

3ª LISTA DE EXERCÍCIO - ESPAÇOS VETORIAIS

- 1) VERIFIQUE SE OS SEGUINTE SUBCONJUNTOS SÃO SUBESPAÇOS VETORIAIS DE R^2 .
 - A) $S = \{ (X,Y) / X - Y = 0 \}$
 - B) $S = \{ (X,Y) / 2X + Y - 1 = 0 \}$
 - C) $S = \{ (X,Y) / Y = |3X| \}$

- 2) VERIFIQUE SE OS SEGUINTE SUBCONJUNTOS SÃO SUBESPAÇOS VETORIAIS DE R^3 .
 - A) $S = \{ (X,Y,Z) / X - Y + Z = 0 \}$
 - B) $S = \{ (X,Y,Z) / 2X + Y - 2Z + 3 = 0 \}$
 - C) $S = \{ (X,Y,Z) / 2Z - Y = 0 \}$

- 3) VERIFIQUE SE É POSSIVEL ESCREVER O VETOR $(1,2)$ COMO C.L. DE $(3,1), (-1,0)$ E $(4,0)$. SE POSSIVEL ESCREVA A COMBINAÇÃO LINEAR.

- 4) VERIFIQUE SE É POSSIVEL ESCREVER O VETOR $(1,1,1)$ COMO C.L. DE $(2,0,1), (1,1,0), (1,0,0)$. SE POSSIVEL ESCREVA A C.L.

- 5) MOSTRE QUE O CONJUNTO $S = \{ v \in V / v = a_1v_1 + a_2v_2 + \dots + a_nv_n \}$ É UM SUBESPAÇO VETORIAL DE V .

- 6) DETERMINE A RELAÇÃO QUE DEVE EXISTIR ENTRE X E Y PARA QUE O VETOR (X,Y) SEJA C.L. DE $(1,2)$ E $(2,4)$

- 7) DETERMINE A RELAÇÃO QUE DEVE EXISTIR ENTRE X, Y, Z PARA QUE O VETOR (X,Y,Z) SEJA C.L. DE $(1,2,1)$ E $(2,0,0)$

- 8) DETERMINE A RELAÇÃO QUE DEVE EXISTIR ENTRE X, Y, Z PARA QUE O VETOR (X,Y,Z) SEJA C.L. DE $(1,2,0), (2,0,1)$ E $(0,0,2)$

- 9) DETERMINE O SUBESPAÇO GERADO PELO PELOS $(1,0)$ E $(-1,2)$

- 10) DETERMINE O SUBESPAÇO GERADO PELOS VETORES DE $(1,1,0), (1,0,1)$ E $(0,0,1)$

- 11) DETERMINE OS GERADORES DOS SEGUINTE SUBESPAÇOS DE R^2 E R^3
 - A) $S = \{ (X,Y) / X - Y = 0 \}$
 - B) $S = \{ (X,Y) / 2X + Y = 0 \}$
 - C) $S = \{ (X,Y,Z) / X - Y + Z = 0 \}$
 - D) $S = \{ (X,Y,Z) / 2X + Y - 2Z = 0 \}$
 - E) $S = \{ (X,Y) / 2Z - Y = 0 \}$

- 12) VERIFIQUE SE OS VETORES SÃO L.I OU L.D E QUAIS DOS CONJUNTOS SÃO BASES DE R^2 E R^3 .
 - A) $(0,0,0)$
 - B) $(1,2)$
 - C) $(1,2), (2,4)$
 - D) $(1,2), (1,1)$
 - E) $(1,1,2), (1,1,1)$
 - F) $(1,1,2), (1,1,1), (-1,0,-1)$
 - G) $(1,1,2), (1,1,1), (-1,0,-1), (1,-1,0)$

ALUNO		VALOR: PONTOS	10,0	
DISCIPLINA	MODELAGEM E SIMULAÇÃO MATEMÁTICA	DATA DA ENTREGA	10\10\23- TERÇA 11\10\23- QUARTA 05\10\23- QUINTA	
PROFESSOR	LUZINALVA MIRANDA DE AMORIM		TIPO DE PROVA	AVALIAÇÃO 01-AV1
TURMA	CÓDIGO DA TURMA		NOTA	

“Decidir o que não fazer é tão importante quanto decidir o que fazer. Isso é verdadeiro para companhias e também para produtos.”
 - Steve Jobs

AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

AV1

Nossa disciplina MODELAGEM E SIMULAÇÃO MATEMÁTICA aborda temas muito importantes no nosso mundo cotidiano: pode-se dizer que ela tem sido utilizada nos diversos campos de nossa sociedade.

QUAL A IMPORTÂNCIA DA TEORIA DOS CONJUNTOS NA COMPUTAÇÃO?

Para a teoria da computação, linguagens formais entre outras áreas assim como para a programação (desenvolvimento) a teoria dos conjuntos sempre está presente, sabemos que a matemática está fortemente ligada a computação, mas por que se tem uma ênfase tão grande em conjuntos?!

É que algumas das verdades matemáticas que afetam os conjuntos também afetam a computação.

Por exemplo, pode-se provar que cada programa de computador pode ser relacionado a um número inteiro. Basta imaginar todos os bits de um aplicativo como um único número inteiro, bem grande. Portanto, o conjunto de programas existentes é semelhante ao conjunto dos números inteiros (eles têm a mesma "cardinalidade").

Já os problemas computacionais podem ser relacionados ao conjunto dos números reais. Este conjunto possui uma cardinalidade maior que o dos inteiros, ou seja, podemos dizer que há muito mais números reais que inteiros, apesar de se tratar de dois conjuntos infinitos.

Desta conclusão a respeito dos conjuntos, concluímos que existem muito mais problemas computacionais do que programas de computador. Dizendo de outra forma, há inúmeros problemas computacionais que não têm solução, não podem ser resolvidos por um programa de computador.

Um desses problemas é justamente o "problema da parada", onde um programa deve analisar outro e decidir se o mesmo vai executar por um tempo finito, ou não. Resolver este problema seria muito útil porque tornaria possível a um ambiente de desenvolvimento "provar" automaticamente que um programa está livre de bugs, etc.

Mas infelizmente o problema da parada não tem solução. É claro, os analisadores estáticos conseguem pegar alguns bugs e concluir que alguns programas vão parar ou não. O que é impossível é achar um algoritmo genérico, universal, capaz de analisar qualquer outro programa inclusive ele mesmo.

Então aí está um exemplo da importância da teoria dos conjuntos. Por causa dela sabemos que existem alguns limites no que um computador pode fazer, o que poupa o trabalho de ficar tentando.

Qual a importância da lógica para profissionais de tecnologia?

Na computação, ela é utilizada para representar problemas e para obter suas soluções. A lógica na programação e a construção de algoritmos são conhecimentos fundamentais para programar. Construído o algoritmo, você pode, então, codificar seu programa de computação em qualquer linguagem.

A lógica na programação é a base fundamental para o desenvolvimento de software e a resolução de problemas computacionais. É uma habilidade essencial que todo programador precisa dominar para criar algoritmos eficientes, estruturar códigos claros e solucionar desafios complexos.

AGORA ESTAMOS DEVIDAMENTE MOTIVADOS A DAR INÍCIO AO NOSSO IMPORTANTÍSSIMO TRABALHO!!!



A matemática sempre foi tida como o “bicho papão” das disciplinas escolares por exercitar a capacidade de raciocinar através de uma lógica para encontrar soluções para diversos problemas da sociedade. Sem ela não seria possível os avanços tecnológicos que hoje estão presentes no cotidiano das pessoas. A evolução é evidente quando se depara com aparelhos antigos e os novos e se observa o quanto a tecnologia foi aprimorada, através de cálculos, estudos e melhoramento na linguagem e construção deles. A importância desta disciplina será vista ao longo deste trimestre bem como, seus conceitos e aplicações nas diversas áreas.

PROPOSTA DE TRABALHO PARA AV1

A presente AV1 consiste em resolução de aplicações dos conteúdos:

Teoria elementar de conjuntos e Noções de lógica e técnicas de demonstração

Objetivos:

- 1) Aplicar a teoria de conjuntos e elementos no desenvolvimento do raciocínio lógico. Entender o uso de proposições e conectivos .
- 2) Identificar um conjunto e os seus elementos, identificar os tipos de conjunto, as relações de pertinência e contingência e realizar operações entre conjuntos.

-
- 3) Reconhecer a diferença entre frase e proposição dentro da lógica. Empregar os conectivos lógicos em sentenças compostas e aplicar quantificador existencial e universal em sentenças abertas.**
- 4 Entender como atua um conectivo lógico e identificar a sua tabela-verdade.**

Os alunos deverão se reunir em equipes de máximo 6 alunos.

PROPOSTA DO TRABALHO

Objetivo: criar um APP educativo, que aborde, de forma lúdica e dinâmica, conceitos de lógica matemática e teoria dos conjuntos.

Primeira etapa: Os alunos deverão se reunir em equipes de máximo 6 alunos e escolher pelo menos um dos tópicos abordados acima.

ENTREGA: Nesse trimestre no curso de Modelagem.

Apresentarão da ideia, a documentação, como vão abordar os conceitos, ou seja, toda a parte de idealização do APP e a descrição por escrito das etapas do projeto do APP.

Segunda Etapa: próximo trimestre

Construção do APP. Os docentes das disciplinas de computação irão auxiliar.
(DETALHES NO PRÓXIMO TRIMESTRE)

DIVISÃO DA PONTUAÇÃO:

- A parte escrita:3,0 pontos
- A ideia do APP: 3,0 pontos
- Apresentação em sala: 4,0 pontos (todos do grupo devem participar da apresentação)

Adaptação **DRAGÃO DE JADE**



**BLEACH PARA
IMPÉRIO DE JADE**

Sumário

06

Classes Variantes

Shinigami
Quincy
Fullbrinder

27

Tipo de Criatura e Modelos Raciais

Hollow
Arrancar
Vaizard

30

Talentos

Talentos Elementais (Shinigami)
Talentos Fullbringer

34

Apêndice - Fichas e NPCs

Grimmjow Jaegerjaquez
Kuchiki Byakuya
Yoruichi Shihōin
Yasutora Sado
Kurosaki Ichigo

Equipe Dragão de Jade

Criação do Conteúdo
Leandro Moreira

Diagramação
Douglas Dias

Revisão
Emerson Xavier e
Mauro Juliani Junior

Você sabe mais aonde pode encontrar a gente?



Já deu **uma passada**
para ver os nossos
conteúdos no **site**?



Você pode conferir
clicando aqui

Aventura

DRAGÃO DE JADE

Edição 1



Confira todas
clicando aqui



ADAPTAÇÃO BLEACH

Todo esse material foi escrito inicialmente no ano de 2019. Recebemos alguns feedbacks e pequenas correções foram feitas. Além de conteúdos adicionais que ainda não tinham aparecido no nosso blog e serão colocados após a entrega desse arquivo.

Conteúdos de grande porte (assim como esse) serão também transformados em pdfs e distribuídos a todos de forma gratuita.

Esperamos que gostem e que continuem nos mandando feedbacks sobre os nossos outros materiais.



EQUIPE DRAGÃO DE JADE

Classes Variantes

Shinigami

Shinkans e shugenja tratam os mortos e seus espíritos de formas diferentes, cada um com seu propósito, com métodos que acham mais adequados para cada um deles, pois apesar de tudo, nem todo espírito é simplesmente errante, desorientado ou perdido, às vezes são espíritos desonrados e cobertos de mágoa antiga, seja deles ou de seus antepassados. Esses espíritos vingativos por muitas vezes (e por algum motivo desconhecido) tomam formas animalescas, monstruosas e possuem apetite voraz por almas/corpos humanos, estes seres são conhecidos como hollows.



A maioria destes espíritos se encontram nas ilhas afastadas a leste de Tamu-ra, desta forma poucos na ilha central conhecem ou já encontraram tais espíritos únicos (ou não sobreviveram), muitas vezes o combate contra essas criaturas é extremamente difícil e por isso foi criado uma unidade de guerreiros, de lutadores que estivessem dispostos a encarnar a morte em seus corpos e se tornarem shinigamis, deuses da morte, louvados por uns, detestados por outros e temidos por todos.

Aventuras. Os shinigamis não seguem para simples aventuras, eles seguem apenas a vontade da sua organização, suas missões são pré-estabelecidas. Todas elas envolvem a caça, redenção ou destruição de um espírito hollow. Ao integrar um sentai ele está ciente de que pode precisar se ausentar para cumprir missões ou solicitar que seu sentai o acompanhe.

Honra. Muitos acreditam que o serviço dos shinigamis são necessários, porém muitos duvidam dos métodos utilizados, de fato muitos foram vistos se aproveitando do poder e da matança e se transformando nos próprios espíritos que juraram extinguir. A linha de honra deles é muito tênue e variável.

Religião. A sua capacidade de ver e destruir os espíritos, acaba levando os shinigamis a estarem voltados ao bushintau, porém outros pedem a ajuda da família celestial para que terminem sua jornada. Devotos do Deus Dragão são raros, mas estes costumam demonstrar um poder impressionante.

Histórico. Shinigamis costumam ter um único propósito, destruir hollows e levá-los a purificação, seus métodos podem ser variados, utilizando técnicas de espada, jutsus e barreiras seladoras. Sua organização com sedes espalhadas por todo arquipélago concentra o treinamento e aperfeiçoamento das suas habilidades e caráter.

Raças. A maior parte dos shinigamis são humanos, porém por sua forte ligação com espíritos e a natureza como um todo henge, vanara, nezumi e ryuujin são shinigamis excepcionais. Por sua falta de disciplina hanyô são raros, nunca foram vistos kaijin shinigamis pois muitos suspeitam que sejam crias hollows e mashins nunca foram construídos com esse propósito, podendo ser incríveis se existirem para esse fim.

Outras Classes. Os shinigamis possuem ótimas relações com todos os combatentes, samurai, kensei, monge, bushi e onimusha inclusive, por sua particularidade em usar a força do inimigo para destruí-los, shinkan e shugenja tem uma certa rivalidade por acharem seus métodos de purificação extremos. Wu-jen são considerados assustadores por sua ótima afinidade com os jutsus e capacidade de destruição única.

Características de Classe

Modificador de Honra: +1, os shinigamis possuem um caminho de honra, caráter e retidão explícito, porém é difícil se manter nele no decorrer de sua jornada.

Pontos de Vida: um shinigami começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: shinigami começa com 4 pontos de magia e ganha 3 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalar (Des), Conhecimento (Int), Diplomacia (Car), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras Leves e Médias, Usar Armas Simples e Marciais, Fortitude Maior, Vontade de Ferro.



Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Devoto do Bushintau, zanpakutou +1, solidez espiritual, shunpo
2º	+2	Despertar zanpakutou, kidou
3º	+3	Shikai (zanpakutou) +2
4º	+4	
5º	+5	Zanpakutou +3, shunpo +1
6º	+6	Despertar zanpakutou
7º	+7	Poder concedido
8º	+8	Zanpakutou +4
9º	+9	Kidou aprimorado
10º	+10	Bankai (zanpakutou +5), shunpo +2, despertar zanpakutou
11º	+11	Purificador de hollow
12º	+12	Poder concedido
13º	+13	Zanpakutou+6
14º	+14	Despertar zanpakutou
15º	+15	Poder concedido, shunpo +3
16º	+16	Zanpakutou +7
17º	+17	Kidou maior
18º	+18	Despertar zanpakutou
19º	+19	Zanpakutou +8
20º	+20	Shunpo +4, poder concedido. destruidor de hollow

Habilidades de Classe

Devoto do Bushintau: você recebe o talento Devoto de Bushintau. Caso decida, a qualquer momento, devotar-se a outra religião (escolhendo o talento Devoto da Família Celestial ou Devoto de Lin-Wu), você imediatamente perde este talento e seus poderes concedidos do Bushintau.

Solidez espiritual: você recebe o talento *Solidez Espiritual*, como talento adicional.

Zanpakutou: a arma principal do shinigami, esta arma pode ser escolhida entre katana, wakizashi e ninja-to, ela recebe um bônus de +1 no primeiro nível, e em níveis subsequentes recebe aprimoramentos conforme a descrição, nessa forma ela se chama *Asauchi* e o shinigami começa a conhecer sua arma que também é um espírito disposto a lutar.

Shunpo: pelo árduo treinamento e evolução extrema de suas capacidades físicas, shinigamis podem somar seu mod. de Sabedoria em sua CA e testes de Reflexos. No 5º Nível e a cada 5 níveis subsequentes você recebe +1 na CA e Reflexos. Essa habilidade não pode ser usada em conjunto com armaduras.



Despertar zanpakutou: no 2º nível o shinigami possui maior contato com sua zanpakutou, ele começa a conhecê-la melhor a ponto de descobrir que talvez aquela não seja a verdadeira forma de sua arma, ele está descobrindo seu nome e sua potencial habilidade. Nesse nível o shinigami descobre o potencial de sua arma.

No 6º nível e a cada 4º níveis subsequentes, sua experiência e convivência com o espírito da arma aumenta podendo despertar novas habilidades você recebe uma habilidade referente ao estilo de combate desperto de sua zanpakutou que apenas pode ser utilizado na forma de shikai (ou bankai posteriormente).

Combativa: talento de combate (restrito a talentos que aumentem o dano, números ataques, acertos, PV). **Especial:** um shinigami que possua uma arma que se divide na forma de shikai, pode escolher o talento Combater com Duas Armas sem atender o pré-requisito de atributo de Destreza, mas ainda sendo necessário atender aos outros (como Bônus Base de Ataque e o talento anterior de Combater com Duas Armas).

Defensiva: talento de combate (restrito a talentos que aumentem a CA, resistências, PV e PM).

Elemental: talentos de controle de elementos. **Chacras:** abre o chacra mediano, avançado, sublime e lendário nessa ordem.

Kidou: shinigamis são versáteis no combate, utilizando de várias armas e habilidades de jutsus e barreiras. Você pode escolher o talento Conhecimento de Jutsus para aprender qualquer jutsu com “barreira”, “mandala” ou “proteção” no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chakras tenha aberto (veja mais no **Capítulo 4: Jutsus**).

No 9º nível, você pode reduzir o custo desses jutsus em 2 PM (mínimo 1), e no 17º pode reduzir o custo em 4 PM (mínimo 1).

Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Shikai (zanpakutou +2): No 3º nível, o shinigami aprende o nome de sua zanpakutou e pode transforma-lá com uma ação livre durante o combate com o custo de 3 PM e duração de cena.

Ao invocar o nome de sua zanpakutou e sua nova forma durante o combate (a “nova forma” pode ser apenas uma versão aprimorada da arma inicial) e pode apresentar poderes conforme as habilidades mostradas por sua zanpakutou.



O shinigami deve escolher da lista abaixo a progressão de habilidades, uma vez feita a escolha não poderá ser alterada, porém a zanpakutou pode ter 2 estilos de combate: Um para forma shikai e um para a forma bankai.

Caso opte por este recurso, o shinigami deve gastar o bônus adquirido de *Despertar zanpakutou* para a troca de estilo, sem receber nenhum talento referente a ambos os estilos.

Os bônus mágicos adquiridos por nível podem ser trocados por poderes especiais conforme a linha de habilidade combativa, defensiva ou elemental que pode conferir a seguir:

Zanpakutou combativa: essa habilidade além da troca de forma, pode escolher trocar o bônus mágico por aprimoramento da lista conforme o custo necessário: ameaçadora, destrutiva, digníssima, disruptiva, energética, fantasma, longínqua, mortal, radiante, piedosa, retornável, sanguinária, sórdida, soturna ou veloz.

Além disso você é considerado kensei igual ao seu nível de shinigami para adquirir talentos de combate com a habilidade *despertar zanpakutou*.

Zanpakutou defensiva: essa habilidade além da troca de forma, podem escolher trocar o bônus mágico por aprimoramento da lista a seguir: *contemplativa**, *digníssima*, *defensora* e *energética*.

Fogo	Flamejante
Água	Congelante
Terra	Caústica
Ar	Trovejante
Luz	Elétrica
Trevas	Negra ¹

Também você pode escolher o talento *Conhecimento de Jutsus* para aprender qualquer jutsu com “aura” no nome, desde que execute jutsus de mesmo grau. Não importando quais chakras tenha aberto (veja mais no *Capítulo 4* no *IdJ*).

Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Zanpakutou elemental: zanpakutou elementais ao ativarem a forma shikai, além da troca de forma possuem aprimoramentos da lista a seguir, uma vez feita, a escolha do elemento não pode ser alterada.

Além disso você pode escolher o talento *Conhecimento de Jutsus* para aprender qualquer jutsu com o descritor do elemento escolhido, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chakras tenha aberto (eja mais no *Capítulo 4* no *IdJ*).

Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Exemplo: Se escolher o elemento fogo, o shinigami poderá escolher o Jutsu arma incendiária e somar os bônus de fogo ao atacar na forma de shikai. Todos os Jutsu escolhidos desta maneira só podem ser executados na forma Shikai.

Jutsus Básicos

Chakras	1º Jutsu	2º Jutsu
Braços	Golpe pesado	Toque debilitante
Pernas	Corrida ninja	Sombras da noite
Torso	Casco da tartaruga	Punhos de ferro
Mente	Bomba de fumaça	Estrepes invisíveis
Espírito	Espírito guardião	Toque curativo
Emoções	Sono de Mizuha	Hipnotismo ninja

Jutsus Medianos

Chacras	1º Jutsu	2º Jutsu
Braços	Golpe voador	Toque paralisante
Pernas	Velocidade sobrenatural	Escuridão de Yumeno
Torso	Escamas da carpa	Físico do dragão
Mente	Anulação	Chuva da revelação
Espírito	Espírito mediano	Sopro da vida
Emoções	Toque de Okoreeji	Feitiço de Kazuko

Jutsus Avançados

Chacras	1º Jutsu	2º Jutsu
Braços	Golpe múltiplo	Toque da morte
Pernas	Truque das cópias sólidas	Teatro de sombras
Torso	Carapaça do besouro	Resolução de Hikari
Mente	Tentáculos sombrios da dor	Maldição da transformação
Espírito	Espírito avançado	Restauração de Fuyuan
Emoções	Dominar mente	Aura de fascinação

Jutsus Sublimes

Chacras	1º Jutsu	2º Jutsu
Braços	Arma do vácuo	Golpe desintegrador
Pernas	Truque das cópias perfeitas	Rajada das mil gemas
Torso	Regeneração de Sugora	Armadura de Dai'Gun
Mente	Retirada relâmpago	Dominar gravidade
Espírito	Espírito sublime	Revitalização de Hyaku-nen
Emoções	Insanidade de Okoreeji	Destruir sentidos

Jutsus Lendários

Chacras	1º Jutsu	2º Jutsu
Braços	Golpe supremo	Dança das chamas mortais
Pernas	Velocidade da luz	Véu das mentiras
Torso	Amuleto mental	Duplicação
Mente	Distorção da realidade	Transformação perfeita
Espírito	Espírito guardião (lendário)	Aura celestial
Emoções	Aura celestial	Prisão de Doragami

Zanpakutou dos chacras: algumas habilidades de zanpakutou se manifestam através de jutsus aumentando as habilidades do usuário e expandindo seus chacras e dominando suas habilidades de jutsus específicos.

Você abre o chacra correspondente selecionado como o talento *Abrir Chacra*, porém recebe um jutsu específico de acordo com a tabela, uma vez feita, essa escolha não poderá ser alterada e a progressão será feita conforme a escolha, ou seja, se escolheu o jutsu *golpe pesado no chacra da Força*, ao abrir o chacra mediano (via habilidade de shinigami) receberá o jutsu *golpe voador*.

As zanpakutous de chacras não podem trocar os bônus por poderes especiais, porém a partir do 13º nível podem partilhar o bônus mágico com os jutsus escolhidos já que armas não podem ter bônus superior a +5 (*IdJ*, p. 291)



Bankai: no 10º nível, o shinigami aprende a dominar a maior parte dos poderes de sua zanpakutou, e aprende a liberar sua bankai, a liberação desta forma custa mais 4 PM e tem duração de cena. (Caso o shinigami queira liberar a bankai diretamente deve pagar o custo de 7 PM – que inclui o custo da forma shikai). As bankais costumam ter formas similares às shikais mas em grande escala, como várias espadas ao redor de seus alvos, armas que aumentam de tamanho entre outros, porém essas mudanças são apenas visuais e estão sujeitas a aprovação do mestre, as habilidades da nova forma seguem abaixo.

Zanpakutou combativa: o shinigami aumenta o bônus dos seus ataques e danos em +3, +1 dado nos efeitos mágicos de suas armas, +1 no ponto de acerto crítico e no multiplicador de arma.

Zanpakutou defensiva: os bônus de CA, resistências e outros bônus defensivos fornecidos pela shikai aumentam em 2, recebe a habilidade *fortificação* com 50% de chance de ignorar um acerto crítico e ataques furtivos.

Os jutsus de aura que a zanpakutou pode executar aumentam em +2 ou em mais um dado do mesmo tipo (o que for aplicável).

Zanpakutou elemental: aumenta os efeitos elementais em dois dados ou os jutsus elementais que a zanpakutou possa executar.

Zanpakutou dos chacras: ao ativar a bankai o shinigami recebe o talento *Cominar Jutsu* e todos os efeitos variáveis do jutsu escolhido recebem um aumento de 50%, além de poder utilizar o primeiro aprimoramento do jutsu escolhido com custo reduzido em 1 PM.

Purificador de hollow: a partir do 11º nível, o shinigami controla sua reiatsu (sua energia interior), de maneira ordenada e fluida, seus inimigos o temem e respeitam. Você pode usar sua reserva de honra duas vezes por sessão e caso use contra um hollow sua honra é considerada 2 pontos acima para definir o cálculo de bônus.

Destruidor de hollow: ao atingir o 20º nível, o shinigami é o bastião de defesa contra os espíritos maléficos hollows, todo dano causado contra essas criaturas recebem um bônus de +3d6, e suas armas recebem +2 na chance de acerto crítico.

Todas essas habilidades exigem o mínimo de honra 10 para serem usadas, o shinigami que baixar seu nível para menos que 10 e for ferido por um hollow, pode contrair as energias malignas do mesmo e se tornar um Vaizard, uma mistura de hollow/shinigami – veja no modelo vaizard as suas limitações e poderes.

***Novo Poder Especial: contemplativa.** Ao empunhar uma arma com esse poder, ela concentra as energias místicas e sabedoria antiga em volta de seu usuário aumentando suas resistências em +2, Item médio: muda para +4, Item Maior: muda para +6.

¹**Novo Poder Especial: negra.** Esta arma é envolvida por uma densa fumaça escura que causa +1d6 de dano de trevas ao alvo. Item médio: muda para +1d8. Item maior: muda para +1d10. Usar esta arma é uma violação de honra severa.



Quincy

A função principal de um shinigami é a purificação de um hollow, levar o espírito de volta a Sora, para seu julgamento e renascimento, suas armas (zanpakutous), possuem essa finalidade, mas existem outros que caçam hollows, porém perturbam e desequilibram essa balança da ordem natural das almas – aqueles que são destinados apenas à pura e simples destruição dos hollows, sem redenção e sem misericórdia, são os quincys.

Aventuras. Os quincys são destinados a perseguir e destruir os espíritos hollows, sua ordem vem a séculos treinando e aperfeiçoando suas técnicas de formas mais mortais (e até mesmo cruéis) para destruir seus inimigos jurados. Apesar de poucos existirem atualmente, já que muito do seu conhecimento foi perdido sendo restaurado aos poucos, pois seus números foram reduzidos ao mínimo após a guerra contra os shinigamis.



Honra. Quincys possuem uma honra própria, e apenas com seus semelhantes (às vezes nem com eles mesmos), seguir a honra, ter preceitos e ponderar nas consequências de seus atos, não é para um quincy, se uma ação for necessária para aniquilar sua presa, ele o fará – e nem a honra vai ficar em seu caminho.

Religião. Desprezam completamente toda forma de devoção, depender de uma entidade superior que nunca é vista, nunca se manifesta e apenas “ordena” preceitos a serem seguidos, parece perda de tempo para os quincys. Desdenham de qualquer tipo de devoto, ainda achando que suas habilidades são fracas ou inúteis.

Histórico. Quincys são destruidores de hollows, sua ordem (fundada por Yhwach – considerado o Rei quincy), tem como propósito a extinção dos espíritos hollows, inclusive entrando numa guerra sangrenta contra os shinigamis que procuram a purificação e restauração desses espíritos, isso faz com que a rivalidade entre esses dois grupos cresça constantemente e a cooperação entre eles seja impossível.

Raças. Graças ao fundador da ordem ser um humano, a maior parte dos quincys acabam sendo humanos. Mashins podem ser ótimos quincys, e existem casos isolados de hanyô e henge, nezumi, vanara dificilmente são aceitos já que muitos deles acreditam na força de espíritos antigos. Ryuujin tem alguma dificuldade de ingressar na ordem pois seria desacreditar e esquecer sua linhagem ancestral. Kaijins nunca foram procurar a ordem, pois com certeza seriam confundidos com hollows e mortos na mesma hora.

Outras Classes. Os quincys aceitam a companhia de poucas classes, difícil formar um sentai pois eles apreciam pouco a companhia alheia, inclusive de outros quincys. Bushi, kensei e samurai são aceitos com mais frequência, onimusha costumam ser estudados por suas técnicas de extermínio de outros seres, wu-jen são respeitados por sua facilidade em manipular elementos, ninjas e yakuza são tratados como seres inferiores onde suas habilidades são desnecessárias para seus objetivos. Shinkan e shugenja são devidamente destratados a qualquer momento, já que dependem dos espíritos e deuses para ter capacidade de luta.

Características de Classe

Modificador de Honra: -2, quincys são renegados e empregam qualquer tipo de técnica e meios necessários para exterminar seus inimigos.

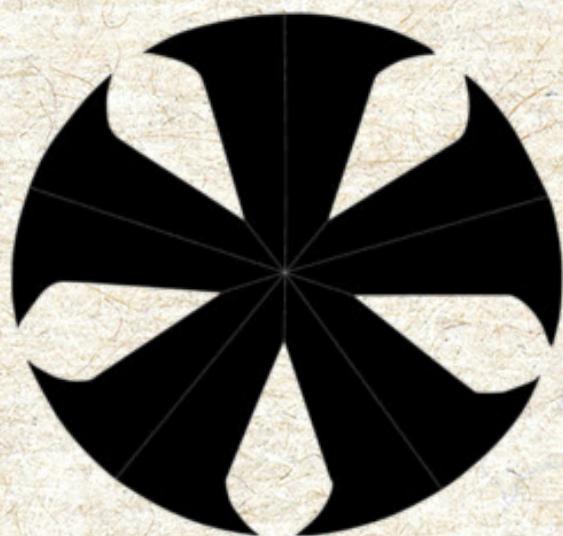
Pontos de Vida: quincy começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: quincy começa com 4 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Iniciais: Usar Armaduras Leves, Usar Armas (Simples e Marciais), Rastrear, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.



Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Caminhos quincy, faro para hollows, símbolo quincy, hirenkyaku
2º	+2	Caminhos quincy
3º	+3	Potência aberrante
4º	+4	Caminhos quincy
5º	+5	Devorador de reiatsu (2 PM), hirenkyaku +1
6º	+6	Caminhos quincy
7º	+7	Inimigo de hollows
8º	+8	Caminhos quincy, gintou
9º	+9	Resistente a hollows
10º	+10	Caminhos quincy, hirenkyaku +2
11º	+11	Matador (Letzt Stil)
12º	+12	Caminhos quincy
13º	+13	Inimigo de hollows +4
14º	+14	Caminhos quincy
15º	+15	Devorador de reiatsu 4 PM, hirenkyaku +3
16º	+16	Caminhos quincy
17º	+17	Resistente a hollows +4
18º	+18	Caminhos quincy
19º	+19	Inimigo de hollows +8
20º	+20	Caminhos quincy, hirenkyaku +4, matador supremo (Vollständig)

Habilidades de Classe:

Caminhos quincy: durante seu treinamento, o quincy pode se especializar em vários tipos de combate, o mais comum é o uso de armas de ataque à distância (sua marca registrada é o daikyu) – no 1º nível recebe uma das habilidades a seguir e cada três níveis pode escolher uma nova ou evoluir uma habilidade que já possua.

Caminho do atirador. Escolha uma arma de ataque à distância que saiba usar. Você recebe esta arma em uma versão feita de energia espiritual combinada com sua própria energia a partir de seu símbolo quincy (obra-prima). Ela pode ser guardada diminuindo sua concentração e energia quincy com uma ação livre. Mas é necessária uma ação de movimento para criá-la. As munições necessárias para abastecer a arma custam 1 PM para 5 flechas/virote e outros.

Cada vez que você escolhe este caminho novamente (após a primeira vez), a arma recebe um bônus mágico de +1. Esse bônus pode ser usado para aumentar o bônus de melhoria ou comprar poderes especiais (veja o Capítulo 8: Recompensas do IdJ). Por exemplo, um quincy de 6º nível pode ter um *daikyu* defensor caçador +1. Sempre que você recebe este bônus, pode também mudar suas escolhas anteriores de melhoria e poderes.



Após escolher este caminho pela 6º vez o quincy adquire a Luva Sanrei, um equipamento que aumenta a capacidade destrutiva de seus ataques. Usar a Luva Sanrei, aumenta o ataque e dano dos ataques a distância em +2 e pode realizar um ataque adicional por rodada ao custo de 2pms (como o talento *Tiro Rápido*).

Caminho do retaliador. Escolha uma arma de ataque corpo a corpo que saiba usar. Você recebe esta arma em uma versão feita de energia espiritual combinada com sua própria energia a partir de seu símbolo quincy (obra-prima). Ela pode ser guardada diminuindo sua concentração e energia quincy com uma ação livre. Mas é necessária uma ação de movimento para criá-la.

Cada vez que você escolha este caminho novamente (após a primeira vez), a arma recebe um bônus mágico de +1. Esse bônus pode ser usado para aumentar o bônus de melhoria ou comprar poderes especiais (veja o Capítulo 8: Recompensas do IdJ). Por exemplo, um quincy de 6º nível pode ter uma katana ameaçadora +1. Sempre que você recebe este bônus, pode também mudar suas escolhas anteriores de melhoria e poderes. Após escolher este caminho pela 6º vez sua arma escolhida recebe o nome de *Tamashi wo Kiri*, a Cortadora de Alma.

Uma arma que se alimenta da energia espiritual ao redor, inclusive da armadura inimiga – ao atacar com essa arma você ignora 5 pontos de RD que o inimigo possua e todos os seus ataques consideram que o inimigo possui um ponto a menos na CA (um inimigo com CA 30 seria acertado pela Tamashi wo Kiri com um resultado 29 no ataque).

Caminho do bastião. você recebe o talento *Usar Armaduras Médias* - escolha uma armadura que saiba usar. Você recebe esta armadura em uma versão de energia espiritual a partir do seu símbolo quincy.

Essa armadura não pode ser removida ou roubada, mas pode ser absorvida por seu corpo com uma ação livre, desaparecendo totalmente. Restaurar a armadura exige uma ação de movimento.

Cada vez que você escolhe este caminho novamente (após a primeira vez), a armadura recebe um bônus mágico de +1. Este bônus pode ser usado para aumentar o bônus de melhoria ou comprar poderes especiais (veja o *Capítulo 8: Recompensas do IdJ*). Por exemplo, um quincy de 6º nível pode ter uma *haramaki fortificada* +2.

Sempre que você recebe este bônus, pode também mudar suas escolhas anteriores de melhoria e poderes. Após escolher este caminho pela 6º vez o quincy pode transfigurar em sua armadura a habilidade *Ransontengai*, uma habilidade de alto nível capaz de recuperar as feridas e condições adversas rapidamente, dizem que um quincy é capaz de lutar por horas mesmo com todos os seus ossos quebrados.

Ransontengai. ao ser ativada fornece ao quincy cura acelerada 5 e pode recuperar uma condição que o esteja afetando por rodada (*IdJ*, p. 251). Além disso recebe 25% de chance de ignorar críticos e ataques furtivos. Custa 6 PM - Duração: cena.

Faro para hollows. no 1º nível, o quincy detecta automaticamente a presença de criaturas do tipo hollow a até 9m, mas não sua direção e localização.

Símbolo quincy. todo quincy carrega consigo uma cruz, pentagrama, ou algo semelhante a este formato consigo. Seja uma pulseira, colar ou brinco, este item é o para quincy o que a zanpakutou é para o shinigami, é por meio dele que ele canaliza seus poderes, armas e equipamentos para batalha. Caso esse item seja perdido ou destruído, o quincy não poderá usar nenhuma habilidade de caminho quincy até recuperar este símbolo (a não ser que a habilidade diga o contrário).

Hirenkyaku. treinado no acúmulo de energias espirituais que rodeiam o ambiente e a natureza, quincy conseguem acumular essas energias em seus pés, aumentando sua velocidade e capacidade de esquiva durante um combate. Pode somar seu mod. de *Sabedoria na CA e Reflexos*. A cada 5 níveis soma +1 na CA e Reflexos.

Potência quincy. no 3º nível, o quincy pode usar a energia dos seus arredores e armazenar, para elevar temporariamente suas habilidades espirituais. Ao custo de 2 PM, como uma ação livre, você pode escolher um dos efeitos a seguir, com duração de cena:

Arma potencializada: sua arma espiritual, recebe um bônus de +1 no ataque e dano. Você pode gastar mais PM para aumentar o bônus recebido, até um máximo de +5.

Proteção de reishi. sua armadura espiritual recebe um bônus de +1 na CA e você recebe +1 nos testes de resistência. Você pode gastar mais PM para aumentar o bônus recebido, até um máximo de +5.

Devorador de reiatsu. no 5º nível, o quincy torna-se capaz de extrair energia de todos ao redor. Sempre que uma criatura (inimigo ou não) a até 9m é reduzida a 0 pontos de vida ou menos, o quincy recupera 2 pontos de magia. Se a criatura caída tiver ND tão baixo que você não ganharia XP por derrotá-la, você também não recupera PM.



Chegando ao 15º nível, para cada criatura caída, o quincy recupera 4 PM.

Inimigo de hollow. no 7º nível, o quincy recebe +2 em jogadas de dano e testes de perícia feitos contra hollows. Esse bônus aumenta para +4 no 13º nível, e +8 no 19º nível.

Gintou. no 8º nível, o quincy aprende uma técnica que consiste em armazenar sua reiatsu, energia espiritual em pequenos tubos prateados.

Esses tubos prateados que contém reishi condensada dentro delas, reiatsu líquido. Eles são basicamente como os kidous dos shinigamis, só que em capsulas. O quincy deve armazenar essa energia horas antes perdendo temporariamente seus PM máximo - a cada 2 PM equivale a um tubo gintou, e pode carregar consigo 1 gintou/nível de quincy. Posteriormente ele pode usar as habilidades a seguir respeitando o tempo de execução e número de gintous utilizados em cada técnica.

Existem três invocações dos gintous:

Heizen: após lançar os quatro gintous na direção do adversário, o quincy cruza os braços e recita o encantamento “Sinta a fúria da batalha e aceite esta oferenda sagrada – Heizen!”, um bloco metálico (feito de energia espiritual) de grande peso cai do céu e atinge o adversário. Ação Padrão – (quatro gintous) Área: 6m de lado. Alcance: 9m, Dano: 4d6+4, Reflexos CD 18 reduz o dano à metade.

Gritz: um símbolo de forma pentagonal envolve o alvo causando paralisia. (1 gintou, esta habilidade é uma violação de Honra leve). Vontade CD 18.

Volcore: duas linhas azuladas saem dos gintous e unem-se a alguns metros criando uma explosão. (dois gintous - esta habilidade é uma violação de honra moderada). Ataque de toque à distância - Reflexos CD 18, 2 linhas de 9m dano de 3d6+5 - o ponto de encontro das duas linhas (o ponto de explosão) causa o dobro de dano.

Resistente a hollows. no 9º nível, o quincy recebe +2 em CA e testes de resistência contra ataques e poderes de monstros. Esse bônus aumenta para +4 no 17º nível.

Matador (Letzt Stil). no 11º nível, o quincy adquire uma habilidade que é conhecida por ser uma faca de dois gumes, pois proporciona grande poder, mas por um curto período. Ele pode com uma ação livre e custo de 8 PM, aumentar os seus ataques, CA e testes de resistências em +5 e recebe 20 PV temporários.

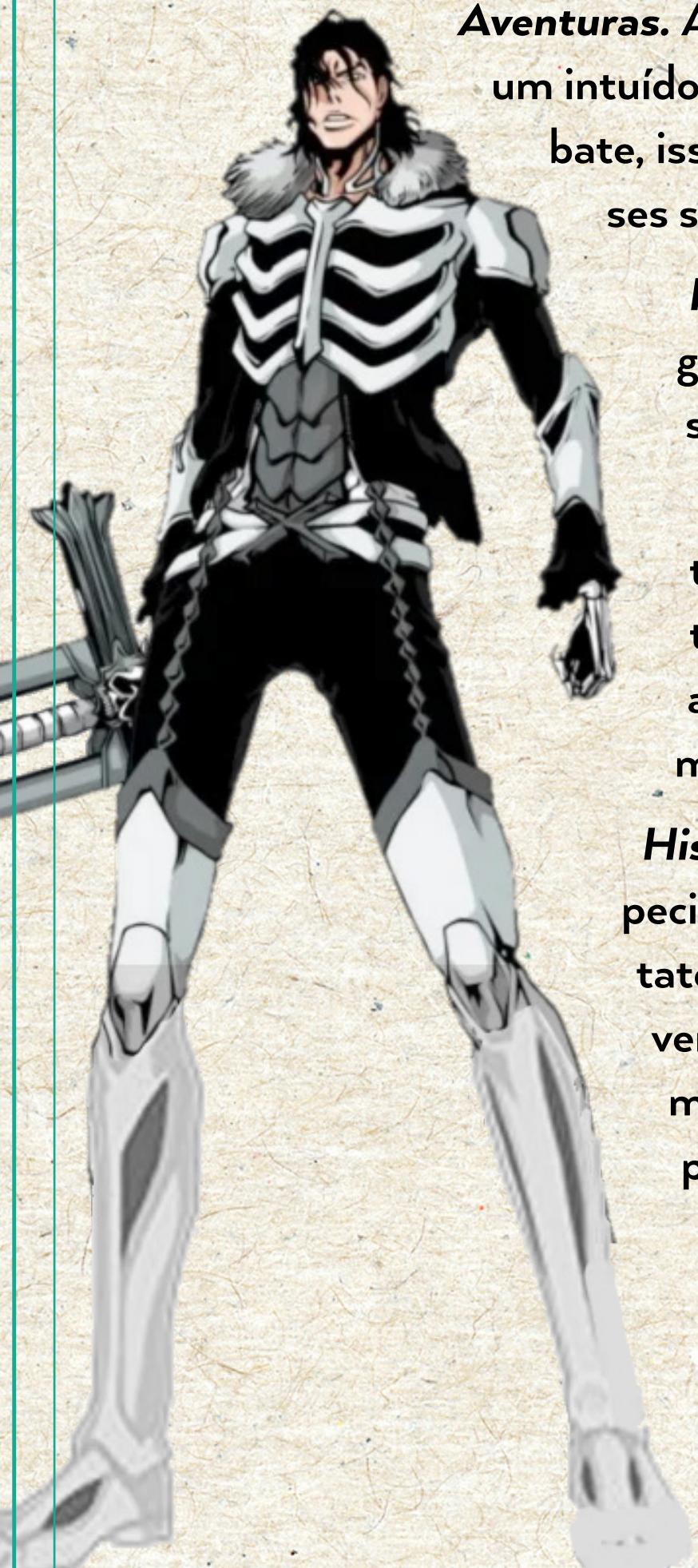
Porém perde os aprimoramentos *Luva Sanrei*, *Tamashi wo Kiri* e *Ransontengai* por uma semana, caso ainda não tenha essas habilidades, os PM gastos são recuperados apenas na proporção de 1 PM/dia. Nenhuma habilidade ou jutsu pode recuperar essa energia gasta rapidamente.

Matador supremo (Vollständig). no 20º nível, todos os acertos críticos do hollow, contra hollows têm seu multiplicador de crítico aumentado em +1. Por exemplo, uma arma que normalmente faz crítico x3 passa a fazer crítico x4. Esta habilidade ignora a imunidade a acertos críticos de qualquer monstro com ND menor que o nível do quincy. A habilidade matador (Letzt Stil) passa a fornecer os seguintes bônus: com uma ação livre e custo de 10 PM, aumentar os seus ataques, CA e testes de resistências em +8 e recebe 30 PV temporários – e não perde nenhuma das habilidades adquiridas do caminho quincy (porém a recuperação de Pontos de Magia continua a mesma).



Fullbringer

Fullbringers são manipuladores de almas, do imaterial, seja por experiência própria ou por seus antepassados que tiveram alguma interação com os espíritos malignos, os hollows. Esse contato pode deixar resquícios de energia na alma, o que eventualmente traz à tona poderes variados entre seus portadores que passam a ver e interagir com espíritos e almas errantes.



Aventuras. A busca pela derrocada dos hollows sempre tem um intuído maior ou até mesmo formas diferentes de combate, isso faz com que fullbringers saiam em busca desses seres por toda a ilha.

Honra. Devido a origem de seus poderes fullbringers não são muito bem vistos ou bem-vindos entre sentai (mesmo aqueles formado por shinigamis).

Religião. Nenhum seguidor dos dogmas fullbring tem algum apreço por alguma religião, mas respeita todas como iguais. A honra vinda do Deus Dragão, o aprendizado trazido pela família celestial ou até mesmo a ligação com os espíritos vindo do Bushintau.

Histórico. Fullbringers não nascem com poderes especiais, eles são adquiridos quando tem algum contato com eles. A grande maioria deles são sobreviventes de algum ataque hollow. Isso faz com que a marca desses seres do submundo fique para sempre.

Raças. Seres com ligações espirituais mais fortes acabam seguindo as diretrizes do fullbringer. Geralmente raças com mais apreço pela natureza acabam tendo um contato com hollows, logo henges, nezumis e vanaras são mais propícios a se tornarem fullbringers.

Outras Classes. Por serem caçadores ávidos, poucos conseguem seguir ao lado deles por muito tempo, mas caso tenham algo em comum a estrada se torna menos tortuosa. Onimushas são os melhores companheiros desses combatentes junto aos shinkans pelo seu apelo ao imaterial, já samurais ou shugenjas são quase o oposto de seu modo de luta.

Características de Classe

Modificador de Honra: -1.

Pontos de Vida: um fullbringer começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: você começa com 6 pontos de magia e ganha 3 PM por nível seguinte.

Perícias treinadas: 4 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Adestrar Animais (Car), Atletismo (For), Cavalar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Enganação (Car), Identificar Magia (Int), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab), Sobrevivência (Sab).

Talentos Iniciais: Ataque Desarmado Aprimorado, Usar Armaduras Leves, Usar Armas Simples, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Aprendiz fullBring, bringerlight (evasão)
2º	+2	Conhecimento de jutsus, raio espiritual (1d4)
3º	+3	Transferência de poder 1
4º	+4	Bringerlight +1, discípulo fullbring
5º	+5	Conhecimento de jutsus, raio espiritual (1d6)
6º	+6	Meditação
7º	+7	Iniciado fullbring
8º	+8	Bringerlight (Evasão Aprimorada), conhecimento de jutsus
9º	+9	Raio espiritual (1d8)
10º	+10	Adepto fullbring, transferência de poder 2
11º	+11	Conhecimento de jutsus, meditação
12º	+12	Bringerlight +2
13º	+13	Raio espiritual (1d10 – 30m)
14º	+14	Conhecimento de jutsus
15º	+15	Meditação, mestre fullbring
16º	+16	Bringerlight +3
17º	+17	Conhecimento de jutsus, raio espiritual (1d12)
18º	+18	
19º	+19	Transferência de poder 3 (técnica proibida)
20º	+20	Bringerlight +4, conhecimento de jutsus, centelha fullbringer

Habilidades de Classe

Aprendiz fullbring: o fullbringer é um manipulador de espíritos, aproveita-se da sua capacidade de enxergar e interagir com os espíritos a fim de melhorar suas capacidades físicas e mentais, porém a sua manipulação exige um catalisador, algo que concentre as almas e as transforme no que precisa. Esse item geralmente é um item comum, mas de extremo apego ao seu portador. Se o fullbringer perder ou tiver seu item catalisador destruído, suas habilidades ainda funcionam normalmente, porém todo jutsu executado é considerado um grau acima para gastos de PM (um jutsu básico passa a custar 3 PM, por exemplo).



O fullbringer pode substituir o item com uma semana de manipulação de almas afim de reconstituir o item e o custo de 1 PM/nível que ficam “presos” ao item, ao final de um mês com o item reconstituído, o fullbringer pode realizar um teste de Identificar Magia CD 15+PM do item, sendo bem-sucedido os PM serão recuperados, mas em caso de falha os PM são perdidos permanentemente. Você recebe um talento Abrir Chakra (para braços, pernas ou tronco), uma vez feita a escolha não poderá ser alterada e pode escolher um jutsu de acordo com o talento. O fullbringer passa a incorporar e executar jutsus através de seu fullbring. Além disso, você pode aprender qualquer jutsu com “espírito” ou “espiritual” no nome, desde que possa executar jutsus de mesmo grau, não importando quais chakras tenha aberto (veja mais no Capítulo 4: Jutsus no IdJ). Aprender e executar esses jutsus não resulta em violação de honra.

Bringerlight: Através da manipulação de almas ao seu redor, o fullbringer consegue alterar as vibrações e ondulações espirituais ao seu redor. Você recebe a habilidade evasão a partir do 2º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade. Você não sofrerá nenhum dano se for bem-sucedido, mesmo assim ainda sofre dano normal se falhar no teste de Reflexos. A partir do 8º nível, quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, você não sofre dano algum se for bem-sucedido, e apenas metade do dano se falhar. Além disso no 4º, 12º, 16º e 20º nível você recebe +1 em CA e testes de Reflexos.

Conhecimento de jutsus: o fullbringer nunca deixa de aprender novas técnicas. No 2º nível, você aprende dois novos jutsus de grau básico de qualquer chacra que possa executar. No 5º nível, e a cada três níveis seguintes, aprende dois novos jutsus de qualquer grau e chacra que possa executar.

Raio espiritual: o fullbringer pode com uma ação padrão, disparar um raio de energia a até 9m contra uma criatura. Você deve fazer um ataque de toque à distância, se acertar causa 1d4 pontos de dano de energia escolhida (luz ou trevas). No 5º nível, e a cada quatro níveis seguintes, o dano aumenta conforme a tabela. No 13º nível, o raio ganha alcance de 30m.

Esta habilidade conta como canalizar energia para propósitos de talentos e outras habilidades. Usar o raio espiritual fora de situações de perigo custa 1 PM.

Transferência de poder: no 3º nível, você pode transferir os PM para um alvo escolhido, basta tocar o alvo e ele receberá a quantidade de PM escolhidos, sem exceder o limite de PM do alvo e nunca pode ceder mais que o seu nível. A duração dos PM será de uma cena e não serão retornados mesmo que não sejam usados. No 10º nível você aprende e pode executar o jutsu *emprestar jutsu* incluindo seus aprimoramentos. No 19º nível você pode forçar outro alvo a transferir suas habilidades para você. Com uma ação completa e custo de 10 PM você realiza um ataque de toque no alvo, caso acerte você pode adquirir uma ou mais habilidades de acordo com a tabela abaixo, caso utilize essa técnica novamente você perde a habilidade adquirida anteriormente a não ser que a descrição diga o contrário. Além disso, o alvo deve fazer um teste de Vontade (CD 10+1 a cada dois níveis do fullbringer + mod. de Car), em caso de falha a habilidade é perdida de forma permanente.

Resultado no Dado	Efeito
1	Recebe 2 pontos de habilidades do alvo de forma aleatória.
2	Recebe 10 PM do alvo (que podem exceder o máximo).
3	Recebe 30 PV do alvo (que podem exceder o máximo).
4	Recebe 1 ponto de habilidade do alvo de forma aleatória.
5	Recebe 1d4 jutsu de qualquer grau que o alvo conheça
6	Recebe uma habilidade de classe ou uma habilidade da criatura (de acordo com o mestre).

Usar essa habilidade é uma violação de honra extrema, porém não é incomum que fullbringers antigos treinem jovens para depois usurpar suas habilidades.

Discípulo fullbring: no 3º nível, o fullbringer se estabelece no caminho de manipulação de espíritos. Você pode aprender e executar jutsus de grau mediano do chacra aberto com a habilidade *aprendiz fullbring*. Além disso, soma novamente seu bônus de habilidade de chacra aberto a seu total de pontos de magia.

Meditação: ao chegar no 7º nível, o fullbringer pode meditar para recuperar energia, curar-se de ferimentos e purificar seu corpo. Para cada 2 horas de meditação, ele recupera 2 PV e 1 PM por nível de personagem. Ele também recebe um bônus de +5 em seu próximo teste de Fortitude contra venenos ou doenças que já o estejam afetando.

O fullbringer pode ver e ouvir normalmente durante o transe, mas não pode falar ou mover-se. Se sofrer qualquer distração, deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade CD 20 para evitar que o transe seja interrompido e os benefícios perdidos. O tempo de meditação é reduzido no 15º nível para 1 hora.

Iniciado fullbring: a partir do 6º nível, o fullbringer é um iniciado. Você pode aprender e executar jutsus de grau avançado do chacra aberto com a habilidade *aprendiz fullbring*. Além disso, soma novamente seu bônus de habilidade de chacra aberto a seu total de pontos de magia.

Adepto fullbring: no 10º nível, o fullbringer eleva seu controle espiritual a níveis sublimes. Você pode aprender e executar jutsus de grau sublime do chacra aberto com a habilidade *aprendiz fullbring*. Além disso, soma novamente seu bônus de habilidade de chacra aberto a seu total de pontos de magia.

Mestre Fullbring: ao chegar no 15º nível, o fullbringer é uma lenda, atingindo a maestria da manipulação dos espíritos. Você pode aprender e executar jutsus de grau lendário do chacra aberto com a habilidade *aprendiz fullbring*. Além disso, soma novamente seu bônus de habilidade de chacra aberto a seu total de pontos de magia.

Centelha fullbringer: quando atinge o 20º nível é possível chegar a quase uma perfeição divina. Agora o fullbringer pode conjurar o jutsu *perfeição do dragão*, mas não pode usar nenhum aprimoramento desse jutsu.



Tipo de Criatura e Modelos Raciais

Hollow

Espíritos que por muitas vezes não encontraram paz, ou não conseguiram chegar em Sora, aos poucos tem sua alma remodelada e transformada em um espírito que consome almas (geralmente humanas), suas características principais são um buraco no peito (por isso o nome hollow) e uma máscara de osso de formato variando que cobre todo o seu rosto. Ainda existem variações de hollows devido ao nível de poder.



Características básicas

Pontos de Vida: 5 por nível.

Pontos de Magia: 2 por nível.

Bônus Base de Ataque: +1 por nível.

Perícias Treinadas: 2 + mod. de Int (mínimo 1).

Talentos Bônus: Fortitude Maior e Vontade de Ferro.

Outras características

Visão no escuro

Menos Grande: os menos são uma categoria de hollow, ele “nasce” do acúmulo de centenas de hollows que ao fundirem suas energias se transformam em uma única criatura, podendo desenvolver novas habilidades e posteriormente outras formas, uma delas é o “cero”, um disparo de energia a longa distância que explode no alvo.

Gillian: são os soldados “menos”, extremamente lentos e grandes, sua aparência é sempre de um vulto negro, como se fosse uma mortalha, com uma máscara branca de nariz longo. Todo gillian tem tamanho Enorme, deslocamento reduzido para 3m, Int 3, Sab 3. Independentemente de sua forma original (valores restaurados caso se torne um adjucha).

Ataque à Distância: CERO – toque a distância ($5d6+10 - 7 PM$) 1d4 rodadas para recarregar.

Adjuchas: após a ingestão de enormes quantidades de almas (e de muitos hollows também) um gillian pode ascender para um adjucha, um hollow que possui muito mais inteligência, astúcia e poder de combate, são considerados combatentes ferizes e ardilosos. Recebem +2 em todas as características. Podem utilizar o cero sem tempo de recarga ao custo de 3 PM, seu dano é de $7d8+12 - 5$ PM.

Vasto Lorde: criaturas de extremo poder e uma inteligência incomparável, seu poder é comparável aos 12 lordes de Sora, há dúvidas de que essas criaturas existam de fato, já que nunca houve relatos de encontro com eles, existem apenas estudos sobre seus níveis de poder. Recebem +5 em todas as características, seu cero é de $8d12 + 20 - 4$ PM.

Arrancar¹



Alguns hollows, com o tempo adquirem capacidade de luta impressionante e literalmente adquirem a capacidade de arrancar suas máscaras de ossos se tornando humanoides com um leve resquício de sua máscara hollow, em alguma parte do corpo (não mais necessariamente no rosto), o buraco que costumava ser no peito também pode “migrar” para outra parte do corpo, mas ainda é uma característica de identificação destes seres. O hollow que sobrevive a esse processo de arrancar a máscara, pode suprir parte de seu poder original, adquirindo uma espada similar a zanpakutou dos shinigamis, com poderes similares.

Ressurrección: essa habilidade retorna o arrancar a sua forma mais bestial de hollow, uma mistura de humanoide e monstro, o arrancar possui uma arma que recebe bônus mágicos equivalentes à um shinigami de mesmo nível (um arrancar com 10 níveis de monstro – possui uma arma com bônus mágico +5) ele também pode trocar esses bônus por poderes especiais, mas que só se aplicam quando a sua resurrección é liberada. Além disso para cada 1 de bônus mágico, ele recebe +1 em todas as suas características.

Gran Rey cero: Arrancars possuem um cero diferenciado, podem usar o cero convencional herdado de sua forma anterior (seja gillian, adjucha ou vastolord), ou podem utilizar o “cero do rei” como é conhecido, o dano aumenta em mais 3 o dado e custa mais 2 PM.

¹Adquirir este modelo é uma violação de honra severa.

Vaizard²

Shinigamis são devidamente preparados para enfrentar hollows, seja com treinamento no uso da espada, com artes marciais ou nos aprimoramentos de kidous, mas nada disso o prepara para cuidar da honra, e do preço do poder. Muitos acabam seduzidos por poder ou pelo prazer da matança e se afundam cada vez mais correndo o risco deles mesmo se tornarem a sua caça. Algumas vezes ao ser ferido gravemente por um hollow, as células hollow se acumulam diretamente na alma do shinigami, transformando-o aos poucos, e trazendo a sua escuridão à tona.



Esses seres são conhecidos como vaizards, pelo menos, aqueles que sobrevivem com as células hollow em seus corpos. Os vaizards são shinigamis com poderes semelhantes a hollows uma junção perigosa e mortal e por isso são descartados e caçados por outros shinigamis, existem poucos que conseguem se redimir após essa infecção e mácula na vida, e pior, na sua honra. Possuem uma máscara hollow que cobre todo o seu rosto, porém podem invocar essa máscara quando quiser, exceto por isso, não existe outra forma de detectar um vaizard.

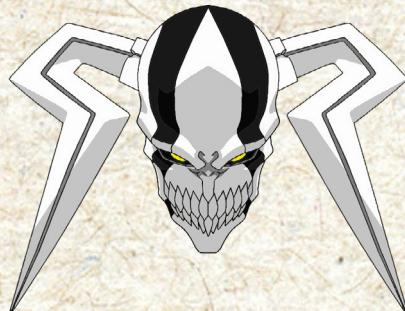
Pré-requisito: honra abaixo de 10, classe shinigami.

Condição: ao ser reduzido para 20% ou menos dos PV totais por um dano causado por um hollow, o shinigami deve ser bem-sucedido em um teste de vontade CD 25 ou irá receber o modelo vaizard (se sua honra estiver abaixo de 10).

Máscara vaizard: com uma ação livre o vaizard pode invocar uma máscara hollow que cobre seu rosto e aumenta suas características gerais em +4 como se estivesse sobre efeito do jutsu *perfeição do dragão* e 15 PV temporários. E todos os ataques e jutsus recebem mais um dado de dano. Custo de 10 PM - cena.

Cero: vaizard pode utilizar a técnica hollow que dispara um raio de energia pura contra seus inimigos, faça um ataque de toque à distância e caso bem sucedido causará 8d6 a todos os inimigos em uma linha com 18m de comprimento e 3m de largura. Custo: 6 PM.

²Adquirir este modelo é uma violação de honra extrema. Ajuste de nível: +2



Talentos

TALENTOS ELEMENTAIS

Essa lista de talentos se refere aos talentos que podem ser escolhidos por shinigamis com zanpakutous da linhagem elemental, logo o primeiro requisito é ser da classe shinigami, e receber a habilidade despertar zanpakutou para implementar novas habilidade na mesma.

Alcance dos Elementos

Você não precisa encostar nos seus inimigos para que eles caiam, basta que a força dos elementos os traga para a derrota.

Benefício: o alcance de sua arma na forma shikai (ou bankai) é aumentado em 1,5m.

Aumento Elemental

Você aprende a controlar o elemento de sua zanpakutou, potencializando seus poderes.

Benefício: você recebe mais um dado de dano de bônus elemental, enquanto a zanpakutou estiver na forma shikai (recebe 2 dados de bônus na forma bankai).

Ex: uma arma *flamejante +4* tem o dado de chamas d8, com este talento aumenta para d10.

Aura Elemental

Você controla o seu elemento, criando uma aura defensiva ao seu redor.

Benefício: você recebe RD 5 (shikai) / RD 10 (bankai), a RD é apenas para o elemento escolhido e é necessário uma ação livre para ativar o efeito de RD.

Custo: 2 PM. **Duração:** cena.



Aura Elemental Aprimorada³

Pré-requisito: Aura Elemental, bankai.

Você pode estender a sua aura elemental para o campo de batalha, causando diferentes efeitos aos inimigos de acordo com o elemento de sua zanpakutou.

Benefício: sua aura elemental é aumentada, além da RD concedida ao usuário, todo inimigo no raio de 4,5m a partir do usuário recebe os efeitos a seguir.

Custo: 4 PM. **Duração:** cena.

Fogo: recebe 5 pontos de dano/rodada até deixar a área.

Água: o inimigo fica enredado se falhar em um teste de Reflexos CD 22, e caso precisem se movimentar precisam passar em um teste de Reflexos ou Acrobacia CD 20 ou cairão.

Ar: qualquer ataque contra o usuário deve vencer um teste de Força CD 15 para atravessar a barreira de ar em volta do usuário, caso falhe o inimigo é empurrado até o limite da Aura.

Terra: todos os alvos escolhidos têm sua movimentação reduzida a 1,5m.

Luz: todos os aliados (incluindo você) recebem 4d6 pvs/rodada.

Trevas: aqueles que estiverem na área, recebem um redutor de -2 em todos os seus ataques e testes (o portador da zanpakutou é imune à esse efeito).

Aura Elemental Suprema

Pré-requisito: Aura Elemental Aprimorada, bankai.

Seus inimigos temem o poder de sua bankai.

Benefício: sua aura elemental tem o alcance aumenta para 9m de raio a partir de você e apenas os alvos selecionados são afetados pelos efeitos.

Elemento Aprimorado

Seu elemento é muito poderoso ao seu controle.

Benefício: o dano dos elementos de sua arma é aumentado em 50%, (apenas o dado de poderes elementais não o dano da arma).

Custo: 1 PM.

Elemento Supremo

O controle do elemento de sua zanpakutou é espetacular.

Benefício: o dano do elemento de sua zanpakutou é sempre o máximo (6 caso seja um d6, 8 caso seja um d8 e etc).

Custo: 2 PM.



Explosão Elemental

Ao seu comando, seu elemento gera uma capacidade destrutiva maior do que a normal.

Benefício: ao ativar esse talento, sua arma ganha a capacidade de explosão ao gerar um ataque crítico, adicionando 2d10 de dano do elemento escolhido.

Custo: 2 PM. **Duração:** cena.

Movimentação dos Elementos

Você é capaz de manipular os elementos para melhorar e aprimorar seu deslocamento.

Benefício: você molda seu elemento para alterar seu deslocamento, asas de fogo ou gelo, são apenas alguns dos exemplos. Pode alterar sua movimentação padrão para voo, escalada ou natação igual a metade do seu deslocamento atual.

Custo: 3 PM. **Duração:** cena.

³O talento *Aura Elemental Aprimorada* deixa de funcionar caso a *bankai* seja cancelada ou anulada pelo próprio usuário.



TALENTOS FULLBRINGER

Um fullbringer pode escolher os talentos: *Espíritos das Coisas*, *Espírito dos Animais*, *Segredos de Família*, *Solidez Espiritual*, *Ver o Invisível* e *Ver a Verdade como se fosse um devoto do Bushintau*, além dos talentos abaixo:

Especialista Bringerlight

Você é capaz de manipular o ar abaixo dos seus pés.

Benefício: Você é capaz de manipular o ar embaixo dos pés, recebendo deslocamento no ar igual a metade do deslocamento.

Custo: 1 PM. **Duração:** rodada.

Fullbring Aprimorado

O uso constante do seu fullbring fez com que ele se aperfeiçoasse.

Pré-requisito: fullbringer 5º nível, Dominar Jutsu.

Benefício: você diminui o custo do jutsu escolhido pelo talento Dominar Jutsu em -2, porém sempre deve incluir aprimoramentos para um custo final mínimo 1 PM. O jutsu escolhido deve ser do chacra fullbring.

Manipulador Fullbring

A manipulação de energia de um fullbringer permite melhorar a capacidade física por completo.

Pré-requisitos: fullbringer 10º nível, ter no mínimo dois chakras básicos abertos.

Benefício: você pode escolher um jutsu de grau igual ao seu chacra fullbring, de outro chacra que não seja o escolhido pela habilidade aprendiz fullbring, exemplo: caso tenha escolhido o chacra dos braços pela habilidade fullbring, com esse talento você poderia escolher qualquer jutsu sublime das pernas ou torso. Esse talento só pode ser escolhido uma vez.

Raio Longínquo

Você é capaz de estender a distância de seu raio espiritual.

Pré-requisito: fullbringer, raio espiritual.

Benefício: seu alcance com a habilidade raio espiritual é aumenta para 18m. A partir do 13º nível aumenta para 60m.

Raio Espiritual Superior

Você manipula e molda a energia do raio espiritual de maneira superior a outros.

Pré-requisito: fullbringer 5º nível.

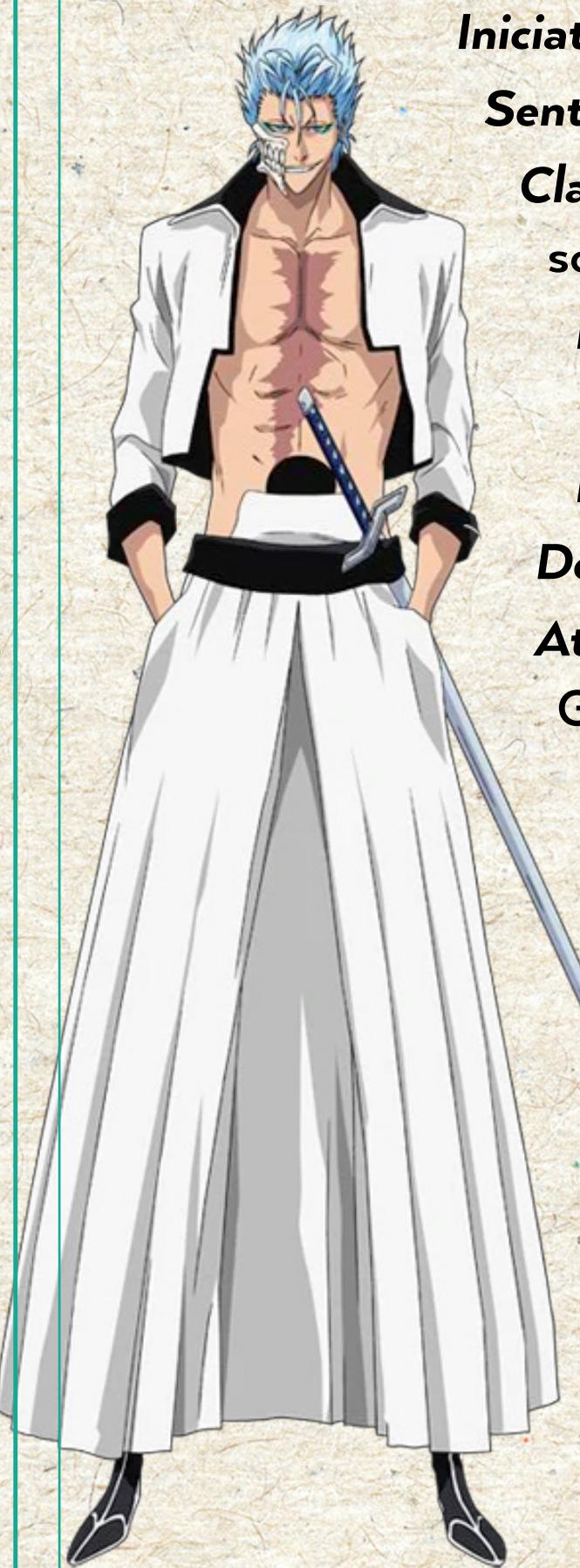
Benefício: acrescenta 1 dado de dano da habilidade raio espiritual, pode acrescentar mais dados de dano, porém para cada dado de dano extra além do primeiro o custo em PM duplicam (1 PM para +1 dado, 2 PM para +2 dados, 4 PM + 3 dados ...).

Custo: 1 PM.

Apêndice - Fichas e NPCs

Grimmjow Jaegerjaquez - ND 17

Hollow (arrancar) 15, Médio, Desonrado



Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 32 (+7 nível, +4 Des, +7 natural, +4 somido).

Pontos de Vida: 150.

Pontos de Magia: 48.

Resistências: Fort +12, Ref +12, Von +10.

Deslocamento: 12m.

Ataques: **Corpo a Corpo:** Zanpakutou +25 (1d10+9, 19 x2)
Garra +20 (1d6+4, 20)

Cero: Toque a distância +19 5d8+6 - 3 PM.

Gran Rey Cero: Toque à Distância +20 (8d8+6) - 5 PM.

Talentos: Ataque Poderoso, Ataque Duplo, Duro de Matar, Separar Aprimorado.

Perícias: Intimidação+26.

Habilidades: For 18, Des 18, Con 16, Int 12, Sab 13, Car 13, Hon 8

Somido: Soma a sabedoria na CA e Reflexos e +1 a cada 5 níveis de Hollow.

Ressurrección

Classe de Armadura: 38.

Ponto de Vida: 195.

Habilidades: For 24, Des 24, Con 22, Int 18, Sab 19, Car 19, Hon 8.

Ataques:

Garras +24/+24 (1d8+8, 18 x3) +1d3 de dano de Con.

Garras da Pantera: dispara projéteis similares às garras de uma pantera, pode disparar projéteis igual ao seu mod. de Destreza cada um causa 2d4+2 de dano - 2 PM/projétil. Pode disparar em vários alvos a até 18m.

Desgarron: Com uma ação de movimento Grimmjow aumenta o alcance de seus ataques com garras, ganha um aspecto azulado e permite usar o jutsu golpe pesado e pancada poderosa em qualquer alvo a até 9m. 3 PM/cena.

Jutsu: Golpe pesado, golpe voador, pancada poderosa.

Kuchiki Byakuya



Raça: ryuujin.

Classe e Nível: shinigami 16.

Medida de Honra: digníssimo.

Tamanho: médio.

Deslocamento: 9m.

Habilidades: For 19 Des 14 Con 14 Int 12 Sab 16 Car 13 Hon 23.

CA: 26 (10 + 8 nível + 2 Des + 6 Shunpo)

BBA: 16.

Resistências: Fort +14 Refl +12 Vont +15

PV: 127.

PM: 66 (Limite 25)

Ataques: Corpo a Corpo: Senbozakura+29
(1d10+13, 17 x2)

Shikai: “chire” (comando de liberação de shikai) Senbonzakura +23/+23/+23 (1d10+7, 14 x2) -3 PM.

A tática mais comum ao ser liberada a sua shikai é ativar o jutsu *velocidade sobrenatural* mudando os bônus para +25/+25/+25/+25 CA28 e Reflexos+14.

Bankai: “Senbonzakura Kageyoshi” Senbonzakura+26/+26/+26 (1d10+10, 13 x3). 7 PM.

A tática mais usada é a liberação de bankai juntamente com o jutsu arma dos cinco ventos (17 PM custo total). Com *velocidade sobrenatural* +28/+28/+28/+28 (1d10+10, 13 x3) +1d10 alcance de 30m.

Shuukei – Hakuteikein: Ataque final de Byakuya, que concentra todo o poder e velocidade de sua bankai em um golpe com as duas mãos segurando sua katana. Geralmente é utilizado em conjunto com o jutsu golpe múltiplo. Senbonzakura+24 (1d10+14, 13 x3).

Na forma de shikai e bankai pode usar ataque duplo para mais um ataque pelo custo de 2 PM.

Em todas as formas pode utilizar o jutsu arma ameaçadora aumentando a margem de crítico em +2. Custo: 3 PM.

Perícias: Conhecimento (Nobreza) +20, Diplomacia +24, Iniciativa +21, Intimidação +20, Percepção +22.

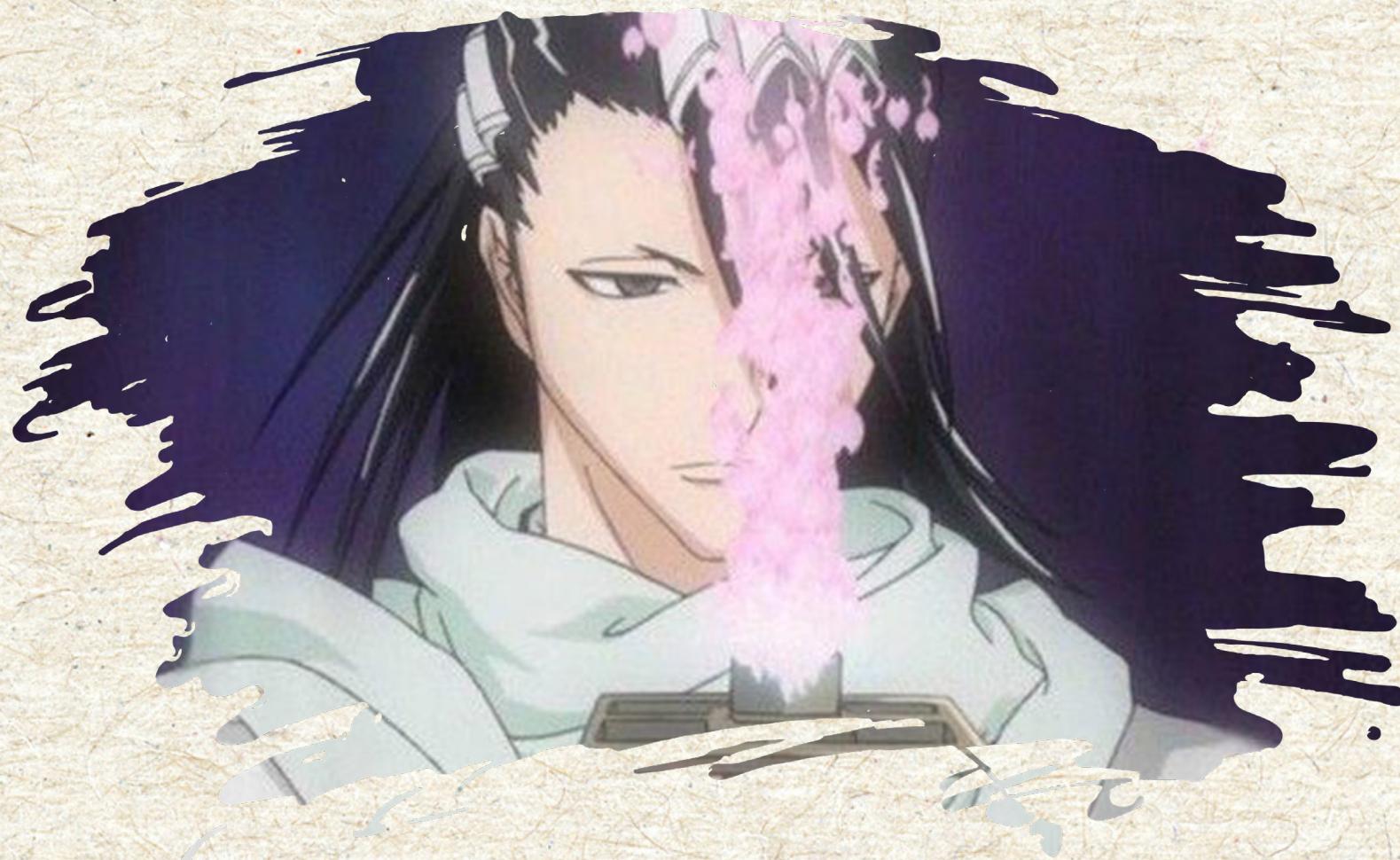
Habilidades de classe: devoto do Bushintau, zanpakutou +7, Solidez Espiritual, shunpo+3, despertar zanpakutou (Foco em Arma Aprimorado, Acerto Crítico Aprimorado, Ataque Duplo, Especialização com Arma, Golpe com Duas Mãos), kidou aprimorado (-1 PM), poder concedido (Armadura Honrada, Respeito de Lin-Wu, Terror de Lin-Wu), purificador de hollows.

Habilidades de raça: +4 Sabedoria, +2 Força, +2 Honra, -2 Destreza. Digno: +4 em testes de Diplomacia. Honra Superior: +1 na CA e +1 nas jogadas de ataque e dano contra adversários com valor de Honra inferior ao seu. Resistência Celestial 5 (Fogo, Frio e Vento). Sorte Ancestral: +2 em todos os testes de resistência, Visão no Escuro.

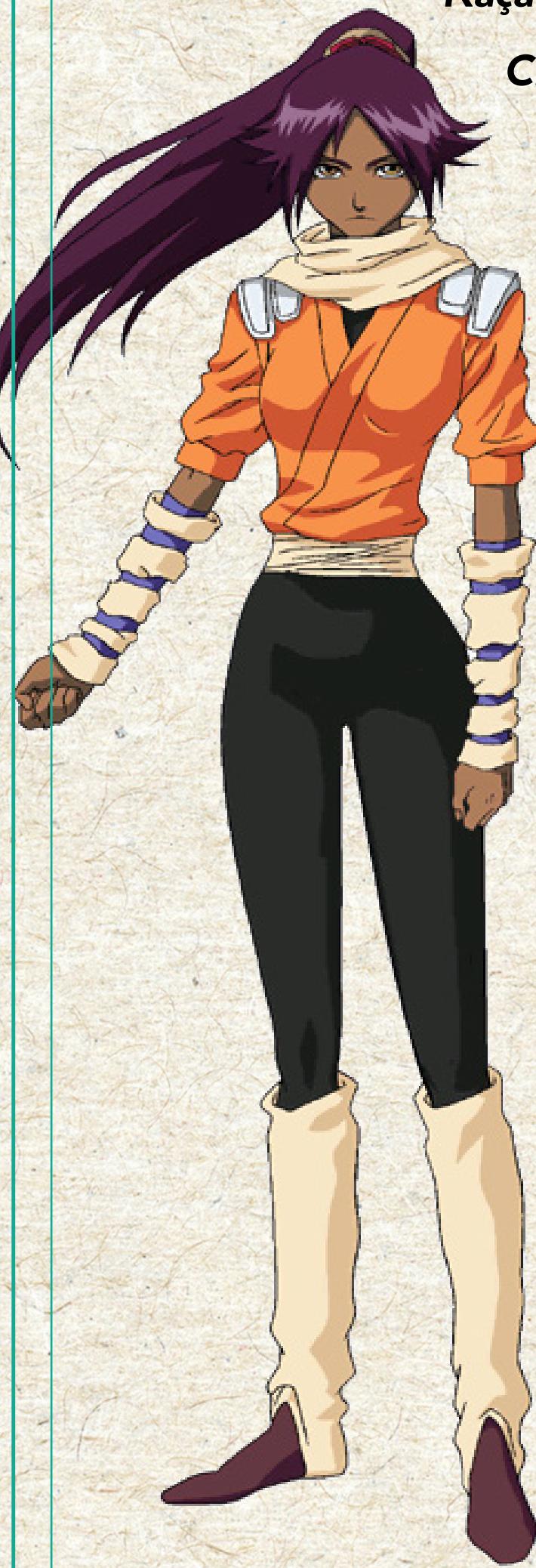
Talentos: Devoto de Lin-Wu, Chacra das Pernas, Chacra dos Braços, Foco em Arma, Chacra das Pernas Mediano, Chacra dos Braços Mediano, Ataque Poderoso, Chacra dos Braços Avançado, Poder Mágico, Duro de Matar, Chacra dos Braços Sublime, Conhecimento de Jutsus, Usar Armaduras Leves e Médias, Usar Armas Simples e Marciais, Fortitude Maior, Vontade de Ferro.

Jutsu: Básicos: Golpe do Vento Distante. Sopro da Montanha. Medianos: Arma Ameaçadora, Velocidade Sobrenatural. Avançado: Contra-ataque relâmpago, Golpe Múltiplo, Cólera de Lin-Wu. Sublime: Arma dos cinco Ventos.

Equipamento: Senbonzakura (katana veloz e ameaçadora +7).



Yoruichi Shihōin



Raça: humano.

Classe e Nível: shinigami 10 / ninja 3.

Medida de Honra: honesta.

Tamanho: médio.

Deslocamento: 15m.

**Habilidades For 14 Des 20 Con 14 Int 12 Sab 16
Car 25 Hon 11**

CA: 32 (10 + 6 nível + 5 Des + 5 Shunpo + 1 Esquiva Engenhosa, +1 Esquiva, +4 Robe)

BBA: 12.

Resistências: Fort +10 Refl +19 Vont +11

PV: 81.

PM: 50 (Limite 13).

Ataques: desarmado +17 (1d6+7x2).

Perícias: Acrobacia +10, Adestrar Animais +23, Diplomacia +23, Furtividade +10, Iniciativa +21, Intimidação +23, Percepção +19.

Habilidades de classe: dano desarmado (1d6), despertar zanpakutou x3, esquiva engenhosa, evasão, hierarquia do clã, kidou aprimorado, passo do ninja, (+5/+3), sentir armadilhas +1, shupo +2, truques ninjas, zanpakutou +5.

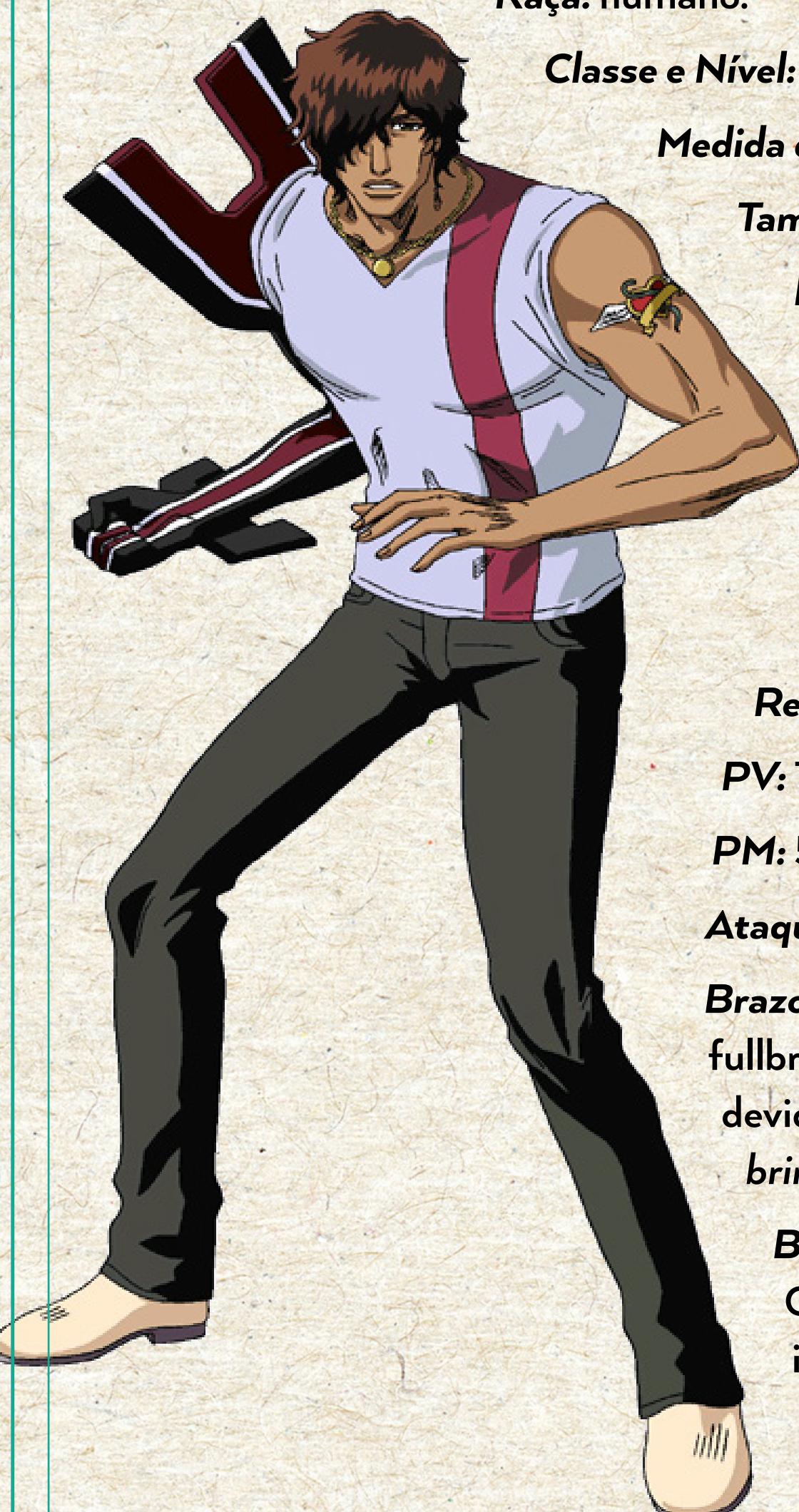
Habilidades de raça: +2 em duas habilidades à escolha do jogador. Duas perícias treinadas extras. Estas perícias não precisam ser escolhidas entre suas perícias de classe (no entanto, tornar-se treinado em uma perícia de outra classe é uma violação de honra leve). Dois talentos extras. O personagem ainda precisa preencher os pré-requisitos do talento.

Talentos: Acuidade com Arma, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Preciso, Corrida, Devoto do Bushintau, Desviar Objetos, Esquiva, Especialização em Combate, Foco em Arma (ataque desarmado), Fortitude Maior, Mobilidade, Poder Concedido (Espírito dos Animais), Poder Mágico, Solidez Espiritual, Usar Armaduras Leves e Médias, Usar Armas Simples e Marciais, Vontade de Ferro.

Jutsus: Básico: bomba de fumaça, corrida ninja, estrepes invisíveis, hipnotismo ninja, passos leves, pernas de gafanhoto, rajada de disparos, truque do gato. Mediano: escalada ninja, falsificação, invisibilidade ninja, truque das cópias, truque do tronco. Avançado: dominar o clima, golpe desonrado, toque da morte, kata do grou, terror ninja.

Equipamento: Zanpakutou+5 (Bankai – 7 PM elemental trovejante), Robe Onmitsukidō – CA+3, acrobática, sombria (vestimenta comum encantada pela ordem Onmitsukidō, não conta como armadura).

Yasutora Sado



Raça: humano.

Classe e Nível: fullbringer 10.

Medida de Honra: honesto.

Tamanho: médio.

Deslocamento: 9m.

Habilidades: For 16 Des 12 Con 22 Int 12 Sab 16 Car 10 Hon 12

CA 22 (10 + 5 nível + 1 Des + 2 Casca Grossa + 1 Bringerlight)

BBA: 10

Resistências: Fort +10 Refl +9 Vont +8

PV: 122.

PM: 57 (Limite 16).

Ataques: desarmado +13 (1d6+3x2)

Brazo Derecha de Gigante: CA+4, 2 PM (o fullbring básico de Sado com custo reduzido devido aos talentos Dominar Jutsu e Fullbring Aprimorado).

Brazo Izquierda del Diablo: la Muerte: O fullbring de ataque de Sado onde ele invoca o Jutsu Golpe desintegrador.

Perícias: Atletismo +16, Acrobacia +14, Conhecimento (religião) +14, Iniciativa +14, Intuição +14, Percepção +14, Sobrevivência +14.

Habilidades de Classe: Adepto fullbring, aprendiz fullbring (Torso), bringerlight +1 (evasão aprimorada), discípulo fullbring, iniciado fullbring, meditação, raio espiritual (1d8), transferência.

Habilidades de raça: +2 em duas habilidades à escolha do jogador. Duas perícias treinadas extras. Estas perícias não precisam ser escolhidas entre suas perícias de classe (no entanto, tornar-se treinado em uma perícia de outra classe é uma violação de honra leve). Dois talentos extras. O personagem ainda precisa preencher os pré-requisitos do talento.

Talentos: Abrir Chakra (Braços), Agarrar Aprimorado, Ataque a esarmado Aprimorado, Casca Grossa, Conhecimento de Jutsus x3, Dominar Jutsu (Casco da Tartaruga), Duro de Matar, Fullbring Aprimorado (Casco da Tartaruga), Manipulador Fullbring (Golpe Desintegrador), Raio Espiritual Superior, Reflexos Rápidos, Usar Armaduras Leves, Usar Armas Simples, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Jutsu: Básico: casco da tartaruga, Contemplação, golpe pesado, mandala elemental. Mediano: escamas da carpa, físico do dragão. Avançado: carapaça do besouro, mandala da anulação. **Sublime:** golpe desintegrador.

Equipamento: Nenhum.



Kurosaki Ichigo



Raça: humano.

Classe e Nível: shinigami 10 (ND 12 - Vaizard)

Medida de Honra: desonrado.

Tamanho: médio.

Deslocamento: 9m.

Habilidades: For 16 Des 17 Con 18 Int 10 Sab 12 Car 11 Hon 6

CA: 25 (10 + 5 nível + 3 Des + 4 Con + 3 Shunpo)

BBA: 10.

Resistências Fort +11 Refl +8 Vont +8

PV: 105.

PM: 39 (Limite 17).

Ataques:

Corpo a Corpo: Zangetsu (*shikai soturna*) +17 / 1d10+3, 17 (+2d6 de dano de trevas contra animais, humanoides e tenshi) ou Zangetsu (*bankai soturna*) +18 / 1d10+3, 17 (+3d8 de dano de trevas contra animais, humanoides e tenshi). ataque desarmado +14 (1d4+3, 20).

Bankai +18 (1d10+3, 17) +3d8 de dano de trevas.

Pela falta de treinamento Ichigo não possui uma zanpakutou na forma de Asaschi, apenas shikai – apenas é envolta em faixas para suprimir o gasto em PM.

Forma vaizard

Suas características mudam para:

Habilidades For 20, Des 21, Con 22, Int 14, Sab 16, Car 15. CA 31 PV 140.

Perícias: Acrobacia +16, Enganação +13 Intimidação +13, Iniciativa +16, Percepção +14, Sobrevivência +14.

Habilidades de classe: devoto do Bushintau, zanpakutou +5 (shikai +5 combativa), Bankai +5 (elemental), Solidez Sspiritual, shunpo +2, despertar zanpakutou Foco em Arma (Zangetsu), troca de estilo (bankai elemental), explosão elemental (trevas +2d10 em caso de crítico 2 PM/cena), Ver o Invisível (poder concedido).

Como Ichigo não recebeu treinamento de shinigami, a sua transformação foi forçada por uma situação desesperadora e recebeu poderes de outro shinigami, ele não recebe a habilidade de classe kidou e seus aprimoramentos.

Habilidades de raça: +2 em For e Des, +2 perícias (Sobrevivência – Enganação), 2 Talentos (Casca Grossa – Ataque Desarmado Aprimorado).

Talentos: Foco em Arma (ataque desarmado), Ataque Desarmado Aprimorado , Combater com Duas Armas (Zangetsu e ataque desarmado), Abrir Chakra (Braços), Combater com Duas Armas Aprimorado, Ataque Poderoso, Acerto Crítico Aprimorado (Zangetsu), Abrir Chakra (Torso), Trespassar, Casca Grossa , Fortitude Maior, Usar Armaduras Leves e Médias, Usar Armas Simples e Marciais, Vontade de Ferro.

Jutsus: golpe pesado, garras do tigre.

Equipamento: katana +5 (shikai: Zangetsu +3 soturna ou bankai: Zangetsu +4 soturna).

Máscara vaizard: com uma ação livre o vaizard pode invocar uma máscara hollow que cobre seu rosto e aumenta suas características gerais em +4 como se estivesse sobre efeito do jutsu perfeição do dragão, recebe 15 PV temporários. Todos os ataques e jutsus recebem +1d de dano. Custo 2PM/rodada.

Cero: o vaizard pode utilizar a técnica hollow que dispara um raio de energia pura, contra seus inimigos, faça um ataque de toque à distância, se acertar causa $5d6 +1/2$ nível a todos os inimigos em uma linha com 18m de comprimento e 3m de largura – 4 PM.



Revista DRAGÃO DE JADE

Confira todas
as edições

REGRAS PARA
MOREAU EM
T20

Ano 1 Vol. 2

Baixe de Graça
CLICANDO AQUI





EXPLICANDO ARTIGO

Para te ajudar
com o lore do
cenário

Clique aqui
para conferir



Podcast **DRAGÃO DE JADE**

*Como,
por que e
quando...*

**Confira as playlists
do nosso podcast
no Spotify**

**Clique aqui
para ouvir**



玉龍
DRAGÃO DE JADE

PRODUÇÃO
EQUIPE DRAGÃO DE JADE