

# Cap. 0 — Gênese dos Pecados (Curadoria de Gatilhos)

Abaixo estão apenas os gatilhos selecionados por Pecado. Use estes para gerar Fragmentos de Pecado durante a cena.

## **Ira — rubro, estalos**

**Nasce de:** impulso ofensivo e colisões intensas.

### **Gatilhos (mantidos)**

- Crítico em ataque.
- Declarar Provocação/Desafio e avançar sem cobertura para punir.

## **Inveja — verde frio, eco oco**

**Nasce de:** mimetismo e leitura do inimigo.

### **Gatilhos (mantidos)**

- Imitar técnica/pose/rota já observada (mesmo que mais fraca).
- Revidar com o mesmo tipo de ação que te acertou no turno anterior.

## **Gula — âmbar viscoso, borbulhas**

**Nasce de:** absorver energia e contato prolongado.

### **Gatilhos (mantidos)**

- Curar-se por efeito próprio (roubo de vida, drenagem, metabolização).
- Drenar recurso (mana, foco, munição, carga) do inimigo ou do campo.

## **Soberba — dourado puro, harmônico**

**Nasce de:** execução impecável e domínio técnico.

### **Gatilhos (mantidos)**

- Aparar/defletir anulando todo o dano.
- Resolver puzzle/ritual/diagnóstico em cena de risco (teste de perícia bem-sucedido).

## **Preguiça — azul esmaecido, zumbido**

**Nasce de:** inércia tática e controle de ritmo.

### **Gatilhos (mantidos)**

- Segurar Ação e punir com Reação eficaz.
- Aplicar redução de deslocamento ou atraso de iniciativa.

## **Luto — violeta cinza, cordas graves**

**Nasce de:** pressão mental e fissuras emocionais.

### **Gatilhos (mantidos)**

- Impor medo/cegueira/silêncio ou outro debuff mental.
- Presenciar a queda (aliado/inimigo relevante) e canalizar isso a seu favor.

## **Luxúria — rubi pulsante, batimento**

**Nasce de:** vínculos e sincronia entre almas.

### **Gatilhos (mantidos)**

- Vincular aliado ou inimigo (link, conduíte, combo coordenado).
- Compartilhar bônus/penalidade transformando em vantagem para o duo.

## **Avareza — ouro esverdeado, tilintar metálico (opcional)**

**Nasce de:** retenção e negação.

### **Gatilhos (mantidos)**

- Selar/roubar ação, recurso ou item (inclusive interrupções).
- Negar cura/carga do inimigo (cancelar, atrasar, confiscar).

# Slime Monge — Habilidades Únicas (Compilado)

Compilado final para uso em mesa — baseado nas obras Kamen Rider (Decade) e Project Moon (Lobotomy Corporation / Library of Ruina / Limbus Company).

**Personagem:** Slime Monge • **Jogador:** Burdy

## 1) Habilidade Única — Decader: Passaporte Dimensional (Original)

**Rank:** S • **Tipo:** Transmigração / Emulação de Arquétipos • **Categoria:** Formas, Portais, Finalizador  
• **Requisitos:** INT 6, DET 6, AGI 4

### Sub-habilidades

**Form Ride** — *Ação:* Bônus • *Custo:* 5 Magículas (manutenção 1/turno) • *Efeito:* Veste 1 Forma (cartas registradas) por 1 min; desarmados místicos + propriedade (Golpeador/Ágil/Guardião). *Teste:* INT+DET vs CD 12 +  $\frac{1}{2}$  nível quando sob pressão. *Limite/Duração:* 1 Forma ativa; terminar livre.

**Final Attack Ride** — *Ação:* Padrão • *Custo:* 8 Magículas • *Limite:* 1/Descanso Curto • *Efeito:* Finisher temático da Forma. CD = 10 + INT +  $\frac{1}{2}$  nível. Dano base 4d8 + INT com efeito extra conforme carta.

**Gate Ride** — *Ação:* Padrão • *Custo:* 6 Magículas • *Limite:* 2/Descanso Curto • *Efeito:* Teleporte até 9 m (LoS); pode levar 1 aliado adjacente.

**K-Touch** — **Forma Completa** — *Ação:* Livre (início do turno) • *Custo:* 10 Magículas • *Limite:* 1/Descanso Longo • *Condição:* usar 3 Formas diferentes na cena • *Efeito:* 2 rodadas: 1 Finisher como Reação quando acertar desarmado; Salto Dimensional (teleporte 6 m como bônus) e Vantagem em 1 teste/rodada via Grande Sábio.

### Passivos

- **Câmera de Memórias:** armazena 3 + mod.INT Cartas de Forma (registradas por análise/vitória).
- **Instinto de Viajante:** +1 em testes contra aprisionamento/selo/campo.

### Limitações

- Não emula Habilidades Únicas/Supremas.
- Exige análise prévia do arquétipo/estilo.

## 2) Evolução — Decader: Grand Tour (Forma Superior)

**Pré-requisitos:** Nível 10+, ≥3 Cartas registradas, ter ativado Forma Completa na cena.

### Ativo de Evolução

**Grand Tour** — *Ação:* Bônus (ao entrar em Forma Completa) • *Custo:* +6 Magículas (ativar) + 2/turno (manter) • *Efeito:* combina 2 Formas por 2 rodadas: soma propriedades; *Final Attack Ride* — *Overwrite* (2 efeitos, dano 5d8+INT); *Gate Ride* — *Chain* (teleporte 6 m após acerto 1x/turno). *Teste:* ao tomar ≥25% PV máx. de uma vez, DET (CD 13 + ½ nível) ou encerra. *Limite:* 1x/Descanso Longo; dura com a Forma Completa (mín. 2 rodadas).

### Passivos de Evolução

- **Indexação Rápida:** 1 troca de Forma por rodada como Ação Livre (demais como Bônus).
- **Cartas Extras:** +1 carta preparada por dia.

### Riscos/Contrapesos

- **Tensão Dimensional:** falhar 2 testes de manutenção na mesma cena aplica *Desorientado* (–1 ataque/testes) até o fim do encontro.

### 3) Habilidade Única — Biblioteca dos Pecados: Ressonância E.G.O. (Original)

**Rank:** S • **Tipo:** Emoção/Pecados/E.G.O. • **Categoria:** Páginas, Clashes, Debuffs • **Requisitos:** DET 6, INT 5, RES 4

#### Núcleo de Recurso

- **Fragmentos de Pecado:** gerados conforme ação (Ira, Inveja, Gula, Soberba, Preguiça, Avareza, Luxúria). Cap: 6.
- **SP (Sanidade):** inicia 100%; E.G.O. custam 10–25% SP;  $\leq 25\%$ : DET (CD 12 + usos na cena) ou Meltdown (–1 concentração, –2 m mov. por 2 rodadas).
- **Nível de Emoção:** ao causar/sofrer grande dano ou finalizar inimigo, +1 (máx. 5). Em Emoção 1 e 3, escolha Página (Compasso/Foco/Voragem) por 2 rodadas.

#### Sub-habilidades (núcleo)

**Corrente da Biblioteca** — Invejax2+Preguiçax1 • **Ação:** Padrão • **Custo:** 6 Magículas • **SP:** –10% • **Efeito:** Linha 15 m; RES vs CD. Falha: 3d8+INT e Puxado 3 m; Sucesso: 2d8+INT e Enraizado.

**Ferrugem Sanguínea** — Irax1+Gulax1+Lutox1 • **Ação:** Padrão • **Custo:** 8 Magículas • **SP:** –15% • **Efeito:** 2 rodadas; desarmados aplicam Sangramento (1d6/turno); 1ª aplicação/turno cura INT PV.

**Sono Profundo** — Lutox2+Preguiçax1 • **Ação:** Padrão • **Custo:** 7 Magículas • **SP:** –15% • **Efeito:** Área 4 m a 20 m; DET vs CD: falha Adormece (1), sucesso Lento.

**Cálice Espelhado** — Soberbax1+Invejax1+Luxúriax1 • **Ação:** Reação • **Custo:** 10 Magículas • **SP:** –25% • **Limite:** 1/Descanso Curto • **Efeito:** Copia e redireciona efeito a 10 m; se não houver alvo, mitiga 50%.

## 4) Evolução — Biblioteca dos Pecados: Distortion (Forma Excedida)

**Pré-requisitos:** Nível 10+, ter ativado 2 E.G.O. diferentes na cena e alcançado Emoção 3.

### Ativo de Evolução

**Distortion** — *Ação:* Bônus • *Custo:* –30% SP + 6 Magículas • *Efeito:* 2 rodadas: E.G.O. ganham +2 dados; 1x/rodada converta 2 Fragmentos no Pecado necessário; em Clash, empate conta como vitória. *Teste:* ao ativar, DET (CD 13 + ½ nível). *Falha:* dura 1 rodada e aplica Fragilidade Mental (–1 DET) até o fim da cena. *Limite:* 1x/Descanso Curto.

### Passivos de Evolução

- **E.G.O. Gulosos:** efeitos de Gula drenam 1d4 Magículas adicionais (1x/alvo/rodada).
- **Página Aberta:** ao escolher Página (Compasso/Foco/Voragem), ative 2 simultaneamente, cada uma por 1 rodada.

### Riscos/Contrapesos

- **Dívida de Distorção:** ao terminar, INT (CD 12) ou –10% SP adicionais e *Cansado* (–1 INT/DET) até descanso curto.
- **Quebra de Livro Instável:** durante Distortion, ao usar Quebra de Livro, DET (CD 14) ou 2d6 de recuo espiritual.

## 5) Portfólio de E.G.O. — Exemplos

### Exoesqueleto de Estase

**Receita:** Preguiçax2 + Soberbax1 • **Ação:** Padrão • **Custo:** 7 Magículas • **SP:** –10%

**Efeito:** Revestimento pesado: –2 dano físico recebido e Aura Lenta (–3 m) em raio 2 m por 2 rodadas; vantagem contra empurrões.

### Lentes da Inveja

**Receita:** Invejax2 + Soberbax1 • **Ação:** Bônus • **Custo:** 5 Magículas • **SP:** –10%

**Efeito:** Marca Espelhada a 20 m: copia 1 passivo simples do alvo e aplica Vulnerável (próximo dano +1 dado). INT vs RES. 2 rodadas.

### Gargantilha Áurea Faminta

**Receita:** Avarezax2 + Gulax1 • **Ação:** Padrão • **Custo:** 8 Magículas • **SP:** –15%

**Efeito:** Seus acertos drenam 1d4 Magículas e aplicam Marca de Cobiça (máx.3). Ao 3º stack, pode Desarmar (reação). 2 rodadas.

### Turíbulo do Luto

**Receita:** Lutox2 + Irax1 • **Ação:** Padrão • **Custo:** 7 Magículas • **SP:** –15%

**Efeito:** Névoa em área 4 m (até 20 m): DET vs CD; falha 2d6 espiritual e Aterrorizado até seu próximo turno; sucesso metade e Desvantagem no próximo ataque.

### Fornalha Hemófila

**Receita:** Irax1 + Gulax1 + Preguiçax1 • **Ação:** Padrão • **Custo:** 8 Magículas • **SP:** –15%

**Efeito:** Desarmados aplicam Escaldante (1d6/turno). Se alvo não se mover, DoT aumenta +1d6 (máx.+2d6). 2 rodadas.

### Espelho de Narciso

**Receita:** Soberbax2 + Luxúriax1 • **Ação:** Reação • **Custo:** 6 Magículas • **SP:** –10%

**Efeito:** Reflete debuff e transfere metade da penalidade para aliado vinculado como bônus por 1 rodada. INT vs CD do efeito.

### Martelo do Juízo

**Receita:** Irax2 + Soberbax1 • **Ação:** Padrão • **Custo:** 9 Magículas • **SP:** –15%

**Efeito:** Golpe 3d8+INT que ignora 2 pontos de resistência/armadura. Em crítico, RES vs sua CD ou Atordado (1).

### Livro-Cofre da Usura

**Receita:** Avarezax2 + Preguiçax1 • **Ação:** Padrão • **Custo:** 7 Magículas • **SP:** –10%

**Efeito:** Selo de Página (15 m): a próxima Ação Padrão do alvo é arquivada e pode ser liberada em outro alvo nos próximos 2 turnos. INT+DET vs INT/DET do alvo.



## 6) E.G.O. — Núcleo (Resumo para consulta rápida)

### Corrente da Biblioteca

**Receita:** Invejax2 + Preguiçax1 • **Ação:** Padrão • **Custo:** 6 Magículas • **SP:** –10%

**Efeito:** Linha 15 m; falha 3d8+INT e Puxado 3 m; sucesso 2d8+INT e Enraizado.

### Ferrugem Sanguínea

**Receita:** Irax1 + Gulax1 + Lutox1 • **Ação:** Padrão • **Custo:** 8 Magículas • **SP:** –15%

**Efeito:** 2 rodadas; Sangramento (1d6/turno) e cura INT PV na 1ª aplicação/turno.

### Sono Profundo

**Receita:** Lutox2 + Preguiçax1 • **Ação:** Padrão • **Custo:** 7 Magículas • **SP:** –15%

**Efeito:** Área 4 m a 20 m; DET vs CD: falha Adormece, sucesso Lento.

### Cálice Espelhado

**Receita:** Soberbax1 + Invejax1 + Luxúriax1 • **Ação:** Reação • **Custo:** 10 Magículas • **SP:** –25%

**Efeito:** Cópia e redireciona efeito (10 m) ou mitiga 50%; 1/Desc. Curto.

## 7) Cartas/Arquétipos — Decader: Passaporte Dimensional (Exemplos)

### Punho dos Cem Golpes (Golpeador)

- Attack Ride — Rajada Cadenciada: +1 acerto adicional no combo (custo +4 Magículas).
- Final Attack Ride — Tremor de Palma: toque 4d8+INT e Empurra 3 m; colisão +2d8.
- Registro: derrotar/estudar mestre de artes marciais.

### Espadachim da Lua Azul (Ágil)

- Attack Ride — Cauda de Meteoro: passo 3 m + corte; RES falha = Sangramento (1d6).
- Final Attack Ride — Lua Minguante: Linha 20 m perfurante 3d8+INT; falha = Queda.
- Registro: duelo/dojo por 1 semana.

### Guardião de Pedra (Guardião)

- Attack Ride — Muralha Breve: cobertura até seu próximo turno.
- Final Attack Ride — Bastião Dimensional: Parede 3x3 m por 2 rodadas; atravessar exige DET ou Atordado.
- Registro: defender santuário/fortaleza sob cerco.

### Dançarino de Correntes (Ágil)

- Attack Ride — Laço Giratório: puxa 2 m; DET falha = Apreendido até seu próximo turno.
- Final Attack Ride — Redemoinho Tracionado: puxa todos a 4 m e derruba em falha.
- Registro: capturar bandido célebre com correntes.

### Arqueiro da Tempestade (Golpeador)

- Attack Ride — Tiro Particionado: divide disparo em 2.
- Final Attack Ride — Nuvem de Agulhas: círculo 4 m a 20 m, 3d6+INT e Cegueira 1 rodada (falha).
- Registro: prova de tempestade com clã arqueiro.

### Lâmina Dimensional (Ágil)

- Attack Ride — Passo Fendendo: teleporte 3 m + ataque; ignora Oportunidade.
- Final Attack Ride — Fissura Transversal: linha 10 m; corta barreiras Rank  $\leq$  A; 4d8+INT.
- Registro: relíquia planar/espectro-lâmina.

### Punho Fluido do Slime (Guardião)

- Attack Ride — Gel Amortecedor: reduz próximo dano em  $-(1d6+INT/2)$ ; próximo soco aplica Lento.
- Final Attack Ride — Prisão Viscosa: cúpula 2 m; DET falha = Imobilizado (1).

- Registro: consolidar estilo próprio em meditação.

### **Ceifador Escarlate (Golpeador)**

- Attack Ride — Corte Ascendente: +1d6 se alvo <50% PV.
- Final Attack Ride — Executora: 5d8+INT; matar recupera 5 Magículas.
- Registro: carrasco lendário/mausoléu.

### **Orador do Véu (Guardião)**

- Attack Ride — Sussurro Nulo: conjurador a 10 m testa INT ou é interrompido.
- Final Attack Ride — Sino do Vazio: Silêncio (círculo 4 m, 2 rodadas); tentar conjurar causa 2d6 espiritual.
- Registro: ritual em templo do silêncio.

## 8) Distorções — Seleção (3 Ressonância + 3 Distortion)

### I) Ressonância — E.G.O.: Corrente da Biblioteca — Distorção: Labirinto de Correntes

- **Gatilho:**  $SP \leq 50\%$  ou pagar +4 Magículas e  $-5\%$  SP extras.
- **Efeito:** Zona 3 m (até 20 m), 2 rodadas: entrar/iniciar turno  $\Rightarrow$  DET vs sua CD; falha = Puxado 2 m e Imobilizado; sucesso = Lento. 1º alvo puxado/turno: +1d8.
- **Teste:** ao conjurar, DET (CD 13) para não ficar Enraizado 1 rodada.
- **Risco:** se 2+ criaturas Imobilizadas simultaneamente,  $-5\%$  SP adicional.

### II) Ressonância — E.G.O.: Ferrugem Sanguínea — Distorção: Sarcófago Ferroso

- **Gatilho:** alvo com 2+ pilhas de Sangramento ou pagar +3 Magículas.
- **Efeito:** Explosão interna 3d6 espiritual; pilhas saltam para até 2 inimigos a 4 m (1 pilha cada). RES falha = +1d6 e Amedrontado (1).
- **Risco:** sofre 1d6 verdadeiro se não acertar ninguém no próximo turno.

### III) Ressonância — E.G.O.: Cálice Espelhado — Distorção: Catedral de Espelhos

- **Gatilho:** usar contra efeito de área ou pagar +5 Magículas e  $-10\%$  SP.
- **Efeito:** Cópia se fragmenta em até 3 reflexos ( $-1$  dado cada). Se 1 alvo só, força total e aplica Inércia (sem reações) até seu próximo turno.
- **Teste:** INT (CD 14); falha = Estilhaço Mental ( $-1$  INT/DET por 1 rodada).
- **Risco:** se nenhum reflexo acertar, recebe +50% do dano que seria mitigado.

### IV) Distortion — E.G.O.: Engrenagem de Qlipoth — Colapso: Relógio Quebrado

- **Requisito:** Distortion ativa.
- **Efeito base:** Marca de Fissura (15 m) por 2 rodadas; próxima Clash: +1 dado e Fratura ( $-1$  ataque/testes por 1).
- **Colapso (Gatilho):**  $SP \leq 40\%$  ou +4 Magículas e  $-5\%$  SP; mini-turno (Movimento/Bônus) e empate em Clash = vitória.
- **Risco:** ao final, DET (CD 13) ou Sem Ação Bônus no próximo turno.

### V) Distortion — E.G.O.: Banquete do Vazio — Colapso: Comensal de Almas

- **Requisito:** Distortion ativa.
- **Efeito base:** Vínculos Vorazes com até 2 alvos (10 m); quando você/aliados causam dano neles, recupere 1d4 PV e 1 Magícula (1x/alvo/rodada). 2 rodadas.
- **Colapso (Gatilho):** alvo vinculado  $\leq 50\%$  PV ou +5 Magículas e  $-10\%$  SP; amplia para 3 alvos e dano ignora 1 resistência; matar alvo dá +2 Magículas e +10% SP.
- **Risco:** se todos os vínculos quebrarem antes do fim, 2d6 espiritual e  $-1$  m deslocamento até fim da cena.

## VI) Distortion — E.G.O.: Marionete da Culpa — Colapso: Boneco Quebrado

- **Requisito:** Distortion ativa.
- **Efeito base:** Cordéis Sombrio (15 m): DET vs CD; falha = Apreendido e força 1 Ação Simples; sucesso = Desvantagem no próximo ataque. 1 rodada.
- **Colapso (Gatilho):** alvo sob medo/luto ou +4 Magículas e -10% SP; falha = Controle total por 1 rodada; ao término, 3d6 espiritual e Atordado (1).
- **Risco:** se alvo morrer sob seu controle, INT (CD 14) => falha = Meltdown imediato (-10% SP e -1 INT/DET por 1 rodada).

## 9) Kamen Rider Decade — OverRides (Sem Corrupção)

### I) Carta — Kamen Ride: Dragoon Duelist (Ryuki vibe)

- **Attack Ride — Advent:** linha 6 m, 2d6+INT, puxa 2 m (falha). Custo +4 Magículas.
- **Final Attack Ride — Mirror Crash:** 4d8+INT; +1d8 se usar superfície refletiva. Custo 8 Magículas.
- **OverRide — Portas Vivas:** cria 2 Portas-espelho por 2 rodadas; atravessar dá +1d6 no próximo desarmado e ignora Oportunidade. Custo extra +3 Magículas. Risco: DET (CD 12) ou Desorientado 1 rodada ao final.

### II) Carta — Kamen Ride: Clock Beetle (Kabuto vibe)

- **Attack Ride — Clock Up:** Bônus; +3 m mov. e +1 Reação (Aparar/Passo 2 m). Custo +4 Magículas; 1/Desc. Curto.
- **Final Attack Ride — Rider Kick (Tachyon):** avanço 9 m; 4d8+INT; RES falha = Atordado (1). Custo 8 Magículas.
- **OverRide — Clock Over:** mini-turno imediato (Movimento ou Bônus); próximo ataque tem vantagem e reposiciona 3 m. Custo extra +4 Magículas. Risco: Sem Ação Bônus no próximo turno.

### III) Carta — Kamen Ride: Nocturne King (Kiva vibe)

- **Attack Ride — Wake Up:** ondas sônicas 2d6+INT; 1º acerto/turno cura INT PV. Custo +4 Magículas.
- **Final Attack Ride — Emperor Bite:** 4d8+INT; se alvo <50% PV: +1d8 e Silenciado (até seu próximo turno). Custo 8 Magículas.
- **OverRide — Castelo Vivo:** aura 3 m; DET falha = Aterrorizado; aliados ganham +1 em Aparar. Custo extra +3 Magículas. Risco: perde 1 Reação no próximo turno.

### IV) Par Ride — Dragoon Duelist + Clock Beetle

- **Técnica:** Taquião de Espelho — entra em Clock Up, atravessa Porta-espelho e golpeia 3d8+INT; se atravessou Porta, acerta 2x (2º com -1 dado).
- **Complete Sync — Tempestade Dimensional:** até 3 saltos de 3 m antes do ataque; por salto, +1 m de empurrão (máx. 3). Se colidir: +1d8. Risco: DET (CD 13) => falha = -3 m deslocamento até próximo turno.

### V) Par Ride — Clock Beetle + Nocturne King

- **Técnica:** Nocturne Relâmpago — Clock Up + golpe sônico: INT vs sua CD; falha = Silenciado (1) e 3d8+INT; sucesso = 2d8.
- **Complete Sync — Reinado de Taquiões:** Aura de Interferência (2 m, 1 rodada); conjuradores devem passar INT vs sua CD; falha cancela e leva INT dano espiritual. Risco: Sem Reação até seu próximo turno.

### VI) Par Ride — Dragoon Duelist + Nocturne King

- **Técnica:** Requiem do Dragão — puxa até 2 inimigos a 3 m (DET vs CD) e explode onda sônica 3d6+INT em raio 2 m.

- **Complete Sync — Coro Carmesim:** puxados fazem RES vs sua CD; falha = Atordado (1), sucesso = Lento. Você e 1 aliado a 5 m curam INT PV. Risco: se ninguém falhar, 1d6 espiritual (reverberação).

## 10) Notas de Uso Rápidas

- Usurpador: use Portas/Clock Up para flancar e facilitar o teste; Distorções que puxam/atordoam criam janelas seguras.
- Grande Sábio: sincronize mini-turnos e teleportes; converta Fragmentos-chave durante Distortion.
- Gestão de Magículas: priorize Attack Rides (baratos) e defina OverRides apenas quando o payoff for alto (alvos agrupados, conjuradores).