

◊Intocável◊

“Percepção, comunicação... toda ação associada à vida é repetida à força um número infinito de vezes. É irônico, não é? Quando se tem tudo, não se pode fazer nada..”

—Satoru Gojo



Conceito da Técnica

“Ilimitado” é uma técnica amaldiçoada que adapta as habilidades do personagem *Satoru Gojo* de *Jujutsu Kaisen*. A técnica permite que o seu portador distorça o espaço ao seu redor ao aplicar o conceito do “infinito” nele, podendo criar situações consideradas impossíveis, sendo uma técnica muito poderosa.

Seis Olhos

Sendo um raro jujutsu ocular que pode vir a ser manifestado em um membro do *Clã Gojo*, o *Seis Olhos* é uma habilidade passiva que se manifesta como um par de olhos azuis brilhantes no seu usuário. Sendo um traço passivo, os *Seis Olhos* não podem ser desativados, mas ao deixá-los em exposição por muito tempo gera fadiga; enquanto vendados, recebe-se os seguintes benefícios:

- ❖ **Manipulação Precisa:** Sua manipulação sobre a energia amaldiçoada é extremamente precisa, podendo manipulá-la com maestria e diminuir os seus gastos. Você recebe um bônus em rolagens de *Feitiçaria* igual a metade do seu nível de personagem e, sempre que você gastar energia amaldiçoada, o gasto é diminuído em um valor igual a metade do seu nível de aptidão em energia; você ainda possui um gasto mínimo, sendo de 1PE.
- ❖ **Percepção Sobrenatural:** Você possui uma percepção sobre-humana, notando tudo em sua volta nos mínimos detalhes. Você recebe um bônus em rolagens de *Percepção* igual a metade do seu nível de personagem e, caso alguém com energia amaldiçoada ou que carregue algo que porte energia amaldiçoada entre em uma área de 50 metros de você com a intenção de manter-se escondido, você deve realizar uma rolagem de *Percepção* contra uma rolagem de *Furtividade* da criatura, notando-a caso você suceda no teste.
- ❖ **Visão Perfeita:** Você possui uma visão perfeita, semelhante a de uma câmera com alta definição e infravermelhos, podendo até mesmo ver fluxos de energia amaldiçoada em seu entorno. Você se torna imune às condições *Cego* e *Desprevenido*, pode ver a vários quilômetros de distância com nitidez, além de sua visão não ser afetada pela escuridão.
- ❖ **Ler Aura:** Você pode como uma ação bônus, focar-se em ler o fluxo de energia da aura de uma criatura, descobrindo informações com base nela. Realize um teste de *Feitiçaria* ou *Percepção* com CD igual a $10 + \text{nível de personagem da criatura}$; caso suceda, você descobre o funcionamento básico e conceitos da técnica, além de propriedades da aura.

Considerações Sobre o Seis Olhos

O *Seis Olhos*, quando unido com o *Ilimitado*, permite ao jogador um nível de poder elevado em relação a maioria dos outros personagens dentro do RPG. Adaptá-lo dentro do sistema, de maneira que não desbalanceia o “equilíbrio” entre os jogadores é extremamente difícil.

Por isso, um jogador só pode possuir os *Seis Olhos* caso o Narrador permita, sendo altamente recomendado que só seja permitido em casos de outros jogadores com habilidades e poderes de nível semelhante. Na maioria das vezes, uma discrepância de nível de funcionamentos e técnicas como esta geram insatisfações nos outros jogadores, então lembre-se deste aviso.

Caso queira uma experiência diferente, sinta-se livre para modificar a técnica como desejar, desde que seja algo acordado entre você e o Narrador, pois a comunicação é importante.

Como dito anteriormente, ao se deixar o *Seis Olhos* desvendados, altera-se os benefícios que são fornecidos por eles, com esta mudança funcionando da seguinte maneira quando desvendados:

- ❖ **Manipulação Precisa:** Você passa a adicionar o seu nível de personagem completo ao invés de apenas a metade em suas rolagens de *Feitiçaria*. A sua redução de energia do *Seis Olhos* passa a usar o seu nível completo de aptidão em energia ao invés de apenas a metade. Além disso, sempre que falhar em um teste de *Feitiçaria*, você pode usar uma reação para rolar novamente o dado, ficando com o melhor resultado. Porém, caso seu personagem possua 2 níveis de exaustão, a alteração antes feita na característica volta novamente para o seu estado anterior de quando vendado por conta do seu cansaço.
- ❖ **Percepção Sobrenatural:** Você passa a adicionar o seu nível de personagem completo ao invés de apenas a metade em suas rolagens de *Percepção*. Além disso, a capacidade de detectar energia amaldiçoada facilmente que entre em uma região próxima a você é dobrada, além de ser feita com vantagem; apenas a rolagem para detecção. Porém, caso seu personagem possua 3 níveis de exaustão, a alteração antes feita na característica é desfeita e alterada novamente para o estado de quando vendado por conta do cansaço.
- ❖ **Visão Perfeita:** Você passa a ser imune a condição *Desorientado* e possui vantagem em testes relacionados a visão, excluindo testes relacionados à *Percepção*. Porém, caso seu personagem possua 4 níveis de exaustão, a alteração antes feita na característica volta novamente para o seu estado anterior de quando vendado por conta do seu cansaço.
- ❖ **Leitura Avançada:** Uma vez por rodada, você pode utilizar “*Ler Aura*” como uma ação livre ao invés de bônus. Porém, caso seu personagem possua 5 níveis de exaustão, esta característica volta para o estado anterior de quando vendado por conta do seu cansaço.

Enquanto *descoberto*, porém, você se torna suscetível à fadiga, devido a quantidade massiva de informações vistas em detalhes e no esforço em manipular a energia amaldiçoada perfeitamente.

Regras da Fadiga:

- ❖ **Acúmulo de Fadiga:** Para cada rodada em que os *Seis Olhos* estiverem descobertos, em combate, recebe-se 1 ponto de fadiga. Quando alcançar um total de 4 pontos de fadiga, você recebe um nível de exaustão e os pontos de fadiga são zerados, reiniciando a atual contagem. Ao realizar um descanso, a fadiga é reduzida para zero, mas níveis de exaustão obtidos pelo uso do *Seis Olhos* devem ser removidos normalmente por descansos longos.
- ❖ **Refrescando o Cérebro:** Caso possua a aptidão amaldiçoada *Regeneração Aprimorada*, você pode como uma ação bônus, refrescar o seu cérebro com energia reversa, reduzindo 1 ponto de fadiga para cada ponto de energia gasto; não se aplica a pontos de exaustão.

Além disso, os *Seis Olhos* permitem que o usuário desenvolva uma compreensão e raciocínio de maior rapidez que o comum: você recebe um nível de aptidão adicional, recebendo mais um no nível 10 e; passa a adicionar o seu bônus de maestria no resultado de suas rolagens de *Astúcia*.

Infinito

Sendo a aplicação neutra de sua técnica amaldiçoada, você pode usar o *Ilimitado* para criar uma distorção espacial constante a sua volta, desacelerando tudo que se aproximar ao mínimo. Você troca uma de suas habilidades de técnica iniciais pelo *Infinito*, qual funciona da seguinte forma:

- ❖ **Ativação:** Você pode como uma reação ao ser alvo de um ataque, gastar 2PE para realizar uma rolagem de *Reflexos* contra a rolagem de ataque; caso sua rolagem seja igual ou até superior ao ataque, você anula o dano completamente. Além disso, você pode como uma ação bônus e gastando 5PE, manter a habilidade ativada constantemente: todo dano que você for receber é completamente anulado até o seu próximo turno; você deve gastar 2PE e uma ação bônus em cada turno seu, após o primeiro, que desejar manter a habilidade, além disso, você recebe 2 pontos de fadiga para cada rodada que manter o feitiço ativo, incluindo a primeira de ativação. Você pode desativar a habilidade como uma ação livre.
- ❖ **Limitações:** Sua habilidade é incapaz de neutralizar ataques que são provindos de fontes como: distorção/manipulação espacial, ataques que não tem a necessidade de mover-se pelo espaço, como o acerto garantido de um domínio, ou habilidades e itens que forcem a desativação da habilidade (como amplificação de domínio ou a *Nulificação de Técnicas*).
- ❖ **Amplificar:** Mesmo que tentem forçar a desativação do *Infinito*, você pode amplificar sua emissão de energia, conseguindo neutralizar a tentativa. Como uma reação ao tentarem forçar a desativação de sua habilidade, você e o atacante devem realizar uma rolagem de *Feitiçaria* onde: se a sua rolagem for igual ou superior, a tentativa é negada e o seu *Infinito* se mantém; você possui desvantagem na rolagem e, para cada nível de personagem que a criatura possuir além da metade do seu nível, é somado como prejuízo na sua rolagem.



Infinito - Habilidades Adicionais

LIBERAÇÃO MÁXIMA: VAPORIZAR

Habilidade de Técnica Nível 4

Conjuração: Ação Completa	Alcance: Próprio	Alvo: Uma Criatura	Duração: Sustentada
-------------------------------------	----------------------------	------------------------------	-------------------------------

Você aumenta a emissão de energia amaldiçoada em seu *Infinito* ao máximo, podendo vaporizar uma criatura que for pressionada contra ele durante a emissão. Uma criatura à sua frente e que esteja dentro do mesmo espaço que você deve realizar um *TR de Fortitude*, recebendo 8d10 de dano de força, ou apenas metade em um sucesso. Caso falhe, a criatura também recebe a condição *Incapacitado* por uma rodada. Para cada rodada após a primeira, você deve pagar 2PE para que a habilidade seja sustentada. Enquanto o *Infinito* estiver sendo sustentado, a criatura novamente deve realizar o teste, recebendo 3d12 de dano de força e ficando *Incapacitada* por uma rodada, ou recebendo apenas metade do dano e não recebendo a condição caso suceda. Além disso, se a habilidade continuar a se manter ativada, será contabilizado como se você estivesse mantendo o *Infinito* usando o método de ativação constante e amplificação, recebendo tanto os benefícios quanto os malefícios de ambas as habilidades; não podendo usar reações, ações bônus, recebe 2 pontos de fadiga e o seu movimento é reduzido pela metade enquanto escolher mantê-la ativa. Você pode desativar esta habilidade como uma ação livre. *Esta habilidade só pode ser usada caso a criatura possa ser pressionada contra algo, como por exemplo, uma parede, estrutura ou teto e chão do local; desde que exista uma superfície basicamente.* [Liberação Máxima de Infinito]



Infinito - Habilidades Passivas

VOAR

Habilidade Passiva de Nível 1

Você aprende a utilizar a distorção espacial constante criada pelo *Infinito* para pairar sobre o ar, adquirindo uma capacidade próxima ao voo. Você recebe 9 metros de movimento de voo e pode se manter estático no ar caso você deseje. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 2.

ENCURTAÇÃO DE SELOS

Habilidade Passiva de Nível 2

Aumentando seu controle sobre a utilização do *Infinito*, você aprende a encurtar os selos de mão necessários para a ativação, podendo usá-lo rapidamente. Uma vez por rodada, você pode usar o *Infinito*, através do primeiro método de ativação, sendo por reação, de forma gratuita, o qual não irá consumir sua reação caso desejar. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 4.

EFICIÊNCIA ENERGÉTICA

Habilidade Passiva de Nível 3

Usando o *Infinito* constantemente, você aprende a usá-lo de maneira mais eficiente, gastando a quantidade mínima possível em sua ativação. O gasto para ativar e manter o *Infinito* é reduzido pela metade, aplicando-se apenas para as aplicações defensivas do mesmo (*outras aplicações, como liberação máxima não são aplicáveis*). Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 6.

ATIVAÇÃO AUTOMÁTICA

Habilidade Passiva de Nível 4

Após muitos estudos e utilizações constantes, você aprende a configurar o *Infinito* para que ele seja ativado apenas quando você estiver em perigo. Sempre que você for o alvo de uma rolagem de ataque ou teste de resistência, você pode realizar uma rolagem de *Percepção* contra o ataque ou usar *Percepção* para o teste de resistência onde: caso você seja bem sucedido, todo dano que você receberia é completamente anulado, desde que não quebre as limitações estabelecidas no *Infinito*; sempre que você optar por usar *Percepção* desta forma, você gasta 2 pontos de energia amaldiçoada para que você não seja atingido (*não consome caso você falhe na rolagem*) e, caso você falhe em qualquer uma das rolagens, não é possível você mesmo gastar a sua reação para ativá-lo, pois falhou em percebê-lo a tempo. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 8.

INFINITO MASTERIZADO

Habilidade Passiva de Nível 5

Você atinge o ápice de maestria sobre o *Infinito*, podendo mantê-lo mesmo enquanto usa suas habilidades mais complexas ou enquanto tentam desativá-lo. Agora, sempre que tentarem forçar a desativação do *Infinito*, ele será *amplificado* automaticamente (*você e a criatura fazem o teste padrão de Feitiçaria do Amplificar*); mas, você ainda pode usar sua reação nestes momentos para a *amplificação* ser aumentada, removendo sua desvantagem no teste. Além disso, caso você use o *infinito* através do segundo método, mantendo-o constantemente durante turnos, não será mais consumida a sua ação bônus para mantê-lo. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 10.

Azul - Aplicações

ATRAÇÃO

Habilidade de Técnica Nível 0

Conjuração: Ação Bônus	Alcance: 9 Metros	Alvo: Uma Criatura	Duração: Imediata
----------------------------------	-----------------------------	------------------------------	-----------------------------

Você utiliza o azul para puxar uma criatura ou objeto em sua direção. Caso seja uma criatura, ela deve realizar um *TR de Fortitude*, sendo movida até 6 metros para a sua frente em caso de falha; caso seja um objeto, ele automaticamente vai para sua mão, a menos que estejam segurando-o, sendo necessário realizar um *TR de Fortitude*, com ele não sendo puxado caso a criatura suceda.

MOVIMENTO IMEDIATO

Habilidade de Técnica Nível 1

Conjuração: Ação Bônus	Alcance: 9 Metros	Alvo: Próprio	Duração: Imediata
----------------------------------	-----------------------------	-------------------------	-----------------------------

Usando as coordenadas de um local, você distorce o espaço escolhido e se teletransporta para o mesmo instantaneamente. Ao usar esta habilidade, você se move imediatamente para um ponto desocupado dentro de 9 metros que possa ver; não causa ataques de oportunidade ao se mover.

COMPRIMIR

Habilidade de Técnica Nível 1

Conjuração:
Ação Comum

Alcance:
12 Metros

Alvo:
Uma Criatura

Duração:
Imediata

Você utiliza o azul para comprimir o espaço em volta de uma criatura, causando danos leves pela baixa emissão de energia utilizada no ataque. A criatura-alvo deve realizar um *TR de Fortitude*, recebendo 3d8 de dano de força em caso de uma falha, ou apenas metade do dano caso suceda.



ATRAÇÃO CONSTANTE

Habilidade de Técnica Nível 2

Conjuração:
Ação Bônus

Alcance:
Próprio

Alvo:
Próprio

Duração:
Sustentada

Você reforça os seus punhos utilizando o azul. Ao usar esta habilidade, sempre que você realizar um ataque desarmado enquanto manter a habilidade ativa, o ataque causa 2d8 de dano de força adicional. Para cada turno seu após o primeiro, você deve gastar 1PE para manter a habilidade.

ATRAÇÃO DUPLA

Habilidade de Técnica Nível 2

Conjuração:
Ação Comum

Alcance:
12 Metros

Alvo:
Duas Criaturas

Duração:
Imediata

Você cria um ponto de gravidade em duas criaturas diferentes usando o azul, consequentemente elas são atraídas entre elas e colidem. Duas criaturas-alvo a sua escolha devem realizar um *TR de Fortitude*, recebendo 4d6 de dano de força, ou apenas a metade do dano em um sucesso. Além disso, a colisão entre elas causa dano adicional igual a 1d6 de dano de impacto para cada nível na categoria de tamanho das criaturas envolvidas: duas criaturas de tamanho médio resultariam em 4d6 de dano de impacto adicional; você pode escolher o ponto em que elas colidem, sendo

qualquer espaço desocupado dentro do alcance da habilidade, com ambas caindo a 1,5 metros ao lado do ponto escolhido em direções opostas; as criaturas escolhidas devem estar adjacentes.



COMPRESSÃO ELEVADA

Habilidade de Técnica Nível 2

Conjuração: Ação Comum	Alcance: 18 Metros	Alvo: Uma Criatura	Duração: Imediata
----------------------------------	------------------------------	------------------------------	-----------------------------

Você utiliza o azul para comprimir o espaço em volta de uma criatura, causando uma quantidade de dano elevada pelo aumento da emissão de energia usada. A criatura-alvo deve realizar um *TR de Fortitude*, recebendo 7d8 de dano de força em uma falha, ou apenas a metade caso suceda.

TELETRANSPORTE

Habilidade de Técnica Nível 3

Conjuração: Ação Comum	Duração: Imediata
----------------------------------	-----------------------------

Usando as coordenadas de um local já conhecido, você distorce o espaço deste local e se move pelo espaço de maneira instantânea até ele, teletransportando-se. Para se teletransportar, você deve escolher um local a qual você já tenha estado pelo menos uma vez. Ao mover-se usando o espaço desta forma, você pode levar junto qualquer objeto ou criatura que esteja tocando; além

disso, você também pode escolher apenas teletransportar aquilo que esteja tocando ao invés de teletransportar a si mesmo também. Ao usar esta habilidade, caso o local escolhido esteja sob a interferência de cortinas ou habilidades do tipo, os alvos aparecem em locais próximos apenas.



DISTORÇÃO DISCRETA

Habilidade de Técnica Nível 3

Conjuração: Ação Comum	Alcance: 12 Metros	Alvo: Um Ponto	Duração: Imediata
----------------------------------	------------------------------	--------------------------	-----------------------------

Você cria um pequeno centro gravitacional utilizando o azul e o move discretamente e, usando a sua energia para amplificar o efeito, a distorção é aumentada e puxa coisas próximas. Você pode como uma ação bônus ou reação, após já ter criado a distorção, amplificá-la usando sua energia: uma criatura a sua escolha até 12 metros de distância do centro gravitacional deve realizar um *TR de Fortitude*, recebendo 10d8 de dano de força, ou apenas a metade em um sucesso. Caso a criatura falhe, ela também é puxada para o ponto escolhido e fica *incapacitada* por uma rodada. Ao criar o azul, ele se manterá ativo até que seja destruído ou que seja amplificado; você pode movê-lo em até 9 metros usando uma ação bônus ou, uma vez por rodada, pode movê-lo em até 3 metros com uma ação livre; considerasse que o azul possua o equivalente a 80 pontos de vida.

ATRAIR CENÁRIO

Habilidade de Técnica Nível 3

Conjuração:
Ação Comum

Alcance:
12 Metros

Área:
6 Metros

Duração:
Imediata

Você cria uma grande distorção gravitacional para levantar e arremessar estruturas e objetos em criaturas ou lugares que desejar. Você pode escolher levantar desde grandes pedras, pequenas estruturas e objetos para atingir todas as criaturas em uma área esférica de 6 metros em volta de um ponto de até 12 metros. Elas devem realizar um *TR de Fortitude*, recebendo 5d12 de dano de impacto, cortante ou perfurante (*depende do cenário*), ou apenas a metade em um sucesso.



AMPLIFICAR DISTORÇÃO

Habilidade de Técnica Nível 3

Conjuração:
Reação

Alcance:
Próprio

Alvo:
Próprio

Duração:
Imediata

Você amplifica um azul com o alvo sendo exclusivamente você, podendo se reposicionar ou sair da trajetória de ataques. Ao ser alvo de um teste de ataque, você se move em até 12 metros do ponto em que a atual *Distorção Discreta* esteja. Você também pode usar esta habilidade se for o alvo de um ataque em área que crie algum tipo de projétil, usando *Reflexos* para o teste e, caso suceda, anula o dano por completo; caso ainda falhe, recebe apenas metade do dano. Também é possível usar a habilidade apenas para locomoção, podendo mover-se em até 24 metros para perto do ponto do azul; usar esta habilidade não encerra a *Distorção Discreta* de nenhuma forma.

PONTO DE ATRAÇÃO

Habilidade de Técnica Nível 3

Conjuração:
Ação Comum

Alcance:
24 Metros

Alvo:
Um Ponto

Duração:
Sustentada

Você cria um ponto de gravidade que atrai tudo em volta constantemente dentro de uma área em esfera de 6 metros ao redor do ponto escolhido. Todas as criaturas dentro da área da habilidade devem realizar um *TR de Fortitude*, recebendo 4d12 de dano de força, ou apenas a metade em um sucesso. Caso falhe, ela é puxada para o centro da área, recebendo a condição *Imóvel* por uma rodada. Para cada rodada após a primeira, você deve pagar 2PE para manter a habilidade ativa. Enquanto o ponto estiver sendo sustentado, uma criatura dentro da área recebe a condição *Lento* e a área conta como terreno difícil; caso a criatura termine o turno dentro da área, mas longe do centro, ela deve realizar novamente o teste, sendo puxada novamente para o centro caso falhe.



IMPLOSÃO GRAVITACIONAL

Habilidade de Técnica Nível 4

Conjuração:
Ação Completa

Alcance:
6 Metros

Alvo:
Uma Criatura

Duração:
Imediata

Você cria diversos pontos de gravidade que comprimem o espaço ao redor de uma criatura, com o corpo dela sendo completamente esmagado. A criatura-alvo deve realizar um TR de *Fortitude*, recebendo 4d10 de dano de força, ou apenas a metade em um sucesso. Além disso, ela falhe no teste, a criatura também perde dois membros (*braços ou pernas*) a sua escolha, caso ela suceda, ela apenas recebe a condição *Sangramento*, devendo realizar no começo de cada turno um *TR de Fortitude*, perdendo 2d6 de pontos de vida em uma falha, ou encerrando a condição caso suceda.



Habilidades Adicionais - Azul

LIBERAÇÃO MÁXIMA: ATRAÇÃO EXCESSIVA

Habilidade de Técnica Nível 2

Conjuração: Ação Bônus	Alcance: Próprio	Alvo: Próprio	Duração: Sustentada
---------------------------	---------------------	------------------	------------------------

Você concentra uma quantidade de energia amaldiçoada ainda maior em seus punhos, fazendo a atração presente neles afetarem as criaturas a ponto de causar uma dor extrema. Sempre que você realizar um ataque desarmado enquanto manter a habilidade ativa, o ataque causa 2d8 de dano de força adicional. Além disso, sempre que você acertar um ataque, a criatura é forçada a

realizar um *TR de Fortitude*, ficando *Enjoada* por uma rodada caso ela falhe. Para cada turno seu após o primeiro, deve-se gastar 1PE para mantê-la. [Liberação Máxima de Atração Constante]



LIBERAÇÃO MÁXIMA: COLAPSO DE CENÁRIO

Habilidade de Técnica Nível 3

Conjuração: Ação Completa	Alcance: 18 Metros	Área: 9 Metros	Duração: Imediata
-------------------------------------	------------------------------	--------------------------	-----------------------------

Gerando vários pontos gravitacionais em uma estrutura, você a levita e arremessa contra o local que desejar, esmagando tudo o que estiver presente nele. Você pode escolher colapsar e mover grandes estruturas, arremessando-as para um ponto dentro do alcance da habilidade e causando dano em todas as criaturas ao redor de uma área esférica de 9 metros do ponto. Normalmente, o dano da habilidade é causado da seguinte forma: um objeto enorme e pesado

causa 6d12; um objeto de tamanho colossal causa 12d10. Uma criatura atingida deve realizar um *TR de Fortitude*, recebendo apenas metade do dano caso suceda. Caso falhe, ela também fica *fragilizada* por uma rodada. Como dito anteriormente, a habilidade possui uma referência de dano padrão, mas pode ser modificada conforme o *Narrador* achar se necessário. [Liberação Máxima de Atrair Cenário]

LIBERAÇÃO MÁXIMA: PONTO MÁXIMO

Habilidade de Técnica Nível 3

Conjuração:	Alcance:	Alvo:	Duração:
Ação Comum	24 Metros	Uma Criatura	Sustentada

Você cria um ponto de gravidade que atrai tudo em volta constantemente dentro de uma área em esfera de 7,5 metros ao redor do ponto escolhido. Todas as criaturas dentro da área da habilidade devem realizar um *TR de Fortitude*, recebendo 5d12 de dano de força, ou apenas a metade em um sucesso. Caso falhe, ela é puxada para o centro da área, recebendo a condição *Imóvel* por uma rodada. Para cada rodada após a primeira, você deve pagar 2PE para manter a habilidade ativa. Enquanto o ponto estiver sendo sustentado, uma criatura dentro da área recebe a condição *Lento* e a área conta como terreno difícil; caso a criatura termine o turno dentro da área, mas longe do centro, ela deve realizar novamente o teste, sendo puxada novamente para o centro caso falhe. Você também pode escolher, como uma ação bônus, mover o ponto de atração em até 18 metros; caso move, toda criatura na área também é movida, junto de objetos e estruturas pelas quais o ponto passe, destruindo-os e, causando um dano adicional nas criaturas dentro do centro, o dano é com base na tabela de *Dano de Fontes Variadas*. [Liberação Máxima de Ponto de Atração]



LIBERAÇÃO MÁXIMA: COMPRESSÃO ABSOLUTA

Habilidade de Técnica Nível 4

Conjuração:	Alcance:	Alvo:	Duração:
Ação Completa	6 Metros	Uma Criatura	Sustentada

Você causa a compressão total de uma criatura ao usar uma ainda maior de energia na criação do azul. A criatura-alvo deve realizar um *TR de Fortitude*, recebendo 4d10 de dano de força, ou

apenas metade em um sucesso. Caso a criatura falhe no teste, você consegue a comprimir; ela recebe a condição *Imóvel* e começa a ser movida junto do azul, o qual pode ser movido até um ponto a sua escolha dentro de 30 metros; durante o percurso ela irá destruir tudo o que estiver no caminho, atraindo objetos, detritos e recebendo dano adicional conforme a tabela de *Dano de Fontes Variadas*. No fim do percurso, caso tenha sobrevivido, a criatura deve novamente realizar um *TR de Fortitude*, realizando duas rolagem na tabela de consequências extremas caso falhe, ou apenas uma em um sucesso, tendo perdas no seu corpo conforme os resultados. Para cada rodada após a primeira, você deve pagar 2PE para manter a habilidade ativa. Enquanto mantê-la ativa, a criatura deve novamente realizar um *TR de Fortitude*, recebendo a condição *Incapacitado* por uma rodada em caso de falha, ou desfazendo a habilidade caso suceda; além disso, caso ela falhe, você também pode como uma ação bônus, mover a habilidade em até 24 metros; caso faça, ela recebe dano adicional novamente com base na tabela de *Dano de Fontes Variadas* se a mesma colidir contra o que estiver no caminho; caso a criatura em algum momento morra, você pode escolher manter a habilidade se sustentá-la. [Liberação Máxima de Implosão Absoluta]



Aplicações do Vermelho

DISPARO

Habilidade de Técnica Nível 3

Conjuração: Ação Comum	Alcance:	Alvo:	Duração:
---------------------------	----------	-------	----------

18 Metros

Uma Criatura

Imediata

Ao invés de aplicar energia amaldiçoada no ilimitado, você aplica a reversão de técnica e cria o efeito oposto, gerando uma esfera que contém um enorme poder repulsivo. Você deve realizar um teste de ataque de técnica (*Pontaria ou Feitiçaria*) contra o alvo e, caso acerte, você causa 12d8 de dano de força. Além disso, a criatura-alvo também deve realizar um *TR de Fortitude*, com ela sendo empurrada em 18 metros, ou apenas metade caso suceda. [Requer: Reversão de Técnica]

CONTRA-ATAQUE*Habilidade de Técnica Nível 4*Conjuração:
ReaçãoAlcance:
PróprioAlvo:
PróprioDuração:
Imediata

Como uma reação ao ser alvo de um ataque corpo-a-corpo, você realiza uma rolagem de *Reflexos* contra a rolagem do ataque: caso o seu resultado seja igual ou superior ao ataque, você desvia do golpe e se move até 4,5 metros para uma direção a sua escolha. Caso desvie com sucesso, você pode usar a habilidade *Disparo* como ação livre como parte da reação. [Requer: Disparo]

**DISPARO CARMESIM***Habilidade de Técnica Nível 4*Conjuração:
Ação ComumAlcance:
30 MetrosAlvo:
Uma CriaturaDuração:
Imediata

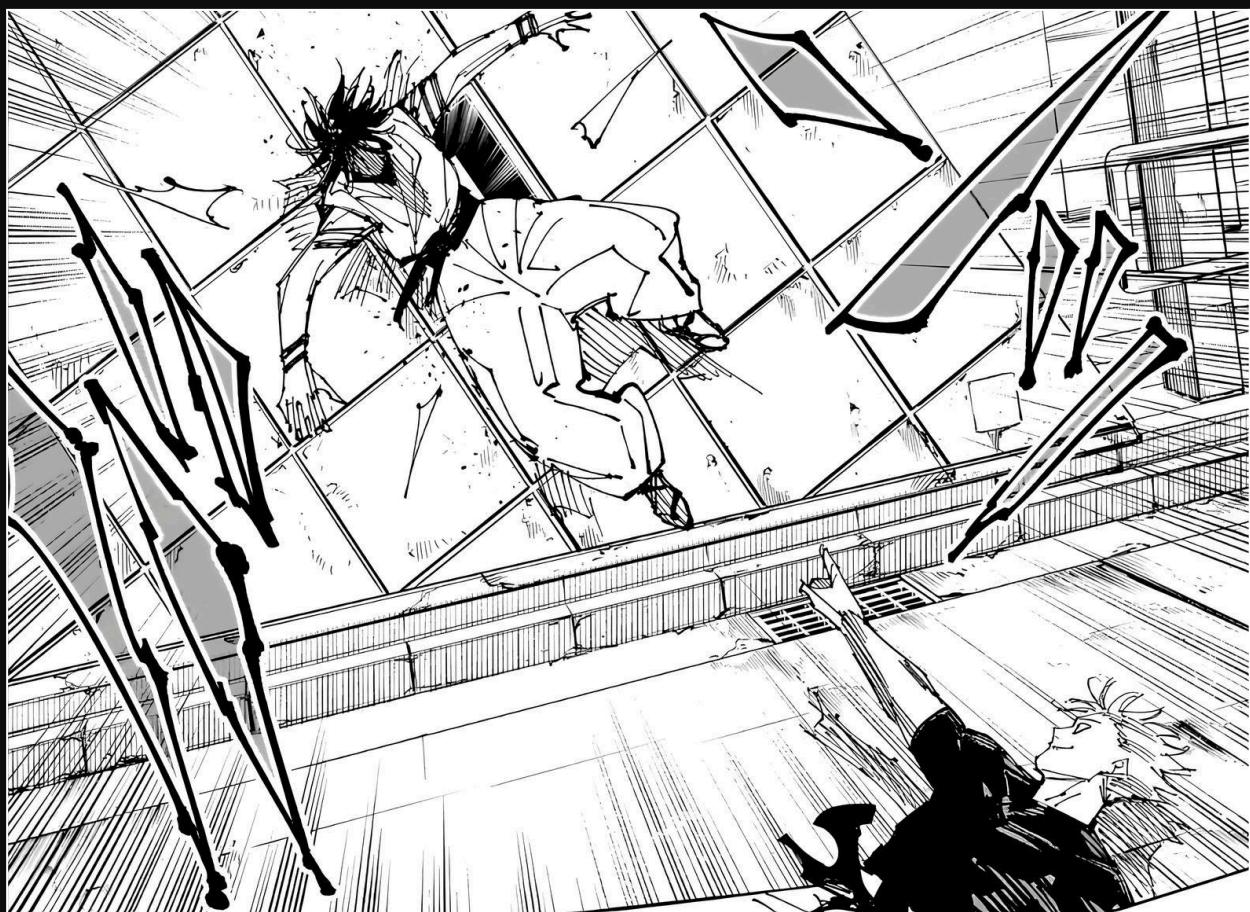
Você gera um vermelho com uma quantidade ainda maior de energia, tingindo-o com a cor de um vermelho intenso, qual possui um poder repulsivo ainda maior que antes. Você deve realizar um teste de ataque de técnica (*Pontaria ou Feitiçaria*) contra o alvo e, caso acerte, você causa 12d10 de dano de força. Além disso, a criatura-alvo também deve realizar um *TR de Fortitude*, com ela sendo empurrada em 24 metros, ou apenas metade caso suceda. [Requer: Reversão de Técnica]

EMPURRAR

Habilidade de Técnica Nível 4

Conjuração:	Alcance:	Alvo:	Duração:
Ação Comum	18 Metros	Uma Criatura	Imediata

Você cria um vermelho e o empurra contra uma criatura, forçando a criatura contra o que esteja no caminho. A criatura-alvo deve realizar um *TR de Fortitude*, sendo empurrada em 30 metros na direção que você escolher caso falhe, ou apenas a metade em um sucesso. Enquanto ela estiver sendo empurrada, a criatura irá quebrar qualquer obstáculo no caminho, recebendo 1d10 se for atingida por um objeto de peso considerável; 2d10 um objeto pesado; 4d10 caso seja um objeto extremamente pesado. No fim do trajeto, ela novamente deve realizar um *TR de Fortitude*: caso falhe, ela fica *Atordoada* por uma rodada, ou *Caída* caso suceda. [Requer Reversão de Técnica]



DETONAÇÃO DISCRETA

Habilidade de Técnica Nível 4

Conjuração:	Alcance:	Alvo:	Duração:
Ação Comum			

18 Metros

Uma Criatura

Imediata

Você dispara um vermelho contra uma criatura dentro de 18 metros. A criatura-alvo deve realizar um *TR de Fortitude*, recebendo 12d10 de dano de força, ou apenas metade em um sucesso. Após a criatura ser atingida, o vermelho não é totalmente detonado, movendo-o de maneira discreta pelo ambiente para um ponto dentro de 9 metros. Como uma ação livre, no turno de conjuração ou no turno seguinte, você pode explodir o vermelho, forçando uma criatura próxima a realizar um *TR Fortitude*, sendo empurrada 9 metros em uma falha ou apenas metade em um sucesso: ao ser empurrada, se a criatura entrar em seu alcance de ataque, você pode utilizar a sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra a criatura, qual terá vantagem e contará como um acerto crítico garantido caso acerte. Você também pode usar sua ação bônus para mover o vermelho em até 18 metros; ele possui o equivalente a 100 pontos de vida. [Requer Reversão de Técnica]

DISPARO ESCARLATE*Habilidade de Técnica Nível 5*

Conjuração: Ação Comum	Alcance: 48 Metros	Alvo: Uma Criatura	Duração: Imediata
----------------------------------	------------------------------	------------------------------	-----------------------------

Você concentra uma densa quantidade de energia na criação do vermelho, conferindo-lhe a cor do vermelho-sangue mais vivo existente, de tom vibrante e brilho único. Você deve realizar um teste de ataque de técnica (*Pontaria ou Feitiçaria*) contra o alvo e, caso acerte, você causa 15d12 de dano de força. Além disso, a criatura-alvo também deve realizar um *TR de Fortitude*, com ela sendo empurrada em 30 metros, ou apenas metade caso suceda. [Requer: Reversão de Técnica]

**Habilidades Passivas**

COMPREENSÃO AMALDIÇOADA

Habilidade Passiva de Nível 1

Perceber nitidamente a essência da energia amaldiçoada facilita o desenvolvimento de todas as suas aplicações, incluindo da sua própria energia e aura como um todo. Seu nível de aptidão em energia aumenta em 1. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 2. [Requer: Seis Olhos]

ATRAÇÃO AUMENTADA

Habilidade Passiva de Nível 1

Sua capacidade e controle sobre o azul aumentam, permitindo-o usá-lo para atrair desde pessoas a objetos facilmente. Sua habilidade de técnica *Atração* passa a ser usada como uma ação livre ao invés de bônus e, passa a ser realizada com vantagem; além disso, ela passa a poder puxar por até 9 metros ao invés de apenas 6 metros. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 2.

GRAVITAÇÃO VERDADEIRA

Habilidade Passiva de Nível 2

Sua distorção sobre o espaço é aumentada, podendo destruir até as mais formidáveis defesas e contra medidas. Sempre que causar dano de força com sua técnica, você ignora redução de dano igual ao dobro do seu bônus de maestria. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 4.

COMPREENSÃO AVANÇADA

Habilidade Passiva de Nível 2

Novamente, sua percepção sobre-humana facilita o desenvolvimento de suas aplicações sobre a energia amaldiçoada, incluindo seu controle. Seu nível de aptidão em controle e leitura aumenta em 1. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 4. [Requer: Compreensão Amaldiçoada]

AZUL MASTERIZADO

Habilidade Passiva de Nível 3

Novamente, seu controle e capacidades sobre o azul melhoram, permitindo-o usar as aplicações dele praticamente à vontade no combate. Uma vez por rodada, você pode usar uma aplicação do *azul* que requer uma ação bônus como livre. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 6.

AMPLIFICAR VERMELHO

Habilidade Passiva de Nível 3

Você é capaz de amplificar o vermelho usando de encantamentos, amplificando a explosão que ele gera e afetando outros que estiverem próximos. Como uma reação ao usar alguma variação de *Disparo* do vermelho, você amplifica seu efeito, onde: você pode escolher explodi-lo dentro de um ponto do alcance da habilidade; caso faça, todas as criaturas dentro de uma área em esfera igual a 1,5 metros multiplicado pelo nível da habilidade ao redor do ponto devem realizar um *TR de Fortitude*, recebendo dano e sendo empurradas em um valor como descritos na habilidade, ou apenas metade dos valores caso sucedam. Você pode usar esta habilidade uma quantia de vezes igual ao seu bônus de maestria em uma cena. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 6.

MESTRE EM DOMÍNIOS

Habilidade Passiva de Nível 4

Seu domínio é extremamente refinado, podendo sobrepujar outras expansões facilmente, além de poder ser conjurado sem selos complexos. Ao expandir seu domínio, você pode no mesmo turno de conjuração, usar sua reação para fortalecê-lo, onde: a rolagem de disputa de domínio é feita com vantagem caso haja uma e, pode aplicar um efeito de domínio adicional que você ainda não possua (*desde que seja coerente a expansão*); o efeito dura até que a expansão seja desfeita. Você pode usar esta habilidade uma quantia de vezes igual a metade do seu bônus de maestria em uma mesma cena. Além disso, você pode expandir seu domínio utilizando apenas uma mão. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 8. [Requer: Expansão de Domínio Completa]

TRUNFO INESPERADO

Habilidade Passiva de Nível 4

Muitas das vezes, um confronto pode ser decidido por meio de um trunfo surpresa, algo que se demonstra extremamente difícil de pensar que poderia ocorrer, incluindo uma mesma técnica já mostrada, mas aplicada de uma maneira diferente. Uma vez por cena, você pode usar sua técnica máxima apressadamente onde: você pode conjurá-la como uma ação bônus e com custo reduzido em 8 pontos de energia amaldiçoada, porém, o dano da habilidade é reduzido em 6 dados e seu comprimento de área é reduzido pela metade, enquanto a largura da área reduz para 1,5 metros; usar a habilidade desta forma impede que você possa usar suas outras ações para aumentar os efeitos dela. *Utilizar sua técnica máxima desta forma não irá impedir que você possa conjurá-la de novo na cena.* Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 8. [Requer: Técnica Máxima]

SOBRECARGA IMPARÁVEL

Habilidade Passiva de Nível 5

Sua expansão é capaz de inundar um cérebro com quantidades ilimitadas de informação, sendo impossível alguém resistir ao conhecimento expandido em sua mente. Uma quantidade de vezes igual a metade do seu bônus de maestria, quando expandir o seu domínio, você pode optar que durante aquela expansão, criaturas que são imunes a condição *Paralisado* possam ser afetadas pela sua expansão, negando sua imunidade e demonstrando a superioridade da quantidade de informações infinitas. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 10. [Requer: Seis Olhos]

ANIQUILAÇÃO COMPLETA

Habilidade Passiva de Nível 5

Sendo capaz de criar uma massa imaginária, ao ser empurrada, ela aniquila completamente tudo o que toca, não deixando vestígios para trás. Ao optar por usar sua técnica máxima, usando seus outros tipos de ação para complementar a técnica no turno de conjuração, qualquer criatura que for atingida pela habilidade e, que falhar no teste de resistência dela, deve realizar uma rolagem na tabela de consequências extremas, recebendo uma consequência de acordo com o resultado dela; e o bônus de classe de dificuldade oferecido para a habilidade ao ser conjurada usando os seus outros tipos de ações é dobrado, demonstrando o grande aumento da aniquilação causada por sua técnica. Seu máximo de energia amaldiçoada diminui em 10. [Requer: Técnica Máxima]

Técnica Máxima - 1º Método

TÉCNICA IMAGINÁRIA: VAZIO ROXO

Habilidade de Técnica Máxima

Conjuração: Ação Comum	Área: 45 Metros	Duração: Imediata
---------------------------	--------------------	----------------------

Você realiza a fusão do azul com o vermelho, o qual resulta em uma poderosa massa imaginária à sua frente que pode apagar completamente tudo que é atingido por ela. Todas as criaturas em uma linha reta de 45 metros com 4,5 metros de largura devem realizar um *TR de Fortitude*, caso falhe no teste, recebem 26d10 de dano de força, ou apenas metade do dano em um sucesso. Se uma criatura tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 pela habilidade, ela é apagada da existência, saltando as portas da morte; o dano causado por esta habilidade ignora imunidade, resistência e qualquer tipo de redução de dano. Além disso, você pode na conjuração da habilidade usar uma ação bônus e reação para amplificar os efeitos da habilidade, onde: sua quantidade de dados de dano é aumentada em um valor igual a igual $6 + \text{a metade do seu bônus de maestria}$ e, o valor da sua classe de dificuldade base é aumentada em um valor igual ao seu nível de aptidão em energia. A *habilidade não pode ser modificada por outras habilidades como técnica cuidadosa ou maneiras de não afetar indivíduos específicos na área de efeito*. O Vazio Roxo é uma habilidade que nasce a partir da colisão ou da fusão entre dois infinitos opostos: na página 22, é possível encontrar a forma de se conjurar o vazio roxo através da colisão dos infinitos.

[Requer: Reversão de Técnica]



Técnica Máxima - 2º Método

TÉCNICA IMAGINÁRIA: VAZIO ROXO IRRESTRITO

Habilidade de Técnica Máxima

Conjuração: Variável	Área: 60 Metros	Duração: Imediata
-------------------------	--------------------	----------------------

Ao invés de realizar a fusão do azul com o vermelho e concentrá-lo em um único ponto, você usa o azul e o vermelho para criar de forma externa, a partir da colisão entre ambos, um vazio roxo a qual não possui alvo, afetando todos de forma omnidirecional. Para criá-lo, é necessário que um liberação máxima entre *Ponto Máximo* ou *Compressão Absoluta* esteja sendo sustentada; após atender a primeira condição, você deve usar uma habilidade entre *Disparo Carmesim* ou *Disparo Escarlate*, com o alvo sendo o azul em campo; a última condição é que ambos os infinitos, *azul* e *vermelho*, devem ser equivalentes em energia, ou seja, possuírem custos iguais; caso um deles possua mais energia que o outro, o que tiver mais energia consome o que possuir menos. Após ser ativado, todas as criaturas, incluindo você, em uma área esférica de 60 metros ao redor do ponto de onde o azul estiver, devem realizar um *TR de Fortitude* com desvantagem, recebendo 26d10 de dano força, ou apenas metade em um sucesso. Se uma criatura tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 pela habilidade, ela é apagada da existência, saltando as portas da morte; todo o dano causado por esta habilidade ignora imunidade, resistência e qualquer tipo de redução de dano. Além disso, ao somar o custo de ambas as habilidades usadas para a formação desta, para cada ponto acima de 25 na soma, a habilidade recebe o aumento de 1 dado de dano. O dano que você recebe é reduzido pela metade, por conta desta habilidade ter sido originada de sua própria energia (*Habilidades como Técnica Cuidadosa e outras semelhantes, não podem ser aplicadas*).



Expansão de Domínio: Vazio Imensurável

Esta é a expansão de domínio do *Ilimitado* utilizada por *Satoru Gojo*, a qual necessita que o seu usuário possua os Seis Olhos, um traço passivo da técnica. Ela é uma expansão completa letal.

Vazio Imensurável [Completa]

Você expande o seu domínio em uma área esférica de 9 metros, com você sendo o centro do domínio, o qual está envolto por uma barreira. *Sua expansão possui os seguintes efeitos:*

- ❖ **Descarga de Informações [Acerto Garantido]:** A sua expansão pega toda a informação captada pelo *Seis Olhos* e descarrega em todas as criaturas dentro da expansão. Caso uma criatura comece seu turno dentro da expansão, ela deve realizar um *TR de Astúcia*, recebendo 1 ponto de exaustão cerebral caso falhe. Caso esteja tocando uma criatura, ela não é afetada pela expansão. **[Requer: Aptidão Amaldiçoada - Acerto Garantido]**
- ❖ **Amplificação de Técnica [Aumento de CD]:** Dentro de sua expansão, o *Ilimitado* pode ser usado em seu potencial máximo. Todas as suas habilidades de técnica, junto do seu acerto garantido, tem as suas classes de dificuldade aumentadas em: 2, 4, 6, 8 ou 10.
- ❖ **Efeito Ambiental [Condições]:** Todo o conhecimento recebido de uma só vez, torna as criaturas que o recebem impotentes perante ao infinito. Toda criatura, que não seja você ou esteja te tocando, recebe a condição *Paralisado*. **[Requer: Aptidão em Domínios 5]**

- ❖ **Expansão de 0.2 Segundos [Efeito Especial]:** Você expande o seu domínio durante um período de tempo extremamente curto, impedindo que a chance para reação. Com uma ação bônus, você expande o seu domínio, afetando todos dentro da área com os efeitos dele por uma rodada; caso uma criatura tente reagir a sua expansão, você e ela devem realizar uma rolagem de *Reflexos*; ela não consegue reagir caso você suceda na rolagem.



Exaustão Cerebral

Dentro de um combate, o cérebro de um feiticeiro pode ser danificado de diversas formas, seja por danos externos ou até mesmo por certas habilidades do próprio usuário, com este desgaste sendo representado pela **exaustão cerebral**. Para cada nível de exaustão cerebral, o personagem tem os seus modificadores de *Inteligência* e *Sabedoria* diminuídos em 2, além do movimento ser reduzido em 1,5 metros. Além disso, os efeitos pioram da seguinte forma em níveis específicos:

- ❖ Ao alcançar **dois níveis de exaustão**, você se torna incapaz de realizar expansões.
- ❖ Ao alcançar **três níveis de exaustão**, você não pode usar técnicas de nível 5.
- ❖ Ao alcançar **quatro níveis de exaustão**, seus pontos de energia amaldiçoada e reversa usáveis em habilidades ou aptidões são reduzidos pela metade (*arredondado para baixo*).
- ❖ Ao alcançar **cinco níveis de exaustão**, não se pode usar técnicas de nível 4 ou superior.

Ao alcançar seis níveis de exaustão cerebral, o cérebro do personagem é destruído, deixando as suas funções completamente inutilizáveis: *um personagem com seis níveis de exaustão cerebral teve o seu cérebro tão danificado que ficou catatônico, não podendo realizar quaisquer tipos de ações e falha automaticamente em qualquer teste que realizar*. Ao alcançar este estado, ele não pode ser revertido de maneiras convencionais, apenas por situações definidas pelo narrador.

A exaustão representa o dano sofrido em seu cérebro, um órgão extremamente complexo e com um nível de integridade extremamente frágil, logo **se recupera apenas um nível após passar-se**

dois dias inteiros, ou seis descansos longos. Mesmo assim, ainda é possível recuperar-se dela usando energia reversa para reconstruir as partes danificadas, funcionando da seguinte maneira:

Caso você possua a aptidão amaldiçoada *Regeneração Aprimorada*, você pode como uma ação comum, diminuir o seu nível de exaustão cerebral em 1, gastando 5 pontos de energia reversa para reconstruir a parte do cérebro que está danificado no momento. Caso você possua o treino completo de energia reversa, você pode curar até dois pontos de exaustão cerebral de uma só vez desta maneira.



Arsenal do Honrado

Abaixo, é possível encontrar alguns itens aí mais honrado entre os céus e a terra, *Satoru Gojo*. Na lista, você encontrará os seguintes itens:

Manto Ritualístico

Um largo kimono branco com cachecol preto, utilizado para aumentar a eficiência de energia do feiticeiro durante um ritual. Sendo um acessório de custo 4, ele permite o seu portador, uma vez por descanso longo, utilizar sua reação durante um ritual estendido para dobrar a quantidade de melhorias possíveis para aplicar a habilidade; o limite de uma mesma melhoria também dobra.

Óculos Vantablack

Um óculos de sol aparentemente comum, mas que possui lentes com o preto mais escuro, com uma pessoa comum não conseguindo enxergar nada com eles. Sendo um acessório de custo 4, enquanto estiver sendo usado, o atributo de *Carisma* do usuário é aumentado em 4 e, podendo superar o seu limite natural de atributo; ele pode fazer o usuário alcançar até no máximo 30.

Traje do Assassino

Um traje composto por uma camisa preta justa e calças largas brancas simples, perfeitas para o combate corpo-a-corpo especializado. Sendo um uniforme sob medida de grau especial, ele tem as seguintes propriedades: *Estimulante, Marcial e Propulsor*.

Sua habilidade especial é o **Combate Perfeito**: todos os seus atributos físicos (*Força, Destreza e Constituição*) são aumentados em 3 e, uma vez por rodada, você pode realizar uma rolagem de ataque corpo-a-corpo possuindo vantagem e, com a margem de crítico reduzida em 1.

Traje do Mais Forte

Um uniforme jujutsu aparentemente comum, mas que possui uma densa quantidade de energia amaldiçoada imbuída para focalizar os seus feitiços. Sendo um uniforme leve de grau especial, ele possui as seguintes propriedades: *Furtivo, Blindado e Resiliente a Impacto*.

Sua habilidade especial é a **Focalização de Feitiços**: Sempre que você utilizar uma habilidade de técnica, pode escolher aumentar em 3 a classe de dificuldade ou dados de dano. Além disso, ao usar a habilidade em questão, uma vez por rodada, você pode escolher dobrar este bônus.