golpeando-os com uma súbita tempestade.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea	Imbuir: Remova até dois efeitos de Status do alvo e o alvo ganha Resistir Status até o final do seu próximo turno.	

Tier III

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Aquadyne	Mono, Gelo, Água, Imbuir (A)	1 alvo dentro de 8 metros	No acerto: MAGd10 dano de Gelo Imbuir: <i>Recupera PLv. *2 PV ao alvo. Essa magia pode afetar Usuários em Portas da Morte. Caso isso aconteça, reviva o alvo com 50% PV, então aplique o efeito original dessa magia.</i>	Uma onda gigantesca toma a forma de uma criatura baseada nos mitos da sua Persona e cai sobre o alvo, esmagando-o instantaneamente.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Ha Aquadyne	Multi, Gelo, Água, Imbuir (A)	Até 3 alvos dentro de 7 metros.	No acerto: MAGd6+MAG dano de Gelo Escolha um dos efeitos abaixo: Imbuir: <i>O alvo ganha +3 RD até o final do seu turno. Isso não é um efeito de Buff.</i>	Um trio de armas translúcidas dançam ao redor do conjurador, saltando em direção aos alvos e atacando impiedosamente.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea	Imbuir: <i>Quando você conjurar essa magia, escolha um Tipo de Dano. Alvos ganham Fortificar <Tipo> +6 até o final dos seus turnos. Isso não é um efeito de Buff.</i>	
Malaquadyne	Total, Gelo, Água, Imbuir (A)	Qualquer número de alvos que você possa ver.	Acerto: MAGd4+6 dano de Gelo Escolha um dos efeitos abaixo: Imbuir: <i>Remova um Status do alvo. Esse alvo não pode sofrer esse Status pelas próximas 3 rodadas.</i>	Uma revoada de aves de rapina translúcidas emerge da Persona, estraçalhando os alvos em um piscar de olhos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea	Imbuir: <i>Remova um Debuff do alvo e escolha um Habilidade de Combate: Testes feitos com essa Habilidade ignoram efeitos de Debuff pelas próximas 3 rodadas.</i>	

Tier V

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Lua de Mel Sangrenta	Mono, Gelo, Água, Imbuir, Única, Reprimir (A)	1 alvo dentro de 9 metros	No acerto: MAGd10 dano de Gelo. Imbuir: <i>O alvo recupera o uso de uma magia Tier III ou menor.</i> Reprima essa magia para adicionar o seguinte efeito ao Imbuir: <i>Isso inclui magias Reprimidas.</i>	Fendas se abrem na arena e uma torrente de água e sangue emerge do chão, cobrindo os alvos em uma névoa carmesim.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		

Magias Terra



Magias de Terra são Magias de Tipo Fogo, causam dano de Fogo e são consideradas magias de Fogo para mecânicas que especifiquem Tipos de magia. Se um efeito afeta magias de Fogo, também afeta magias de Terra. Porém, efeitos que especificam “Magias de Categoria Terra” não afetam outras magias de Fogo sem essa Categoria.

Duelo é uma condição aplicada a um alvo de suas magias de Terra. Sempre que você conjura uma magia com a Categoria Duelo, você pode escolher aplicar a Condição *Duelo* em um alvo que tomou dano dessa magia. Cada alvo só pode ser considerado “Duelando” um Usuário e a condição *Duelo* não “acumula” caso mais de um Usuário tente aplicá-la ao mesmo alvo. Sempre que sua magia de Terra causar dano a um ou mais alvos, você pode escolher terminar seu *Duelo* com seu alvo atual e aplicar a Condição a qualquer um desses alvos, durante o seu turno como uma ação Livre.

Duelando é um efeito extra aplicado a seu alvo de *Duelo*. Note que esse efeito extra só aplica se a condição de *Duelo* for aplicada *antes* de você conjurar a magia. Efeitos *Duelando* com a Categoria Debuff duram até o final do seu próximo turno e são considerados Debuffs que acumulam com outros Debuffs.

Tier I

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Magna	Mono, Fogo, Terra, Duelo, Debuff (A)	1 alvo dentro de 8 metros	No acerto: FORd6 dano de Fogo Duelando: <i>Reduza a movimentação do seu alvo pela metade.</i>	Você controla uma rocha que emerge da terra e é lançada contra um inimigo.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Ha Magna	Multi, Fogo, Terra, Duelo, Debuff (A)	Até 3 alvos dentro de 7 metros	No acerto: FORd4 dano de Fogo Duelando: <i>Seu alvo de Duelo sofre Fortificar <Físico e Fogo> -2</i>	Lanças de pedra saltam do chão, perfurando seus inimigos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Ma Magna	Total, Fogo, Terra, Duelo, Debuff (A)	Qualquer número de alvos que você possa ver	No acerto: FORd4-5 dano de Fogo. Duelando: <i>O alvo sofre -1 AGI para esquiva contra ataques e magias que você declara.</i>	Uma nuvem de incontáveis pedras afiadas cerca sua Persona por um momento antes de voar em todas as direções.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		

Tier II

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Magnara	Mono, Fogo, Terra, Duelo, Debuff (A)	1 alvo dentro de 8 metros	No acerto: FORd8 dano de Fogo Duelando: <i>Mova seu alvo de Duelo até TEC metros na sua direção.</i>	Um pedregulho negro cai do céu, esmagando seu alvo.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Ha Magnara	Multi, Fogo, Terra, Duelo, Debuff (A)	Até 3 alvos dentro de 7 metros	No acerto: FORd4+8 dano de Fogo Duelando: <i>Seu alvo de Duelo sofre Fortificar <Físico, Fogo> -X, onde X é sua pontuação de Força</i>	Uma lança escura voa contra cada um dos alvos, trespassando-os.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Ma Magnara	Total, Fogo, Terra, Duelo, Debuff (A)	Qualquer número de alvos que você possa ver	No acerto: STRd4 dano de Fogo Duelando: <i>A AGI do alvo é reduzida pela metade para rolar dano contra o próximo ataque ou magia que você declarar contra ele.</i>	Farpas afiadas de obsidiana voam em sequência contra seus alvos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		



Tier III

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Magnadyne	Mono, Fogo, Terra, Duelo, Debuff (A)	1 alvo dentro de 8 metros	No acerto: FORd10 dano de Fogo Escolha um dos efeitos: Duelando: Mova-se para um espaço desocupado adjacente a seu Duelo como uma ação Livre	Sua Persona materializa uma rocha maciça e, em seguida, a atinge com força suficiente para cristalizá-la instantaneamente em um diamante que aniquila qualquer coisa em seu caminho.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea	Duelando: <i>Mova seu alvo de Duelo para uma posição desocupada adjacente a você, e ele não pode declarar uma ação de movimento até o final do seu próximo turno.</i>	
Ha Magnadyne	Multi, Fogo, Terra, Duelo, Debuff (A)	Até 3 alvos dentro de 7 metros	No acerto: FORd6+FOR dano de Fogo Duelando: <i>A Afinidade do alvo de Duelo contra Físico ou Fogo (sua escolha) recebe -1 (Mínimo Neutro)</i>	Três armas cristalizadas relacionadas ao mito de sua Persona surgem ao seu redor, atingindo seus inimigos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea	Você pode Reprimir essa magia para adicionar o seguinte efeito ao acima: <i>“Se a Afinidade do alvo for Neutro, ela torna-se Fraqueza”.</i>	
Ma Magnadyne	Total, Fogo, Terra, Duelo, Debuff (A)	Qualquer número de alvos que você possa ver	No acerto: FORd4+6 dano de Fogo Escolha um dos efeitos: Duelando: Seu alvo de Duelo sofre -2 DDC para o próximo ataque que você declarar contra ele.	Uma série de cristais translúcidos se alinha ao seu redor, disparando por vários segundos e fatiando seus alvos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea	Duelando: <i>O próximo ataque que você declarar contra seu Duelo ganha Margem Crítica +2.</i>	

Tier V

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Gota de Magma	Mono, Fogo, Terra, Duelo, Reprimir (A)	1 alvo dentro de 8 metros	FORd10 dano de Fogo. Reprima para adicionar: Duelando: <i>Cada vez que seu alvo de Duelo tomar dano, eles sofre FORd4 dano extra. Esse dano é baseado na sua Força.</i>	Um meteorito, um pedaço sólido de pedra esculpido na forma de um rosto irado em chamas, cai sobre o alvo.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Fúria da Terra	Mono, Fogo, Terra, Duelo, Combo (A)	1 alvo dentro de 5 metros	FORd12+FOR dano de Fogo. Duelando: <i>Você pode conjurar uma magia Categoria Mono e Terra de Tier III ou abaixo no seu deck, usando seu alvo de Duelo como o alvo, como uma ação Rápida.</i>	Você é brevemente cercado por cristais de vários tamanhos e cores, que explodem quando você conjura a segunda magia.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		



Missões

Devido aos rumores sobre Usuários de Persona vivendo em Tóquio, o *Clube de Tecnologia Beholders* desenvolveu um aplicativo clandestino para ajudar os necessitados com assuntos que podem necessitar de interferência pelo Metaverso: a *Board de Missões*. Contando com criptografia avançada e completa anonimidade (opcional), a Board de Missões conecta Usuários com pesquisadores, aliados, rivais e completos estranhos com todos os tipos de solicitações e o financiamento para resolvê-las.

Missões são atividades opcionais oferecidas aos Usuários que podem ser resolvidas durante seu tempo livre. Missões geralmente levam no mínimo um bloco de Tempo para serem completadas e não tem um prazo de expiração, exceto se especificado. Uma Missão pode ser “entregue” e as recompensas podem ser coletadas se todos os objetivos marcados como “Obrigatórios” estiverem completos. Objetivos Opcionais concedem recompensas extra e não substituem as recompensas de objetivos Obrigatórios, exceto se especificado.

Jogadores são encorajados a *não* ler as seções de “Notas do Narrador”, pois elas podem revelar mecânicas e detalhes interessantes que acontecem durante e depois das missões.

Requisitantes

Essas são algumas das pessoas que podem oferecer novas Missões para os Usuários. Narradores são encorajados a adicionar novos Requisitantes e Missões para seus jogos para adicionar variedade e surpresas a cada campanha.

- ❖ **Masaki Deka:** Líder de uma gangue de delinquentes juvenis conhecida como os Corvos de Deka. Ela tem uma curiosidade latente sobre o Metaverso e é a escritora chefe da *Metazine da Masaki-sama*, uma revista periódica sobre Sombras e locais de interesse no Metaverso, com informação comprada de Usuários voluntários.
- ❖ **Pscientista Estagiário:** Um pesquisador que prefere se manter anônimo, mas suas missões podem revelar mais sobre ele do que ele mesmo percebe. Um jovem tímido, o Pscientista tem um lado surpreendentemente profissional quando lida com seus superiores. Seu sonho é trabalhar para o Grupo Tecnológico Ikari, uma multinacional de pesquisa e desenvolvimento.
- ❖ **UTOPIA-000:** Uma figura cercada de mistério. Suas missões são escritas em uma prosa estranha e seus motivos podem parecer completamente aleatórios. As missões de Utopia podem sair dos limites do Metaverso e envolver todo tipo de trabalho estranho.
- ❖ **Faraday:** Um homem que se descreve como um “businessman da alta sociedade”, Faraday é um investidor que nasceu na Europa com um olho afiado para negócios e muitos, *muitos* inimigos. Suas missões podem ser desafiadoras, mas as recompensas são difíceis de recusar.
- ❖ **Featherfan_94:** Uma fã de filmes de ação procurando uma entrada no showbiz. Nada a anima mais do que contos de ação, trabalho em equipe e homens em roupas colantes trocando soco em pedreiras abandonadas. Ela frequentemente precisa de ajuda com inspiração para novas cenas em seus scripts que ela manda para estações de TV do mundo todo.
- ❖ **Elizabeth Howard:** A herdeira de uma influente família Japonesa-Americana que usa o pseudônimo Lilith para publicar mangas de procedência duvidosa. As missões dela podem parecer suspeitas, mas tente não pensar muito nisso.

Bolsos do Metaverso: Algumas Missões se passam em “Bolsos”, espaços autocontidos do Metaverso. Esses podem ser acessados pelos mesmos métodos que o grupo usa para acessar o Metaverso normalmente, mas bolsos são completamente isolados do Metaverso: Como uma regra geral, qualquer coisa que acontecer em um Bolso não afeta o Metaverso geral, e vice-versa.



Missão	Nome	Req.	Nível
01	Bem-vindos a Board	Masaki Deka	1
08	Dança das Lâminas Radiantes	UTOPIA-000	4
31	Grand Theft Metaverse	Pscientista Estagiário	6
16	Ação Trovejante! A Batalha da Fada Maligna!	Featherfan_94	8
23	Aquisição e Entrega	Faraday	10
11	Missionários da Beleza	Elizabeth Howard	12
26	Vazamento de Resfriador (Oceano das Almas Volume IV)	Faraday	15

Missão 01 – Bem-Vindos a Board

Nível Recomendado: 1

“Meus caçadores de recompensa favoritos! Eu acho. Enfim! Minha amiga Hitomi tá escrevendo um artigo sobre objetos estranhos do Metaverso e precisa de alguns suprimentos, então vão dar um jeito logo.”

Requisitante: **Masaki Deka**, trazendo os Novatos

Descrição:

Usuários devem entregar 2 Orb da Vida para um ponto de entrega, a caixa de “Achados e Perdidos” da Escola de Ensino Médio Musashimurayama. Contudo, esses Orbs da Vida devem ser adquiridos por negociação com Sombras.

- ❖ Quando uma negociação ter sucesso com a recompensa de PR ou melhor, os Usuários podem escolher trocar a recompensa normal por 1x Orb da Vida, enquanto essa Missão estiver ativa.

Objetivo:

- ❖ **Trabalho Limpo (Obrigatório):** Entregue 2x Orb da Vida;
 - **Recompensa:** 1x Takemedic-All V;
- ❖ **Além das Expectativas (Opcional):** Entregue um Orb da Vida extra *ou* outro item que valha pelo menos 1 PR adquirido através de negociação.
 - **Recompensa:** 1x Uniforme dos Delinquentes de Musashi (Armadura, 2 RD, Concede +4 Pts. Coragem);



Missão 31 – Grand Theft Metaverse

Nível Recomendado: 6

“Isso é muito desconfortável, mas depois do meu... incidente com a Takemi-sensei, eu decidi ficar na surdina por um tempo, talvez trocar de campo.

Sabe, meu primo tem uma oficina mecânica e eu achei que Psciência Cognitiva e reparos automotivos não seriam tão diferentes assim.

Meio que são... Bom, a loja fecha às 18h, por favor não demorem!”

Requisitante: Um desesperado **Pscientista Estagiário**.

Descrição:

O grupo deve acessar um Bolso do Metaverso a partir da Mecânica Automotiva do Shigeno e derrotar uma Sombra nessa localização: **Chris The Car**, um bizarro carro com vida própria cuja aparência reflete a de um carro do Universo.

Shigeno não entende, ou se importa sobre, a pesquisa do seu primo, e não permitirá que o grupo acesse sua loja por muito tempo. Os Usuários devem invadir a loja depois do horário ou encontrar outra maneira de permanecer na mecânica por um tempo sem serem pegos ou revelarem seus poderes.

O Bolso de Metaverso da mecânica é uma pista de corrida sem saída. Essa arena é um quadrado de 16x8 cercado por arquibancadas com projeções humanas. Os Usuários aparecem no centro dessa arena, com *Chris The Car* aparecendo em um espaço a escolha do Narrador. Durante essa luta, Chris tem o valor de PV indicado entre aspas e acesso a Resistências Tirânicas, mas não pode declarar Ações Tirânicas. Acessar esse Bolso e passar qualquer quantidade de tempo lá consome um bloco de Tempo completo. Fuga pode ser tentada normalmente, mas os Usuários só conseguem fugir do Bolso quando todos os Usuários escaparem ou forem derrotados.

Objetivos:

- ❖ **Carmaggedon (Obrigatório):** Derrote *Chris The Car*!
 - **Recompensa:** Acesso ao Sistema de Reparo (abaixo);
- ❖ **Final D (Opcional):** Termine a luta sem nenhum Usuário entrar em Portas da Morte.
 - **Recompensa:** 2x Espada do Servo (Oceano das Almas I, Pg. 11);
- ❖ **Um Cavalo de Potência (Opcional):** O golpe que derrotar Chris deve ser uma magia conjurada usando um Hierofante Orobas.
 - **Recompensa:** 1x Solas Ágeis (Livro Base, Acessório, +1 AGI);

Sistema de Reparo:

Depois de *Chris The Car* ser derrotado, a “maldição” sairá da versão do Universo do carro, e o mesmo será descartado por Shigeno no dia seguinte, junto com seu primo. O carro não está em condições de ser conduzido inicialmente, mas pode ser consertado. Usuários devem investir um total de 15 PR no carro para que o mesmo seja recuperado por profissionais. Contudo, se um Usuário possuir Tier III em Disciplina, ele pode gastar um bloco de Tempo completo para improvisar alguns reparos, diminuindo o custo em 1 PR por bloco. O custo de reparo não precisa ser pago de uma vez só: Usuários podem pagar qualquer quantidade que preferirem em dias diferentes até o custo ser completamente abatido.

Quando essa quantia for paga, Chris se torna um veículo perfeitamente utilizável que pode carregar até 5 humanos confortavelmente. Enquanto os Usuários estiverem dentro do carro, eles tem acesso ao Aspecto “Fácil de Errar”, que pode ajudar o grupo a evitar o olhar das autoridades. Chris usa uma quantidade mínima de gasolina e não requer RP para ser mantido, mas não se esqueça: Esse carro foi tocado pelo Metaverso, e pode ter uma personalidade estranha...



Chris The Car

VII – Carruagem

Nível 6

Pontos de Vida: 110 (300)

Tipos



Bônus de Habilidade: +1 FOR, +1 AGI

Hab. Natural: **Não Atravesse** – Quando você realizar uma ação de movimento, você pode escolher causar FOR dano Físico para qualquer número de unidades que ficarem adjacente a você, sem esquiva.

Disposição:

Insano, Agressivo



FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
6	1	5	7	5	2

Zona de Impacto (P): Chris começa o combate com “Resistir” contra todos os Tipos exceto Fogo. A primeira vez que Chris tomar dano de um Tipo, exceto Fogo e Físico, ele sofre Afinidade -1 contra esse Tipo (Mínimo Neutro).



Resiste

Atropelamento: Um alvo dentro de 7 metros. Chris é movido para uma posição adjacente ao alvo. No acerto: 6d6 (21) dano Físico e 4TEC% (20%) chance de Derrubar.

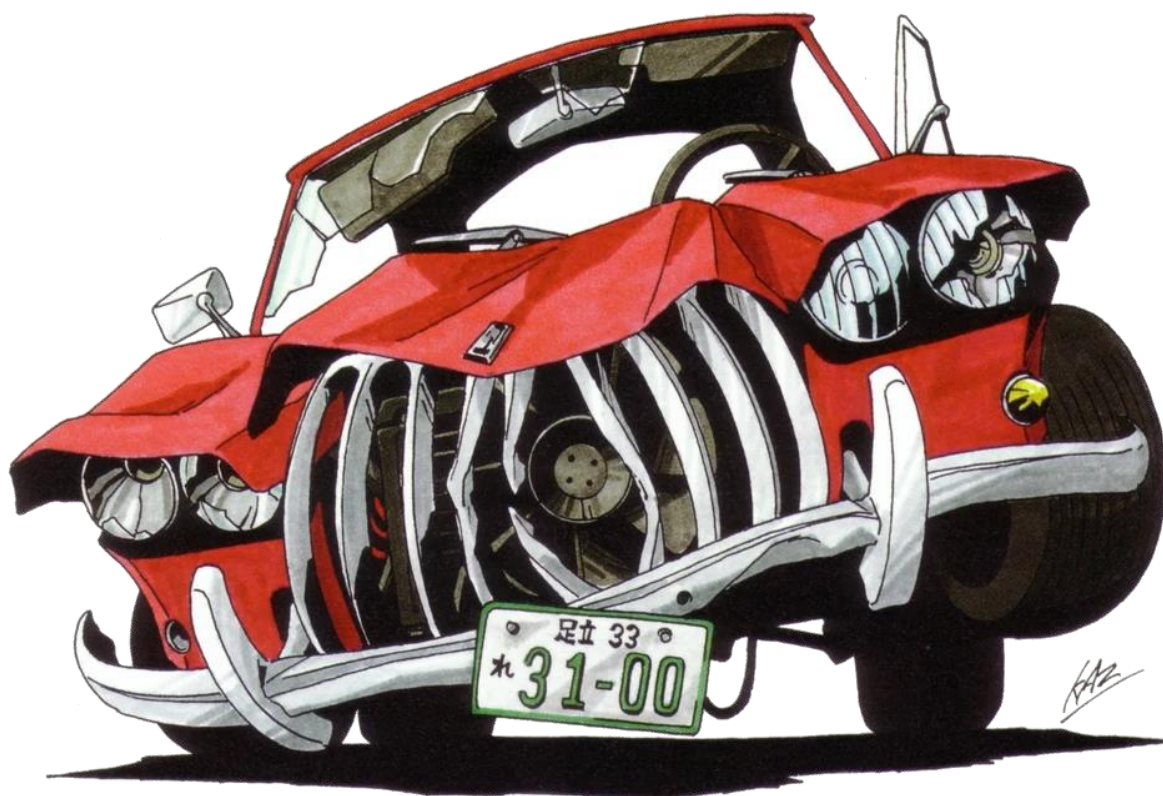


Fraco

Pneu Queimado: Qualquer número de alvos dentro de 5 metros. Chance de Lento: 7TEC+10% (45%).

Coisinha Voraz: Todas as unidades em combate, incluindo, Chris, sofrem Fraqueza contra Status até o final do próximo turno de Chris.

“Um carro que adquiriu consciência depois de um experimento desastroso. Talvez ele odeie humanos por terem dado a ele pensamentos e ansiedade ao invés de polegares opostos.” – Metazine da Masaki-sama.





Missão o8 – Dança das Lâminas Radiantes

Nível Recomendado: 4

“Um vento sombrio sopra pelas [ruas vibrantes] de Tóquio... Vocês também sentem sua influencia sobre a população, não sentem? [Aqueles que valorizam] a sabedoria de mundos além do nosso lutam para encontrar significado.

Ofereça-os ajuda, vós [selvagens] Cavaleiros do Metaverso.”

Requisitante: Atenciosamente, **UTOPIA-000**

Descrição:

❖ Essa é uma Missão com um limite de tempo! Narradores devem ler a seção de Notas de Narrador abaixo. Depois de algum tempo lendo a missão, você consegue entender o pedido de UTOPIA: Visite a loja de videogames BOOP Akibahara e consiga a última cópia de *Exoblade Chronicles III*, um RPG famoso que teve sua versão física tirada de circulação no mundo todo. O homem que trabalha na loja, contudo, é um colecionador mesquinho e arrogante que se recusa a admitir que tem o jogo em estoque, e planeja sair com o jogo ele mesmo antes da próxima atualização do inventário. O funcionário é um NPC com os Aspectos “Magrelo” e “Pedante Insuportável”. Ele é um tanto resistente a intimidação e não pode ser subornado. Os Usuários estão livres para escolher qualquer tática cabível para lidarem com o vendedor, ou achar outra forma de entrar na área de funcionários e pegar o jogo. Quando for adquirido, o jogo pode ser entregue no locker 45-C da estação de trem Ginza.

Objetivos:

- ❖ **Vosso Reino (Obrigatório):** Adquira e entregue o jogo;
 - **Recompensa:** 1x Chá do Limiar (Base, Item de Consumo);
- ❖ **Investida Iluminada (Opcional):** *Oculto*.
 - **Recompensa:** Todos os Usuários ganham 4 pontos de Charme;

Notas do Narrador:

- ❖ A partir de quando a Missão é disponibilizada pela primeira vez, os Usuários têm até as 23h59 do dia seguinte para conseguir o jogo. Se não o fizerem, a Missão falhará e se tornará permanentemente indisponível. Certifique-se de comunicar isso aos seus jogadores.
- ❖ As seções destacadas na descrição da Missão são pistas deixadas por UTOPIA para disfarçar suas reais intenções: o jogo nunca deveria ser entregue para ele, mas sim para uma atendente de caixa na *Wild Boar Tokyo*, uma loja de roupas bastante popular. “Selvagens” faz referência ao javali mascote da loja, “ruas vibrantes” denotam o bairro onde a loja está localizada e “aqueles que valorizam” é uma referência muito vaga à caixa. Entregar o jogo no armário da estação é suficiente apenas para cumprir o Objetivo Obrigatório. Sempre que um novo jogador investigar a descrição da Missão, solicite um teste de Expressão (3), uma vez por jogador. Em caso de sucesso, explique que o jogo deve ser entregue a caixa antes do prazo. Ela trabalha no Wild Boar durante os blocos Tarde e Noite, então certifique-se de que os jogadores tenham tempo suficiente para descobrirem isso e se deslocarem até a loja para a recompensa “Investida Iluminada”.

Missão 23 – Coleta e Entrega

Nível Recomendado: 10

"Trabalho simples. Um pacote será entregue nas coordenadas anexas. Você deve pegá-lo e instalá-lo em um Bolso do Metaverso de minha escolha. Não me decepcione."

Solicitante: **Faraday**.

Descrição:

O grupo deve pegar uma caixa grande em uma estação de aluguel de containers em Tóquio e transportá-la para o Metaverso. Essa Missão inclui a documentação que permite a aquisição da caixa, mas não menciona nada sobre transporte ou meios de abrir a caixa quando ela for entregue. A caixa é feita de madeira, tamanho 1mx1mx2m, e pesa 150kg.

Bolso do Metaverso: Uma selva densa que estende até além da vista. Usuários entram nesse Bolso a alguns metros de distância de uma enorme pirâmide Maia composta de blocos de pedra, com 10x10 metros na sua base e com degraus graduais até o topo (esses degraus são marcados por linhas horizontais no mapa abaixo). Cada bloco de pedra tem aproximadamente 2 metros de altura em seu ponto mais alto.

- ❖ Carregar a caixa pirâmide acima seria um feito e tanto, gastando 2d4 Energia por bloco, dividido igualmente entre todos os Usuários participando da ação.

Subir ou descer a pirâmide nos degraus é considerado movimento padrão. Subir ou descer pelos blocos que não tem andares requer um teste de Força (7) / Agilidade (7) e uma ação padrão, exceto se o Usuário possuir um efeito que facilite a movimentação.

Uma vez que a caixa é transportada para o Metaverso, ela deve ser aberta pela frente, claramente marcada como tal, por qualquer meio necessário. Quando aberta, o conteúdo da caixa é revelado: um Supressor protótipo modelado para ser parecido com a Sombra Alice. Esse Supressor não pode atacar e não está equipado com nenhum módulo de combate. Ele se torna ativo imediatamente quando a caixa for aberta, e se moverá sozinho até o topo da pirâmide. Considere suas Habilidades como abaixo:

PV	FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
135	0	0	0	6	6	0

O Supressor não possui Redução de Dano ou Afinidades. No momento que ele chegar ao topo da pirâmide, ele entrará em um modo de coleta de informações inerte e só reagirá para evitar ataques se necessário. Quando o Supressor entrar nesse modo, todos os Usuários devem rolar iniciativa. Quatro Sombras aparecerão no Bolso: **Estrela Hanuman, Estrela Ananta, Aeon Ouroboros e Demônio Vetala**, todos Nível 10 usando seus blocos de habilidade padrão do Livro Base.

- ❖ Essas Sombras só podem escalar para cima em espaços de degrau e são imediatamente hostis contra os Usuários e o Supressor. Negociar com essas Sombras carrega uma penalidade de -3 para o teste;
- ❖ Cada sombra tem 50% de chance de atacar o Supressor se o mesmo estiver no alcance;
 - O Supressor rola para esquivar contra esses ataques.
- ❖ Acertar uma Fraqueza ou um Crítico contra essas Sombras as move para a base da pirâmide;
- ❖ Quando uma dessas Sombras for derrotada, outra da mesma espécie aparece na base da pirâmide no final da próxima rodada após a Sombra ter sido derrotada;

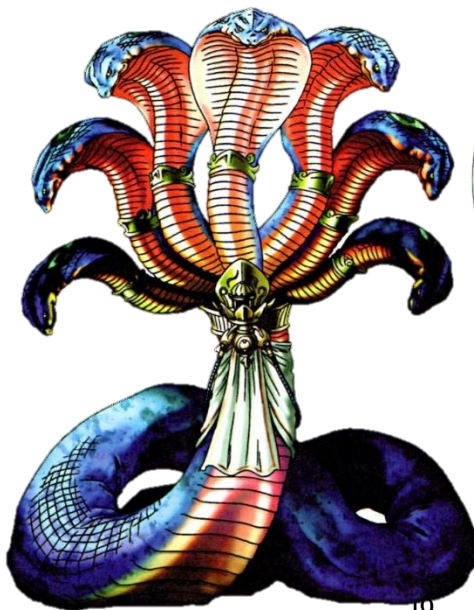
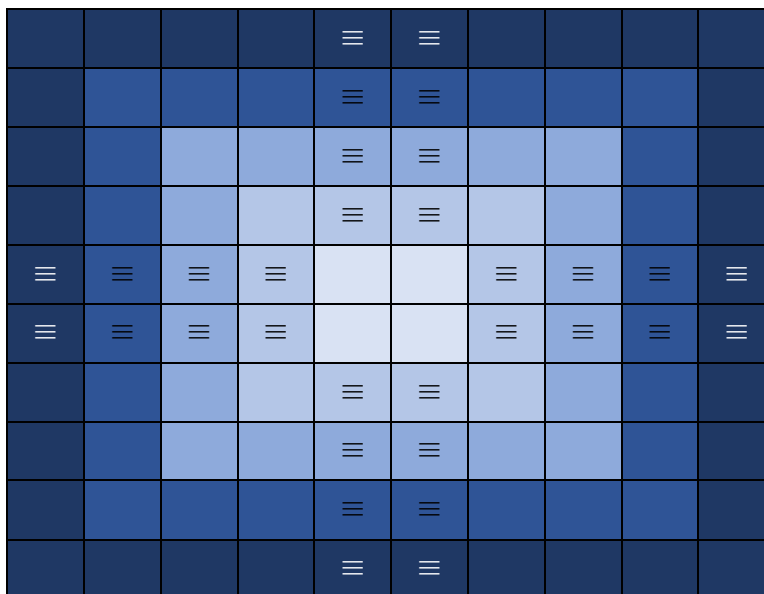
Se o PV do Supressor chegar a zero, ele explodirá e as Sombras desaparecerão, **falhando** a missão.

A batalha durará por 1d4+4 rodadas. No final da última rodada, o Supressor causará uma onda de energia que imediatamente destrói todas as Sombras hostis e imediatamente desliga, produzindo um disco de informações colhidas do Bolso. Ele pode ser carregado de volta para o Universo, mas o objeto principal é o disco de informações. No momento que o disco for inserido em um computador no Universo, ele automaticamente fará upload da informação para Faraday, e a Missão será dada como completa.



Objetivos:

- ❖ **Entrega Realizada (Obrigatório):** Leve o “pacote” até o Metaverso e reporte o resultado para Faraday.
 - **Recompensa:** MP2 Prototype (Livro Base, Arma de Fogo) **ou** 5 PR (escolha do grupo);
- ❖ **Hora Extra (Opcional):** Derrote pelo menos 5 Sombras enquanto defende o Supressor.
 - **Recompensa:** Todos os Usuários ganham +5 pontos de Coragem.
- ❖ **Recuperação de Ativos (Opcional):** Entregue o Supressor de volta para a estação de aluguel de containers.
 - **Recompensa:** 1x *Advantage Point* AP Rounds (Revestimento de Arma, Oceano das Almas I);



Missão 16 – Ação Trovejante! Conflito da Fada Maligna!

Nível Recomendada: 8

“Guerreiros uni-vos! Parece que um Kaiju Classe Niflheim foi avistado nas coordenadas abaixo. Por favor, derrotem esse vilão imediatamente!”

Requisitante: Heroicamente, **Featherfan_94!**

Descrição:

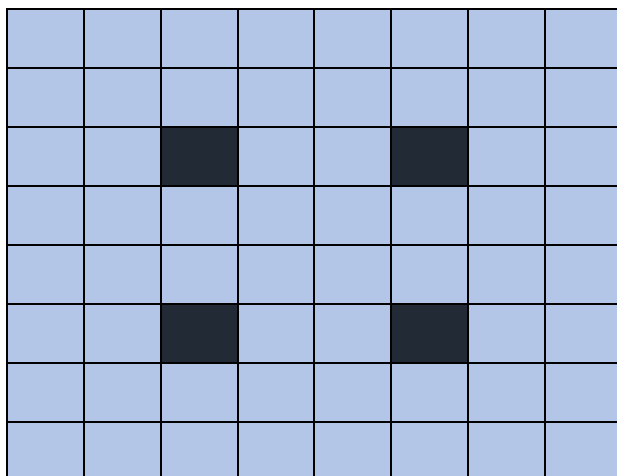
Os Usuários devem entrar em um Bolso do Metaverso e derrotar um **Jack Maromba**, uma Sombra poderosa e agressiva.

Bolso do Metaverso: Uma arena 8x8 feita de pedra, cercada por uma nevasca ferrenha de todos os lados. Existem quatro pilares na arena que são largos e altos o suficiente para esconder um Usuário que fique atrás dos mesmos. Se existe um pilar entre o Usuário e Jack Maromba, Jack Maromba não pode escolher aquele Usuário como um alvo válido para *Psycho Rage*.

Usuários que entram a nevasca devem fazer um teste de esquiva. Caso o resultado desse teste seja menor que 20, eles recebem 25 dano de Gelo, enquanto Usuários que rolarem 20 ou mais recebem 12 dano de Gelo. Qualquer que seja o resultado, o Usuário é empurrado de volta para a arena no espaço válido mais próximo. Se Jack Maromba é movido para dentro da Nevasca, ele imediatamente perde metade do seu PV atual, sem teste.

Objetivos:

- ❖ **Missão Completa! (Obrigatório):** Derrote Jack Maromba.
 - **Recompensa:** 2x Carta de Magia **Geada** (Base, Miscelânea, pg. 142). Cada Usuário que participou do combate ganha 1000 Exp.;
- ❖ **Reversa Dramática! (Opcional):** Force Jack Maromba a tomar dano da nevasca pelo menos uma vez.
 - **Recompensa:** *Proteína Sabor Menta* (permite que os Usuários criem Jack Maromba usando Fusão);





Jack Maromba

XI – Força

Nível 8

Pontos de Vida: 450

Tipos



Só pode ser obtido por Fusão se o grupo possuir *Proteína Sabor Menta*. Tem acesso a Resistências Tirânicas, mas não tem acesso a Ações Tirânicas.

Bônus de Habilidade: +1 FOR, +1 VIT

Hab. Natural: **Hee-Hoo-ra do Show!** – Se você causar dano a um alvo cuja FOR é menor que a sua com um ataque básico ou magia de Categoria Mono, esse alvo é movido até 1d4 espaços em uma direção à sua escolha.

FOR

8

MAG

1

TEC

5

AGI

4

VIT

10

SOR

2



Anula



Reflete



Resiste



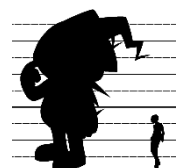
Fraco

Psycho Rage – Um alvo dentro de 5 metros. No acerto: 8d8 (36) dano Físico. Mova Jack Maromba para uma posição adjacente ao alvo, mesmo se o ataque não acertar.

Teste de Vigor – Até 3 alvos que Jack Maromba possa ver. Esquivar desse ataque requer um teste de VITd6 ao invés de AGId6. No acerto: O alvo é movido para o ponto mais próximo da nevasca.

Pilão Definitivo – Um alvo adjacente. No acerto: 8d6 (28) dano de Gelo e 10+2TEC% (20%) chance de Atordoar.

“Um Jack Frost que comeu um estoque de suplemento de academia reforçado pelo Metaverso esquecido por algum idiota. Alguns fãs dessa Sombra acreditam que ela sabe prever o futuro.” – Metazine da Masaki-sama.





Missão 11 – Emissários da Beleza

Nível Recomendado: 12

“Queridos! Sua artista independente favorita precisa da ajuda de suas mãos macias e capazes. Eu consegui um lugar bem premium em uma rua de máquina de venda em Roppongi, mas eu preciso saber se a máquina tá funcionando direito. E é aí que vocês entram! Só apareçam lá, peguem alguns livros e me avisem se deu tudo certo. Mas... Vamos deixar isso só entre nós, ok?”

Requisitante: Uma eternamente grata **Elizabeth “Lilith” Howard~**

Descrição:

O grupo deve se deslocar até Roppongi e encontrar uma máquina peculiar que vende “romances leves”, e comprar algumas unidades. A máquina está localizada em uma Cena com os Aspectos “Má iluminação” e “Um dia peculiarmente movimentado”. Adicionalmente, os Usuários encontrarão obstáculos cada vez mais bizarros. Para cada revista que os Usuários tentarem comprar, role 1d6:

1. **Máquina Travando:** A máquina dá uma pane, *por favor* não ligue para os barulhos enquanto ela reinicia. Role 1d6 de novo e aumente a dificuldade do próximo teste dessa Missão em 1.
2. **Fã Obcecado:** Um dos fãs da Lilith, um *otaku* osso duro que não vai descansar até ter todos livros dela. Dispensar esse esquisito requer um teste de Disciplina (4)/Força (9)
3. **Polícia da Moralidade:** Uma senhora idosa que é contra todo tipo de mídia “degenerada”. Ela não pode ser convencida que vocês estão comprando os livros da Lilith pela história, e deve ser distraída com um teste de Charme (5)/Técnica (9)
4. **Polícia de Verdade:** Vocês tem idade pra mexer com esse tipo de material?! Esse membro da força policial calmo, mas preocupado com o bem-estar social, pode ser convencido com um teste de Empatia (4) / Magia (8).
5. **Hitomi Mitsuhiro:** A DJ líder da rádio pirata local, Hitomi acha hilário ver um grupo de esquisitos ao redor de uma máquina de revista de putaria. Ela não sabe manter um segredo, então manter ela quieta vai precisar de um teste de Expressão (5)/Sorte (5).
6. **Deram Sorte:** As ruas estão muito quietas. Nenhum esquisito aparece;

Só um Usuário pode fazer o teste, e Assistência não está disponível para essa Missão. Em um sucesso, nada acontece e a pessoa vai embora. Se o Usuário falhar o teste, ele perde 1 Energia durante a tentativa antes da pessoa sair de cena. Se o mesmo resultado for rolado mais de um vez, a mesma pessoa aparece de novo, e a dificuldade do teste aumenta em 1 cada vez.

Objetivos:

- ❖ **Rios Carmesim (Obrigatório):** Compre pelo menos 3 revistas.
 - **Recompensa:** 1x Vestido Ero-Lolita (Armadura, 1 RD, +6 para testes de esquiva, Tier de Charme +1);
- ❖ **Campos de Morango (Opcional):** Não falhe nenhum teste.
 - **Recompensa:** 2x Cartas de Magia Fascínio Terrível (Status, Tier III, Livro Base Pg. 131);

Sombras

Aspecto das Chamas – Surt

XVI – A Torre

Disposição:
Nobre, Agressivo






Nível 4

Pontos de Vida 108

Carta: Magna (T1 Terra)

Bônus de Habilidade: +1 FOR

Habilidade Natural: **Luzes de Muspelheim** – Dentro e fora do Metaverso, você pode invocar essa Habilidade como um Aspecto para ver no escuro ou em condições precárias.

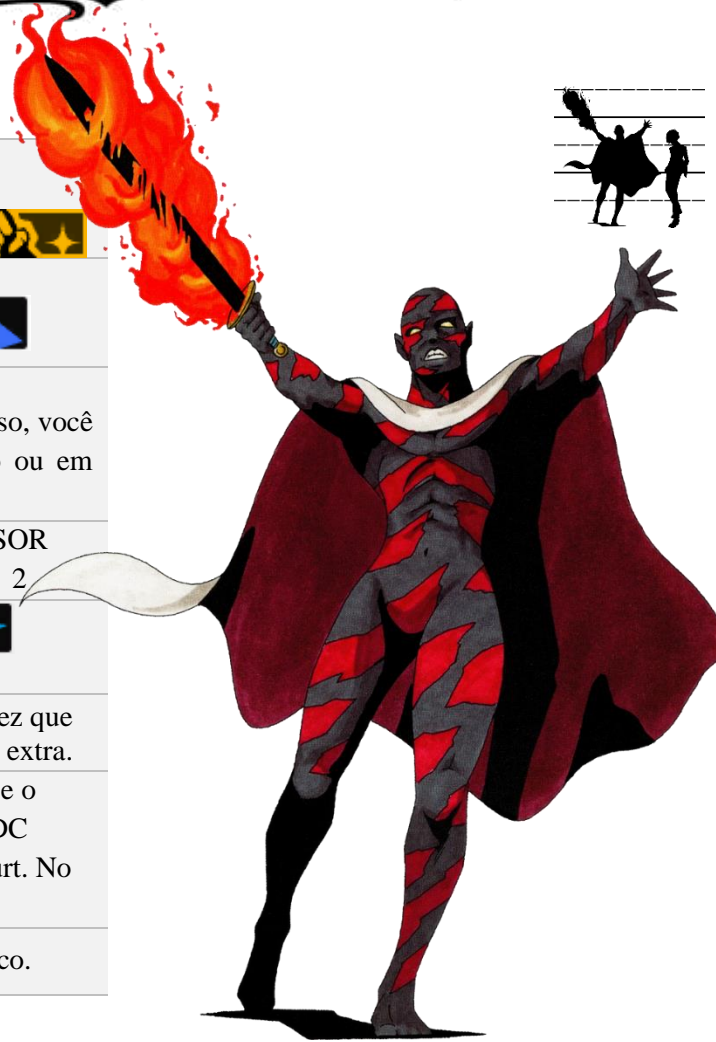
FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
6	1	4	2	6	2
					
Anula		Resiste		Fraco	

Chuva de Estrelas (P): Enquanto Surt permanecer em combate, cada vez que um Usuário sofrer dano de qualquer fonte, ele sofrerá 1d4 dano de Fogo extra.

Magna: 1 alvo dentro de 6 metros. No acerto: 6d6 (21) dano de Fogo. Se o alvo tomou dano de Magna na rodada anterior, esse ataque ganha +1 HDC

Chamar à Ragnarök: Todas as unidades dentro de 4 metros, exceto Surt. No acerto: 6d4-3 (12) dano Físico.

Um fragmento do gigante Surt, desprovido de seu poder apocalíptico.



Anahita

II – Sacerdotisa

Disposições:
Nobre, Amigável



Nível 15

Pontos de Vida 136





Carta: Aquadyne (T3 Água)

Tipos



Bônus de Habilidade: +3 MAG, +2 VIT

Hab. Natural: **Fonte da Pureza** – Quando você conjura uma magia de Cura Categoria Mono, você pode escolher um espaço desocupado ao invés de um alvo válido: O efeito dessa magia permanece nesse espaço por 3 rodadas, e qualquer Usuário nesse espaço pode usar uma ação Rápida para receber o efeito dessa magia. O efeito desaparece após ser usado.

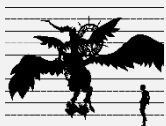
FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	9	7	8	4	1
					
Drena	Anula	Fraco	Fraco		

Uma deidade dos rios responsável pela fertilidade e pelo gado, e fonte do rio da vida no Zoroastrismo.

Graça Solar (P): No começo de cada rodada, Anahita recupera 5 PV e ganha Fortificar Todos +3 para cada Contador Nuclear nela.

Jato Infernal: Qualquer número de alvos. No acerto: 9d6 (31) dano de Gelo e Anahita ganha 1 Contador Nuclear para cada alvo que tomar dano.





Aversa (Tirano)

VI – Amantes

Nível 3

Pontos de Vida 200 (20/40)

Recompensa: Forma Emblema(Armadura, 2 PR)

Tipos



Bônus de Habilidade: +4 Charme

Hab. Natural: Ouvidos Cobertos – Uma vez por combate, você pode escolher um alvo que possa ver: Esse alvo não pode ser selecionado como alvo para magias de Buff ou Cura, ou outros efeitos que recuperem PV, até o começo do seu próximo turno. No começo do seu turno, você pode estender esse efeito como uma ação Rápida pagando 1 Energia.

Presente das Sombras – No começo do combate, Aversa invoca duas “Miragens Escravas”. No começo de cada rodada, se qualquer uma, ou ambas, dessas Miragens forem derrotadas, elas são invocadas para o combate novamente.

FOR

MAG

TEC

AGI

VIT

SOR

2

6

5

6

3

2



Resiste



Resiste



Fraco

Zan Encantado: Um alvo dentro de 9 metros. No acerto: 6d4 (15) dano de Vento. Se uma Miragem Escrava estiver presente quando essa magia é conjurada, esse ataque tem +1 HDC. Se ambas Miragens Escravas estiverem em combate, esse ataque causa +2d6 dano de Vento.

Umbral Bufu: Um alvo dentro de 8 metros. No acerto: 6d6 (21) dano de Gelo. Essa magia pode ter alvos adicionais dentro do alcance igual ao número de Miragens Escravas presentes em combate.

Inveja Sombria (Buff): Aversa seleciona um Usuário sob o efeito de uma magia de Categoria Buff, adiciona o efeito desse Buff nela mesma, e remove o efeito do alvo.

Aversa pode declarar 1 ação Tirânica por rodada.

Conjuração Acelerada: Aversa pode conjurar Zan Encantado ou Umbral Bufu como uma ação de Interromper, mas magias conjuradas dessa forma não se beneficiam de efeitos que dependem de uma Miragem Escrava.

Rejeitar: Quando Aversa tomar dano de uma magia ou ataque básico, ela tem 70% de chance de declarar um ataque básico contra o Usuário que causou esse dano, sem rolar acerto. Esse ataque causa 6d4+4 (19) dano Onipotente.

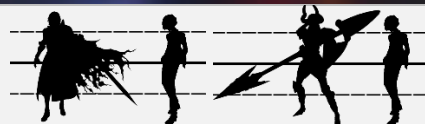
Uma Miragem maligna que pode forçar humanos e Miragens a servi-la. Aqueles sob as ordens de Aversa tem suas almas trancadas do mundo exterior e só podem ouvir sua voz.

Miragem Escrava

Nível 3

Pontos de Vida 50

Não pode ser adquirido por Fusão



Justa: Um alvo dentro de 6 metros. No acerto: A Miragem Escrava fica adjacente ao alvo e causa 4d6 (14) dano Físico.

Perfurar: Até 3 alvos dentro de 5 metros. No acerto: 4d4-2 (8) dano de Fogo.

FOR

MAG

TEC

AGI

VIT

SOR

4

1

5

4

4

2

Corrente Sombria (P): Derrotar essa Sombra não confere Experiência. Se Negociação for tentada contra um Miragem Escrava, o Usuário deve passar em um teste Dificuldade 3 de uma Habilidade Social a sua escolha. Se passar, a Miragem Escrava atacará Aversa, causando 50 dano Onipotente (sem esquiva) imediatamente, e desaparecerá. Uma Miragem Escrava libertada dessa forma não será invocada para o combate novamente pelo efeito de Presente das Sombras.



26

CONFIDANT

ARCANA

RANK

AVAILABLE BLOCKS

NIGHT

MORN.

AFT.

EVEN.

ASPECTS

MON

NIGHT

MORN.

AFT.

EVEN.

SUN

TUE

WED

THU

FRI

SAT

PREFERENCES

PERSONALITY

FAVORITE (+5)

POSITIVE (+2)

NEGATIVE (-2)

ACTIVITIES

FAVORITE (+5)

POSITIVE (+2)

NEGATIVE (-2)

GIFTS

FAVORITE (+5)

POSITIVE (+2)

NEGATIVE (-2)

RANK

EVENT

10

20

30

40

50

60

70

80

90

100