

HASHIRAI HANDBOOK



O QUE É KIMETSU NO YAIBA?

Kimetsu no Yaiba, também conhecido como Demon Slayer, é uma criação magnífica de Koyoharu Gotouge que conquistou os corações de fãs em todo o mundo. A história segue Tanjiro Kamado, um jovem que se torna um caçador de demônios após sua família ser brutalmente massacrada e sua irmã, Nezuko, ser transformada em um demônio. Com sua determinação inabalável, Tanjiro parte em uma jornada para vingar sua família e encontrar uma cura para Nezuko.

O QUE É O RPG DE MESA?

O RPG de Mesa é uma forma de entretenimento colaborativa que combina narrativa, estratégia e interpretação. Nesse universo, você se torna o protagonista de uma história épica, onde as escolhas que faz e as ações que toma moldam o desenrolar do enredo. Imagine-se como um herói em um mundo de magia, mistério e aventura, onde as possibilidades são infinitas.

O QUE É O HASHIRA HANDBOOK?

O Hashira Handbook é um projeto criado por fãs e sem fins lucrativos, que tem como objetivo trazer o universo de Kimetsu no Yaiba para o jogo de RPG de mesa Dungeons & Dragons que foi desenvolvido pela Wizards of the Coast. A Wizards of the Coast foi fundada em 1990, e embora o RPG de mesa tenha começado a ganhar forma nos anos 70 nos Estados Unidos, graças a Gary Gygax.

A nossa ideia é construir um mundo de aventuras onde os jogadores possam vivenciar a emocionante jornada do mangá/anime dentro de um ambiente de RPG. Para isso, nós utilizamos as regras do sistema 5e (quinta edição) do Dungeons & Dragons, adaptando-as cuidadosamente para capturar a essência de Kimetsu no Yaiba.

O foco da nossa iniciativa é proporcionar aos fãs uma maneira interativa e criativa de explorar esse universo único. Nós trabalhamos para criar um sistema de regras que permita aos jogadores se tornarem caçadores de demônios, dominar técnicas de respiração e enfrentar desafios inspirados pelas aventuras de Tanjiro e seus companheiros. Tudo isso é feito com carinho e dedicação, visando capturar a essência e a emoção do mangá/anime em cada sessão de jogo.

O Hashira Handbook é uma celebração da paixão pelos dois mundos: o RPG de mesa e Kimetsu no Yaiba. Estamos empolgados em oferecer aos fãs uma maneira única de mergulhar nesse universo fantástico e criar suas próprias histórias heróicas no estilo do RPG de mesa Dungeons & Dragons.

DISCORD OFICIAL

Este é o espaço onde os fãs de Kimetsu no Yaiba e os entusiastas do RPG de mesa se encontram para compartilhar, discutir, receber atualizações e mergulhar em aventuras épicas. Aqui, você encontrará um ambiente acolhedor e animado, dedicado a explorar o universo do Hashira Handbook e todas as suas nuances. Junte-se a nós para conversar sobre regras, estratégias, histórias empolgantes e, é claro, as fascinantes conexões entre Kimetsu no Yaiba e o sistema 5e do Dungeons & Dragons.

Discord: [Hashira Handbook](#)

Gestor de Comunidade: João (Ruyenl)

VERSÃO DO LIVRO

Versão 1.0 de 15/11/2023

CRÉDITOS

Todos os créditos pelos elementos presentes neste projeto são devidos a seus respectivos criadores e detentores dos direitos.

Copyright: A história, personagens e universo de Kimetsu no Yaiba são criações de Koyoharu Gotōge e pela Weekly Shonen Jump. As bases do sistema de jogo foram construídas utilizando a quinta edição do sistema Dungeons & Dragons, desenvolvido pela Wizards of the Coast.

Artes: As imagens utilizadas neste projeto foram obtidas da internet, onde estavam disponíveis de forma gratuita. Os devidos créditos e reconhecimentos pertencem integralmente aos artistas responsáveis por essas criações visuais.

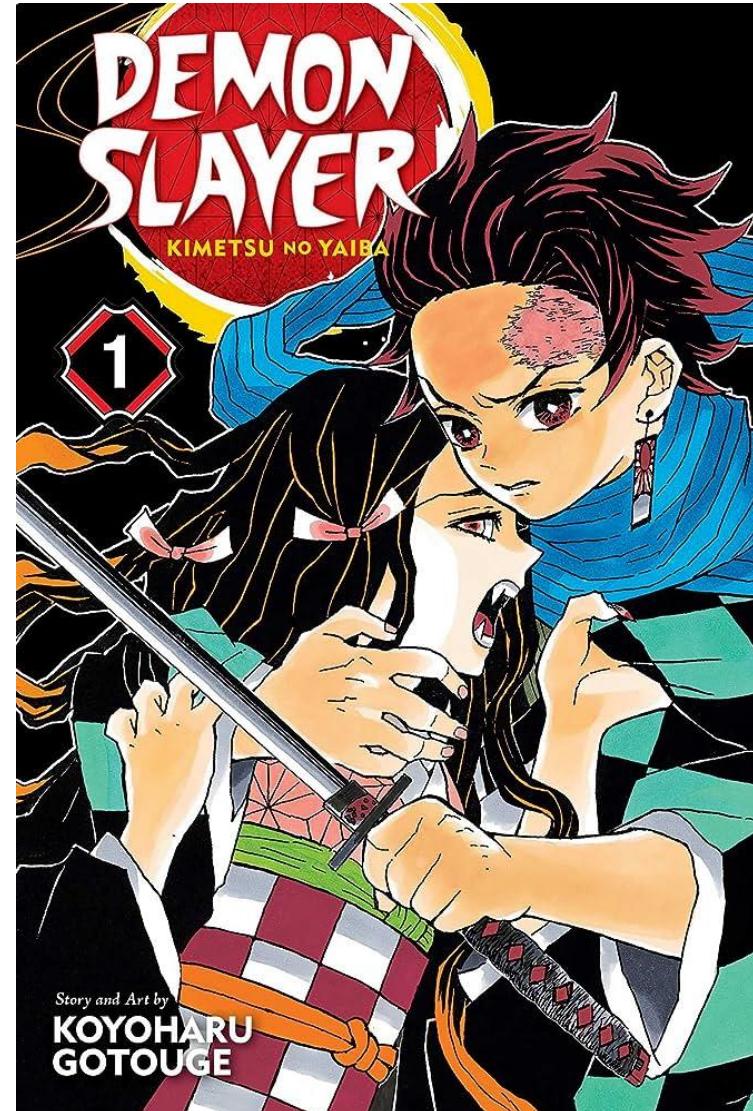
Designer: Natan

Editor: Natan

Template: Natan

Autor: Natan

Participações: João (Ruyenl), Giovanne (Zé dos Pulos) e Todos os membros do Discord.



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4	CAPÍTULO 6: COMBATE	112
→ Mundo	4	→ A Ordem de Combate	112
→ Como Jogar	5	→ Seu Turno	113
→ Pilares da Caça	6	→ Movimento e Posição	113
CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS	8	→ Ações em Combate	114
→ Além do 1º Nível	12	→ Realizando um Ataque	115
CAPÍTULO 2: RACAS	14	→ Cobertura	117
→ Traços Raciais	14	→ Dano e Cura	117
→ Pontos de Vida Base	14	→ Desmembramento	119
→ Humano	15	CAPÍTULO 7: CONDIÇÕES	121
→ Especial	16	→ Exaustão	122
→ Marechi	17	CAPÍTULO 8: TALENTOS	124
→ Tsuyoi	18	→ Talentos Específicos	130
→ Demônio	19	CAPÍTULO 9: UTILIZANDO HABILIDADES	133
CAPÍTULO 3: CLASSES	22	→ Valores e Modificadores de Habilidade	133
→ Classes de Respirações	22	→ Vantagem e Desvantagem	133
→ Habilidades e Energia	23	→ Bônus de Proficiência	134
→ Respiração da Água	24	→ Testes de Habilidade	134
→ Respiração da Flor	28	→ Usando cada Habilidade	136
→ Respiração da Serpente	30	→ Testes de Resistência	139
→ Respiração da Besta	32	CAPÍTULO 10: KEKKIJUTSU E RESPIRAÇÕES	141
→ Respiração das Chamas	36	→ Kekkijutsu	141
→ Respiração do Amor	39	→ Técnicas de Respiração	142
→ Respiração do Inseto	41	→ Utilizando Técnicas de Respiração e Kekkijutsu	142
→ Respiração da Lua	45	→ Alcance	142
→ Respiração da Pedra	49	→ Requisito	142
→ Respiração do Trovão	52	→ Duração	143
→ Respiração do Som	56	→ Alvos	143
→ Respiração do Vento	58	→ Áreas de Efeito	143
→ Respiração da Névoa	62	→ Testes de Resistência	143
→ Classes de Kekkijutsu	64	→ Ataque	143
→ Classificação de Kekkijutsu	64	→ Criando sua Técnica	144
→ Kekkijutsu Especial	65	→ Criando uma Técnica de Respiração	144
→ Kekkijutsu Gen	68	→ Criando um Kekkijutsu	146
→ Kekkijutsu Kamakiri	73	CAPÍTULO 11: AVENTURANDO-SE	148
→ Kekkijutsu Oiran	76	→ Tempo	148
→ Kekkijutsu Sozo	79	→ Movimento	148
CAPÍTULO 4: ANTECEDENTES	82	→ Deslocamento	148
→ Detalhes do Personagem	82	→ Ritmo de Viagem	149
→ Tendência	83	→ Atividades Durante Viagem	150
→ Antecedentes	84	→ O Ambiente	150
→ Artista	85	→ Luz do Sol	152
→ Brigão	86	→ Interação Social	152
→ Costureiro	87	→ Descanso	153
→ Cozinheiro	88	→ Entre Aventuras	153
→ Estudioso	89	→ Recebendo uma Missão	154
→ Ferreiro	90	CAPÍTULO 12: CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS	156
→ Ladrão	91	→ Nichirin	156
→ Médico	92	→ Hashira	156
→ Ninja	93	→ Marca do Caçador de Demônios	157
→ Órfão	94	→ Mundo Transparente	157
→ Policial	95	→ Descendentes do Sol	158
→ Religioso	96	→ Kekkijutsu do Sol	158
→ Selvagem	97	→ Hinokami Kagura	160
CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTO	99	CAPÍTULO 13: LISTA DE KEKKIJUTSU	164
→ Equipamento Inicial	99	→ Kekkijutsus Ácido	165
→ Defesas	100	→ Kekkijutsu Elétrico	170
→ Armas	101	→ Kekkijutsu Fogo	176
→ Armas de Fogo	103	→ Kekkijutsu Frio	182
→ Equipamento de Aventura	104	→ Kekkijutsu Necrótico	190
→ Ferramentas	106	→ Kekkijutsu Trovejante	196
→ Modificando Equipamentos	107	→ Kekkijutsu Veneno	202
→ Despesas	110	→ Kekkijutsu Vento	208

INTRODUÇÃO



Bem-vindo à emocionante realidade do RPG de mesa! Aqui, adentramos ao universo de HashiraHandbook, um sistema cuidadosamente elaborado com inspiração no renomado anime Demon Slayer (Kimetsu no Yaiba). Esteja preparado para se lançar em uma jornada épica, repleta de ação e enigmas, onde você e seus companheiros se tornarão destemidos caçadores de demônios.

Dentro do HashiraHandbook, você assume a identidade de intrépidos guerreiros conhecidos como caçadores de demônios. A missão que lhe é confiada é a defesa da humanidade contra as forças malignas que assolam o mundo sobrenatural: os aterradores demônios, criaturas sedentas por sangue e poder. Nesse cenário, os participantes terão a chance de dar vida a personagens singulares, cada qual dotado de habilidades especiais e histórias marcantes.

Guiados por uma narrativa imersiva, o Mestre do Jogo conduzirá os jogadores por territórios misteriosos, cidades enigmáticas e florestas sombrias em busca de desafios emocionantes e confrontos com demônios aterradores. A colaboração e a união serão fundamentais para superar as ameaças que se avultam.

Ademais, HashiraHandbook oferece um sistema de batalha fluido e estratégico, permitindo que os jogadores empreguem suas habilidades singulares em embates emocionantes contra demônios poderosos. Contudo, a verdadeira força dos caçadores reside na tenacidade, na determinação de luta e na vontade de proteger os inocentes, erradicando as forças malignas.

Prepare-se para vivenciar uma experiência ímpar, ao mergulhar de cabeça no mundo de HashiraHandbook e desvendar os segredos ocultos do universo de Demon Slayer. Desenvolva seus personagens, enfrente desafios inimagináveis e inscreva sua própria saga nesse empolgante RPG de mesa. A aventura aguarda e o destino do mundo está em suas mãos.

MUNDO

No mundo do Hashira Handbook, inspirado em Kimetsu no Yaiba, o mundo é habitado por seres humanos mas também por outras criaturas. Por séculos, a humanidade tem vivido em uma luta constante contra um mal que assola a terra: demônios sedentos por sangue e poder. Essas criaturas sombrias, conhecidas como Oni, surgiram da transformação de humanos após serem infectados por uma misteriosa maldição.

Para combater essa ameaça, surgiu uma organização secreta de guerreiros destemidos chamados "Caçadores de Demônios". Dotados de habilidades especiais e técnicas de combate únicas, esses guerreiros dedicam suas vidas à proteção da humanidade e à caçada dos Oni. Eles utilizam espadas especiais conhecidas como "Nichirin" que são o único jeito capaz de matar esses demônios, essa lâminas são feitas de um metal do mesmo nome, esse metal fica exposto por longo períodos ao sol, criando um novo material capaz de decepar a cabeça dos demônios que é a única forma de derrotar eles.

O mundo de Kimetsu é vasto, com diversas paisagens, desde montanhas isoladas e florestas densas até cidades movimentadas e vilarejos pitorescos. A sociedade humana vive em constante temor dos ataques dos demônios e, por isso, as pessoas desenvolveram meios de proteção.

No entanto, os demônios também possuem suas hierarquias e diferenças entre eles. Alguns são monstruosos e sedentos por sangue, enquanto outros são mais inteligentes e calculistas, capazes de elaborar planos elaborados para alcançar seus objetivos. Além dos conflitos com os demônios, também há uma rica cultura e tradições no mundo de Kimetsu. Festivais coloridos celebram as estações do ano e homenageiam os antepassados, proporcionando momentos de alegria e esperança em meio ao caos e escuridão.

Apesar das constantes batalhas e desafios que enfrentam, os Caçadores de Demônios encontram força e determinação em suas conexões pessoais e na promessa de um futuro melhor para a humanidade. Amizades forjadas em combate e laços familiares são pilares essenciais na luta contra as trevas.

Com a passagem do tempo, alguns Caçadores de Demônios tornaram-se lendas vivas, reverenciados pela sua bravura e coragem. Suas histórias inspiram a nova geração de guerreiros que se levanta para enfrentar a mesma ameaça que perdura através das eras.

O mundo de Kimetsu é repleto de mistérios e desafios, mas também é permeado de esperança e superação. Encarando a escuridão com determinação e coragem, a humanidade luta para encontrar a luz em meio a um cenário tão sombrio e perigoso. A batalha pela sobrevivência continua, e a promessa de um amanhã melhor permanece viva nas mentes e corações daqueles que se recusam a desistir. O destino aguarda heróis destemidos prontos para escreverem seu próprio capítulo na saga épica dos Caçadores de Demônios.

USANDO ESTE LIVRO

O livro é uma completa abordagem sobre a emocionante etapa da criação de personagens, apresentando as regras essenciais e as diretrizes necessárias para dar vida ao herói ou heroína que você assumirá nas suas aventuras. Nesta seção de criação de personagem, você encontrará uma riqueza de informações sobre as raças disponíveis no universo do jogo, as diferentes classes que seu personagem pode adotar e uma variedade de antecedentes que moldarão sua história pregressa.

A personalização oferecida é vasta e diversificada, permitindo que você crie um personagem genuinamente único e cativante. As classes desempenham um papel crucial no desenvolvimento das habilidades e poderes do seu personagem ao longo da jornada.

Os antecedentes fornecem contexto e história para o seu personagem, podendo ser um órfão, um ferreiro, um médico ou um brigão. Essa escolha influenciará sua personalidade e motivações, enriquecendo a narrativa com profundidade e emoção.

Além disso, também explora o vasto catálogo de equipamentos disponíveis, incluindo armas poderosas e itens customizáveis, fundamentais para a sobrevivência e o sucesso do seu personagem durante a jornada. Esses itens podem ser adquiridos ao longo das aventuras ou criados por artesãos habilidosos.

Com isso você estará preparado para embarcar em uma emocionante jornada pelo universo desse jogo, moldando o seu personagem de acordo com suas escolhas e desejos. Lembre-se de que as possibilidades são infinitas, e sua imaginação é o limite para a criação de um caçador inesquecível!

Nesse livro também encontraremos uma abordagem detalhada das regras fundamentais para jogar o jogo, expandindo além do básico descrito na introdução. Esta seção se concentra no tipo de rolagem de dados utilizado para determinar o sucesso ou falha nas tarefas em que seu personagem se envolve, além de descrever as três categorias mais amplas de atividades presentes no jogo: exploração, interação e combate.

COMO JOGAR

O Hashira Handbook é estruturado seguindo os seguintes passos:

1. **O mestre descreve o ambiente:** O Mestre é responsável por comunicar aos jogadores o cenário em que os caçadores se encontram e seus arredores, fornecendo um escopo básico de opções disponíveis para eles. Isso inclui detalhes como o número de portas que levam para fora do cômodo, o que está sobre a mesa, quem está na taverna, e assim por diante.
2. **Os jogadores descrevem o que querem fazer:** Algumas vezes, um jogador fala por todo o grupo de caçadores, dizendo: "Nós seguimos pela trilha do norte", por exemplo. Caçadores diferentes tomam ações distintas, onde um caçador pode procurar por rastros de presas, enquanto outro examina uma estranha marca no solo e um terceiro mantém vigilância para detectar sinais de perigo. Os jogadores não precisam agir em turnos, mas o Mestre escuta cada jogador e decide como resolver suas ações.
3. **O Mestre narra os resultados das ações dos aventureiros:** Descrever os resultados leva a outro ponto de decisão, o que retorna o fluxo do jogo de volta para o passo 1. Esse padrão se mantém quando os caçadores estão explorando, negociando ou enfrentando um combate mortal contra um poderoso demônio. Em algumas situações, especialmente durante o combate, a ação é mais estruturada, e os jogadores (incluindo o Mestre) utilizam turnos para escolher e resolver suas ações.

No entanto, na maior parte do tempo, o jogo é fluido e flexível, adaptando-se às circunstâncias da aventura. A ação se desenrola na imaginação dos jogadores e do Mestre, confiando nas descrições verbais do Mestre para criarem a cena em suas mentes. Alguns Mestres gostam de utilizar música, arte ou efeitos sonoros gravados para ajudar a ambientar o clima, enquanto muitos jogadores e Mestres fazem uso de vozes distintas para dar vida aos diversos caçadores, demônios e outros personagens presentes no jogo. Ocionalmente, um Mestre pode utilizar um mapa e marcadores ou miniaturas para representar cada criatura envolvida na cena e auxiliar os jogadores a acompanharem a posição de cada um.

D20

Um dado d20 é um tipo de dado poliédrico com 20 faces numeradas de 1 a 20. Cada face do dado tem um número diferente, e ele é frequentemente utilizado em jogos de tabuleiro, jogos de RPG (Role-Playing Game) e outros tipos de jogos de mesa. Quando um jogador precisa fazer uma jogada ou tomar uma decisão em uma situação do jogo, ele rola o d20 e adiciona ou subtrai eventuais bônus ou penalidades, com base nas habilidades, atributos ou circunstâncias do personagem. O número obtido no dado, somado ao bônus ou penalidade, determina o resultado da ação ou do evento no jogo.

Em cada personagem e demônios do jogo, as capacidades são definidas por seis habilidades: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Essas habilidades normalmente variam entre 3 e 18 para a maioria dos caçadores (enquanto demônios podem ter valores tão baixos quanto 1 ou tão altos quanto 30). Essas habilidades, juntamente com os modificadores derivados delas, são a base para praticamente todas as jogadas feitas por um jogador para um personagem ou demônio usando um dado d20.

Os principais tipos de jogadas feitas com o d20 são os testes de habilidades, jogadas de ataque e testes de resistência, que constituem a base das regras do jogo. Todos os três seguem os seguintes passos.

1. **Jogue o dado e adicione os modificadores:** Geralmente, o modificador é derivado de uma das seis habilidades, e ocasionalmente, adiciona-se o bônus de proficiência para refletir uma perícia específica do personagem (mais informações sobre cada habilidade e como determinar os modificadores delas podem ser encontradas no capítulo de introdução).
2. **Aplique bônus ou penalidades circunstanciais:** Uma característica de classe, técnica de respiração, situação específica ou qualquer outro efeito pode conceder um bônus ou penalidade a um teste.
3. **Compare o total com o número alvo:** Se o total do dado d20 mais os modificadores alcançar ou ultrapassar o número alvo, o teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência é considerado um sucesso. Caso contrário, é um fracasso. O Mestre é responsável por determinar os números alvos e informar aos jogadores se suas jogadas foram bem-sucedidas ou não. O valor alvo para um teste de habilidade ou teste de resistência é conhecido como Classe de Dificuldade (CD), enquanto o valor alvo para uma jogada de ataque é chamado de Classe de Resistência (CR). Essa regra simples é aplicada na maioria das atividades em um jogo de RPG, governando a resolução de diferentes situações ao longo da aventura.

VANTAGEM E DESVANTAGEM

Algumas vezes, um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência pode ser influenciado por uma situação especial chamada vantagem ou desvantagem. Vantagem representa uma circunstância favorável que envolve a jogada de um dado d20, enquanto desvantagem representa o oposto. Quando você possui vantagem ou desvantagem, lança um segundo dado d20 junto com o primeiro. Se você tem vantagem, utiliza o maior resultado dos dois dados; se tem desvantagem, utiliza o menor resultado. Por exemplo, se você tem desvantagem e tira 17 e 5, utiliza o resultado 5. Por outro lado, se tem vantagem e tira os mesmos números, utiliza o resultado 17.

ESPECÍFICO E GERAL

No Hashira Handbook, uma abordagem interessante é a premissa de que o específico vence o geral. Isso significa que, em determinadas situações, habilidades ou características específicas de um personagem podem superar ou ser mais eficazes do que as habilidades gerais que todos os personagens possuem.

Em vez de seguir uma estrutura rígida onde as regras gerais se aplicam uniformemente a todos os personagens, o foco é dado nas particularidades e especializações individuais de cada personagem. Isso permite que os jogadores explorem as características únicas de seus personagens e os desafios enfrentados no jogo de uma maneira mais imersiva e personalizada.

Essa abordagem valoriza a diversidade e a criatividade dos jogadores, incentivando-os a desenvolver personagens únicos e distintos. À medida que a história se desenrola, as habilidades específicas de cada personagem podem se tornar cruciais para o sucesso do grupo, criando momentos de destaque e emoção em suas jornadas conjuntas.

Ao aplicar o conceito de que o específico vence o geral, o RPG de mesa se torna uma experiência mais dinâmica e envolvente, onde a individualidade dos personagens é valorizada, e cada jogador pode desempenhar um papel fundamental na trama, independentemente de suas habilidades gerais. Essa abordagem cria narrativas ricas e complexas, tornando as sessões de jogo verdadeiramente memoráveis e cativantes para todos os participantes.

ARREDONDE PARA BAIXO

Existe outra regra geral que é importante saber desde o início. Sempre que você precisar dividir um número no jogo, arredonde o resultado para baixo se ele terminar em uma fração, mesmo que a parte fracionária seja maior do que a metade. Isso é aplicado para garantir uma abordagem mais simplificada e coesa nas decisões durante o jogo.

CAÇANDO DEMÔNIOS

A caçada de demônios em Hashira Handbook é uma atividade árdua e perigosa realizada por caçadores habilidosos. Esses destemidos indivíduos se dedicam a eliminar criaturas demoníacas que aterrorizam a humanidade com sua sede insaciável por sangue e poder.

Os Caçadores de Demônios partem em suas jornadas munidos de conhecimento detalhado sobre as fraquezas dos demônios e com habilidades especiais desenvolvidas para enfrentar essas abomináveis criaturas. A caçada começa com uma meticulosa investigação, onde os Caçadores de Demônios buscam pistas e informações sobre a presença de demônios na área. Eles aprendem sobre os padrões de comportamento dos demônios e rastreiam suas vítimas. Muitas vezes, os demônios assumem a forma de humanos, tornando a identificação ainda mais desafiadora.

Quando a presença demoníaca é confirmada, inicia-se o confronto. Os Caçadores de Demônios enfrentam os demônios com coragem e determinação, usando suas habilidades de combate e estratégia para superar as habilidades sobrenaturais dos inimigos. A luta é intensa e implacável, com movimentos rápidos e precisos, enquanto os caçadores buscam ferir os demônios com suas Nichirin, a única arma capaz de matar essas aberrações.

A caçada de demônios é uma batalha de vida ou morte, onde os Caçadores de Demônios arriscam suas vidas para proteger a humanidade do mal. Cada encontro com um demônio é único e desafiador, e os caçadores devem permanecer vigilantes e adaptar suas estratégias para superar as astutas artimanhas dos inimigos.

PILARES DA CAÇA

Caçadores podem tentar fazer qualquer coisa que seus jogadores imaginarem e pode ser ainda mais fácil descrever suas ações em três grandes categorias: exploração, interação e combate.

- Exploração:** A exploração no jogo abrange as movimentações dos aventureiros pelo mundo e suas interações com objetos e situações que exigem sua atenção. É um momento de intercâmbio entre os jogadores e o Mestre, onde você descreve as ações que deseja que seu personagem execute, e o Mestre narra os resultados dessas ações. De forma mais abrangente, isso pode englobar desde os personagens atravessando um morro acidentado durante um dia inteiro até explorarem o subterrâneo de uma caverna por uma hora. Em outra perspectiva, pode ser tão simples como um personagem puxando uma alavanca numa masmorra para ver o que acontece.
- Interação social:** Caracteriza o caçador dialogando com alguém (ou alguma coisa). Pode significar exigir de um batedor capturado a entrada secreta no covil de demônio ou até mesmo uma investigação para tentar descobrir o que está acontecendo em uma cidade que está desaparecendo humanos.
- Combate:** Envolve caçadores brandindo armas, e demônios conjurando kekkijutsu, movimentando-se taticamente e por aí vai - todos em um esforço para derrotar seus inimigos, seja com a morte de cada um deles, fazendo-os reféns ou forçando uma debandada. Combate é o elemento mais estruturado em uma sessão de RPG, com criaturas usando turnos para ter certeza que todos tiveram a chance de agir. Mesmo no contexto de um campo de batalha, são muitas oportunidades para os caçadores tentarem acrobacias malucas, como deslizar escada abaixo sobre uma cobertura, examinar o ambiente (talvez ao puxar uma alavanca misteriosa) e interagir com outras criaturas, incluindo aliados, demônios inimigos e grupos neutros.





CAPÍTULO 1: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS



A criação de personagens começa com a imaginação de um personagem para si mesmo. Esse personagem é criado a partir de uma combinação de classe, interpretação e imaginação. A escolha da raça e da classe são feitas, e em seguida a personalidade, aparência e história do personagem são inventadas para completar o avatar no mundo.

Ao longo deste capítulo, utilizaremos o termo "ficha de personagem" para nos referirmos a todos os recursos utilizados para controlar o personagem, desde uma ficha formal (como a que se encontra no final deste livro), algum tipo de registro digital ou até mesmo uma folha de caderno.

Durante este capítulo, teremos como exemplo a construção do personagem Tanjiro Kamado como um personagem jogável no Hashira Handbook, passando por todas as etapas.

ESCOLHENDO UMA RAÇA

No mundo do Hashira Handbook, inspirado em Kimetsu no Yaiba, você tem a opção de escolher entre quatro raças: Humano e suas variantes, e Demônio. A escolha da raça do seu personagem deve contribuir para a identidade e história dele. A raça do seu personagem garante particularidades e características, como, por exemplo, a capacidade de ouvir a uma distância muito grande ou, no caso dos demônios, a habilidade de sobreviver sem se alimentar de humanos.

A raça do seu personagem também oferece um ou mais valores de habilidade, proficiências e perícias exclusivas da raça. Você deve registrar esses pontos, proficiências e perícias na sua ficha de jogador.

CONSTRUINDO TANJIRO 1

Para criar o personagem Tanjiro, devemos selecionar a raça "Humano". Na ficha, é necessário registrar todos os atributos raciais comuns aos humanos, além de escolher um dos Sentidos Extrassensoriais. Vamos selecionar o sentido do olfato para o Tanjiro.

ESCOLHENDO UMA CLASSE

No mundo do Hashira Handbook, inspirado em Kimetsu no Yaiba, existem as Respirações, que são estilos de combate dominados pelos espadachins. Essas Respirações modificam a forma de respirar para alterar as capacidades do corpo e assim poder combater os demônios. Cada uma das Respirações possui suas próprias características e técnicas, conhecidas como formas. Algumas Respirações possuem um número maior de formas do que outras, mas isso não necessariamente torna o usuário mais forte, apenas mais versátil em combate. Existem também Respirações que se concentram em uma única forma, como a Respiração do Trovão, que é voltada para sua primeira forma. Todas as Respirações são derivadas da Respiração do Sol, que é a mais letal, e delas se originam seis Respirações: Respiração da Água, Chamas, Lua, Pedra, Trovão e Vento, existindo também variações das variações.

Por outro lado, quando os humanos se transformam em demônios, podem manter suas Respirações se já eram espadachins que as dominavam antes da transformação. No entanto, geralmente eles utilizam seus poderes de sangue, chamados Kekkijutsu, que são estabelecidos durante a transformação em demônios, trazendo um traço de sua vida como humano. Por exemplo, se um humano lutou sempre com uma lança, quando se transformar em demônio, seu Kekkijutsu será uma lança que pode se esticar, aumentando assim seu alcance.

Ao escolher uma classe, um personagem recebe vários benefícios, como características específicas da classe, proficiências em Testes de Resistência e Perícias. As proficiências definem muitas das coisas que o personagem pode fazer com especialidade. É importante anotar na ficha do jogador as perícias recebidas da classe, bem como os Testes de Resistência.

CONSTRUINDO TANJIRO 2

Para criar o personagem Tanjiro, devemos selecionar a técnica "Respiração da Água" como sua classe e anotá-la na ficha, incluindo todas as habilidades que essa técnica fornece no primeiro nível.

NÍVEL

O personagem normalmente comece no 1º nível e ganha pontos de experiência (XP) para subir de nível. Um personagem de 1º nível é inexperiente no mundo das aventuras, mesmo que tenha sido um caçador de demônios antes. Se você já conhece o jogo ou está entrando em uma campanha em andamento, o Mestre pode permitir que você comece em um nível superior, assumindo que seu personagem já sobreviveu a algumas aventuras.

Anote seu nível e pontos de experiência em sua ficha de personagem. Se começar em um nível mais alto, registre os elementos adicionais da sua classe além do 1º nível. Lembre-se de que um personagem de 1º nível comece com 0 XP e um personagem com níveis mais altos comece com a quantidade necessária para atingir aquele nível. Conforme o personagem acumula pontos de experiência, ele sobe de nível, ganhando novas habilidades, atributos e pontos de vida. A quantidade de XP necessária para subir de nível varia de acordo com a campanha e com o mestre, mas geralmente é mais difícil subir de nível quanto maior for o nível atual do personagem.

PONTOS DE VIDA E DADO DE VIDA

Os pontos de vida são fundamentais para a sobrevivência de um personagem. Eles representam a capacidade do personagem de resistir a ataques e outras situações perigosas. A quantidade de pontos de vida que um personagem tem é determinada pelo Dado de Vida da classe escolhida.

No início do jogo, quando o personagem ainda está no 1º nível, ele recebe 1 Dado de Vida, que varia de acordo com a sua classe. O personagem começa com uma quantidade de pontos de vida equivalente ao resultado máximo possível da jogada desse dado, conforme indicado na descrição da classe escolhida. Além disso, o personagem recebe pontos de vida base da sua raça, que são somados ao primeiro Dado de Vida no 1º nível.

Na ficha de personagem, é importante anotar os pontos de vida, o tipo de Dado de Vida e o número de Dados de Vida que o personagem possui. É possível recuperar pontos de vida durante o jogo, gastando Dados de Vida após um descanso adequado.

É importante lembrar que os pontos de vida não são a única forma de medir a resistência de um personagem. Outros fatores, como a classe escolhida e as habilidades adquiridas durante o jogo, também podem influenciar a capacidade de sobrevivência do personagem.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

A tabela que aparece na descrição da classe mostra o bônus de proficiência, que é de +2 para um personagem de 1º nível. O bônus de proficiência se aplica a muitos dos números que você vai anotar na sua ficha de personagem:

- Jogadas de ataque com armas que você é proficiente.
- Jogadas de ataque com **Respirações** ou **Kekkijutsu**.
- Teste de Habilidade usando perícias que você é proficiente.
- Teste de Resistência que você é proficiente.
- CD dos Testes de **Resistência das Respirações** ou **Kekkijutsu**.

A classe determina as proficiências com armas e uniformes, as proficiências em testes de resistência, e algumas das proficiências em perícias. Você deve certificar-se de anotar todas essas proficiências, bem como seu bônus de proficiência, na sua ficha de personagem.

Seu bônus de proficiência não pode ser adicionado mais de uma vez a uma única rolagem de dado ou outro número. Ocionalmente, o bônus de proficiência pode ser modificado (como usar o dobro ou metade, por exemplo) antes de aplicado. Se uma circunstância sugerir que o bônus de proficiência se aplica mais de uma vez na mesma jogada, você deve colocar exatamente como está descrito na habilidade, não somando a mais ou menos.

CONSTRUINDO TANJIRO 3

Como nosso personagem Tanjiro escolheu a técnica "Respiração da Água", ele terá 1 dado de vida no nível 1, que é um d10. O tipo de dado é determinado pela classe escolhida. Tanjiro começa com pontos de vida iguais a 10 + seu modificador de Constituição. Além disso, é importante anotar seu bônus de proficiência, que para um personagem de 1º nível é +2.

DETERMINANDO VALORES DE HABILIDADE

No jogo, as ações do personagem são fortemente influenciadas por suas seis habilidades: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Cada habilidade tem um valor correspondente que deve ser registrado na ficha de personagem.

Para determinar os valores de habilidade do personagem, são gerados seis valores aleatórios. Isso é feito jogando-se quatro dados de seis faces (4d6) e anotando a soma dos três resultados mais altos. Esse processo deve ser repetido seis vezes para se obter os seis números finais. No entanto, caso prefira economizar tempo ou não goste da ideia de depender do acaso para determinar as habilidades, você pode optar por usar os seguintes valores: **15, 14, 13, 12, 10 e 8**.

Em seguida, deve-se atribuir cada um dos seis números obtidos para cada uma das seis habilidades do personagem: **Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma**. Por fim, é necessário fazer ajustes nos valores de habilidade de acordo com a raça escolhida.

Depois de atribuir os valores de habilidade, você deve determinar os modificadores de habilidade utilizando a tabela Valores e Modificadores de Habilidade que está mais adiante no capítulo. Para calcular um modificador de habilidade sem consultar a tabela, você deve subtrair 10 do valor de habilidade e, em seguida, dividir o resultado por 2 (arredondando para baixo). Anote os modificadores ao lado de cada um dos valores correspondentes.



CONSTRUINDO TANJIRO 4

Vamos distribuir os valores padrões para o Tanjiro, levando em consideração sua classe "Respiração da Água". Devemos colocar o maior número em Força ou Destreza, e escolheremos a Destreza, atribuindo o valor máximo de 15 a ela. Em seguida, colocaremos o número 14 em Constituição, para que nosso Tanjiro tenha mais pontos de vida. O número 13 será atribuído ao Carisma, já que Tanjiro é um personagem muito carismático, e o número 12 será atribuído à Inteligência, mantendo um nível razoável de inteligência. Os outros números, 10 e 8, podem ser distribuídos em Sabedoria ou Força, e escolheremos colocar 8 em Força, uma vez que já temos um número alto de Destreza, e 10 em Sabedoria. Dessa forma, os valores ficam assim: Força 8 (-1), Destreza 15 (+2), Constituição 14 (+2), Inteligência 12 (+1), Sabedoria 10 (+0) e Carisma 13 (+1).

VARIAÇÃO: PERSONALIZANDO OS VALORES DE HABILIDADE

A critério do Mestre, é possível utilizar essa variação para determinar os valores de habilidade. O método descrito a seguir possibilita a criação de um personagem com um conjunto de valores de habilidade escolhidos individualmente.

Você possui 27 pontos disponíveis para distribuir entre suas habilidades. O custo de cada habilidade está indicado na tabela de Custo de Pontos de Habilidades. Por exemplo, um valor de 14 custa 7 pontos. Utilizando esse método, o valor máximo que você pode inicialmente alcançar para uma habilidade é 15, antes de aplicar quaisquer melhorias raciais. É importante ressaltar que não é permitido ter uma habilidade com valor menor que 8.

Custo de Pontos de Habilidade

Valor	Custo	Valor	Custo
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Esse método de determinar os valores de habilidade permite a criação de um conjunto de três números elevados e três baixos (15, 15, 15, 8, 8, 8), um conjunto de números acima da média e quase iguais (13, 13, 13, 12, 12, 12), ou qualquer conjunto de números entre esses extremos.

Aqui está a tabela com todos os modificadores que um personagem ou outras criaturas podem ter. Normalmente, para uma habilidade, o valor máximo é 20, com um modificador de +5. No entanto, é possível ultrapassar esse valor caso alguma habilidade permita.

Valores e Modificadores de Habilidades

Valor	Modificador	Valor	Modificador
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

DESCREVA O SEU PERSONAGEM

Após conhecer os aspectos básicos do jogo do seu personagem, é hora de você transformá-lo em uma pessoa. Um personagem precisa de um nome. Gaste alguns minutos pensando sobre como o personagem se parece e como ele se comporta, em termos gerais.

Você deve descrever seu personagem, detalhando a aparência física e seus traços de personalidade. Descrevendo sua história também, do lugar aonde ele veio e o lugar dele agora. Você deve anotar essas informações, juntamente com a personalidade que desenvolveu para o personagem na sua ficha de personagem.

Os antecedentes de um personagem revelam sua origem, ocupação original e posição dentro do mundo de Hashira Handbook. O Mestre tem a opção de fornecer antecedentes extras, além dos já mencionados no capítulo correspondente, e está aberto a colaborar com você na criação de um antecedente que melhor se adeque ao seu conceito de personagem.

AS HABILIDADES DO SEU PERSONAGEM

Você deve levar em conta os valores de habilidade e a raça de seu personagem para criar sua aparência e personalidade. Um personagem muito forte, com baixa Destreza deve lutar totalmente diferente de um personagem muito rápido e com pouca Força.

Por exemplo, um personagem com um alto valor de Força geralmente possui um corpo musculoso ou atlético, enquanto um personagem com um baixo valor de Força pode ser magro ou gordo, mas fisicamente fraco. Um personagem com uma alta Destreza provavelmente é ágil e esbelto, enquanto um personagem com uma baixa Destreza pode ser desengonçado, desajeitado ou pesado, com dedos grossos.

Um personagem com uma alta Constituição geralmente parece saudável, com olhos brilhantes e energia abundante. Já um personagem com uma baixa Constituição pode estar sempre adoentado ou fragilizado. Em relação à Inteligência, um personagem com um alto valor tende a ser altamente curioso e estudioso, enquanto um personagem com uma baixa Inteligência pode se expressar de maneira simples ou esquecer facilmente detalhes.

Um personagem com uma alta Sabedoria possui bom senso, empatia e uma consciência geral do que está acontecendo ao seu redor. Já um personagem com uma baixa Sabedoria pode ser distraído, imprudente ou facilmente esquecido. Em relação ao Carisma, um personagem com um alto valor exala confiança, muitas vezes acompanhada de uma presença graciosa ou intimidante. Por outro lado, um personagem com um baixo Carisma pode parecer rude, desarticulado ou tímido.



CONSTRUINDO TANJIRO 5

Vamos preencher alguns detalhes básicos de Tanjiro: seu nome, seu sexo (masculino), sua altura e peso e sua personalidade. Sua destreza e constituição, sugerem um personagem rápido, mas também com um corpo saudável, até mesmo atlético.

Vamos descrever agora a personalidade e história de Tanjiro, ele é um jovem bondoso e determinado que se torna um caçador de demônios após sua família ser brutalmente assassinada por um demônio, com exceção de sua irmã mais nova, Nezuko, que se transforma em um demônio. Tanjiro é caracterizado por sua forte ética e determinação em proteger os outros, especialmente sua irmã. Ele embarca em uma jornada para encontrar uma cura para Nezuko e se vingar dos demônios responsáveis pela morte de sua família. Durante sua jornada, Tanjiro se junta à organização conhecida como caçador de demônios e recebe treinamento rigoroso para aprimorar suas habilidades de combate.

Seu objetivo é claro: ele deseja salvar sua irmã, transformando-a de volta em humana, e também garantir a vitória dos caçadores sobre o demônio progenitor. No entanto, seu defeito é ser excessivamente gentil, às vezes estendendo essa gentileza a pessoas que não a merecem.

ESCOLHENDO O EQUIPAMENTO

A classe e os antecedentes são responsáveis por determinar o equipamento inicial do personagem, incluindo armas, uniformes e outros itens de aventura. É importante anotar esses equipamentos em sua ficha de personagem, e todas as informações detalhadas sobre eles podem ser encontradas no capítulo de equipamentos.

No entanto, em vez de utilizar o equipamento fornecido pela classe e antecedentes, você tem a opção de comprar seu próprio equipamento inicial. Isso será baseado em uma quantia em Ienes, determinada pelo seu antecedente, conforme explicado no capítulo de equipamentos. Nesse capítulo, você encontrará extensas listas de equipamentos com seus respectivos preços.

É importante considerar que o valor da sua Força tem um impacto na quantidade de equipamento que o seu personagem pode transportar. Recomenda-se não comprar equipamentos cujo peso total (em kg) excede 7,5 vezes o valor da sua Força.

CLASSE DE RESISTÊNCIA

A Classe de Resistência (CR) do seu personagem indica sua habilidade em evitar ferimentos durante o combate. Vários fatores contribuem para a CR, como o uso de uniformes e o modificador de Destreza. No entanto, nem todos os personagens têm acesso a uniformes.

Quando um personagem não está utilizando uniformes, sua Classe de Resistência (CR) é igual a 10 mais seu modificador de Destreza. Caso o personagem opte por utilizar um uniforme, é necessário calcular a CR de acordo com as regras estabelecidas no capítulo de equipamentos. É importante registrar essa informação na ficha de personagem.

Para utilizar e obter os benefícios de diferentes tipos de uniformes, o personagem precisa ter proficiência em seu uso, o que é determinado pela sua classe. É importante respeitar as restrições sobre o uso de uniformes caso o personagem não possua a proficiência necessária, conforme explicado no capítulo de equipamentos.

Algumas técnicas e características de classe oferecem métodos alternativos para calcular a CR. Caso o personagem possua múltiplas opções de cálculo, ele pode escolher qual deseja utilizar.



Um personagem também pode utilizar mantos, conforme descrito no capítulo de equipamentos. Esses mantos adicionam um bônus à CR do personagem, independentemente se o personagem possui uma CR fixa ou utiliza outros meios para calculá-la.

ARMAS

Ao portar uma arma, é necessário calcular o modificador que seu personagem utilizará ao realizar ataques ou causar dano com ela. Durante uma jogada de ataque com uma arma, você rola um dado de vinte faces (d20) e adiciona o bônus de proficiência (se possuir proficiência com a arma) e o modificador de habilidade apropriado.

- Para ataques corpo-a-corpo, você utiliza o modificador de Força nas jogadas de ataque e dano, a menos que a arma possua a propriedade "acuidade", como uma katana, permitindo que você utilize o modificador de Destreza em seu lugar.
- Já para ataques à distância, você utiliza o modificador de Destreza nas jogadas de ataque e dano. No entanto, caso a arma possua a propriedade "arremesso", como uma machadinha, é possível utilizar o modificador de Força em seu lugar.

CONSTRUINDO TANJIRO 6

Vamos anotar na ficha o equipamento inicial da classe de Respiração da Água. O equipamento inicial inclui a opção de escolher entre um uniforme leve ou médio. Neste caso, vamos optar pelo uniforme médio, pois continuaremos avançando nos níveis com a Respiração da Água. Isso nos dá uma Classe de Resistência (CR) inicial de 12 + modificador de Destreza, resultando em 14 para a CR.

Para a arma, escolheremos a Katana, uma vez que é a arma mais comum entre os caçadores de demônios. A Katana é uma arma corpo-a-corpo e também possui a propriedade "acuidade". Portanto, Tanjiro usará o modificador de Destreza para as jogadas de ataque e dano. Seu bônus de ataque será composto pelo modificador de Destreza (+2) e o bônus de proficiência (+2), totalizando +4. A Katana causa 1d6 de dano com uma mão e 1d8 com duas mãos, pois é uma arma versátil. Então resultando no seu ataque corpo-a-corpo 1d8 + 2 na jogada de dano.

ESQUADRÃO DE EXTERMINADORES DE DEMÔNIOS

O jogador normalmente se juntará ao Esquadrão de Exterminadores de Demônios para começar sua jornada. O Esquadrão de Exterminadores de Demônios é uma organização que existe desde tempos antigos, com o objetivo de proteger a raça humana dos demônios. Os exterminadores utilizam principalmente a Katana como sua arma principal, tornando-se espadachins habilidosos capazes de enfrentar demônios em igualdade de condições.

Para se tornar um exterminador de demônios, é necessário passar por um exame conhecido como "seleção final". Essa seleção consiste em uma prova de sobrevivência, na qual os candidatos devem sobreviver por sete dias em uma montanha infestada de demônios. Ao finalizar o exame, cada exterminador recebe um uniforme altamente durável e sua própria Nichirin.

ESTRUTURA DO ESQUADRÃO

O esquadrão de caçadores é organizado em rankings de patentes, que vão do nível mais baixo ao mais alto, sendo um total de dez. Cada patente possui uma faixa salarial específica e missões condizentes com o seu nível de experiência e habilidades. À medida que o jogador avança de nível, ele sobe de patente e seu salário mensal aumenta, de acordo com a tabela abaixo:

Patente	Nível Requerido	Salário em Ienes	Rank de Missões
Mizunoto	0-2	200,000	D
Mizunoe	3-4	230,000	D
Kanoto	5-6	260,000	C
Kanoe	7-8	290,000	C
Tsuchinoto	9-10	320,000	B
Tsuchinoe	11-12	350,000	B
Hinoto	13-14	380,000	A
Hinoe	15-16	410,000	A
Kinoto	17-18	440,000	S
Kinoe	19-20	470,000	S

KAKUSHI

Além das dez patentes oficiais, há também uma patente não listada oficialmente, chamada Kakushi. Os Kakushi são membros do esquadrão que geralmente não possuem habilidades com espadas e são responsáveis por prestar os primeiros socorros aos exterminadores feridos em batalhas ou missões, levando-os para receber tratamento médico adequado. Eles também têm a tarefa de limpar o local onde as lutas contra os demônios ocorreram. Embora essa patente não tenha um salário específico, é uma função essencial para o sucesso do esquadrão.

HASHIRAS

Os Hashiras são a elite do esquadrão, composta por nove pilares, cada um associado a uma respiração específica. Para se tornar um Hashira, é necessário que o exterminador tenha derrotado cinquenta demônios como um Kinoe ou derrotado um membro das Doze Luas.

Cada Hashira tem um sucessor, conhecido como Tsuguko, que é selecionado por ele com base em habilidades excepcionais ou uma conexão especial com o Hashira. Entretanto, o Tsuguko só se torna o Hashira se o atual mestre morrer e o sucessor demonstrar um nível de combate equivalente ao dele.

Você como jogador e personagem, pode ser escolhido para ser um Tsuguko de um Hashira, você pode acabar recebendo um treinamento especial do Hashira, aonde o mestre pode te oferecer benefícios, até mesmo recebendo informações adicionais de treino e até características especiais que não depende da sua linhagem.

REÚNA UM GRUPO

No mundo do Hashira Handbook, os caçadores de demônios não atuam individualmente. Cada caçador desempenha um papel dentro de um grupo, trabalhando em conjunto com um objetivo comum. A cooperação e o trabalho em equipe são essenciais para aumentar as chances de sobrevivência diante dos diversos perigos existentes. É importante interagir com os outros jogadores e com o Mestre do jogo para determinar o conhecimento mútuo entre os personagens, como eles se conheceram e quais tipos de missões o grupo pode realizar em conjunto.

ALÉM DO 1º NÍVEL

À medida que um personagem se aventura pelo mundo e supera desafios, ele adquire experiência, representada por pontos de experiência. Um personagem que atinja um determinado número de pontos de experiência aprimora suas capacidades. Esse avanço é chamado de subir de nível.

Quando um personagem avança para um novo nível, sua classe geralmente concede características adicionais, conforme descrito na descrição da classe. Algumas dessas características permitem que você aprimore seus valores de habilidade, seja aumentando dois valores de habilidade em 1 ponto cada, ou aumentando um único valor de habilidade em 2 pontos. É importante lembrar que um valor de habilidade não pode ser aumentado além de 20. Além disso, em determinados níveis, o bônus de proficiência do personagem também aumenta.

A cada vez que você ganha um novo nível, você também recebe um Dado de Vida adicional. Você deve rolar esse Dado de Vida e adicionar o modificador de Constituição ao resultado, aumentando seu total de pontos de vida máximo. No entanto, em vez de rolar o dado, você também pode optar por usar o valor fixo indicado na descrição da sua classe, que é a média do resultado do dado (arredondado para cima).

Quando o modificador de Constituição do personagem aumenta para um valor par, o máximo de pontos de vida do personagem aumenta em 1 ponto para cada nível que você possui. Por exemplo, se Tanjiro atingir o 8º nível com a Respiração da Água e aumentar seu valor de Constituição de 17 para 18, seu modificador de Constituição aumentará de +3 para +4. Isso resultará em um aumento de 8 pontos em seu máximo de pontos de vida.

A tabela de Avanço de Personagem mostra a quantidade de Pontos de Experiência (XP) necessários para subir de nível do 1º ao 20º, bem como o bônus de proficiência correspondente para personagens nesses níveis. Consulte a descrição da classe do seu personagem para obter mais informações sobre outras melhorias adquiridas a cada nível.

Pontos de Experiência	Nível	Bônus de Proficiência
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	5	+3
14.000	6	+3
23.000	7	+3
34.000	8	+3
48.000	9	+4
64.000	10	+4
85.000	11	+4
100.000	12	+4
120.000	13	+5
140.000	14	+5
165.000	15	+5
195.000	16	+5
225.000	17	+6
265.000	18	+6
305.000	19	+6
355.000	20	+6





CAPÍTULO 2: RAÇAS



Dentro do mundo do Hashira Handbook, você pode escolher entre duas raças, Humanos e Demônios. Os humanos são a raça mais predominante no mundo, incluindo suas variantes. Eles também são a raça que deu origem aos Demônios. Os Demônios eram originalmente humanos, mas foram transformados em monstros sobrenaturais e imortais, sendo controlados por um demônio primordial. Normalmente, os Demônios são antagonistas no mundo, mas há exceções em que conseguem se libertar do controle e manter sua consciência, mantendo até mesmo alguns sentimentos de quando eram humanos.

Todas as raças têm suas vantagens e desvantagens dentro do mundo. Os humanos treinaram intensamente seus corpos para lutar contra os Demônios. Eles usam a técnica das respirações para intensificar golpes, executar grandes saltos e levantar grandes pesos, tornando-se muito mais poderosos. Ao longo das eras, os humanos desenvolveram até mesmo uma percepção extrassensorial, permitindo-lhes detectar odores e sons a grandes distâncias. No entanto, em contrapartida, eles são mais frágeis e mortais em comparação aos Demônios. Alguns humanos têm sangue tão raro que podem usá-lo em batalha, enquanto outros se adaptaram a comer Demônios para adquirir temporariamente alguns de seus poderes.

Os Demônios nascem naturalmente mais fortes do que um humano comum. Eles têm a capacidade de se regenerar instantaneamente de grandes feridas, inclusive membros decepados, e podem desenvolver poderes a partir do seu próprio sangue, podem se esconder em sombras, criar membros extras e se transformar em formas bestiais ou até mesmo se parecer com humanos.

Apesar das vantagens que os Demônios possuem em relação aos humanos, suas desvantagens são igualmente significativas. Eles não podem ser expostos ao sol de nenhuma maneira e, mesmo quando assumem uma forma mais humanoide, são facilmente notados pelos humanos, o que imediatamente causa grande medo.

TRAÇOS RACIAIS

A descrição de cada raça inclui características raciais comuns aos membros dessa raça, que são os traços que você adquire ao escolher a raça. No entanto, existem alguns traços que você pode escolher de forma diferente, dependendo da raça escolhida. Por exemplo, como humano, você pode optar por ter um sentido extrassensorial, enquanto como demônio, você pode escolher particularidades específicas para o seu personagem.

APRIMORAMENTO DE VALOR DE HABILIDADE

Cada raça aumenta um ou mais atributos de habilidade de um personagem.

PONTOS DE VIDA BASE

Cada raça possui uma quantidade base de pontos de vida que determina um valor específico no nível 1. Ao criar um personagem, você deve somar esses pontos à quantidade de pontos de vida fornecida pela classe no nível 1. Nos níveis subsequentes, você adicionará apenas os pontos de vida concedidos pela classe.

IDADE

A idade de um indivíduo é um fator determinante para definir quando um personagem se torna adulto e também influencia sua expectativa de vida. No entanto, para algumas raças, a noção de se tornar adulto ou sua expectativa de vida pode ser irrelevante, já que elas vivem eternamente, a menos que sejam mortas por motivos externos.

TAMANHO

O tamanho define a altura do personagem, sendo que os humanos normalmente variam entre 1,50 e 2,10 metros de altura. Já os demônios podem ter tamanhos que vão desde 15 centímetros até vários metros de altura, tendo a capacidade de alterar o tamanho do seu corpo ao longo da vida.

DESLOCAMENTO

Seu deslocamento determina a distância que você pode percorrer ao se mover durante uma viagem ou em combate, seja por caminhada, voo ou mesmo escalada.

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

Os Humanos e Demônios têm indivíduos especiais em suas linhagens, capazes de despertar poderes ancestrais que são transmitidos de geração em geração. O jogador deve consultar o capítulo de Características Especiais e seguir os requisitos para determinar se seu personagem possui ou não uma característica especial.

HUMANO

No mundo a raça humana é a maioria e ocupa um papel central na sociedade. Apesar de viverem em constante perigo devido à presença dos demônios, os humanos demonstram uma incrível resiliência e determinação em enfrentar essas ameaças sobrenaturais.

Aprimoramento de valor de habilidade: O humano aumenta dois valores de habilidade em 2 pontos.

Idade: Os humanos por sua versatilidade, conseguem até mesmo lutar enquanto crianças, mas sua idade não Passa de 1 século.

Deslocamento: Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Perícia: Você ganha proficiência em duas perícias, à sua escolha.

Pontos de Vida: 12 de pontos de vida iniciais.

Talento: Você adquire um talento de sua escolha.

HISTÓRIA

Os humanos desse mundo enfrentam uma série de desafios e adversidades. Eles vivem em aldeias e cidades que frequentemente são alvos dos demônios, resultando em perdas devastadoras. No entanto, mesmo diante dessas circunstâncias sombrias, os humanos mantêm a esperança e encontram força para resistir.

Alguns humanos, movidos pela coragem e o desejo de proteger seus entes queridos, se tornam Caçadores de Demônios. Esses guerreiros treinados dedicam suas vidas à luta contra as forças demoníacas, colocando-se em perigo para proteger a humanidade.

Além dos Caçadores de Demônios, existem também aqueles humanos que não têm habilidades sobrenaturais, mas contribuem para a sociedade de outras maneiras. Eles podem ser artesãos, comerciantes, agricultores, entre outros. Esses indivíduos desempenham um papel essencial na reconstrução de comunidades afetadas pelos ataques demoníacos e na sustentação da vida cotidiana.

Os humanos em geral demonstram um espírito de união e solidariedade, apoiando-se mutuamente em tempos difíceis. Eles compartilham uma conexão profunda e um senso de identidade coletiva, mantendo a chama da esperança acesa mesmo diante das adversidades. Ela é retratada como resiliente, corajosa e capaz de superar desafios aparentemente insuperáveis. Apesar das ameaças dos demônios, os humanos encontram força em sua determinação e na busca pela proteção daqueles que amam. É através da resiliência e da união que os humanos enfrentam as trevas do mundo, buscando um futuro mais seguro e esperançoso.

SENTIDOS EXTRASENSORIAL

Os humanos, ao longo das eras, conseguiram desenvolver maneiras extraordinárias de combater os demônios. Além de aprimorar suas habilidades de combate e técnicas de Respiração, eles também aperfeiçoaram seus sentidos, adquirindo capacidades extrassensoriais que lhes conferem uma vantagem na luta contra as forças demoníacas. Esses sentidos aguçados permitem que os humanos detectem a presença dos demônios mesmo antes de um encontro direto. Eles são capazes de sentir a energia sinistra emitida pelos demônios e distinguir sua natureza maligna. Essa percepção aguçada alerta os humanos para a proximidade e o perigo iminente, permitindo-lhes se preparar e reagir rapidamente. Você pode escolher um dos sentidos extrassensoriais listados abaixo:

- **Sentido da Audição:** Você possui uma audição extremamente aguçada. Por meio de um teste de percepção relacionado à audição, você é capaz de distinguir a diferença de sons internos produzidos por uma pessoa, permitindo que identifique se ela é um demônio ou humano. Além disso, você é capaz de ouvir todas as conversas em um raio de 30 metros ao seu redor. Em algumas situações, com uma ação e um teste de percepção, você pode até mesmo captar leves pensamentos. Devido a essa habilidade, você ganha vantagem em testes de habilidade de percepção relacionados à audição.
- **Sentido do Olfato:** a partir do seu olfato, você consegue detectar odores muito singulares, podendo distinguir o cheiro de pessoas específicas e identificar se é alguém conhecido ou não. Além disso, você é capaz de perceber emoções ou aflições que possam estar afetando a pessoa, por meio de um teste de percepção relacionado ao olfato. Você também possui a habilidade de rastrear criaturas ou objetos a partir do seu cheiro, realizando um teste de investigação relacionado ao olfato. Dessa forma, você possui vantagem em testes de habilidade de percepção relacionados ao olfato.
- **Sentido do Tato:** com seu tato aprimorado, você é capaz de, por meio de um teste de percepção, detectar a presença de pessoas em um raio de até 9 metros. Você também consegue perceber a partir de uma intuição inata se alguém está olhando para você e identificar a parte do seu corpo que está sendo observada. Além disso, sua proficiência em percepção tátil lhe proporciona vantagem em testes de percepção relacionados ao tato.
- **Sentido da Visão:** Você possui uma visão extraordinariamente aprimorada em comparação às pessoas comuns, permitindo que veja detalhadamente tudo o que não estiver obstruído em um raio de 100 metros. Com esse sentido, você pode analisar e até mesmo prever os movimentos dos seus inimigos ao observar sutis mudanças em seus músculos. Se estiver enfrentando um ataque direcionado a você, que você esteja vendo, você ganha um bônus de +1 na sua classe de resistência mesmo para CR fixas. Além disso, você possui vantagem em testes de habilidade de percepção relacionados à visão.



ESPECIAL

Alguns raros humanos possuem a capacidade especial de consumir partes de demônios e adquirir alguns de seus poderes, incluindo regeneração e habilidades relacionadas ao sangue.

Aprimoramento de valor de habilidade: O humano Especial aumenta todos os valores de habilidade em 1 ponto.

Idade: A expectativa de vida é igual dos humanos normais.

Deslocamento: Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Perícia: Você ganha proficiência em uma perícia, à sua escolha.

Pontos de Vida: 8 de pontos de vida iniciais.



HISTÓRIA

Os humanos especiais são indivíduos comuns que desenvolveram a habilidade de consumir carne demoníaca, adquirindo temporariamente características de demônios. Essas habilidades permitem que eles se regenere, aumentem sua força e até mesmo realizem conjurações de Kekkjutsu. No entanto, como contrapartida, suas emoções se intensificam de forma significativa.

Geralmente, as histórias de vida dos humanos especiais são marcadas por traumas profundos, enfrentando grandes desastres pessoais e sofrendo perdas significativas em suas famílias. É somente ao consumir a carne de um demônio que eles descobrem seus poderes latentes.

O medo permeia o dia a dia do humano especial, pois frequentemente ele sente seu corpo passar por mudanças e nunca sabe se irá se transformar completamente em um demônio ou se conseguirá manter sua humanidade.

CARNÍVORO

Os humanos especiais obtêm seu poder através da carne dos demônios. Quando você conseguir obter a carne de um demônio, você pode usar um turno completo para consumi-la e assim adquirir habilidades e aparência de um demônio durante 1 minuto (10 turnos), conforme listadas abaixo:

- ❖ Você ganha uma força sobre-humana, aumentando sua habilidade de força em +2. Além disso, você recebe vantagem em testes relacionados à força, como levantar objetos muito pesados. Também adquire a capacidade de arremessar esses objetos pesados a longa distância utilizando uma ação. O objeto arremessado causará 2d12 de dano de concussão ou perfurante, dependendo do objeto, e você usará o modificador de força na jogada de acerto.
- ❖ Sua pele se torna mais resistente, concedendo um bônus fixo de +1 à sua Classe de Resistência (CR), independentemente de ser uma CR fixa.
- ❖ Você ganha garras afiadas como lâminas, permitindo que você troque o tipo de dano dos seus ataques corpo a corpo para dano cortante.
- ❖ Você ganha a habilidade de enxergar perfeitamente no escuro, como se estivesse em plena luz do dia. No entanto, essa habilidade não permite que você veja cores, apenas enxergando tudo em preto e branco.
- ❖ Você não morre ao perder membros ou por sangramento, mas morre se perder a cabeça ou sofrer um golpe fatal nela. Também deve realizar testes contra a morte se cair a 0 pontos de vida.
- ❖ Você se torna vulnerável a dano primordial.
- ❖ Você pode utilizar uma ação bônus para terminar a transformação.

REGENERAÇÃO

Você possui a capacidade de se regenerar como um demônio, no entanto, isso requer o uso de seus turnos na forma de demônio e também depende do Nível de Desafio (ND) do demônio cuja carne você consumir. No entanto, o mestre deve revelar apenas o tipo de regeneração que você irá ganhar, sem revelar a ND da criatura. No início do seu turno, você pode escolher se regenerar pontos de vida ou membros, **gastando 1 turno adicional** da sua transformação se optar por regenerar.

Nível de Desafio	Regeneração por Turno
1 - 5	1d4
6 - 10	2d4
11 - 15	3d4
16 - 20	4d4
21 - 24	6d4
25 - 30	8d4

Se o Humano Especial consumir a carne de um demônio que não se alimenta de carne humana, o poder do demônio não é transferido para o Humano Especial, o que impede a manifestação da forma demoníaca.

TRAÇOS DEMONÍACOS

Humanos especiais, mesmo que não se transformem completamente em demônios, retêm uma pequena parte de sua regeneração desde o primeiro dia em que consomem carne de um demônio. Fora de sua forma demoníaca, eles têm a capacidade de regenerar pequenas partes do corpo, como dentes, unhas ou pequenos ferimentos, durante descansos longos.

Além disso, eles mantêm alguns dos instintos do demônio. Na forma demoníaca, o humano especial pode se fixar intensamente em uma emoção ou em algo que esteja acontecendo na campanha, chegando até mesmo a desenvolver uma obsessão relacionada a isso.

Se o personagem do jogador acaba de descobrir que é um humano especial, em alguns momentos da transformação pode ocorrer a perda de controle do personagem, e o mestre pode tomar decisões sobre as ações do personagem.

No entanto, se o personagem já descobriu essa característica há algum tempo, o mestre pode explorar emoções amplificadas na forma de demônio. Por exemplo, se o personagem estiver buscando um item e presenciar outro jogador pegando-o, o mestre pode solicitar um teste para evitar que o humano especial tente tirar o objeto das mãos do outro jogador. Esse aspecto deve ser trabalhado ao longo da campanha, pois representa o maior ponto fraco do humano especial, uma vez que suas emoções estão constantemente intensificadas.

MARECHI

Sangue Marechi é uma verdadeira iguaria para os demônios, pois possui propriedades excepcionais que o tornam extremamente raro e desejado por essas criaturas nefastas. Sua composição possui um elemento inebriante que enlouquece os demônios de desejo.



Aprimoramento de valor de habilidade: O humano Marechi aumenta dois valores de habilidade em 2 pontos.

Idade: A expectativa de vida é igual dos humanos normais.

Deslocamento: Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Pontos de Vida: 10 de pontos de vida iniciais.

HISTÓRIA

O sangue Marechi é um tipo de sangue muito raro entre os humanos, que possui um aroma irresistível para os demônios. Estima-se que apenas uma pessoa em cada milhão tenha esse sangue, que contém uma grande quantidade de energia e nutrientes igual a de cem humanos juntos. Os demônios que se alimentam de sangue Marechi podem aumentar seu poder consideravelmente, além de experimentar um prazer incomparável. Por isso, eles caçam e perseguem as pessoas que possuem esse sangue, sem se importar com os riscos ou as consequências. Os humanos com sangue Marechi vivem em constante perigo e medo, tendo que se esconder e se proteger dos demônios que os desejam. Alguns deles se tornam aliados dos caçadores na luta contra os demônios, usando seu sangue como uma arma ou uma isca. Outros tentam levar uma vida normal, mas acabam sendo vítimas de ataques surpresa ou sequestros. O sangue Marechi é uma bênção e uma maldição para os humanos que o possuem, pois eles são ao mesmo tempo valiosos e vulneráveis.

SANGUE AMALDIÇOADO

Estilo de luta com sangue Marechi é uma forma de combate que utiliza o sangue raro e poderoso como arma contra os demônios. Os portadores desse sangue o utilizam para atrair, distrair, ferir ou enfraquecer os demônios, que ficam obcecados pelo cheiro e pelo sabor do sangue Marechi.

SANGUE ATRAENTE

Quando um Marechi é ferido durante uma batalha por um ataque que cause sangramento, ou sangre por outro motivo, todos os demônios num raio de até 100 metros são compelidos a direcionar sua ação de ataque para o Marechi naquele turno e só podem se mover em direção a ele. Se o demônio acertar o primeiro ataque contra o Marechi, ele recebe vantagem nos ataques subsequentes no turno. Além disso, caso o demônio acerte outro ataque contra o Marechi, ele deve gastar uma ação para provar o sangue, a menos que o ataque seja uma mordida, nesse caso não será necessário gastar a ação. Após provar o sangue, o demônio fica compelido a apenas atacar o Marechi até que ele seja morto.

Se o Marechi for morto, o demônio deve gastar uma ação inteira para consumir o seu corpo, tornando-se um demônio muito mais poderoso do que antes. Para demônios com ND 12 ou menor, o mestre deve rolar um d4+1 e somar o resultado ao ND do demônio, transformando-o em um monstro lendário. O mestre terá o poder de decidir qual demônio lendário o demônio se transformará, levando em consideração a narrativa.

Demônios com ND 13 ou superior, na primeira vez em que o Marechi é ferido, devem realizar um teste de resistência de Sabedoria CD 18 para resistir à compulsão de atacá-lo, mas só podem se mover em direção ao Marechi no primeiro turno. Além disso, se a criatura conseguir consumir o Marechi, ela ganha um bônus de 1d4 no seu ND.

Luas superiores possuem uma resistência significativamente maior contra Marechis, mas ainda assim devem realizar um teste de resistência de Sabedoria com um CD de 12 para resistir à sua compulsão. No entanto, os Demônios Primordiais são imunes à atração do sangue do Marechi. Ao consumir um Marechi, luas superiores e inferiores ganham apenas um aumento de 1 em seu ND.

SANGUE ATORDOANTE

Após o Marechi ser ferido e compelir os demônios a atacá-lo, se um demônio está perto de um Marechi, com o passar do tempo o demônio começa a ter seus sentidos afetados, podendo sofrer vários efeitos, listados abaixo:

- ◊ Demônios em um raio de 9 metros têm seus sentidos afetados quando estão perto de um Marechi, resultando em uma distorção de sua visão. Sua percepção passiva é reduzida em -5 e os testes relacionados à percepção têm uma penalidade de -5 em seu resultado.
- ◊ Demônios têm desvantagem em qualquer teste para manter a concentração em um raio de 3 metros do Marechi.
- ◊ Demônios de ND 15 ou menor recebem desvantagem nos ataques se o Marechi estiver sangrando a até 3 metros do demônio se o alvo dos ataques for outra criatura.
- ◊ Demônios a cada dois turnos contra o Marechi que está sangrando a até três metros do demônio, devem realizar um teste de resistência de Constituição com CD 15 para evitar ficar atordoados por um turno.

VARIAÇÃO MARECHI

Existem pessoas no mundo que possuem o sangue ainda mais raro do que o Marechi comum, sendo centenas de vezes mais nutritivo do que um Marechi normal. Quando você escolher a raça Marechi, deve rolar um d20. Se tirar 18-20, você é um Marechi raro. Nesses casos, os demônios simplesmente não conseguem resistir à atração e são irresistivelmente atraídos em direção ao Marechi. Com essa variação do Marechi, todas as suas características se tornam ainda mais potentes, tornando-se uma espada de dois gumes tanto para o demônio quanto para o Marechi.

Todos os testes de resistência relacionados às características do Marechi se tornam mais difíceis, recebendo um aumento de +5 em sua dificuldade. Além disso, o raio de alcance do cheiro do sangue do Marechi tem seu efeito ampliado em mais 6 metros, afetando os demônios em uma distância maior. A percepção dos demônios também é grandemente afetada, agora sendo reduzida em -10, devido ao poderoso aroma do sangue.

No entanto, essa intensificação traz consequências: os demônios, ao comer um Marechi raro, têm um aumento enorme em seu ND. Agora, eles somam 1d8+2 ao seu ND atual, independentemente do ND da criatura. Além disso, tanto Luas superiores quanto Luas inferiores ganham um bônus de +2 em seu ND ao consumir o Marechi raro.

TSUYOI

Existem seres humanos que possuem uma aparência inofensiva, mas possuem uma força descomunal e uma flexibilidade corporal gigante, não fazendo jus à forma como sua constituição física aparenta.

Aprimoramento de valor de habilidade: A Tsuyoi aumenta valor de Força em 2 pontos e valor de Destreza em 2 pontos.

Idade: A expectativa de vida é igual dos humanos normais.

Deslocamento: Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Perícia: Você ganha proficiência em duas perícias, à sua escolha.

Pontos de Vida: 14 de pontos de vida iniciais.



HISTÓRIA

Os Tsuyoi têm uma força descomunal, sendo muito fortes desde pequenos, com uma força maior do que a de um adulto comum, apesar de terem corpos que parecem não ter força, mas possuem uma força descomunal. Também possuem corpos muito flexíveis, tendo agilidade e flexibilidade fora do normal, conseguindo dobrar seus corpos com muita facilidade e se movimentar como se estivessem em uma postura normal.

Por outro lado, seus cabelos têm cores diferentes dos humanos comuns, como o rosa e outros tons, o que às vezes faz com que as pessoas ao seu redor tenham uma primeira impressão de estranheza. Isso se manifesta como desconfiança, bullying, discriminação, restrições sociais e até mesmo isolamento. Em algumas sociedades, eles são tratados com suspeita e distância devido à sua aparência incomum. Isso pode criar dificuldades nas interações sociais e levar a sentimentos de isolamento e exclusão.

FORÇA ANORMAL

Os Tsuyoi têm uma constituição única, sendo dotados de uma força anormal desde a infância. Isso lhes confere uma vantagem notável em testes de resistência de força, permitindo-lhes superar desafios físicos com facilidade. Além disso, o valor máximo da habilidade de Força para um Tsuyoi é aumentado para 22.

Os Tsuyoi podem também, como uma reação, enrijecer seus músculos, tornando-se altamente resistentes a todos os tipos de dano, exceto dano psíquico, por um turno. No entanto, essa intensa concentração de energia os deixa temporariamente imobilizados, incapazes de realizar qualquer ação durante o próximo turno, enquanto permanecem enrijecidos.

Essa habilidade destaca a força excepcional dos Tsuyoi e sua capacidade de resistir a danos temporariamente em troca de um breve período de imobilidade.

FLEXIBILIDADE

Os Tsuyoi têm um corpo extremamente flexível, permitindo que eles torçam seus corpos de maneira impressionante, tornando-se altamente versáteis e ágeis em situações de combate. Como resultado, eles recebem proficiência em testes de resistência de Destreza.

Além disso, essa destreza física estende-se às suas habilidades relacionadas à destreza. Os Tsuyoi podem adicionar metade do bônus de proficiência em todos os testes de habilidade que envolvam destreza, como acrobacias, furtividade, prestidigitação e muito mais. Isso lhes confere uma vantagem adicional ao realizar tarefas que requerem agilidade e destreza. Essa habilidade reflete a agilidade e a versatilidade física dos Tsuyoi, tornando-os mestres da destreza em combate e em situações que exigem movimentos ágeis e flexíveis.

KAWAII

Devido à sua aparência irresistivelmente fofa e encantadora, o personagem é capaz de influenciar as emoções e ações daqueles que o observam. A aparência dos Tsuyoi é tão cativante que eles têm uma vantagem natural em situações sociais. Eles recebem um bônus de +2 em testes de Carisma ao lidar com criaturas que os acham adoráveis ou encantadoras.

Como uma ação, o Tsuyoi pode lançar um olhar adorável em direção a uma criatura que acham ela adorável a até 30 pés. A criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria (CD 8 + modificador de Carisma do Tsuyoi + bônus de proficiência, se aplicável). Se falhar, ela fica encantada por 1 minuto, considerando o Tsuyoi como amigo. Se a criatura sofrer algum dano ou se for alvo de uma ação hostil, o encanto é quebrado. Esta habilidade não funciona em personagens com valor de habilidade de inteligência maior que 14.

Para que essas habilidades funcionem as criaturas devem ter uma primeira boa impressão com o Tsuyoi, pois algumas criaturas podem ter um primeiro Preconceito com eles.

PRECONCEITO

Devido ao seu cabelo com cores diferentes, os Tsuyoi ocasionalmente enfrentam preconceito e discriminação por parte de outras raças. As pessoas que não estão familiarizadas com a singularidade dos Tsuyoi podem tratá-los com desconfiança, medo ou até hostilidade. Isso pode resultar em dificuldades nas interações sociais com estranhos e, em alguns casos, em situações de conflito.

Para superar esse estigma, os Tsuyoi muitas vezes precisam fazer um esforço extra para conquistar a confiança e o respeito das pessoas ao seu redor, demonstrando suas qualidades e personalidade para além de sua aparência única. Essa desvantagem social pode criar desafios emocionais e sociais para os Tsuyoi em determinadas situações.

DEMÔNIO

Anteriormente humanos, essas criaturas agora se transformaram em seres sedentos por carne humana, necessitando dela para fortalecerem-se e sobreviverem. Mas também alguns rejeitam os instintos e mantém os sentimentos de quando era humano.

Aprimoramento de valor de habilidade: O demônio aumenta dois valores de habilidade em 2 pontos.

Idade: Indefinida.

Deslocamento: Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Perícia: Você ganha proficiência em uma perícia, à sua escolha.

Pontos de Vida: 15 de pontos de vida iniciais.

HISTÓRIA

A transformação em demônio traz consigo não apenas uma sede incontrolável por sangue humano, mas também poderes sobrenaturais, habilidades únicas e uma resistência física incomparável. Essas características conferem aos demônios uma vantagem significativa em relação aos humanos comuns, tornando-os ameaças temíveis em combate.

Embora o instinto demoníaco os impulsiona a cometer atos horríveis, nem todos os demônios perderam completamente sua humanidade. Alguns deles conseguiram sair do controle do demônio progenitor e ainda mantêm vestígios de suas emoções e memórias humanas. Esses seres são uma rara exceção e, em alguns casos, conseguem resistir à sua fome assassina, buscando um equilíbrio entre sua natureza demoníaca e a humanidade remanescente.

Esses demônios lutam para resistir à sua sede insaciável por sangue humano, buscando alternativas para saciar sua fome sem prejudicar inocentes. Eles podem encontrar formas de alimentação menos prejudiciais. Essa luta interna cria uma complexidade emocional nos personagens, tornando-os mais do que meros monstros sanguinários.

PARTICULARIDADES

O demônio, em sua criação, retém algumas características únicas de cada um. Você pode escolher duas características entre as listadas abaixo:

- ✿ **Alteração Corporal:** Você possui a habilidade de alterar seu tamanho em diversas situações. Usando uma ação você pode diminuir para até 15 centímetros de altura ou aumentar para até 5 metros de altura. Ao diminuir para uma altura de 15 centímetros, você pode se tornar extremamente ágil e se infiltrar em espaços pequenos, passando despercebido. Já ao aumentar para 5 metros de altura, você se torna imponente e poderoso, capaz de intimidar e dominar o ambiente ao seu redor.
- ✿ **Aparência Animalesca:** Você tem a capacidade de assumir uma aparência muito semelhante à de um animal de sua escolha e adquirir algumas características relacionadas a ele. Por exemplo, se escolher se transformar em uma aranha, poderá aderir às paredes e tecer teias. No entanto, é importante conversar com seu mestre antes de fazer essa escolha, para determinar quais animais são permitidos para a sua transmutação. Além disso, é relevante considerar que você enfrentará um preconceito severo por conta dessas características, o que pode afetar suas interações com outras pessoas.
- ✿ **Aparência Perturbadora:** Você possui a habilidade de assumir uma forma assustadora, o que lhe permite intimidar criaturas com mais facilidade. Se você deseja intimidar uma criatura, você pode fazer um teste com vantagem para isso.
- ✿ **Camuflagem Adaptativa:** Você é capaz de se adaptar ao ambiente ao seu redor, alterando a textura da sua pele ou padrões corporais para se misturar perfeitamente com a paisagem, tornando-se quase invisível para observadores desatentos. Você ganha um bônus de +2 em testes de furtividade.
- ✿ **Extensão de Membros:** Você pode estender seus membros, como braços e pernas, para alcançar objetos distantes ou aumentar seu alcance em ataques físicos, permitindo que você lide com ameaças de longa distância com facilidade, você aumenta seu alcance de ataques em 1,5 metros.
- ✿ **Forma Cativante:** Você adquire uma aparência muito atraente aos outros, podendo assumir diferentes formas, como a de uma criança inocente ou de um rosto encantador. Isso lhe confere uma vantagem em testes de persuasão.
- ✿ **Garra Laminada:** Suas garras são afiadas como lâminas, permitindo que você cause dano cortante em seus ataques corpo-a-corpo.
- ✿ **Mimetismo:** Você tem a habilidade de imitar perfeitamente vozes que você escutou e sons de outras criaturas, você deve realizar um teste de intuição CD 15.
- ✿ **Múltiplos Membros:** Você possui a capacidade de criar braços ou pernas adicionais, o que intensifica seus ataques desarmados, aumentando seu dano desarmado para 1d10.
- ✿ **Pele de Aço:** Você possui uma pele de aço, reduzindo todo o dano cortante e concussão que você sofre em -2.
- ✿ **Transformação em Humano:** Você possui a habilidade de se transformar completamente em humano, tornando-se indistinguível dos demais. Essa transformação apenas é perceptível por aqueles que possuem sentidos extrassensoriais.
- ✿ **Respiração Aquática:** Você possui a capacidade de respirar tanto na água quanto na superfície, sem nenhuma dificuldade ou restrição.
- ✿ **Visão Noturna:** Você possui a habilidade de enxergar perfeitamente no escuro, como se fosse plena luz do dia. Seus olhos se adaptam rapidamente a condições de pouca luz, permitindo que você veja detalhes sutis e se move com facilidade em ambientes com iluminação inadequada. No entanto, essa habilidade não permite que você veja cores, apenas enxergando tudo em preto e branco.



CAMINHOS

Como um demônio que conseguiu quebrar o laço com o demônio primordial, se restringindo do consumo de humanos para manter a sanidade mental e seu próprio controle, não deixando levar pelos instintos assassinos. Você deve escolher entre dois caminhos.

CAMINHO DA ALIMENTAÇÃO POR SANGUE

Você pode consumir até 1 litro de sangue humano por semana para se alimentar, porém, isso traz complicações durante o combate. Você leva 1 minuto para entrar em modo de combate e utilizar plenamente suas habilidades na batalha. No entanto, essa restrição também traz benefícios, pois permite que você resista aos seus instintos assassinos tanto durante o combate quanto no dia a dia, proporcionando maior controle sobre suas ações.

CAMINHO DA RETENÇÃO DE CARNE

Nesse caminho, você não precisa consumir nenhum alimento e pode utilizar suas habilidades de batalha normalmente. No entanto, devido à falta de alimento, você tende a perder o controle com maior frequência. Sua sanidade se deteriora mais rapidamente, levando-o a ceder mais facilmente aos seus instintos. O personagem, nesse caso, costuma permanecer em estado de sono profundo durante as viagens, despertando apenas nos momentos de confronto. No entanto, cabe ao mestre decidir quando o personagem acordará, levando em consideração o desenvolvimento da história e as circunstâncias do jogo.

INSTINTOS

Um demônio que não tem uma ligação direta com o demônio primordial está constantemente em risco de ceder aos seus instintos assassinos, podendo perder o controle a qualquer momento. Para determinar se o demônio está perdendo o controle, é necessário realizar um teste de resistência. Esse teste de resistência é um Teste de Resistência de Sabedoria, com uma CD (Classe de Dificuldade) estipulada durante a criação do personagem. Para aqueles que escolherem o **caminho da alimentação por sangue**, o jogador deve rolar um d10 e somar 8 ao resultado. Já para aqueles que optarem pelo **caminho da retenção de carne**, o jogador deve rolar um d10 e somar 12 ao resultado. Esse resultado definirá a CD que acompanhará o personagem ao longo de toda a campanha, representando a dificuldade de resistir aos instintos assassinos.

No caso de o demônio perder o controle e atacar uma pessoa, provando seu sangue, os próximos testes terão uma dificuldade aumentada. Para o restante da campanha, será adicionado um bônus de +2 na dificuldade dos testes realizados para resistir aos instintos assassinos. Esse bônus será aplicado de forma cumulativa, aumentando gradualmente a CD dos testes até atingir o máximo de 25.

Durante a campanha, quando o personagem obtiver uma **falha crítica** em qualquer rolagem de **d20** em combate, seja para testes ou ataques, ele estará propenso a ceder aos seus instintos. Nesse momento, deve realizar um Teste de Resistência de Sabedoria com a CD pré-definida na criação do personagem para evitar sucumbir completamente aos instintos. Caso falhe no teste, o mestre terá o poder de decidir o que acontecerá a seguir, levando em consideração a situação e o desenvolvimento da história. O demônio também deve realizar o teste de resistência caso veja um humano sangrando.

Adicionalmente, se o personagem consumir completamente um humano, o jogador perderá o controle sobre o personagem e ele passará a ser interpretado pelo mestre. Essa consequência representa a perda do controle do personagem pelo jogador, evidenciando a imersão nos instintos mais sombrios e a progressão irreversível em direção a um caminho sinistro.

MORTE E REGENERAÇÃO

O personagem demônio, assim como outros demônios, não pode ser morto ao atingir zero pontos de vida, exceto se ele for exposto à luz solar direta, onde o demônio sofre dano primordial de sol. Nessa condição de zero pontos de vida, o demônio fica "**Fragilizado**" e requer que um inimigo corte sua cabeça para ser realmente morto. Quando estiver fragilizado e uma criatura inimiga tentar atacar para decepar seu pescoço, o CD para o teste de resistência é igual a 20 menos o modificador de Constituição do demônio. Mesmo que o personagem não seja proficiente no teste de resistência de Constituição, ainda é permitido adicionar sua proficiência a esse teste para evitar o corte do pescoço, mas apenas nesse caso específico.

O demônio regenera membros e pontos de vida por turno, recuperando uma quantidade específica no início do turno do personagem. O jogador pode escolher entre **regenerar pontos de vida ou membros decepados**. A tabela abaixo mostra a quantidade de regeneração disponível:

Nível	Regeneração por Turno
1 - 5	1d10
6 - 10	2d10
11 - 15	3d10
16 - 20	4d10

Demônios não podem ser curados por efeitos exteriores, como itens, sendo limitados à sua própria regeneração natural. Além disso, as habilidades de classe que envolvem cura são menos efetivas em demônios, curando apenas metade do valor que normalmente curariam em outras raças.

FADIGA

Os demônios em lutas não se cansam, seu vigor é infinito. No entanto, para demônios que se desprendem de seus demônios progenitor, há um limite para suas habilidades, embora não recebam nenhum efeito de "**Fadiga**" para as classes que possuem energia. Para os demônios, é necessário recarregar seus poderes ao utilizar várias técnicas por turno, para cada três técnicas em um turno, deve ser usado um turno inteiro de recarga e para cada técnica adicional depois disso, ele deve recarregar mais um turno. Por exemplo, se um demônio usar três técnicas em um turno, ele precisará ficar **um turno** sem utilizar técnicas de respiração. Já se ele utilizar 4 técnicas, será necessário um tempo de recarga de **dois turnos**. Ainda assim, é necessário descontar a energia que foi gasta pelos demônios, pois se um demônio zerar seus pontos de energia, ele pode perder o controle de seus instintos. Para cada técnica adicional que ele utilizar após zerar sua energia, ele deve realizar um teste para evitar perder o controle. Se você escolher uma classe de Kekkijutsu, você pode usar livremente as técnicas específicas da classe, mas deve estar ciente de que há um teste para evitar perder o controle quando seus espaços de Kekkijutsu estiverem zerados ou próximos disso, caso o mestre decida aplicar essa restrição.

KEKKIJUTSU

Cada demônio possui Kekkijutsu, que define sua classe. Kekkijutsu são técnicas sobrenaturais de sangue demoníaco, nas quais os demônios possuem diversos poderes. Se você escolher a Classe de Respiração, seu Kekkijutsu se tornará as técnicas de respiração, permitindo que você, como um demônio, altere o dano de suas técnicas para dano necrótico. Se você escolher a Classe de Kekkijutsu para seu demônio, você deve seguir as habilidades específicas da classe para seu Kekkijutsu ou criação se a classe permitir.



CAPÍTULO 3: CLASSES



A classe é a definição principal do que um personagem pode fazer e de como ele interage com o mundo. Cada classe oferece uma variedade de características especiais, como proficiência em testes de resistência ou habilidades únicas da classe. Nos níveis baixos, a classe concede apenas duas ou três características, que geralmente definem o estilo de combate característico da classe. Conforme os níveis avançam, o número de características aumenta, permitindo a aquisição de novas habilidades e o aumento do poder das habilidades existentes.

As classes representam o estilo de combate do personagem, sendo divididas em dois tipos: classes de Respiração e classes de Kekkijutsu. Algumas classes possuem subclasses que fornecem um estilo de luta totalmente diferente da classe principal, com características únicas. Cada classe possui uma tabela que resume os benefícios obtidos a cada nível, além de uma explicação detalhada de cada habilidade.

CLASSE DE RESPIRAÇÃO

As classes de Respiração são normalmente utilizadas por humanos, mas também pode ser usada por demônios, tornando o kekkijutsu deles em suas técnicas de respiração. Os caçadores utilizam essas respirações para lutar contra os demônios, permitindo que eles, por meio de sua respiração aprimorada e estilos de combate, consigam se igualar e até mesmo superar os demônios durante os combates.

Classe	Descrição	Dado de Vida	Habilidade Primária
Respiração da Água	Esta respiração permite ao usuário controlar o fluxo de sua respiração, aumentando sua força e velocidade.	1d10	Força e Destreza
Respiração da Besta	Esta respiração permite ao usuário canalizar a força de uma fera, auxiliando seus companheiros nas batalhas	1d12	Carisma, Sabedoria
Respiração das Chamas	Esta respiração permite ao usuário criar e controlar chamas, permitindo uma ampla gama de ataques e defesas.	1d12	Força e Carisma
Respiração da Inseto	Uma derivação de uma respiração que já é uma derivação, utilizando venenos e inteligência para lutar contra inimigos	1d6	Inteligência e Sabedoria
Respiração da Lua	O usuário é capaz de realizar ataques muito poderosos à distância, mas também extremamente letais em combates de curto alcance.	1d6	Destreza e Inteligência
Respiração da Pedra	Esta respiração se concentra na resistência e na capacidade de absorver golpes poderosos, permitindo que o usuário cause muito dano e tenha muitos pontos de vida	1d12	Força e Constituição
Respiração do Trovão	Esta respiração se concentra em ataques rápidos e precisos, usando o poder dos trovões para aumentar a velocidade e a potência do usuário.	1d8	Destreza e Sabedoria
Respiração do Vento	Esta respiração é caracterizada por movimentos ágeis e fluídos, permitindo ao usuário se mover rapidamente e realizar ataques com grande ferocidade	1d10	Destreza e Constituição

SUBCLASSES DE RESPIRAÇÃO

Dentro do Hashira Handbook existem subclasses que derivam da classe principal. Por exemplo, a Respiração da Flor é uma derivação da Respiração da Água, enquanto a Respiração do Som é uma derivação da Respiração do Trovão. Ambas as subclasses enfatizam a velocidade como componente importante em suas habilidades de combate.

Ao escolher uma subclass, você mantém todas as habilidades da classe principal. No entanto, nos níveis-chave, indicados como "Únicas" ao lado da habilidade, você ganha habilidades exclusivas que substituem as habilidades "Únicas" da classe principal. Além disso, suas respirações serão substituídas pelas novas respirações exclusivas da subclass escolhida.

Sub-Classe	Descrição	Classe Primária
Respiração do Amor	Esta respiração se concentra em técnicas que protegem o usuário e seus aliados.	Respiração das Chamas
Respiração da Flor	O lutador utiliza um estilo de luta delicado, que envolve giros do corpo para aumentar a energia dos ataques.	Respiração da Água
Respiração da Névoa	Este é um estilo de combate que utiliza ataques alternando a velocidade do próprio usuário, permitindo enganar o adversário, parecendo ser mais lento e depois aumentando a velocidade para surpreender ou se esquivar.	Respiração do Vento
Respiração da Serpente	Usando um estilo baseado em como as serpentes lutam e especializando-se ainda mais, o lutador torna-se um caçador letal.	Respiração da Água
Respiração do Som	Ao conseguir ouvir o som emitido pelo adversário, é possível prever seus movimentos e criar golpes fatais contra seus inimigos.	Respiração do Trovão

CONSTRUÇÃO RÁPIDA E DIFICULDADE

Veremos como construir uma classe de forma ágil, incluindo em qual habilidade você deve investir. Também examinaremos o nível de dificuldade associado, classificado em três categorias: fácil, médio e difícil. As classes fáceis são recomendadas para jogadores iniciantes, as médias são para aqueles familiarizados com RPGs em geral, e as difíceis são destinadas a pessoas que já dominam o sistema do HashiraHandbook.

RESPIRAÇÃO DA ÁGUA

Para uma construção rápida da classe, primeiro coloque seu valor de habilidade mais alto em Força ou Destreza, seguido de Constituição. Essa classe tem uma dificuldade Fácil.

RESPIRAÇÃO DA BESTA

Para uma construção rápida da classe, primeiro coloque seu valor de habilidade mais alto em Carisma ou Sabedoria, seguido de Destreza. Essa classe tem uma dificuldade Médio.

RESPIRAÇÃO DAS CHAMAS

Para uma construção rápida da classe, primeiro coloque seu valor de habilidade mais alto em Carisma, seguido de Força e Constituição. Essa classe tem uma dificuldade Médio.

RESPIRAÇÃO DO INSETO

Para uma construção rápida da classe, primeiro coloque seu valor de habilidade mais alto em Inteligência e Sabedoria, seguido de Destreza. Essa classe tem uma dificuldade Difícil.

RESPIRAÇÃO DA LUA

Para uma construção rápida da classe, primeiro coloque seu valor de habilidade mais alto em Destreza, seguido de Inteligência ou Constituição. Essa classe tem uma dificuldade Difícil.

RESPIRAÇÃO DA PEDRA

Para uma construção rápida da classe, primeiro coloque seu valor de habilidade mais alto em Força, seguido de Constituição. Essa classe tem uma dificuldade Fácil.

RESPIRAÇÃO DO TROVÃO

Para uma construção rápida da classe, primeiro coloque seu valor de habilidade mais alto em Destreza, seguido de Sabedoria. Essa classe tem uma dificuldade Médio.

RESPIRAÇÃO DO VENTO

Para uma construção rápida da classe, primeiro coloque seu valor de habilidade mais alto em Destreza, seguido de Constituição. Essa classe tem uma dificuldade Fácil.

SUBCLASSES

As subclasses seguem o mesmo padrão de construção, entretanto, suas dificuldades variam de forma individual. Isso implica que uma classe que inicialmente é considerada fácil pode eventualmente se tornar difícil, ou vice-versa, como veremos a seguir:

Classe	Subclasse	Dificuldade
Respiração da Água	Respiração da Flor, Respiração da Serpente	Fácil
Respiração das Chamas	Respiração do Amor	Médio
Respiração do Trovão	Respiração do Som	Médio
Respiração do Vento	Respiração da Névoa	Difícil

HABILIDADES E ENERGIA

As classes de respiração têm Pontos de Energia, cuja quantidade normalmente é igual ao nível da classe, exceto pela Respiração do Inseto, que possui um valor um pouco menor. Com esses pontos, você pode utilizar habilidades exclusivas disponíveis a partir do primeiro nível, as quais são exclusivas para essas classes. Essas habilidades de respiração complementam aquelas adquiridas dentro da classe, conforme listado abaixo.

CONCENTRAÇÃO TOTAL: DANO

Você pode usar a sua respiração para se concentrar e potencializar um ataque, utilizando 1 ponto de energia para executar um golpe poderoso. Isso adiciona 1d10 de dano à sua jogada de ataque corpo-a-corpo ou aumenta um dado de dano em uma técnica de respiração. Você pode utilizar essa habilidade duas vezes por dia e recupera todos os usos em um descanso curto ou longo.

CONCENTRAÇÃO TOTAL: RESILIENCIA

Ao ser alvo de um Teste de Resistência, você pode concentrar a sua respiração para aprimorar o seu foco. Utilizando 1 ponto de energia, você tem a opção de realizar uma nova tentativa no teste de resistência. Essa habilidade pode ser utilizada uma vez por dia.

RESPIRAÇÃO CONTINUA

Quando você alcançar o 10º nível da classe, o mestre poderá proporcionar-lhe um treinamento no qual você deverá se dedicar por um mês para aprofundar sua conexão com a respiração e entrar em um estado contínuo de foco total na respiração. Esse estado contínuo de respiração aprimora algumas das habilidades anteriores, permitindo que você adicione um número de dados igual ao nível de evolução da respiração ao utilizar "Concentração Total: Dano". Quando utilizar "Concentração Total: Resiliência", você acrescentará +5 à rolagem do teste associado à habilidade.



RESPIRAÇÃO DA ÁGUA

É o estilo mais comum entre os Caçadores de Demônios, por teoricamente ser a mais fácil dos novatos dominarem. Sendo caracterizada por sua fluidez, usando movimentos sutis e elaborados, para potencializar os golpes e ter uma maior agilidade e fortes no combate. Fazendo assim ser a forma de combate mais balanceada entre os caçadores de demônios.

Nível	Proficiência	Pontos de Energia	Característica
1º	+2	1	Domínio, Resiliente
2º	+2	2	Especialização, Kaifuku
3º	+2	3	Técnicas de Respiração, Mizu “Única”
4º	+2	4	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	5	Ataque Extra, Controle de Danos
6º	+3	6	Ataque de Oportunidade Focado
7º	+3	7	Evolução da Respiração
8º	+3	8	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	9	Kaisui “Única”
10º	+4	10	Evolução da Respiração
11º	+4	11	Ataque Extra (2)
12º	+4	12	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	13	Evolução da Respiração
14º	+5	14	Sukiru Mizu “Única”
15º	+5	15	Potencialização Suprema
16º	+5	16	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	17	Evolução da Respiração
18º	+6	18	Resiliência Eterna
19º	+6	19	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	20	Técnica Especial da Respiração

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d10 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe 1 Arma Simples, 1 Katana, Uniforme Leve ou Médio.

PROFICIENCIAS

Equipamentos: Armas Simples, Armas Especiais, Uniforme Leves e Médios.

Teste de Resistência: Força, Destreza.

Perícias: Escolha duas entre as disponíveis.

DOMÍNIO

No 1º nível, quando você rolar um 1 ou um 2 num dado de dano de um ataque com **arma** corpo-a-corpo que você esteja empunhando, você pode rolar o dado da **arma** novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

RESILIENTE

A partir do 1º nível, você tem a oportunidade de refazer um teste de resistência que não foi bem-sucedido. Caso opte por fazê-lo, deverá utilizar o novo resultado e não poderá utilizar essa habilidade novamente antes de concluir um descanso longo.

Além disso, quando alcançar o 10º nível, você poderá utilizar essa habilidade duas vezes entre descansos longos. Já no 15º nível, poderá utilizá-la três vezes entre descansos longos.

ESPECIALIZAÇÃO

No 2º nível, você escolhe duas de suas perícias para ser proficiente, ou pode escolher uma perícia na qual já é proficiente para que seu bônus de proficiência seja dobrado em qualquer teste de habilidade realizado com elas.

KAIFUKU

A partir do 2º nível, com seus treinamentos rigorosos, você se acostumou a descansar menos do que os outros, recuperando suas energias muito mais rápido. Você obtém os benefícios completos de um descanso longo em apenas 4 horas e todos os benefícios de um descanso curto em apenas uma hora.

TÉCNICAS DE RESPIRAÇÃO

No 3º nível, você aprende as Respirações de sua classe ou subclasse, todas detalhadas ao final desta classe ou da subclasse escolhida. Você ganha a primeira evolução de cada respiração no nível 7, a segunda no nível 10 e a terceira no nível 13. No 17º nível, você pode escolher 3 respirações apenas para obter a quarta evolução.

MIZU “Única”

A partir do 3º nível, você pode escolher no início de cada turno seu, você pode escolher entre dois estilos de combates “Ofensivo” e “Defensivo”, o primeiro sendo um estilo agressivo e o segundo um estilo mais focado na defesa:

OFENSIVO

- ◆ Com uma ação bônus, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com sua Nichirin.
- ◆ Você recebe +1 nas jogadas de acerto e +1 na jogada de dano. A partir do 12º nível, você passa a adicionar + 2 nas suas jogadas de acerto e dano.
- ◆ Você ganha 3 metros de deslocamento adicional.

DEFENSIVO

- ◆ Uma vez por turno você reduz 1d8 de dano, aumentando para 1d12 no 10º nível e 2d10 no 15º nível de uma jogada de ataque corpo-a-corpo feita contra você. Quando o resultado for maior que o dano do inimigo, você pode realizar um único ataque corpo-a-corpo contra a criatura.
- ◆ Você recebe +1 na sua Classe de Resistência. A partir do 12º nível, você adiciona +2 à sua Classe de Resistência e, no 15º nível, você adiciona +3.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno. Aumentando para três vezes no 11º nível.

CONTROLE DE DANOS

A partir do 5º nível, você consegue se concentrar na sua respiração para eliminar as fadigas do seu corpo. No seu turno, você pode usar uma ação bônus você ganha **pontos de vida temporários** igual a 1d8 + sua constituição, aumentando para 1d12 no 9º nível e para 2d12 no 15º nível até o final do combate, se você já possui **pontos de vida temporários**, você pode escolher manter os que já possui ou trocar pelos novos pontos.

Você pode usar esta característica igual seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos ao terminar um descanso longo.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE FOCADO

A partir do 6º nível, com seu foco no combate, quando um inimigo grande ou pequeno que você possa ver se move para fora do seu alcance corpo-a-corpo, usando sua reação você realiza um ataque corpo-a-corpo contra a criatura. O ataque interrompe o movimento da criatura um instante antes dela deixar seu alcance, e você pode se mover metade do seu deslocamento sem provocar “Ataque de Oportunidade”.

KAISUI “Única”

A partir do 9º nível, como um oceano que se adapta ao mundo, você adquire uma característica especial que você herdou de um companheiro, mestre ou inimigo, que te marcou profundamente. Essa característica pode ser escolhida entre as habilidades únicas de qualquer classe ou subclasse de terceiro nível. Essa habilidade especial só se aplica a classes de respiração e deve ser aprovada pelo mestre do jogo antes de a característica ser escolhida. Se a característica exigir uma mecânica de classe específica para funcionar, ela não poderá ser escolhida ou a parte que não se encaixa na habilidade deve ser retirada.

SUKIRU MIZU “Única”

A partir do 14º nível, você escolhe uma entre suas “Técnicas de Respiração”, para ser sua técnica perfeita, podendo realizar ela sem custo de Energia. Você poderá usar essa técnica a quantidade de vezes igual seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos ao terminar um descanso longo ou curto. Essa técnica se for usada quando o usuário estiver com fadiga, ela ainda assim não custará energia, mas somará para a contagem de fadiga, aumentando o custo da próxima técnica normalmente.

POTENCIALIZAÇÃO SUPREMA

No 15º nível, você adquire a Potencialização Suprema, uma habilidade que amplia sua expertise nas batalhas. Agora, além de aprimorar seus ataques corpo-a-corpo, você pode aplicar essa habilidade às suas Técnicas de Respiração. Ao utilizar essa habilidade, você pode rolar novamente dois dados de dano por turno em suas técnicas, mesmo que o resultado seja 1 ou 2. No entanto, essa habilidade só pode ser usada quando você utiliza técnicas.

RESILIÊNCIA ETERNA

No 18º nível, como uma maré sempre constante, você alcança o topo da resiliência em batalha. No começo de cada um de seus turnos, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 15 + seu modificador de Constituição se não estiver com mais que metade seus pontos de vida. Você não recebe esse benefício se estiver com 0 pontos de vida.

TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO

No 20º nível, você atinge o domínio total sobre sua respiração, podendo criar uma nova “Técnicas de Respiração” com sua evolução no nível máximo.

TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DA ÁGUA

CD das respirações = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza

Modificador de ataque da respiração = seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza

Primeira Forma: Minamogiri

Primeiro movimento da respiração da água, é simples e letal. É um corte rápido com força ampliada por um jato de água que surge no movimento, desferindo um corte para decepar a cabeça de demônios. Inimigos com menos de 10 de Pontos de Vida são automaticamente decapitados, monstros com ações lendárias ou que o mestre determina, **não podem ser decapitados**. Se a criatura não pode ser decapitada por algum dos motivos citados, você adiciona +3 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição, quando a criatura estiver fragilizada.

1º Evolução: Inimigos com menos de 15 Pontos de Vida podem ser decapitados.

2º Evolução: Inimigos com menos de 20 Pontos de Vida podem ser decapitados.

3º Evolução: Inimigos com menos de 25 Pontos de Vida podem ser decapitados.

4º Evolução: Inimigos com menos de 30 Pontos de Vida podem ser decapitados.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano de Frio

Custo: 1 Ponto de Energia

Segunda Forma: Mizuguruma

Com um movimento giratório, o usuário cria um corte em círculo com água, que cobre uma área de 360 graus em volta do usuário acertando o inimigo.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12 agora acertando todas as criaturas até 1,5 metros do usuário, que devem realizar um Teste de Resistência de Destreza, sofrendo todo o dano se falhar, ou metade dele se obtiver sucesso.

Alcance: Cilindro de até 3 metros de raio.

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano de Frio

Custo: 1 Ponto de Energia

Terceira Forma: Ryuuryuu Mai

O usuário corre em alta velocidade liberando água de sua arma, acertando todos os inimigos dentro do alcance da técnica. Toda criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza, sofrendo todo o dano se falhar ou metade dele se obtiver sucesso.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d6, a distância aumenta para 6 metros de raio.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d6, a distância aumenta para 6 metros de raio.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d6, a distância aumenta para 9 metros de raio.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d6, a distância aumenta para 12 metros de raio.

Alcance: Cilindro de até 3 metros de raio.

Duração: Instantâneo

Dano: 2d6 de dano de Frio

Custo: 1 Ponto de Energia

Quarta Forma: Uchishio

O usuário corre em alta velocidade liberando água de sua arma, acertando um inimigo com extrema força e agilidade. Você ganha 6 metros de deslocamento adicional.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12 e você ganha 12 metros de deslocamento adicional.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano de Frio

Custo: 1 Ponto de Energia

Quinta Forma: Kanten no Jyu

É um ataque sutil, desferido no pescoço do inimigo, cortando-o de forma letal. Essa técnica só pode ser utilizada em criaturas voluntárias e resulta na morte instantânea da vítima, não requerendo um teste de acerto.

Essa respiração não tem evolução.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano:

Custo: Sem custo de energia

Sexta Forma: Nejire Uzu

O usuário gira o próprio corpo para criar um redemoinho de água, que fica girando em volta dele. O redemoinho corta tudo que atinge. Toda criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza. Se falhar, sofrerá todo o dano; se obtiver sucesso, sofrerá metade do dano.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10 e aumentando o redemoinho para 9 metros de altura e 6 metros de raio.

Alcance: Cilindro de até 6 metros de altura e 3 metros de raio.

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano de Frio

Custo: 1 Ponto de Energia

Sétima Forma: Shizuku Wa Mondzuki

Esse ataque consiste em o usuário se concentrar e observar o inimigo para realizar um ataque perfurante usando a ponta da espada. Essa técnica acerta automaticamente, porém só pode ser utilizada a partir do terceiro turno contra o inimigo e não tem o poder de cortar o pescoço.

1º Evolução: O dano aumenta para 2d8.

2º Evolução: O dano aumenta para 2d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 2d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

Alcance: Toque.

Duração: Instantâneo

Dano: 2d6 de dano Perfurante

Custo: 1 Ponto de Energia



Oitava Forma: Takitsubo

O usuário salta verticalmente a uma altura de 3 metros e cai atingindo todas as criaturas dentro de um círculo de 3 metros ao redor dele. A espada desce sobre os alvos com uma grande quantidade de água, semelhante a uma cachoeira. Todas as criaturas dentro da área devem fazer um Teste de Resistência de Destreza. Elas sofrem o dano completo se falharem no teste ou metade do dano se obtiverem sucesso. Essa técnica pode ser usada pelo usuário enquanto está caindo para evitar sofrer danos de queda, mesmo em quedas de até 9 metros.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora e uma ou aí criaturas estiverem fragilizadas, você acerta o pescoço de todas adicionando +2 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição para todas as criaturas.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano de Frio

Custo: 1 Ponto de Energia

Décima Forma: Seisei ruten

O usuário faz vários movimentos de espada, criando assim um grande dragão de água e desferindo um ataque poderoso contra o alvo. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição, falhando a criatura tem sua perna decepada. Você pode gastar 1 ponto de energia adicional, se você não estiver com “**Fadiga**”, para acertar outra criatura até 1,5 metros da original, mas depois de utilizar essa modalidade, você perde metade do seu deslocamento total no próximo turno.

Se a criatura fizer uma rolagem de 1 ou 2 no d20 ela tem seu corpo decepado.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora a dificuldade do teste aumenta, se a criatura tirar menos de 5 no resultado da rolagem do d20, ela tem seu corpo decepado.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano de Frio

Custo: 1 Ponto de Energia

Nona Forma: Suiryuu Shibuki

O usuário corre em alta velocidade não encostando no chão, mas na água que cria em seus pés, ignorando terreno difícil e desferindo um golpe poderoso no inimigo. Você ganha 3 metros de deslocamento adicional em direção a criatura. Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço, adicionando +2 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10, agora você ganha 6 metros de deslocamento adicional em direção a criatura.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10, agora você ganha 9 metros de deslocamento adicional em direção a criatura.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10, agora você ganha 12 metros de deslocamento adicional em direção a criatura.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço, adicionando +3 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano de Frio

Custo: 1 Ponto de Energia

OPÇÕES DE TÉCNICA ESPECIAL

Aqui estão algumas respirações de exemplo para a característica “**TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO**” de 20º nível.

Décima Primeira Forma: Nagi

Essa é a técnica suprema da Respiração da Água, em que o usuário permanece parado e analisa o inimigo, desferindo um ataque extremamente preciso no pescoço, com o objetivo de decepar a cabeça da criatura. Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço adicionando +5 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição, para não ter seu pescoço decepado.

Se você realizar essa técnica em uma criatura que ainda não esteja “Fragilizada” e ela entrar nesse estado, o bônus de +5 na dificuldade do teste começa a ser aplicado imediatamente.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Toque

Duração: Concentração

Dano: 7d12 de dano de Frio.

Custo: 2 Ponto de Energia

Décima Primeira Forma: Nejire Uzu-Ryuuryuu

Você junta o redemoinho da sexta forma com os ataques da terceira forma, assim se movendo com extrema velocidade e acertando todos os inimigos dentro do alcance da respiração. Toda criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza, sofrendo todo o dano se falhar ou metade dele se obtiver sucesso.

Alternativamente acertando apenas um único inimigo, agora mirando em seu pescoço. Se a criatura estiver fragilizada, você acerta automaticamente o pescoço adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição, para não ter seu pescoço decepado, passando a dar 6d12 de dano Cortante.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Toque

Duração: Concentração

Dano: 7d10 de dano de Frio.

Custo: 2 Ponto de Energia



RESPIRAÇÃO DA FLOR

Uma respiração derivada da Respiração da Água, aonde o usuário realiza ataques elegantes e delicados. O usuário possui nove formas de luta, aonde ele pode transitar por elas para realizar um combate quase perfeito contra seus inimigos.



REQUISITOS

Respiração Primária: Respiração da Água.

Sentidos: Sentido da Visão.

Equipamento: Uniforme Médio.

Raça: Humano.

CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

Você deve substituir as habilidades de 3º, 9º e 14º nível de sua classe principal por estas habilidades.

PETAL DANCE “Única”

A partir do 3º nível, o seu estilo de luta delicado e elegante, como uma flor, se desenvolve, transformando-o em um combatente quase perfeito. Enquanto estiver em combate ou não, no começo de cada um de seus turnos, você adota **uma das danças** citadas abaixo, que duram até o começo do seu próximo turno. Ao atingir o 10º nível, o seu domínio da dança das pétalas atinge um novo patamar, permitindo-lhe adotar duas danças no início de cada turno.

- ❖ **Escudo do Lírio:** Aumentando suas chances de evitar ataques inimigos, quando você realiza a ação de ataque contra uma criatura, você adiciona seu bônus de proficiência à sua Classe de Resistência contra ataques feitos pela criatura que você atacou, e essa bonificação dura até o começo do seu próximo turno.
- ❖ **Florescência Mortal:** Com uma dança mortal, você supera qualquer tipo de resistência a seu tipo de dano em todos os seus ataques e golpes, incluindo respirações.
- ❖ **Golpe da Rosa:** Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode tentar empurrar o alvo para trás. Se o alvo for Grande ou menor, ele deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, você empurra o alvo para até 3 metros de você. Apenas para um ataque no turno.
- ❖ **Impulso do Girassol:** Você ganha 3 metros de deslocamento adicional, podendo ser deslocamento de pulo.
- ❖ **Manobra da Flor:** Ao realizar um ataque, você tem a capacidade de se reposicionar ao redor da criatura atingida. Você pode escolher em qual lado da criatura deseja parar, e essa habilidade não requer o uso de movimento adicional.
- ❖ **Rosa Amarela:** Você e uma criatura aliada até 3 metros entram em sintonia de ataque, quando a criatura aliada atacar, você pode usar sua reação para realizar um ataques corpo-a-corpo contra a mesma criatura.
- ❖ **Rosa Branca:** Quando você realizar a ação de Ataque, você pode trocar de lugar com uma criatura que esteja até 3 metros de distância de você que não esteja incapacitada e seja uma criatura aliada.
- ❖ **Rosa Negra:** Quando você realizar a ação de ataque, você pode adicionar 1d6 de dano necrótico aos seus ataques corpo-a-corpo, aumentando para 1d10 no nível 15.
- ❖ **Silene:** Você pode realizar seus golpes com vantagem, mas as criaturas que você acertar também vão ter vantagem contra você.

FLOR DE LOTUS “Única”

A partir do 3º nível, ao analisar o ambiente e o adversário e utilizar sua agilidade, você pode realizar uma ação adicional durante o seu turno, juntamente com sua ação normal e possível ação bônus. Você pode alterar sua Petal Dance, mas não mantém a habilidade anterior.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo. A partir do 13º nível, você pode usá-la duas vezes antes do descanso, porém somente uma vez por turno.

LÍRIO “Única”

A partir do 9º nível, com sua visão aguçada, seus ataques ficam muito mais poderosos em criaturas que você pode ver. Sua margem de crítico se torna 19-20, e você pode tentar analisar seu inimigo. Para isso, você deve realizar um Teste de Percepção com a CD (Dificuldade do Desafio) que o mestre decidir, e, se bem-sucedido, ele te revelará algum atributo da criatura.

VIOLETA “Única”

A partir do 14º nível, com seu estilo de luta analisador, a partir do terceiro turno, você ganha proficiência em todos os testes de resistência de ataques que você possa ver.

TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DA FLOR

CD e Modificador das respirações = Igual sua classe primária

Segunda Forma: Mikage Ume

Utilizando sua reação, aonde o usuário utiliza vários golpes para formar um círculo em volta de si, o que serve como uma forma de defesa. Esses ataques são executados de maneira precisa e habilidosa, permitindo que o usuário desvie os ataques do inimigo. Se a diminuição de dano for maior que o dano recebido, você recebe no seu próximo turno +1 de acerto contra quem realizou o ataque contra você.

1º Evolução: O dano diminui para 3d10.

2º Evolução: O dano diminui para 4d10.

3º Evolução: O dano diminui para 5d10.

4º Evolução: O dano diminui para 6d10, agora quando você defende o ataque e não recebe dano, você recebe 3 metros de deslocamento a mais no seu próximo turno e passa a receber +2 de acerto adicional.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Diminuição: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia



Quarta Forma: Beni Hanagoromo

O usuário executa uma sequência de golpes rápidos e fluidos, combinados com movimentos giratórios, a fim de desorientar o inimigo. Essa técnica cria uma confusão no adversário, dificultando sua capacidade de reação. A criatura alvo deve realizar um Teste de Resistência de Sabedoria. Em caso de falha, a criatura fica incapacitada de realizar reações contra os golpes do usuário.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, se a criatura falhar no Teste de Resistência, você consegue se mover para algum lugar ao lado dela aonde você escolher.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Sexta Forma: Uzumomo

O usuário salta 3 metros para cima e, ao cair com o corpo invertido, executa um poderoso golpe giratório. Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

Essa respiração pode ser usada para diminuir dano de queda de até 6 metros como uma reação.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora ao utilizar essa técnica de respiração, os golpes se tornam dano necrótico.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Quinta Forma: Ada no Shakuyaku

A sequência consiste em nove golpes, todos direcionados aos pontos vitais da criatura, inspirados nos movimentos graciosos de uma flor.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora ao utilizar essa técnica de respiração, os golpes se tornam ainda mais poderosos. A criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para evitar ter seu deslocamento reduzido pela metade.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

OPÇÕES DE TÉCNICA ESPECIAL

Aqui estão algumas respirações de exemplo para a característica “TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO” de 20º nível.

Última Forma: Higan Shugan

Essa é a forma suprema da respiração da flor, na qual o usuário potencializa todas as suas habilidades. Ao concentrar uma grande quantidade de sangue nos olhos, sua visão se torna extraordinariamente poderosa, impedindo que qualquer inimigo se esconda da sua visão. O usuário passa a perceber o mundo ao seu redor em câmera lenta, combinando isso com o aprimoramento de suas habilidades para executar ataques e defesas perfeitos. Essa técnica dura 1 minuto, dentro desse minuto o usuário mantém todas as formas da habilidade “Petal Dance” juntas em todos os turnos e sua habilidade de “Flor de Lotus” não tem limite de usos por dia, enquanto essa habilidade estiver ativa.

Essa habilidade é extremamente prejudicial para o usuário, resultando na perda permanente da visão de um olho ou ambos se a técnica for mantida por mais de um minuto, aonde o mestre decide quais as perdas do usuário.

Caso o usuário desative a técnica antes de completar um minuto, o mestre determinará quais danos o usuário sofrerá.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Pessoal

Duração: 1 minuto

Dano:

Custo: 2 Ponto de Energia

Sétima Forma: Haru no Ken

O usuário praticante imita a elegância e a delicadeza dos desabrochar das pétalas, combinando agilidade, precisão e beleza em seus golpes. Aonde o usuário realiza múltiplos golpes a distância causando quantidades de dano massivos contra uma criatura. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter seu deslocamento reduzido a 0.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Linha de até 9 metros

Duração: Instantâneo

Dano: 7d12 de dano Necrótico

Custo: 2 Ponto de Energia



RESPIRAÇÃO DA SERPENTE

Uma respiração derivada da Respiração da Água, em que o usuário imita os movimentos de uma serpente, tornando-se extremamente flexível e letal em seus ataques. Utilizando uma Nichirin personalizada, que é maleável e se adapta ao corpo do usuário, permitindo um melhor uso durante as técnicas de respiração.

REQUISITOS

Respiração Primária: Respiração da Água.

Equipamento: Arma de Acuidade e Uniforme Leve.

Raça: Humanos, Humanos Variantes e Demônio.

CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

Você deve substituir as habilidades de 3º, 9º e 14º nível de sua classe principal por estas habilidades.

SNAKE STRIKE “Única”

A partir do 3º nível, seu estilo de luta se torna altamente letal, e você consegue explorar fraquezas de seus inimigos. Uma vez por turno, você pode adicionar 2d4 nas jogadas de dano contra qualquer criatura que acertar, desde que você tenha vantagem nas jogadas de ataque, podendo realizar esse ataque **apenas no primeiro ataque do turno**, se você tiver a característica “Ataque Extra”.

Você não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outra criatura aliada estiver a 1,5 metro de seu alvo, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem nas jogadas contra ele.

Você pode usar essa característica juntamente com uma técnica de respiração, mas você deve utilizar um ponto de energia. Se você utilizar uma respiração no mesmo turno que utilizou essa habilidade, ela já vai contar como **dois acúmulos** de fadiga, fazendo assim que o custo de uma possível próxima respiração venha com muito mais custo de energia.

A quantidade de dano extra aumenta conforme você ganha níveis nessa classe, como mostrado na coluna de Snake Strike abaixo:

Nível	Snake Strike
3rd	2d4
5rd	3d4
7rd	4d4
9rd	5d4
11rd	6d4
13rd	7d4
15rd	8d4
17rd	9d4
19rd	10d4

COMPANHEIRA “Única”

A partir do 3º nível, como você desenvolveu um estilo de luta baseado em serpentes, você consegue compreender serpentes, conseguindo entender e se comunicar com elas.

Ao conseguir essa característica, você recebe uma companheira serpente, com um tamanho de até trinta centímetros, sua ficha ao terminar as características. Você pode utilizá-la em batalha para identificar fraquezas em seus inimigos. Com uma ação bônus, você deve realizar um Teste de Percepção, com uma dificuldade igual a 15 menos seu modificador de sabedoria. Se obtiver sucesso, você ganha vantagem contra seu inimigo, apenas em um único ataque por turno, que fica permanente até o inimigo cair inconsciente ou morto, podendo apenas usar em um inimigo de cada vez.

Você também pode utilizar sua companheira para enxergar pelos olhos dela, mesmo se você estiver com a condição cego. Se sua companheira morrer, você pode, dentro de uma semana, identificar outra serpente com afinidade com você, que o mestre decida e pode utilizá-la como sua companheira.



INFRA-RED “Única”

A partir do 9º nível, você consegue sentir qualquer criatura que esteja a uma distância de até 9 metros de você, podendo saber exatamente onde ela está, mesmo que esteja invisível ou imperceptível para outros sentidos normais.

BOTE “Única”

A partir do 14º nível, com toda a sua perícia em combate baseado em serpentes, quando a sua serpente conseguir identificar fraquezas no seu inimigo, você pode jogar duas vezes uma rolagem de dano e utilizar o maior resultado obtido.

Você pode utilizar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de proficiência, recuperando todos os usos com um descanso curto ou longo.

SERPENTE

Besta miúda, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 13 (2d10+2)
Deslocamento 9m

FOR 10 (+0)	DES 14 (+2)	CON 12 (+1)	INT 16 (+3)	SAB 12 (+1)	CAR 3 (-4)
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---------------

Sentidos percepção às cegas 6m., Percepção passiva 15
Idiomas -

Ações

Mordida. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +2 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. Acerto 5 (1d6 + 2)

TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DA SERPENTE

CD e Modificador das respirações = Igual sua classe primária

Primeira Forma: Idagari

É um golpe circular usando seus movimentos com a espada fluidos em um arco para atacar e se defender de golpes. Ele é forte quando usado para ataque e oferece uma excelente proteção contra ataques em várias direções quando usado para defender. A habilidade de usar a espada como uma serpente torna os movimentos imprevisíveis e ágeis. Você pode usar sua reação para diminuir o dano recebido em 1d10.

Snake Strike: Se essa técnica for utilizada juntamente com o Snake Strike, você será capaz de atingir outra criatura dentro do seu alcance. No entanto, isso resultará apenas no dano proveniente do Snake Strike.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10, aumenta a redução de dano para 2d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10, aumenta a redução de dano para 3d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10, aumenta a redução de dano para 4d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, redução de dano 4d10, e você realiza uma jogada de acerto contra o alvo que o atacou, realizando a respiração contra o alvo.

Alcance: 6 metros

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Segunda Forma: Kyozo no Dokuga

O usuário realiza um único ataque contra a nuca do alvo, tentando assim decapitar o mesmo. Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço, adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

Snake Strike: Se essa técnica for utilizada juntamente com o Snake Strike, ela passa a adicionar +2 no Teste de Constituição.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora, ao utilizar essa técnica de respiração, você é capaz de se movimentar atrás de uma criatura que esteja a até 9 metros de distância, sem precisar usar sua movimentação normal.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Terceira Forma: Toguro Jimé

Trata-se de um movimento rápido e letal, especialmente eficaz na decapitação de membros. Durante a execução do movimento, os movimentos do usuário e da espada simulam os movimentos de uma cobra, enrolando-se em uma espiral em torno da criatura alvo. A criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter um braço decepado.

Snake Strike: Se essa técnica for utilizada juntamente com o Snake Strike, e a criatura falhar no Teste de Constituição, você decepa uma perna da criatura também.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora ao utilizar essa técnica você adiciona +2 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Quarta Forma: Jeija Sosei

Ao se movimentar como uma serpente, o usuário realiza dois golpes em horizontal contra uma criatura alvo, causando uma grande quantidade de dano. Durante a execução dos golpes, surge uma imagem de uma cobra de duas cabeças.

Snake Strike: Se essa técnica for utilizada juntamente com o Snake Strike, você consegue converter todo o tipo de dano causado, para dano necrótico e esse dano não pode ser diminuído de nenhuma maneira.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora ao utilizar essa técnica de respiração, o usuário realiza o golpe mais poderoso, adicionando mais um dado de dano a respiração.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

OPÇÕES DE TÉCNICA ESPECIAL

Aqui estão algumas respirações de exemplo para a característica “TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO” de 20º nível.

Quinta Forma: En'en Choda

Essa técnica de respiração consiste em múltiplos golpes, formando várias imagens de serpentes que acertam primeiro uma criatura e depois todas as criaturas dentro de um raio de 4,5 metros da primeira. Acertando todos os pescoços das criaturas para tentar decapitá-las. A primeira criatura alvo recebe uma dificuldade adicional de +1 no Teste de resistência de Constituição, enquanto as outras criaturas fragilizadas recebem uma dificuldade adicional de +2 no mesmo teste.

Snake Strike: Se essa técnica for utilizada juntamente com o Snake Strike, ela passa a adicionar +2 no Teste de Constituição.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 7d12 de dano Cortante

Custo: 2 Ponto de Energia

Quinta Forma: Zettai Teki na Kyofu

O usuário se movimenta com grande fluidez e agilidade, como se fosse uma serpente, e utiliza sua espada de forma sinuosa, acompanhando os movimentos do corpo. O objetivo é confundir o inimigo com os movimentos imprevisíveis e, quando menos esperar, acertá-lo com uma série de golpes precisos. Ao utilizar essa técnica de respiração, o usuário pode criar várias imagens de serpentes ao redor do inimigo, dificultando ainda mais a defesa e criando uma constrição, fazendo assim que a criatura perda toda sua movimentação até o final do turno.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 7d10 de dano Cortante

Custo: 2 Ponto de Energia



RESPIRAÇÃO DA BESTA



A Respiração da Besta é um estilo de respiração que emula o comportamento das bestas e animais selvagens, refletindo sua natureza imprevisível, feroz e selvagem. Os praticantes replicam essas características por meio de movimentos, ataques e sentidos, utilizando as habilidades e técnicas do estilo.

Nível	Proficiência	Pontos de Energia	Característica
1º	+2	1	Presas Favoritas, Corpo Adaptável
2º	+2	2	Dilacerar, Defesa Primitiva
3º	+2	3	Técnicas de Respiração, Aliado Favorito "Única"
4º	+2	4	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	5	Ataque Extra, Vínculo da Natureza
6º	+3	6	Ataque de Oportunidade Focado
7º	+3	7	Evolução da Respiração
8º	+3	8	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	9	Aliado Bestial "Única"
10º	+4	10	Evolução da Respiração
11º	+4	11	Ataque Extra (2)
12º	+4	12	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	13	Evolução da Respiração
14º	+5	14	Time Favorito "Única"
15º	+5	15	Mandíbula Do Caçador
16º	+5	16	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	17	Evolução da Respiração
18º	+6	18	Transposição Vital
19º	+6	19	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	20	Técnica Especial da Respiração

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d12 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 12 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d12 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe 2 Katanas e uma arma Simples.

PRESA FAVORITA

No 1º nível, quando você realiza um ataque bem-sucedido contra uma criatura, você pode marcar o alvo como sua presa favorita. Essa marca dura por 1 minuto e você pode marcar outra criatura ou a mesma quando esse tempo acabar.

Em cada um de seus turnos em que você acerta o seu inimigo favorito e causar dano a ele, sempre que o inimigo estiver marcado, você pode aumentar o seu dano em 1d6. Além disso, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear seus inimigos marcados, assim como em testes de Inteligência para lembrar informações sobre eles. Você pode utilizar essa habilidade para marcar um número de inimigos favoritos igual ao seu bônus de proficiência.

À medida que você avança nessa classe, o dano extra concedido por essa habilidade aumenta. No 6º nível, o dano extra é aumentado para 1d8, e no 14º nível, é aumentado para 1d10.

CORPO ADAPTÁVEL

No 1º nível, com essa habilidade, seu corpo se torna totalmente maleável, permitindo que você passe por espaços estreitos e pequenos que um humano normalmente não conseguiria. Isso lhe confere uma vantagem em situações onde a flexibilidade corporal é necessária, como ao escapar de confinamentos apertados ou se infiltrar em locais restritos.

DILACERAR

A partir do 2º nível, você não utiliza armas convencionais, mas as modifica quebrando suas lâminas de forma a transformá-las em serras. Uma vez por turno, quando você realizar um ataque contra um alvo, você corta-o de maneira a ignorar qualquer tipo de resistência aos seus ataques até o final do turno. No entanto, se o alvo se curar de alguma forma, você perde essa capacidade de ignorar resistências.

DEFESA PRIMITIVA

A partir do 2º nível, quando você não estiver vestindo nenhuma armadura ou uniforme, sua Classe de Resistência será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Sabedoria.

PROFICIENCIAS

Equipamentos: Armas Simples, Katana.

Teste de Resistência: Carisma, Sabedoria.

Perícias: Escolha duas entre as disponíveis.

TÉCNICAS DE RESPIRAÇÃO

No 3º nível, você aprende as Respirações de sua classe ou subclasse, todas detalhadas ao final desta classe ou subclasse escolhida. Você ganha a primeira evolução de cada respiração no nível 7, a segunda no nível 10 e a terceira no nível 13. No 17º nível, você pode escolher 3 respirações apenas para obter a quarta evolução.

ALIADO FAVORITO “Única”

A partir do 3º nível, você e um aliado tem uma sintonia perfeita com ele. Ao rodar a iniciativa você marca um aliado para vocês lutarem junto e ganharem vantagens se estiverem contra a mesma criatura. Vocês ganham as seguintes características:

- ✿ Agora quando a criatura inimiga estiver dilacerada o seu aliado também ignora todas as resistências ao tipo de dano dele.
- ✿ Quando vocês estiverem lutando contra a mesma criatura vocês ganham +2 de acerto e dano.
- ✿ No primeiro turno, ambos recebem vantagem na jogada de ataque.
- ✿ Seu aliado recebe um bônus na sua Classe de Resistência (CR) igual à metade do seu bônus de proficiência, arredondado para baixo com o mínimo de 1, se ele estiver a pelo menos 3 metros de você.

O aliado vai manter a marca até ficar inconsciente ou sair da batalha. Você pode marcar outro aliado usando uma ação bônus, desde que estejam a até 9 metros de você.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno. Aumentando para três vezes no 11º nível.

VÍNCULO DA NATUREZA

A partir do 5º nível, devido à sua criação por animais nas grandes florestas, quando você estiver em um ambiente florestal, você pode usar a ação "Esconder" como uma ação bônus em seu turno.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE FOCADO

A partir do 6º nível, com seu foco no combate, quando um inimigo grande ou pequeno que você possa ver se move para fora do seu alcance corpo-a-corpo, usando sua reação você realiza um ataque corpo-a-corpo contra a criatura. O ataque interrompe o movimento da criatura um instante antes dela deixar seu alcance, e você pode se mover metade do seu deslocamento sem provocar "Ataque de Oportunidade".

ALIADO BESTIAL “Única”

A partir do 9º nível, quando estiver lutando ao lado de um aliado marcado como seu aliado favorito e ele estiver a pelo menos 9 metros, você adquire a habilidade de realizar ações que o auxiliam em combate. A seguir estão as ações:

- ✿ **Manobra do Lobo:** usando até metade do seu deslocamento total você pode tentar manobrar um de seus companheiros para uma posição mais vantajosa. O aliado pode se mover um número igual do seu deslocamento que foi gasto, sem provocar ataques de oportunidade.
- ✿ **Orientação da Águia:** com uma ação bônus, você pode fornecer orientação tática para seu aliado favorito. Isso concede a ele uma vantagem em seu próximo teste de habilidade, refletindo sua assistência no campo de batalha.
- ✿ **Energia do Leão:** quando um aliado estiver prestes a realizar uma Técnica de Respiração, você tem a capacidade de auxiliá-lo para que ele não fique tão cansado. Você pode gastar seus pontos de energia para diminuir o custo de uma habilidade do aliado, reduzindo de 1 para 1 pontos de energia com um máximo igual seu modificador de carisma. Isso permite que seu aliado execute suas habilidades com mais facilidade e eficiência, conservando sua energia.
- ✿ **Dificuldade da Serpente:** quando o seu aliado favorito realizar um ataque com o objetivo de decapitar ou decepar um membro de uma criatura inimiga, você tem a opção de gastar 1 ponto de energia como uma ação bônus. Ao fazer isso, você aumenta a dificuldade do teste relacionado em +1 para a criatura alvo.

TIME FAVORITO “Única”

A partir do 14º nível, você não tem mais apenas uma pessoa favorita, mas sim todo o seu time se torna seu favorito. Agora, quando estiver em combate contra uma criatura inimiga e ela estiver dilacerada, um número de aliados igual ao seu modificador de Carisma pode ignorar a resistência da criatura inimiga.

MANDÍBULA DO CAÇADOR

A partir do 15º nível, ao marcar um inimigo como sua presa favorita, você se torna um predador implacável, capaz de desferir ataques devastadores contra ele. Quando você acerta um ataque contra sua presa favorita e causa dano a ela, você pode gastar 1 ponto de energia para ativar a "Mandíbula do Caçador". Por toda a duração da marca, seus ataques contra essa criatura recebem um bônus adicional de dano igual a seu bônus de proficiência.

TRANSPOSIÇÃO VITAL

No 18º nível, você alcança o máximo do seu controle corporal. Quando estiver prestes a receber um golpe em algum órgão que seria fatal, você tem a capacidade de trocar a posição dos órgãos e, assim, evitar a morte. Além disso, quando seus pontos de vida chegarem a zero pela primeira vez em um dia, você pode se levantar no próximo turno com 1 ponto de vida.

TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO

No 20º nível, você atinge o domínio total sobre sua respiração, podendo criar uma nova "Técnicas de Respiração" com sua evolução no nível máximo.

TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DA BESTA

CD das respirações = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza ou Sabedoria

Modificador de ataque da respiração = seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza ou Sabedoria

Primeira Presa: Ugachi Nuki

O usuário realiza um ataque, que envolve enfiar as duas espadas no alvo e puxar elas com grande violência.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora você passa a garantir +2 no acerto dessa técnica.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Segunda Presa: Kirisaki

O usuário desencadeia um golpe duplo com duas lâminas em um corte em forma de X. Com o impacto dessa técnica o usuário garante a habilidade **dilacerar**.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora quando você acertar, a criatura deve realizar um Teste de Resistência de Sabedoria para não ter seu deslocamento reduzido pela metade.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Terceira Presa: Kuizaki

O usuário desfere golpes horizontais simultâneos em direção à garganta do alvo, com o objetivo de decapitá-lo. Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição, para não ter seu pescoço decepado.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora se esse ataque for em conjunto com o seu aliado favorito ele adiciona +2 no teste de dificuldade.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Quarta Presa: Kiri Koma Zaki

O usuário realiza uma sequência de múltiplos ataques, executando barras duplas diagonais com ambas as espadas, numa tentativa de fatiar todas as criaturas dentro da área. Toda criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza, sofrendo todo o dano se falhar ou metade dele se obtiver sucesso.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d6, a distância aumenta para 6 metros de raio.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d6, a distância aumenta para 6 metros de raio.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d6, a distância aumenta para 9 metros de raio.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d6, a distância aumenta para 12 metros de raio.

Alcance: Cone de até 3 metros de raio.

Duração: Instantâneo

Dano: 2d6 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Quinta Presa: Kurai Zaki

O usuário pula e enquanto está no ar, o usuário realiza cortes em todas as direções, acertando todas as criaturas que estiverem em um círculo de 1,5 metros em volta do usuário. Toda criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza, sofrendo todo o dano se falhar ou metade dele se obtiver sucesso.

1º Evolução: O dano aumenta para 2d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 5d10, agora quando você estiver agarrado, você pode usar essa técnica como reação.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d8 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Sexta Presa: Rangui Gami

O usuário desfere golpes simultâneos com suas armas, vindos de ambas as direções, em um movimento de serra para assim decepar o pescoço da criatura. Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço adicionando +2 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição, para não ter seu pescoço decepado.

Essa respiração só pode ser usada quando a criatura estiver fragilizada.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora se a criatura estiver dilacerada, a dificuldade do teste aumenta em +3.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Sétima Presa: Kukan Shikikaku

Usando uma ação você usa sentido de tato, o usuário é capaz de discernir a localização dos inimigos e identificar suas fraquezas, detectando sutis alterações no ambiente. Essa técnica é tão formidável que ele pode perceber a presença de todos os demônios que se espalham por uma montanha inteira. Mediante uma ação, ele tem a capacidade de identificar todas as criaturas num raio de 100 metros ao seu redor.

Requisito: Sentido do tato

1º Evolução: O raio aumenta para 150 metros.

2º Evolução: O raio aumenta para 200 metros.

3º Evolução: O raio aumenta para 250 metros.

4º Evolução: O raio aumenta para 300 metros e você pode realizar um Teste de Sabedoria para saber nível de poder dessas criaturas.

Alcance: 100 metros centrado no usuário

Duração: Instantâneo

Dano: -

Custo: 1 Ponto de Energia



Oitava Presa: Bakuretsu Moshin

Com uma agilidade impressionante, o usuário avança velozmente em direção ao seu oponente, evitando com destreza todos os ataques que lhe são direcionados. Seus reflexos afiados e sua habilidade de esquiva permitem que ele se mova em uma velocidade deslumbrante, tornando-se praticamente intocável para seus adversários. Você ignora terreno difícil, dobrando seu deslocamento até o fim do turno e não recebe ataque de oportunidade.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução: Agora você pode gastar 1 ponto de energia para o seu aliado favorito também utilizar dessas características da técnica.

Alcance: Pessoal

Duração: Instantâneo

Dano: -

Custo: 1 Ponto de Energia

Nona Presa: Shin Unerizaki

Com uma ação bônus e mantendo a concentração firme, o usuário manipula as articulações de seu braço, estendendo o alcance de seus ataques em 1,5 metros. Essa habilidade permite que ele surpreenda seus oponentes com golpes imprevistos, mesmo em situações de agarramento ou restrição física. Sua destreza e controle excepcionais permitem que ele continue atacando com eficácia, superando as adversidades com maestria.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução: Agora quando você utilizar essa técnica você ataca duas vezes com um ataque corpo-a-corpo todas as criaturas inimigas que estiverem no seu alcance.

Alcance: Pessoal

Duração: Concentração, até 1 minuto

Dano: -

Custo: 1 Ponto de Energia

Décima Presa: Enten Senga

O usuário gira rapidamente suas espadas em um movimento circular usando sua reação, desviando ataques inimigos, como projéteis e qualquer tipo de fumaça, dispersando a fumaça em um raio de 9 metros.

1º Evolução: O dano diminui para 3d12.

2º Evolução: O dano diminui para 4d12.

3º Evolução: O dano diminui para 5d12.

4º Evolução: O dano diminui para 6d12, agora você pode se jogar na frente de um ataque que seu aliado favorito for ser acertado e diminuir esse ataque.

Alcance: Pessoal

Duração: Instantâneo

Diminuição: 2d12 de dano

Custo: 1 Ponto de Energia

OPÇÕES DE TÉCNICA ESPECIAL

Aqui estão algumas respirações de exemplo para a característica “TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO” de 20º nível.

Décima Primeira Presa: Omoitsuki no Nagesaki

Em uma demonstração de trabalho em equipe impressionante, quando seu aliado favorito mira um ataque direto no pescoço de um inimigo, você arremessa ambas as lâminas em um movimento giratório contra a criatura. Utilizando uma ação bônus, você oferece suporte ao seu aliado, buscando facilitar o golpe decisivo ao adicionar +3 à dificuldade do teste do adversário. Essa estratégia ousada e sincronizada entre você e seu aliado busca maximizar as chances de sucesso ao direcionar o ataque exatamente onde é mais letal.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Linha de até 9 metros

Duração: Instantâneo

Dano: -

Custo: 2 Ponto de Energia

Décima Primeira Presa: Kasai no Hana

Com habilidade e destreza ímpares, você desfere uma sequência impressionante de golpes, atingindo cada membro da criatura. Para resistir aos efeitos debilitantes, a criatura precisa ser bem-sucedida em um Teste de Resistência de Sabedoria. Caso falhe, ela fica impossibilitada de reagir até o início de seu próximo turno e fica impedida de realizar ataques contra seu aliado favorito. Além disso, se a criatura falhar no primeiro teste, será necessário realizar um Teste de Resistência de Constituição para evitar a amputação de um de seus membros. Essa série de ataques habilidosos visa neutralizar a criatura e desequilibrar a balança da batalha em favor do seu grupo.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 7d12 de dano Cortante

Custo: 2 Ponto de Energia



RESPIRAÇÃO DAS CHAMAS

Esta respiração é derivada diretamente da Respiração do Deus do Fogo, tentando imitar seus movimentos ao máximo, embora apresente algumas diferenças. É uma técnica extremamente poderosa, utilizada apenas por aqueles que possuem um espírito inabalável.

Nível	Proficiência	Pontos de Energia	Característica
1º	+2	1	Espírito Inabalável, Encorajar
2º	+2	2	Espirito Defensivo, Proteção
3º	+2	3	Técnicas de Respiração, Alma Ardente “Única”
4º	+2	4	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	5	Ataque Extra
6º	+3	6	Ataque de Oportunidade Poderoso
7º	+3	7	Evolução da Respiração
8º	+3	8	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	9	Fire “Única”
10º	+4	10	Evolução da Respiração
11º	+4	11	Ataque Forte
12º	+4	12	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	13	Evolução da Respiração
14º	+5	14	Enkai “Única”
15º	+5	15	Ampliação Da Aura Inabalável
16º	+5	16	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	17	Evolução da Respiração
18º	+6	18	Espirito Indestrutível
19º	+6	19	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	20	Técnica Especial da Respiração

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d12 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 12 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d12 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe 1 Arma Pesada ou Arma Única, Katana e Uniforme Médio ou Pesado.

ESPÍRITO INABALÁVEL

No 1º nível, o seu espírito é engrandecedor para os seus aliados e devastador para os inimigos, todas as criaturas aliadas até 3 metros de você não podem ser amedrontadas enquanto você estiver consciente. Além disso, você pode usar essa habilidade para fortalecer a determinação de seus aliados contra condições debilitantes. Quando uma criatura aliada dentro do alcance de sua habilidade sofre uma condição debilitante e estiver dentro da sua área do espírito inabalável ela adiciona seu modificador de Carisma ao teste.

ENCORAJAR

No 1º nível, quando você realiza a ação de Ataque, no seu turno, você pode usar uma ação bônus para encorajar uma criatura aliada. Essa criatura pode, imediatamente, usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra a criatura que você atacou.

ESPÍRITO DEFENSIVO

A partir do 2º nível, quando uma criatura aliada estiver a menos de 3 metros de você e sofrer um ataque, você pode usar sua reação para adicionar metade do seu bônus de proficiência, arredondado para baixo, à CR do aliado, potencialmente fazendo o ataque errar. Além disso, você pode conceder 3 metros de deslocamento adicional para a criatura aliada, desde que esse deslocamento seja utilizado imediatamente após o ataque falhar.

PROTEÇÃO

A partir do 2º nível, quando você realizar um ataque crítico, você pode aumentar a classe de resistência sua ou de um aliado que esteja até 3 metros de você. Esse aumento é igual à metade do bônus de proficiência, arredondado para baixo, e vale apenas para o primeiro ataque que a criatura receber, independentemente se o ataque acertar ou errar.

TÉCNICAS DE RESPIRAÇÃO

No 3º nível, você aprende as Respirações de sua classe ou subclasse, todas detalhadas ao final desta classe ou subclasse escolhida. Você ganha a primeira evolução de cada respiração no nível 7, a segunda no nível 10 e a terceira no nível 13. No 17º nível, você pode escolher 3 respirações apenas para obter a quarta evolução.

ALMA ARDENTE “ÚNICA”

A partir do 3º nível, quando você realizar uma jogada de ataque corpo-a-corpo contra um inimigo, você pode usar sua ação bônus para adicionar fogo a sua lâmina, o inimigo deve realizar um Teste de Resistência de Constituição, falhando recebe a condição “**Queimado**”. Você pode gastar 2 pontos de energia para impor automaticamente a condição “**Queimado**” em uma criatura inimiga. Quando a criatura estiver com a condição queimado, você garante as seguintes habilidades contra ela, citadas abaixo:

- ◆ Você adiciona +2 na sua jogada de acerto.
- ◆ Você adiciona +2 na sua CR.
- ◆ No seu turno você pode usar sua reação para forçar a criatura inimiga até 9 metros de você, realizar apenas os ataques contra você naquele turno.
- ◆ No seu turno, você pode usar sua ação bônus para remover a condição “queimado” da criatura, interrompendo a regeneração da mesma por 1 turno.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

AURA DE CHAMAS

A partir do 5º nível, você pode usar sua força interior para proteger seus aliados em momentos de necessidade. Quando um aliado a até 6 metros de você for alvo de uma habilidade que ele tenha que realizar um teste de resistência para sofrer dano ou não e falhar, você pode usar sua reação para permitir que ele role o teste novamente. Você pode usar essa habilidade um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (mínimo de uma vez), e ela recarrega após um descanso longo.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE PODEROSO

A partir do 6º nível, com seu foco no combate, quando um inimigo grande ou pequeno que você possa ver se move para fora do seu alcance corpo-a-corpo, usando sua reação você realiza um ataque corpo-a-corpo contra a criatura, adicionando ao seu dado de dano 1d6. O ataque interrompe o movimento da criatura um instante antes dela deixar seu alcance.

FIRE “ÚNICA”

A partir do 9º nível, uma vez por dia, com uma ação bônus você pode invocar a chama interior do seu corpo para restaurar sua energia ou a de um aliado. Você escolhe um personagem aliado dentro de 6 metros de você e eles recuperam 1d4 pontos de energia. Essa habilidade aumenta para 1d8 pontos de energia no 15º nível, e você pode usá-la duas vezes por dia.

ATAQUE FORTE

A partir do 11º nível, no seu turno, quando você atingir uma criatura com uma arma corpo-a-corpo e reduzir os pontos de vida a 0, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com uma ação bônus, mirando em um membro para tentar decepá-lo. A criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter um membro que o mestre decida decepado.

Alternativamente quando você reduzir os pontos de vida de uma criatura a 0, você pode usar uma das “Técnicas de Respiração” como uma ação bônus, você pode usar nessa modalidade 1 vez por dia e aumentando para 2 vezes no 16º nível.

ENKAI “ÚNICA”

A partir do 14º nível, uma vez por turno você pode usar sua reação para compelir todas as criaturas inimigas em um raio de 9 metros a realizar um ataque contra você até o começo do seu próximo turno. Essas criaturas devem realizar um Teste de Resistência de Carisma e, se falharem, são obrigadas a realizar o ataque contra você. Se elas passarem no teste, e ainda acertarem outra criatura, esse acerto deve ser feito com desvantagem. Além disso, você adiciona metade do seu bônus de proficiência (arredondado para baixo) à sua Classe de Resistência. Durante esse turno, você se torna resistente a danos de concussão, cortante e perfurante.

AMPLIAÇÃO DA AURA INABALÁVEL

A partir do 15º nível, a habilidade “Espírito Inabalável” possui um alcance expandido de 9 metros. Agora, todas as criaturas aliadas que estejam dentro desse alcance obtêm os benefícios de adicionar seu modificador de Carisma aos testes de resistência contra condições debilitantes. Além disso, como parte desse aprimoramento, todas as criaturas aliadas que estejam a até 3 metros de você recebem um bônus de 1d4 para adicionar aos valores dos testes de resistência, porém, esse bônus só se aplica aos testes de resistência.

ESPIRITO INDESTRUTIVEL

A partir do 18º nível, você treinou seu corpo e alma estão levados ao limite do treinamento. Seus valores de Força e Carisma, aumentam em 2, o máximo para esses valores agora é 22.

Quando você chegar a 0 pontos de vida, você pode continuar jogando por três turnos. Nesse estado, você tem metade dos seus pontos de vida como pontos de vida temporários. Se esses pontos de vida temporários chegarem a 0, você morre automaticamente. Além disso, a cada dois ataques que você receber, contará como uma falha no teste contra a morte.

TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO

No 20º nível, você atinge o domínio total sobre sua respiração, podendo criar uma nova “Técnicas de Respiração” com sua evolução no nível máximo.

TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DAS CHAMAS

CD das Respirações = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

Modificador de ataque da respiração = seu bônus de proficiência + seu modificador de Força

Primeira Forma: Shiranui

Você corre em alta velocidade na direção do alvo, deixando para trás uma trilha de fogo e desferindo um golpe no inimigo. O trajeto percorrido por você se torna terreno difícil por 2 turnos. O inimigo deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para evitar receber a condição "Queimado".

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, você ganha 12 metros de deslocamento e você passa a mirar diretamente no pescoço do inimigo, se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano de Fogo

Custo: 1 Ponto de Energia

Segunda Forma: Nobori Enten

Você desfere um corte rápido e limpo de baixo para cima. O inimigo deve fazer um Teste de Resistência de Constituição para evitar receber a condição "Queimado".

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora mirando em seu pescoço, se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano de Fogo

Custo: 1 Ponto de Energia

Terceira Forma: Kien Banjo

Essa técnica de respiração é bastante semelhante à segunda forma, mas com o ataque realizado de cima para baixo. Além disso, você ganha 6 metros de deslocamento extra e o trajeto percorrido por você se torna terreno difícil por 2 turnos. O inimigo deve fazer um Teste de Resistência de Constituição para evitar receber a condição "Queimado".

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, você realiza mais um golpe com a espada com dano de fogo, causando 1d12 de dano de fogo e com isso aumentando a dificuldade do Teste de Resistência de Constituição em +2.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano de Fogo

Custo: 1 Ponto de Energia

Quarta Forma: Sei En no Uneri

Usando sua reação, quando um inimigo acerta você com um ataque corpo a corpo, você pode desferir uma série de golpes para se defender.

1º Evolução: O dano diminui para 3d12.

2º Evolução: O dano diminui para 4d12.

3º Evolução: O dano diminui para 5d12.

4º Evolução: O dano diminui para 6d12, agora quando você defende um ataque, você realiza 4d10 de dano cortante e o inimigo deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não receber a condição "Queimado".

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Diminuição: 2d12 de dano de Fogo

Custo: 1 Ponto de Energia

Quinta Forma: Enko

Você desfere uma sequência de golpes poderosos, com os ataques assumindo a aparência de um tigre. O inimigo deve fazer um Teste de Resistência de Constituição com desvantagem para evitar receber a condição "Queimado".

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora você passa a realizar esses ataques a distância, acertando uma criatura até 9 metros em Linha.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano de Fogo

Custo: 1 Ponto de Energia

OPÇÕES DE TÉCNICA ESPECIAL

Aqui estão algumas respirações de exemplo para a característica "TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO" de 20º nível.

Nona Forma: Rengoku

Uma técnica suprema da respiração das chamas, na qual você realiza um salto gigantesco de até 24 metros e acerta diretamente o pescoço do inimigo. O terreno percorrido por você se torna difícil por 2 turnos. O inimigo atingido por essa técnica recebe automaticamente a condição "Queimado". Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço, aumentando em +1 a dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: 24 metros

Duração: Instantâneo

Dano: 7d12 de dano de Fogo

Custo: 2 Ponto de Energia

Nona Forma: Taiyo

Você se desloca para frente do inimigo e desfere múltiplos golpes circulares com grande quantidade de fogo, parecendo assim com um grande sol. O inimigo que for acertado por essa respiração deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter 3 membros decepados e recebe automaticamente a condição queimado.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 7d12 de dano de Fogo

Custo: 2 Ponto de Energia



RESPIRAÇÃO DO AMOR

Uma respiração derivada da Respiração das Chamas e diferente de outras respirações que são baseadas em elementos, essa respiração é baseada em um sentimento. Seu usuário usa uma Nichirin em forma de chicote, tornando seus golpes maleáveis e inspirando todos a sua volta com seu grande amor.

REQUISITOS

Respiração Primária: Respiração das Chamas.

Equipamento: Uniforme Médio, Chicote.

Raça: Humano, Humanos Variantes e Demônio.

CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

Você deve substituir as habilidades de 3º, 9º e 14º nível de sua classe principal por estas habilidades.

LOVE “Única”

A partir do 3º nível, você pode inspirar ainda mais os outros com palavras sobre seu amor. Você deve usar uma ação bônus no seu turno para escolher uma outra criatura, que não seja você mesmo, a até 18 metros de você que possa ouvi-lo. Essa criatura ganha um dado de Amor, um d6.

Uma vez, nos próximos 10 minutos, a criatura poderá rolar o dado e adicionar o valor rodado a um teste de habilidade, jogada de ataque, teste de resistência que ela fizer ou jogada de dano. A criatura pode esperar até rolar o d20 antes de decidir usar o dado de Amor, mas deve decidir antes do Mestre dizer se a rolagem foi bem ou mal sucedida. O dado de Amor é gasto quando for rolado.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma vez). Você recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

Seu dado de Amor muda quando você atinge certos níveis na classe. O dado se torna d8 no 5º nível, um d10 no 10º nível e um d12 no 15º nível.

ESTILO DO AMOR “Única”

Também a partir do 3º nível, você usa de um estilo de luta totalmente diferente de outros espadachins, utilizando de pulos e com sua Nichirin em forma de chicote, seus ataques se tornam mais maleáveis e mais longos. Recebendo as seguintes características:

- ♥ Quando você realiza a ação de Ataque e ataca com sua Nichirin, você pode usar uma ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma.
- ♥ Todas as criaturas que entrarem ou saírem de seu alcance de ataque provocam ataque de oportunidade.
- ♥ Seu deslocamento de pulo é igual ao seu deslocamento normal, e você não recebe dano de queda equivalente à distância do seu deslocamento no seu pulo.

GRANDE AMOR “Única”

A partir do 9º nível, você passa a inspirar mais de uma criatura por vez. Agora você pode inspirar um número de criaturas igual seu modificador de Carisma que estejam até 18 metros de você, gastando apenas um uso de sua característica por vez.

Uma vez por descanso longo você pode inspirar seus aliados antes ou durante a batalha com suas palavras de amor. Cada criatura ganha pontos de vida temporários igual ao seu nível + seu modificador de carisma.

AMOR IMPARÁVEL “Única”

A partir do 14º nível, quando você rolar iniciativa e não tiver nenhum uso restante de sua inspiração do amor, você recupera todos os usos.



TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DO AMOR

CD e Modificador das respirações = Igual sua classe primária

Primeira Forma: Hatsukoi no Wanakan

O usuário avança em direção ao alvo e executa vários cortes contra uma criatura inimiga. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para evitar que seu deslocamento seja reduzido pela metade. O usuário ganha 3 metros adicionais de deslocamento em direção à criatura e, após realizar essa técnica, ele para a 1,5 metros atrás da criatura.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora, ao executar essa técnica, o usuário recebe 6 metros adicionais de deslocamento.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Segunda Forma: Ono Meguru Koi

Você dá um salto de 3 metros de altura em direção a um alvo e acerta vários golpes com sua Nichirin, realizando uma sequência de ataques contra uma criatura. Essa técnica pode ser utilizada como reação ao sofrer um ataque aonde a criatura inimiga deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para evitar ter um braço decepado. A técnica usada como reação causa apenas metade do dano que ela normalmente causaria.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, você pode realizar essa respiração para tentar conter um inimigo, que deve realizar um Teste de Resistência de Força ou não conseguirá se movimentar e realizar reações até o final próximo turno.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia



Terceira Forma: Koi Neko Shigure

Você salta até 3 metros para o alto e acerta todas as criaturas abaixo de você, com uma chuva de ataques. Toda criatura dentro da área da respiração deve realizar um Teste de Resistência de Destreza, recebendo todo o dano se falhar ou metade do dano se obtiver sucesso.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d6.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d6.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d6.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d6 você agora pode realizar esse ataque em até dois lugares diferente ao mesmo tempo, gastando 1 ponto de energia adicional.

Alcance: Cilindro de até 6 metros de raio, e 6 metros de distância de você

Duração: Instantâneo

Dano: 2d6 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Quarta Forma: Ai no hoyo

Com um movimento rápido, o usuário realiza ataques contra a criatura antes de enrolar sua Nichirin no pescoço da criatura para assim tentar decapitar. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Força para evitar ser agarrada e arremessada até 3 metros, em um local determinado pelo usuário. Se a criatura estiver fragilizada você acerta o pescoço adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição, para não ter seu pescoço decepado.

*Não oficial da Respiração do Amor original

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora, quando o usuário arremessar a criatura, ele pode se impulsionar em direção ao alvo para em seu lado e usar sua ação bônus para executar um ataque com a arma, causando 3d10 de dano.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Quinta Forma: Yurameku Renjo Midarezume

O usuário é capaz de saltar até 6 metros de distância no ar e executar uma sequência de golpes cortantes, emulando os movimentos de um gato giratório. Durante esse movimento, o usuário seleciona um ponto desocupado localizado a até 6 metros de distância para aterrissar, executando um ataque em todas as direções ao pousar. Esse movimento gera um vórtice ao redor do usuário, atingindo todas as criaturas num raio de até 3 metros. Um único acerto é aplicado a todas as criaturas dentro desse alcance, permitindo a seleção das criaturas a serem atingidas.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora o usuário pode utilizar essa técnica como uma reação quando for alvo de um ataque a distância, realizando essa técnica contra o ataque do inimigo e diminuindo o dano igual a 5d10 do dano que iria tomar.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia



Sexta Forma: Neko Ashi Koi Kaze

Quando você for alvo de um ataque corpo-a-corpo ou à distância, você pode usar sua reação para executar golpes com sua Nichirin na tentativa de diminuir ou reverter esse dano. Se a redução de dano resultar em um valor maior do que o dano recebido, o ataque do inimigo se volta contra ele.

1º Evolução: O dano diminui para 3d12.

2º Evolução: O dano diminui para 4d12.

3º Evolução: O dano diminui para 5d12.

4º Evolução: O dano diminui para 6d12, agora quando realizar essa respiração, mesmo o dano diminuído não seja maior que o ataque feito contra você, você pode realizar 3d12 de dano a criatura.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Diminuição: 2d12 de dano

Custo: 1 Ponto de Energia

OPÇÕES DE TÉCNICA ESPECIAL

Aqui estão algumas respirações de exemplo para a característica “TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO” de 20º nível.

Sétima Forma: Ai no Kisú

Você realiza um ataque com a ponta da sua arma em direção a criatura inimiga em até 9 metros de distância, perfurando a criatura, impossibilitando o movimento dela. A criatura deve realizar um Teste de Resistência para não ter seu movimento reduzido a 0, em caso de sucesso a criatura perde metade do seu movimento.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 7d12 de dano Cortante

Custo: 2 Ponto de Energia



RESPIRAÇÃO DO INSETO



A Respiração do Inseto é uma forma de respiração derivada da respiração da flor. Ela foi desenvolvida por aqueles que não possuem a capacidade física de decapitar a cabeça de um demônio. Dessa forma, foi criado um estilo de luta em que o caçador adapta sua Nichirin para se tornar um injetor de veneno.

Nível	Proficiência	Venenos Conhecidos	Pontos de Energia	Característica
1º	+2	1	1	Ferrão, Venenos
2º	+2	2	1	Passo Insetívoro
3º	+2	3	2	Destrução Venenosa "Única", Técnica de Respiração
4º	+2	4	2	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	5	3	Combinações
6º	+3	6	3	Asas Efêmeras
7º	+3	7	4	Evolução de Respiração
8º	+3	8	4	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	9	5	Infestação Potencializada "Única"
10º	+4	10	5	Evolução de Respiração
11º	+4	11	6	Combinações (2), Resiliência Tóxica
12º	+4	12	6	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	13	7	Evolução de Respiração
14º	+5	14	7	Combinações (3), Metamorfose Venenosa "Única"
15º	+5	15	8	Desintegração Celular
16º	+5	16	8	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	17	9	Evolução de Respiração
18º	+6	18	9	Combinações (4)
19º	+6	19	10	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	20	10	Transfusão Mortífera

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d6 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 6 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d6 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe 1 Arma Simples, 1 Katana e Uniforme Leve.

FERRÃO

No 1º nível, você não possui a capacidade de realizar uma respiração convencional, então adaptou sua Nichirin para se tornar uma injetora de veneno, recebendo uma modificação exclusiva que você mesmo fez que não conta para modificações. Se sua arma quebrar, você consegue confeccionar uma nova durante um descanso longo, desde que possua os materiais necessários. Qualquer arma que você esteja utilizando precisa ser modificada para esse propósito, causando apenas 1d4 de dano por ataque. Se tentar usar outras armas que não tenham sido adaptadas, você terá desvantagem nos ataques, e elas também só poderão causar 1d4 de dano.

Caso a arma se quebre, você precisará passar um dia inteiro para adaptar uma nova arma ao seu estilo de luta de injeção de veneno.

VENENOS

No 1º nível, quando você realizar a ação "**Atacar**" com sua Nichirin contra uma criatura, você tem a capacidade de injetar um veneno da lista de venenos disponíveis ao final da classe, causando o dano da sua arma mais o dano do veneno, sem adicionar o modificador. No início, você conhece apenas um veneno e, a cada nível, aprende um novo veneno de sua escolha, de acordo com a quantidade indicada na tabela "**Venenos Conhecidos**" acima. Todos os venenos possuem um número limitado de usos, conforme indicado na tabela "**Venenos**" no final da classe. Para recuperar o uso desses venenos, você precisa fazer um descanso longo, no qual parte desse tempo é dedicado à preparação dos venenos.

Cada veneno tem um objetivo específico, e seus efeitos são aplicados apenas na **criatura que você acertar com o ataque**. O veneno começa a fazer efeito e a **contar a partir do turno** em que a criatura for acertada.

Ao rolar a iniciativa, você deve escolher qual veneno deseja aplicar em sua arma para a injeção e posteriormente a escolha deve ser feita no começo de seu turno. A **jogada de ataque** determinará se o veneno **acerta ou não o alvo**. Caso o veneno tenha algum requisito de teste que deve ser realizado pela criatura, o usuário primeiramente deve acertar o alvo para depois o alvo realizar o teste, os testes serão informados na tabela "**Venenos**" no final da classe.

PASSO INSETÍVORO

A partir do 2º nível, você adquire a capacidade de usar as ações "**Desengajar**", "**Disparada**" e "**Esquivar**" como ações bônus. Isso permite que você se move rapidamente, evitando ataques de oportunidade ao se desengajar do combate, aumente sua velocidade com a ação de disparada e melhore sua defesa ao se concentrar em esquivar-se dos ataques inimigos.

TÉCNICAS DE RESPIRAÇÃO

No 3º nível, você aprende as Respirações de sua classe ou subclasse, todas detalhadas ao final desta classe ou subclasse escolhida. Você ganha a primeira evolução de cada respiração no nível 7, a segunda no nível 10 e a terceira no nível 13. No 17º nível, você recebe todas das quartas evolução.

DESTRUÇÃO VENENOSA “Única”

A partir do 3º nível, quando você causar dano em um demônio usando seus venenos, ele será instantaneamente destruído se o seu Nível de Desafio for igual ou menor ao valor indicado na tabela abaixo, de acordo com o seu nível de classe:

Destruir Demônios	Destroi Demônios de ND
Nível de Classe	
3º	1 ou menor
5º	2 ou menor
8º	3 ou menor
11º	4 ou menor
14º	5 ou menor
17º	6 ou menor
20º	7 ou menor

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

COMBINAÇÕES

No 5º nível, você ganha a habilidade de realizar ataques combinados com venenos, permitindo que você injete múltiplos venenos usando uma ação de “Atacar”. Você pode escolher dois venenos **combináveis** da tabela para aplicar na criatura alvo. Os venenos devem ser aplicados em ordem, e cada veneno requer **uma jogada de acerto** separada. Se errar um ataque, você deve repetir o mesmo veneno, não podendo pular a ordem escolhida, mas **perdendo** uma das suas combinações. Além disso, você não pode **aplicar mais de duas condições por turno** em uma criatura. Se usar dois venenos com o mesmo propósito, a criatura faz um teste de resistência com desvantagem apenas para um veneno, mas o dano é somado.

A medida que você avança de nível, sua habilidade de injetar venenos em ataques melhora. A partir do 11º nível, você pode injetar três venenos por vez, no 14º nível, quatro venenos, e no 18º nível, cinco venenos. Caso um veneno esteja com uma duração ativa e você o aplique novamente, o dano será normal, mas a contagem de turnos de duração será reiniciada.

ASAS EFÉMERAS

A partir do 6º nível, você pode usar sua reação ao cair para abrir suas roupas e planar como um inseto, evitando qualquer dano da queda. No entanto, você não pode carregar nenhuma criatura, mesmo que tenha força suficiente para fazê-lo.

Além disso, quando você for alvo de uma habilidade que exija um Teste de Resistência de Destreza ou Constituição, se você passar no teste, você não sofre nenhum dano. Se você falhar no teste, sofre apenas metade do dano total.

INFESTAÇÃO POTENCIALIZADA “Única”

A partir do 9º nível, você ganha a habilidade de potencializar um veneno próprio, sacrificando uma combinação para fortalecer o próximo veneno. Se o veneno original causar dano, você adiciona esse dano ao próximo veneno e acrescenta dois dados extras de dano ao mesmo. Se o veneno original exigir um Teste de Resistência, você aumenta a dificuldade do teste em +5. A duração dos dois venenos é somada para o veneno potencializado. Você pode combinar mais de dois venenos, mas somente o dano será somado, sem aumentar a dificuldade e duração. Além disso se você errar um veneno potencializado você perde a potencialização dele.

RESILIÊNCIA TÓXICA

A partir do 11º nível, você ganha resistência a dano de veneno e dano necrótico, o que significa que você sofre apenas metade do dano causado por esses tipos de dano. Além disso, você se torna imune aos efeitos de venenos, como testes de resistência ou habilidade, mantendo apenas o dano reduzido pela metade.

METAMORFOSE VENENOSA “Única”

A partir do 14º nível, você tem a capacidade de alterar o tipo de dano de um veneno próprio, substituindo o dano de veneno por qualquer outro tipo de dano, exceto dano Primordial. Você pode trocar o tipo de dano um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os usos após um descanso longo. No entanto, você não pode trocar mais de uma vez em um único turno.

DESINTEGRAÇÃO CELULAR

A partir do 15º nível, você ganha a capacidade de usar um veneno corrosivo poderoso que destrói as células do alvo. Com uma ação, você pode impregnar sua arma com veneno de Desintegração Celular e desferir um golpe corpo-a-corpo em uma área específica do corpo do alvo. Se o ataque acertar, o alvo sofre um dano extra de 6d6 de dano Primordial. Se o alvo for reduzido a 0 Pontos de Vida com esse ataque, o Mestre decide se ele é desintegrado e morre. Você pode usar essa técnica duas vezes por dia e recupera todos os usos após um descanso longo.

TRANSFUSÃO MORTÍFERA

No 20º nível, seu corpo agora tem uma quantidade letal de veneno. Caso um demônio consuma o seu corpo, resultando em sua morte, o demônio será instantaneamente envenenado e morrerá. Se o demônio for um demônio primordial, ele perderá completamente sua capacidade de regeneração por 1 hora. Após 1 minuto, todas as ações, testes de habilidade e resistência realizados pelo demônio serão realizados com desvantagem, e essa condição persistirá até o fim da duração do veneno.

VENENOS

Aqui está a tabela de venenos da habilidade de primeiro nível chamada "Venenos", separada em duas partes. A primeira parte lista os venenos disponíveis a partir do primeiro nível de classe, e a segunda e terceira parte lista os venenos disponíveis a partir do nível 11 e 16, todos os venenos causam **dano de Veneno**. A tabela está listada abaixo:

CD para seus Venenos = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Lista de Venenos		Nome	Dano	Efeitos	Duração	Resistência	Combinável	Usos
Abrus	1d10	Atordoado			1 turno	Constituição	Não	3 vezes
Aesculus	1d6	Paralisado			1 turno	Sabedoria	Não	3 vezes
Apitoxina	1d4	Desvantagem em teste de resistência de Destreza			1 turno	Inteligência	Sim	3 vezes
Pulsatila	2d10	-			-	-	Sim	5 vezes
Belladonna	-	Impossibilita regeneração "Até ND 10"			3 turnos	Constituição	Sim	3 vezes
Catharanthus	2d8	-			-	-	Sim	7 vezes
Chironex	1d4	Desvantagem em teste de resistência de Carisma			1 turno	Inteligência	Sim	3 vezes
Colchicum	1d8	Incapacitado			1 turno	Inteligência	Não	3 vezes
Conium	1d10	-1 na Classe de Resistência			2 turnos	-	Sim	5 vezes
Datura	1d4	Impossibilita regeneração "Até ND 10"			2 turnos	Constituição	Sim	3 vezes
Dracena	1d10	Cego			2 turnos	Sabedoria	Sim	3 vezes
Euphorbia	1d10	Retira resistência a dano cortante "Até ND 10"			2 turnos	-	Não	3 vezes
Gelsemium	1d12	Surdo			1 turno	Constituição	Não	3 vezes
Hyoscyamus	1d10	-2 na Classe de Resistência "Até ND 10"			3 turnos	Constituição	Sim	3 vezes
Ilex	2d6	Não pode usar reações			2 turnos	Inteligência	Sim	3 vezes
Lantana	1d10	Desmembramento de uma perna "Até ND 10"			-	Constituição	Não	3 vezes
Lonomia	1d6	A criatura sofre 1d8 de dano por turno			2 turnos	Constituição	Sim	3 vezes
Loxosceles	1d4	Desvantagem em teste de resistência de Sabedoria			1 turno	Inteligência	Sim	3 vezes
Nerium	2d6	Queimado			2 turnos	Constituição	Sim	3 vezes
Nicotiana	1d8	Deslocamento total reduzido pela metade			2 turnos	Constituição	Sim	3 vezes
Oenanthe	2d10	-			-	-	Sim	5 vezes
Paraponera	1d4	Desvantagem em teste de resistência de Constituição			1 turno	Inteligência	Sim	3 vezes
Phytolacca	1d4	Diminui -2 o acerto da criatura			2 turnos	Inteligência	Sim	5 vezes
Phoneutria	1d4	Desvantagem em teste de resistência de Força			1 turno	Inteligência	Sim	3 vezes
Pieris Japonica	1d10	Desmembramento de uma mão			-	Constituição	Sim	3 vezes
Polistes	1d4	A criatura sofre 1d4 de dano por turno			5 turnos	Constituição	Sim	5 vezes
Ricinus	2d10	-			-	-	Sim	5 vezes
Robinia	1d10	Não pode usar Ação Bônus			1 turno	-	Sim	3 vezes
Solanum	1d10	Petrificado "Até ND 10"			1 turno	Constituição	Não	3 vezes
Solenopsis	1d4	Desvantagem em teste de resistência de Inteligência			1 turno	Inteligência	Sim	3 vezes
Taxus	2d12	-			-	-	Sim	4 vezes
Thevetia	1d8	Regeneração pela metade "Até ND 10"			1 turno	Constituição	Sim	5 vezes
Thymus	1d4	Não pode usar Ação Bônus			2 turnos	Inteligência	Sim	3 vezes
Toxicodendron	2d10	-			-	-	Sim	5 vezes
Venenos nível 11+		Aconitum	3d10	-	-	-	Não	4 vezes
Ammi	4d6	-2 na Classe de Resistência			1 turno	Constituição	Sim	3 vezes
Atropa	3d10	-			-	-	Sim	4 vezes
Camellia	2d8	Impossibilita regeneração "Até ND 15"			1 turno	Constituição	Não	3 vezes
Cerbera	2d10	Impossibilita de usar ação bônus			2 turnos	Inteligência	Sim	2 vezes
Cinex	2d8	Não pode regenerar membros			2 turnos	Constituição	Sim	3 vezes
Chelidonium	4d10	-			-	-	Sim	4 vezes
Coccinella	2d6	A criatura sofre 2d6 de dano por turno			5 turnos	Constituição	Sim	4 vezes
Cycas	3d8	Não pode usar reações			2 turnos	Força	Sim	3 vezes
Delphinium	2d10	Deslocamento total reduzido pela metade			1 turno	-	Sim	4 vezes
Dioscorea	1d8	Regeneração pela metade "Até ND 20"			2 turnos	Sabedoria	Sim	3 vezes
Euonymus	2d8	-2 na Classe de Resistência			3 turnos	Constituição	Sim	3 vezes
Gelsemium	2d8	Diminui -3 o acerto da criatura			2 turnos	Inteligência	Sim	5 vezes
Ipomoea	2d10	Desmembramento de uma perna			-	Constituição	Não	3 vezes
Leiurus	2d4	A criatura falha em Teste de Resistência de Destreza			1 turno	Inteligência	Sim	3 vezes
Lophophora	2d10	Não pode usar Ação Bônus			1 turno	Sabedoria	Sim	4 vezes
Nicandra	2d8	Incapacitado			1 turno	Inteligência	Sim	3 vezes
Pyrophorus	2d10	A criatura sofre 2d10 de dano por turno			2 turnos	Constituição	Sim	3 vezes
Staphylea	2d10	Retira resistência a dano cortante			3 turnos	Constituição	Sim	3 vezes
Venenos nível 16+		Aconito	6d10	-	-	-	Sim	4 vezes
Aristolochia	3d10	Impossibilita regeneração "Até ND 18"			1 turno	Constituição	Sim	2 vezes
Brugmansia	3d10	Diminui -4 o acerto da criatura			2 turnos	Sabedoria	Não	2 vezes
Colchinum	3d12	Deslocamento total diminuído pela metade			1 turno	-	Não	4 vezes
Dedaleira	4d10	Não pode regenerar membros			1 turno	Constituição	Não	2 vezes
Echium	3d10	Paralisado			2 turnos	Constituição	Não	2 vezes
Solanum	3d10	Perde os dois braços			2 turnos	Sabedoria	Não	3 vezes
Strychnos	7d12	-			-	-	Sim	2 vezes
Viburnum	1d10	Criaturas não lendárias sofrem 4d10 de dano/turno.			4 turnos	Inteligência	Não	5 vezes
Viscum	4d10	Queimado			1 turno	Constituição	Sim	2 vezes



TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DO INSETO

CD das respirações = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Modificador de ataque da respiração = seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza

Cho no Mai: Tawamure

O usuário possui a habilidade de realizar uma série de cortes precisos no corpo da criatura, facilitando a injeção efetiva do veneno, que começa a fazer efeito imediatamente. Essa técnica é comparável a uma dança, evocando a imagem de borboletas de tons diversos de roxo atacando a criatura no momento das perfurações. Com esse ataque, o usuário ganha um bônus adicional de +2 na jogada de acerto dos venenos.

1º Evolução: A habilidade adiciona +2 em dois venenos.

2º Evolução: A habilidade adiciona +3 em três venenos.

3º Evolução: A habilidade adiciona +3 em quatro venenos.

4º Evolução: A habilidade adiciona +4 em todos os venenos.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: -

Custo: 1 Ponto de Energia

Hoga no Mai: Manabiki

O usuário avança em alta velocidade em direção ao alvo, movendo-se tão rapidamente que se torna quase invisível. Ele aproveita o impulso dessa velocidade para fortalecer um único golpe desferido contra o oponente, simultaneamente injetando diversos venenos. Essa técnica permite combinar de todos os venenos que normalmente seriam utilizados separadamente, em um único golpe, resultando em uma potência muito maior. Você realiza um ataque de dano de arma mais o dano de todos os venenos juntos, se os venenos necessitam de algum tipo de teste, o usuário pode optar por juntar todos em um único teste, determinado de algum veneno. Você recebe vantagem na jogada de acerto.

1º Evolução: A duração de todos os efeitos dos venenos é prolongada em 1 turno adicional.

2º Evolução: A duração de todos os efeitos dos venenos é prolongada em 1 turno adicional.

3º Evolução: A duração de todos os efeitos dos venenos é prolongada em 2 turnos adicionais.

4º Evolução: A duração de todos os efeitos dos venenos é prolongada em 2 turnos adicionais, você ganha +1 no acerto da jogada de ataque.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: -

Custo: 1 Ponto de Energia

Seirei no Mai: Fukugan Rokkaku

O usuário executa um ataque formado por seis golpes mirados nos pontos vulneráveis do alvo, como pescoço, coração, tronco, entre outros. Cada golpe tem a intenção de injetar múltiplas doses de veneno em quantidades significativas, ampliando consideravelmente o efeito do veneno. Essa técnica adiciona 1 turno à duração de um veneno.

1º Evolução: A habilidade adiciona +1 turnos em dois venenos.

2º Evolução: A habilidade adiciona +2 turnos em três venenos.

3º Evolução: A habilidade adiciona +2 turnos em quatro venenos.

4º Evolução: A habilidade adiciona +3 turnos em todos os venenos.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: -

Custo: 1 Ponto de Energia

Goko no Mai: Hyakusoku Jabara

O usuário desencadeia um ataque utilizando toda a sua velocidade, concedendo-lhe um deslocamento extra de 3 metros e a capacidade de ignorar terrenos difíceis ao longo de todo o trajeto. Ele realiza um padrão em ziguezague, confundindo o oponente e criando uma oportunidade para um golpe fatal na criatura, na qual injeta veneno para assegurar um dano terrível ao alvo. A força e a potência do golpe são intensificadas pelo impulso gerado pela velocidade. Além disso, o veneno aplicado causa um dado adicional de dano. Vale ressaltar que, após o usuário passar por determinada área, o terreno por onde ele passou se torna difícil.

Essa técnica apenas funciona para o primeiro veneno do turno.

1º Evolução: O usuário aumenta a distância adicional em 6 metros.

2º Evolução: O usuário aumenta a distância adicional em 9 metros.

3º Evolução: O usuário aumenta a distância adicional em 12 metros.

4º Evolução: O usuário aumenta a distância adicional em 18 metros, você recebe vantagem no acerto desse veneno e nos venenos posteriores.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: -

Custo: 1 Ponto de Energia



RESPIRAÇÃO DA LUA

Este estilo de respiração é, na verdade, uma derivação da Respiração da Lua, não da Respiração do Sol. Ao imitar as fases da lua em seu estilo de combate, o usuário é capaz de realizar ataques muito poderosos à distância, mas também extremamente letais em combates de curto alcance.

Nível	Proficiência	Pontos de Energia	Expansão	Característica
1º	+2	1	3 m	Aprimoramento, Expansão
2º	+2	2	3 m	Estilo Perfeito, Letalidade
3º	+2	3	3 m	Técnicas de Respiração, Lua Minguante “Única”
4º	+2	4	3 m	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	5	6 m	Ataque Extra, Esquiva Perfeita
6º	+3	6	6 m	Ataque de Oportunidade Fatal
7º	+3	7	6 m	Evolução da Respiração
8º	+3	8	6 m	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	9	6 m	Lua Nova “Única”
10º	+4	10	6 m	Evolução da Respiração
11º	+4	11	9 m	Ataque Extra (2)
12º	+4	12	9 m	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	13	9 m	Evolução da Respiração
14º	+5	14	9 m	Ataque Extra (3), Lua Cheia “Única”
15º	+5	15	9 m	Letalidade Expandida
16º	+5	16	9 m	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	17	12 m	Evolução da Respiração
18º	+6	18	12 m	Dominação
19º	+6	19	12 m	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	20	12 m	Técnica Especial da Respiração

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d6 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 6 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d6 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe 1 Arma Simples, 1 Katana e Uniforme Leve.

APRIMORAMENTO

Começando no 1º nível, sua margem de critico se torna 19-20.

EXPANSÃO

No primeiro nível, sempre que você realizar um ataque corpo-a-corpo com sua Nichirin, o alcance do ataque se torna em formato de "cone", aumentando conforme o personagem avança de nível, conforme a coluna "Expansão" na tabela "Respiração da Lua". Todas as criaturas dentro do alcance do seu ataque recebem o dano da arma igualmente, mas apenas uma criatura escolhida pelo jogador recebe o dano com o modificador. Para cada criatura dentro da área do ataque, é necessário rolar uma jogada de acerto, mesmo que a criatura seja aliada. Também é possível focar em apenas um alvo, usando a distância indicada na tabela.

ESTILO PERFEITO

A partir do 2º nível, seus movimentos se tornam quase perfeitos, dificilmente alguém consegue tocar em você. Nenhuma jogada de ataque contra você tem vantagem, desde que você não esteja incapacitado.

Você domina a arte de nunca ser surpreendido em batalha, tanto dentro quanto fora dela. Enquanto estiver consciente, você não pode ser surpreendido.

LETALIDADE

A partir do 2º nível, seus ataques são extremamente letais para seus inimigos. Usando sua ação bônus, quando você atacar e atingir uma criatura que esteja a 1,5 metros de você com uma jogada ataque ou técnica de respiração, que não esteja determinada como um acerto crítico, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu modificador de Destreza + seu bônus de proficiência). Se ela falhar, role a jogada de dano determinado como um acerto crítico. Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos após realizar um descanso curto ou longo.

Essa característica só pode ser usada em uma criatura por vez e deve ser declarada verbalmente para o mestre antes de realizar a jogada de ataque.

PROFICIENCIAS

Equipamentos: Armas Simples, Armas Marciais, Katanas, Uniforme Leves e Médios.

Teste de Resistência: Destreza, Inteligência.

Perícias: Escolha duas entre as disponíveis.

TÉCNICAS DE RESPIRAÇÃO

No 3º nível, você aprende as Respirações de sua classe ou subclasse, todas detalhadas ao final desta classe ou subclasse escolhida. Você ganha a primeira evolução de cada respiração no nível 7, a segunda no nível 10 e a terceira no nível 13. No 17º nível, você pode escolher 3 respirações apenas para obter a quarta evolução.

LUA MINGUANTE “Única”

No 3º nível, sempre que você realizar um ataque corpo-a-corpo, você pode criar pequenas luas minguantes cortantes, adicionando 1d6 de dano às suas jogadas de ataques corpo-a-corpo até 1,5 metros de distância. Se a criatura estiver a mais de 3 metros de você, você adiciona 1d4 de dano.

Quando você realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura que esteja a 1,5 metros, você pode tentar intensificar suas pequenas luas para decepar um membro da criatura atingida, que deve realizar um teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu modificador de Destreza + seu bônus de proficiência) para não ter um membro decepado que o mestre decidir. Essa modalidade pode ser usada uma vez por dia.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno. Aumentando para três vezes no 11º nível e para quatro vezes no 14º nível.

ESQUIVA PERFEITA

A partir do 5º nível, quando um inimigo que você possa ver o acerta com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido.

Além disso, após receber o ataque, você pode gastar pontos de energia para aumentar sua resistência. Você pode gastar 1 ponto de energia para adicionar +2 na sua CR, até um máximo de +4 na sua CR, potencialmente tornando os próximos ataques contra você menos precisos. Essa característica se mantém até o início do seu próximo turno.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE FATAL

A partir do 6º nível, quando um inimigo grande ou pequeno que você possa ver se move para fora do seu alcance corpo-a-corpo de até 1,5 metros, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra a criatura. Se o ataque acertar, você adiciona 2d6 de dano extra. A criatura não precisa fazer um teste de resistência de Constituição. O ataque interrompe o movimento da criatura um instante antes dela deixar seu alcance.

LUA NOVA “Única”

A partir do 9º nível, ao acertar um ataque corpo a corpo contra uma criatura que esteja a até 1,5 metros de distância, você pode usar sua ação bônus para empurrá-la até 4,5 metros de distância de você. Para empurrar a criatura, ela deve realizar um Teste de Resistência de Força com uma CD igual a 8 somada ao seu modificador de Força e seu bônus de proficiência. Se a criatura falhar no teste, ela será empurrada para trás.

LUA CHEIA “Única”

A partir do 14º nível, sua extrema capacidade de avaliar o campo de batalha lhe permite agir rapidamente em combate. Você pode concentrar sua atenção até 3 criaturas inimigas, aumentando o dano que inflige a eles durante 1 minuto. Você escolhe 3 criaturas até 18 metros de alcance como alvo dessa característica. A primeira vez em cada turno que você atingir esses alvos, com um ataque de arma, você causa dano adicional de 1d10 de dano cortante e recebe +2 de acerto nessas criaturas.

Você pode usar essa habilidade uma vez ao dia, recuperando após um descanso longo.

LETALIDADE EXPANDIDA

A partir do 15º nível, a sua margem de acerto crítico para ataques corpo-a-corpo e técnicas aumenta para 18-20 nas jogadas de ataque. Além disso, você adquire a capacidade de potencializar seus ataques usando a habilidade “Letalidade” de terceiro nível, tanto em técnicas quanto em ataques corpo-a-corpo que envolvam a habilidade “Expansão”.

DOMINAÇÃO

No 18º nível, você está sempre pronto para retaliar seus inimigos, destruindo seus espíritos e corpos. No primeiro turno contra uma criatura ou mais, você pode impor seu espírito para as criaturas ficarem amedrontada. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele ficará amedrontado por 1 min e deve realizar novamente o teste todo final de turno dela. Se a criatura obtiver sucesso no teste ela fica imune durante 24 horas.

Além disso, sempre que uma criatura que esteja dentro do seu alcance de ataque, seja com a habilidade de expansão ou não, se mover por pelo menos 3 metros na sua direção, você pode realizar um único ataque ela sem gastar sua reação e se o ataque acertar o alvo perde 3 metros de deslocamento. Podendo acertar a mesma criatura 1 vez no turno.

TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO

No 20º nível, você atinge o domínio total sobre sua respiração, podendo criar uma nova “Técnicas de Respiração” com sua evolução no nível máximo.

TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DA LUA

CD das Respirações = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza

Modificador de ataque da respiração = seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza

Primeira Forma: Yamizuki - Yoi no Miya

Trata-se de um movimento rápido de saque da Nichirin, aparentemente simples, porém extremamente letal. Ao desferi-lo, a criatura alvo deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para evitar ter um de seus membros decepado.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, se a criatura estiver fragilizada, você acerta automaticamente o pescoço adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Necrótico

Custo: 1 Ponto de Energia

Segunda Forma: Shuka no Rougetsu

O usuário desfere um ataque giratório que abrange uma área de 360 graus ao seu redor, causando um grande impacto no inimigo atingido.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, você passa a acertar todas as criaturas que estiverem até 3 metros em um círculo, em volta de você. Toda criatura dentro da área da técnica, deve realizar um Teste de Resistência de Destreza. Sofrendo todo o dano se falhar ou metade se obtiver sucesso.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Necrótico

Custo: 1 Ponto de Energia

Terceira Forma: Enkizuki - Tsugari

A técnica consiste em um ataque que libera duas ondas cortantes direcionadas para o mesmo lugar, afetando todas as criaturas presentes na área de alcance. As criaturas afetadas devem realizar um Teste de Resistência de Destreza para tentar evitar o dano. Em caso de falha, as criaturas sofrem todo o dano da técnica, enquanto em caso de sucesso, ela sofre apenas metade do dano.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d6.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d6.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d6.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d6, todas criaturas dentro da área, deve realizar um Teste de Resistência de Força, para não ser empurradas até 3 metros para trás.

Alcance: Cone com alcance igual da habilidade “expansão”

Duração: Instantâneo

Dano: 2d6 de dano Necrótico

Custo: 1 Ponto de Energia

Quinta Forma: Geppaku Saika

Através do uso da quinta forma, o usuário executa uma sequência de cortes curvados, criando um vórtex em volta de si mesmo, acertando uma criatura.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora o alcance passa a ser 15 metros em linha.

Alcance: Linha com alcance igual da habilidade “expansão”

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Necrótico

Custo: 1 Ponto de Energia

Sexta Forma: Tokoyo Kogetsu

O usuário desfere diversos cortes em forma de lua crescente em sua frente, causando danos devastadores à criatura atingida. A técnica afeta também mobilidade da criatura, caso ela não seja capaz de resistir ao ataque. Dessa forma, a criatura alvo deve realizar um Teste de Resistência de Constituição. Em caso de falha, seu movimento será reduzido pela metade, enquanto em caso de sucesso, ela conseguirá manter sua mobilidade normalmente.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, a criatura atingida perde todo seu movimento se falhar no teste de resistência.

Alcance: Linha com alcance igual da habilidade “expansão”

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Necrótico

Custo: 1 Ponto de Energia

Sétima Forma: Yakkyou

Com apenas um movimento, você libera três grandes cortes, destruindo tudo que estiver no seu caminho. Essa respiração acerta todas as criaturas dentro da área da técnica.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, aumentando para 15 metros em Cone.

Alcance: Cone com alcance igual da habilidade “expansão”

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Necrótico

Custo: 1 Ponto de Energia



Oitava Forma: Getsuryu Rinbi

O usuário desfere um poderoso ataque que cria um corte gigantesco, intensificando seu dano de um ataque com a expansão. Além disso, a técnica causa um dano adicional de 1d8 a todas as criaturas atingidas.

- 1º Evolução: O dano aumenta para 3d8.
- 2º Evolução: O dano aumenta para 4d8.
- 3º Evolução: O dano aumenta para 5d8.
- 4º Evolução: O dano aumenta para 6d8, aumentando para 15 metros em linha.

Alcance: Toque com alcance igual da habilidade “expansão”

Duração: Instantâneo

Dano: 2d8 de dano Necrótico

Custo: 1 Ponto de Energia

Nona Forma: Kudaritsuki

O usuário realiza uma sequência de golpes contra uma criatura, acertando no lado da criatura para que ela se move para o lado que o usuário escolher. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Força para não ser movida 1,5 metro para os lados.

- 1º Evolução: O dano aumenta para 3d8.
- 2º Evolução: O dano aumenta para 4d8.
- 3º Evolução: O dano aumenta para 5d8.
- 4º Evolução: O dano aumenta para 6d8, agora você passa a acertar todas as criaturas com seu alcance da habilidade expansão e pode mover todas elas.

Alcance: Linha com alcance igual da habilidade “expansão”

Duração: Instantâneo

Dano: 2d8 de dano Necrótico

Custo: 1 Ponto de Energia

Décima Forma: Senmenzan

O usuário cria um vórtex com vários cortes em formato de lua com sua Nichirin, acertando uma criatura com extrema violência. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não perder um membro.

- 1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.
- 2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.
- 3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.
- 4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, aumentando para 15 metros em linha.

Alcance: Linha com alcance igual da habilidade “expansão”

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Necrótico

Custo: 1 Ponto de Energia

Décima Quarta Forma: Kyoushen

Uma das respirações mais fortes da Respiração da Lua, você acerta todas as criaturas até 9 metros a sua frente. Toda criatura deve realizar um Teste de Resistência de Destreza, sofrendo todo dano se falhar ou metade se obtiver sucesso.

- 1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.
- 2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.
- 3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.
- 4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, se houver falha no teste inicial de Destreza, todas as criaturas em linha de até 12 metros devem realizar um segundo teste de resistência de Força para evitar serem empurradas 1,5 metros para trás.

Alcance: Linha com largura de 1,5 e 9 metros de comprimento

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Necrótico

Custo: 1 Ponto de Energia

OPÇÕES DE TÉCNICA ESPECIAL

Aqui estão algumas respirações de exemplo para a característica “TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO” de 20º nível.

Décima Sexta Forma: Katawarezuki

Com um movimento descendente da espada, o usuário acerta todas as criaturas dentro de uma área escolhida pelo usuário, que pode ter até 6 metros de diâmetro e alcance máximo de 9 metros do usuário. O usuário pode escolher quais criaturas serão atingidas por essa técnica. Todas as criaturas atingidas devem realizar um teste de resistência de Destreza; em caso de falha, sofrerão todo o dano causado pela técnica, enquanto em caso de sucesso, sofrerão apenas metade desse dano.

Se uma criatura rolar 1-5 no d20 do teste de resistência, elas devem realizar outro teste de Resistência de Constituição para não sofrerem 20 de dano necrótico.

- 1º Evolução:

- 2º Evolução:

- 3º Evolução:

- 4º Evolução:

Alcance: Círculo de até 6 metros de diâmetro, aonde o usuário escolher até 9 metros.

Duração: Instantâneo

Dano: 50 de dano Necrótico

Custo: 2 Ponto de Energia

Décima Sexta Forma: Tsuki no Kamae

O espadachim assume uma postura com sua espada que imita os movimentos da lua. Ele levanta a espada acima de sua cabeça, segurando-a com as duas mãos, como se fosse uma lua cheia. Em seguida, ele faz um movimento circular com a espada, como se estivesse desenhando um círculo no ar. Esse movimento cria uma onda de energia que se expande em todas as direções, atingindo todas as criaturas num raio de 6 metros. Todas as criaturas atingidas devem realizar um teste de resistência de Força. Em caso de falha, serão jogados 3 metros para trás, enquanto em caso de sucesso, sofrerão apenas metade do dano causado pela técnica.

Se uma criatura rolar 1-5 no d20 do teste de resistência, elas devem realizar outro teste de Resistência de Destreza para não ser derrubadas no chão.

- 1º Evolução:

- 2º Evolução:

- 3º Evolução:

- 4º Evolução:

Alcance: Círculo de 6 metros em volta do usuário

Duração: Instantâneo

Dano: 60 de dano Necrótico

Custo: 2 Ponto de Energia



RESPIRAÇÃO DA PEDRA

Essa respiração imita a terra e a pedra, sendo extremamente robusta e sólida, gerando vários ataques poderosos que destrói tudo em sua volta. Mantendo uma defesa muito forte e um ataque extremamente poderoso e versátil com sua Nichirin fora do comum.

Nível	Proficiência	Pontos de Energia	Destruidor	Característica
1º	+2	1	2	Kusari, Destruidor
2º	+2	2	2	Defesa Inabalável, Corpo Fechado
3º	+2	3	2	Técnicas de Respiração, Devastador "Única"
4º	+2	4	2	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	5	3	Ataque Extra, Investida
6º	+3	6	3	Ataque de Oportunidade Destruidor
7º	+3	7	3	Evolução da Respiração
8º	+3	8	4	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	9	4	Guardião Único "Única"
10º	+4	10	4	Evolução da Respiração
11º	+4	11	5	Evolução Destruidora
12º	+4	12	5	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	13	5	Evolução da Respiração
14º	+5	14	6	Sentinela "Única"
15º	+5	15	6	Fúria Indomável
16º	+5	16	6	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	17	7	Evolução da Respiração
18º	+6	18	7	Corpo Indestrutível
19º	+6	19	7	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	20	8	Técnica Especial da Respiração

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d12 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 12 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d12 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe Heavy Kusarigama e Uniforme Pesado

PROFICIENCIAS

Equipamentos: Armas Simples, Armas Pesadas, Armas Únicas, Uniforme Leves, Médios e Pesados.

Teste de Resistência: Força, Constituição.

Perícias: Escolha duas entre as disponíveis.

KUSARI

No 1º nível, com um estilo único em relação às outras respirações, você modificou uma Heavy Kusarigama, com grandes correntes que se entrelaçam formando partes que se conectam, e com grandes armas em cada extremidade, uma de dano de concussão e outra de dano cortante. Essa arma é uma modificação exclusiva que não conta para modificações. Seu alcance com essa arma se torna 4,5 metros para ataques corpo a corpo ou técnicas. Além disso, você causa o dobro de danos em estruturas. Se a sua arma quebrar, você pode adaptá-la junto de um ferreiro, o que custará 50 mil Ienes.

Com o controle da sua Nichirin, quando você realizar a ação de Ataque e atacar com sua Nichirin, você pode usar uma ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com a outra extremidade da sua Nichirin. Esse ataque pode ser contra a mesma criatura do primeiro ataque ou contra outra criatura até 4,5 metros de distância.

DESTRUÍDOR

A partir do 1º nível, quando estiver empunhando sua Kusari, cada ataque que você realizar contra uma criatura terá seu dano aumentado em potência. Começará adicionando +1 e aumentará em +1 a cada ataque até atingir o dano máximo, de acordo com a tabela "Destruidor". O aumento no dano será resetado caso você não acerte um ataque no turno. A partir do 10º nível, o aumento em cada ataque que você realizar será de +2.

DEFESA INABALÁVEL

A partir do 2º nível, você pode usar sua reação para reduzir o dano de um ataque corpo-a-corpo utilizando pontos acumulados da característica "Destruidor". Para cada ponto utilizado, você reduz em 1d6 o dano sofrido, e os pontos restantes são resetados.

CORPO FECHADO

A partir do 2º nível, você ganha 3 pontos de vida adicionais. Além disso, cada vez que você sobe de nível, seu máximo de pontos de vida aumenta em 2 pontos adicionais. Com sua pele robusta como pedra, sua Classe de Resistência (CR) se torna fixa em 18, não podendo ser aumentada de forma alguma, a menos que habilidades de classe ou outros recursos especificuem explicitamente que adicionam pontos a CR fixa. No 11º nível, a sua CR aumenta para 20, e no 18º nível, ela aumenta para 22.

TÉCNICAS DE RESPIRAÇÃO

No 3º nível, você aprende as Respirações de sua classe ou subclasse, todas detalhadas ao final desta classe ou subclasse escolhida. Você ganha a primeira evolução de cada respiração no nível 7, a segunda no nível 10 e a terceira no nível 13. No 17º nível, você pode escolher 3 respirações apenas para obter a quarta evolução.

DEVASTADOR “ÚNICA”

A partir do 3º nível, os seus ataques tem uma força imensa, destruindo tudo pelo seu caminho. Quando você realizar um acerto crítico, a criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para evitar ter um membro decepado.

Alternativamente, ao acertar um ataque contra uma criatura e estar com o dano extra da característica "Destruidor" no máximo, você pode usar uma ação bônus para tentar decepar um membro da criatura ou reduzir o deslocamento dela a 0, resetando a característica "Destruidor". Se você optar por decepar um membro a criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para evitar ter um membro decepado, que o mestre decidir.

$$CD = 8 + \text{seu bônus de proficiência} + \text{seu modificador de Força}$$

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE DESTRUIDOR

A partir do 6º nível, com seu foco no combate, quando um inimigo que você possa ver se move para fora do seu alcance corpo-a-corpo, usando sua reação você pode realizar um ataque de oportunidade contra a criatura. Se o ataque acertar, a criatura deve fazer um teste de resistência de Força para não receber a condição "Caído". O ataque não interrompe o movimento da criatura, mas pode fazer com que ela caia no chão caso falhe no teste de resistência.

GUARDIÃO ÚNICO “ÚNICA”

No 9º nível, com sua Kusari, enquanto você está lutando, consegue criar uma área de até 4,5 metros de você, onde seus aliados podem se proteger de ataques, recebendo meia cobertura dentro dessa área. Quando você estiver com a habilidade "Destruidor" no máximo, isso se torna cobertura total e meia cobertura para você.

EVOLUÇÃO DESTRUÍDORA

A partir do 11º nível, com sua perícia em combate, você pode se concentrar em se recuperar. Quando você estiver com o dano extra da característica "Destruidor" no máximo, você pode resetar a característica para recuperar um valor em pontos de vida igual ao dobro do número de pontos de "Destruidor" resetados, com um limite de 30 pontos de vida por dia. Esse limite aumenta para 60 pontos de vida no 15º nível.

Uma vez por dia, você pode levar seu corpo ao limite para aumentar ao máximo seu dano. Você pode usar uma ação bônus para aumentar o dano extra da característica "Destruidor" até o máximo, e pode usar essa habilidade duas vezes por dia a partir do 15º nível.

SENTINELA “ÚNICA”

A partir do 14º nível, você aprimorou ainda mais sua defesa. Usando uma ação bônus, você pode abdicar de 1 ponto na habilidade "Destruidor" para adicionar +1 à Classe de Resistência de uma criatura, podendo adicionar quantos pontos você tiver na habilidade. Você pode distribuir isso para mais de uma criatura com essa ação bônus durante o seu turno ou utilizar sua reação quando uma criatura for atacada dentro da sua área de cobertura para adicionar à Classe de Resistência dela.

FÚRIA INDOMÁVEL

A partir do 15º nível, você aprende a acessar uma reserva oculta de poder interior, permitindo que você alcance um estado de fúria transcendente, capaz de superar todos os limites. Como uma ação bônus, você pode entrar em um estado de Fúria Indomável. Nesse estado, você ganha os seguintes benefícios:

- O dano de todos os seus ataques e jogada de dano com a Nichirin é aumentado em um valor adicional de +2.
- Você se torna imune a efeitos de medo.
- Você tem resistência a todo tipo de dano, exceto dano psíquico e primordial.

Esse estado de Fúria Indomável dura por um minuto. Após o término dessa fúria, você fica exausto e sofre uma penalidade em -2 em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e jogadas de habilidade por dois minutos. Durante esse período de exaustão, você não pode utilizar novamente a habilidade Fúria Indomável.

CORPO INDESTRUTIVEL

A partir do 18º nível, seu corpo se torna indestrutível, seus valores de Força e Constituição aumentam em 2, o máximo para esses valores agora é 22. Com essa Força e Constituição levadas ao limite, você se torna resistente a dano de concussão e seu físico se torna perfeito, aumentando em 40 pontos de vida totais.

TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO

No 20º nível, você atinge o domínio total sobre sua respiração, podendo criar uma nova "Técnicas de Respiração" com sua evolução no nível máximo.

TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DA PEDRA

CD das respirações = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força

Modificador de ataque da respiração = seu bônus de proficiência + seu modificador de Força

Primeira Forma: Jamongan Sokyoku

O usuário arremessa ambos os lados de sua arma simultaneamente contra a criatura, manipulando sua trajetória de forma que ambas as armas atinjam o alvo ao mesmo tempo, causando danos perfurantes. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter seu deslocamento reduzido pela metade.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora, caso a criatura falhe no teste, seu deslocamento é completamente reduzido.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Perfurante

Custo: 1 Ponto de Energia

Segunda Forma: Tenmen Kudaki

Você lança as suas armas contra o alvo com extrema força contra uma criatura, assim pisando com muita força na corrente fazendo com que o ataque seja muito rápido e destruidor. A criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter uma perna desmembrados.

1º Evolução: O dano aumenta 1d12 de dano Cortante e 2d12 de dano de Concussão.

2º Evolução: O dano aumenta 2d12 de dano Cortante e 2d12 de dano de Concussão.

3º Evolução: O dano aumenta 3d12 de dano Cortante e 2d12 de dano de Concussão.

4º Evolução: O dano aumenta 3d12 de dano Cortante e 3d12 de dano de Concussão, agora se a criatura estiver fragilizada, você garante a perda de um braço ou perna.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d6 de dano Cortante e 1d6 de dano de Concussão

Custo: 1 Ponto de Energia

Terceira Forma: Ganko no Hadae

Usando sua reação, você desfere múltiplos golpes para defender um ataque corpo-a-corpo ou a distância de um inimigo, diminuindo 2d10.

1º Evolução: O dano diminui para 3d10.

2º Evolução: O dano diminui para 4d10.

3º Evolução: O dano diminui para 5d10.

4º Evolução: O dano diminui para 6d10, caso o ataque seja corpo-a-corpo e a redução do dano seja maior do que o dano originalmente causado, a criatura que te atacou deve realizar um Teste de Resistência de Destreza. Se falhar no teste, ela receberá metade do dano que tentou causar.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Diminuição: 2d10 de dano

Custo: 1 Ponto de Energia



Quarta Forma: Ryumongan Sokusei

O usuário segura nas correntes e começa a atacar com muita força com as duas armas contra uma criatura. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter um braço decepado.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12 e a criatura atingida deve fazer um Teste de Resistência de Constituição para não ter seu deslocamento reduzido a zero.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Quinta Forma: Garin Gyobu

Um ataque com muita precisão, aonde o usuário lança uma de suas armas para distrair o inimigo e com a outra arma tenta cortar o pescoço da criatura. Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12 agora se você estiver com a habilidade "Destruidor" no máximo, a criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter uma perna arrancada.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

OPÇÕES DE TÉCNICA ESPECIAL

Aqui estão algumas respirações de exemplo para a característica "TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO" de 20º nível.

Sexta Forma: Jishin

Múltiplos ataques contra o chão com muita força fazendo tremer tudo em sua volta, derrubando todas as criaturas em sua volta. As criaturas dentro da área da técnica devem realizar um Teste de Resistência de Destreza para não receber a condição "Caído".

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Cilindro de até 10 metros

Duração: Instantâneo

Diminuição: 7d10 de dano Concussão

Custo: 2 Ponto de Energia

Sexta Forma: Miburui

Você arremessa as duas armas e segura nas correntes acertando ao mesmo tempo na cabeça da criatura, destruindo a cabeça da criatura com tamanho força. Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço adicionando +2 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Diminuição: 7d12 de dano de Concussão

Custo: 2 Ponto de Energia

RESPIRAÇÃO DO TROVÃO

Essa respiração surgiu diretamente da Respiração do Deus do Fogo, usando ataques extremamente velozes e também muito poderosos, podendo sumir da vista de um inimigo em um estante e aparecer longo em seguida, imitando um trovão.

Nível	Proficiência	Pontos de Energia	Movimento Trovejante	Característica
1º	+2	1	+3m	Golpe Tempestuoso, Movimento Trovejante
2º	+2	2	+3m	Desviar, Passo Elétrico
3º	+2	3	+3m	Técnicas de Respiração, Caminho do Trovão "Única"
4º	+2	4	+3m	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	5	+3m	Ataque Extra
6º	+3	6	+4,5m	Ataque de Oportunidade
7º	+3	7	+4,5m	Evolução da Respiração
8º	+3	8	+4,5m	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	9	+4,5m	Discharge "Única"
10º	+4	10	+6m	Evolução da Respiração
11º	+4	11	+6m	Ataque Extra (2)
12º	+4	12	+6m	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	13	+6m	Evolução da Respiração
14º	+5	14	+7,5m	Kaminari "Única"
15º	+5	15	+7,5m	Golpe Tempestuoso Aprimorado
16º	+5	16	+7,5m	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	17	+7,5m	Evolução da Respiração
18º	+6	18	+9m	Velocidade Absoluta
19º	+6	19	+9m	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	20	+9m	Técnica Especial da Respiração

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d8 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe Arma Simples, Katana e Uniforme Leve ou Médio

GOLPE TEMPESTUOSO

No 1º nível, com sua grande velocidade, você pode adicionar a destreza nos seus ataques corpo-a-corpo com a Nichirin e Técnicas, se você estiver utilizando uma arma de acuidade que você já adiciona a destreza, agora você adiciona também metade da sua destreza arredondado para baixo na jogada de dano com o mínimo de 1. Ressaltando que esse bônus só pode ser utilizado em ataques corpo-a-corpo e técnicas cujo requisito seja o toque.

MOVIMENTO TROVEJANTE

A partir do 1º nível, com sua grande velocidade, seu deslocamento aumenta em 3 metros, toda vez que você utilizar esse deslocamento adicional. Esse bônus aumenta quando você alcança determinados níveis, conforme mostrado na tabela a cima. Além disso, no 9º nível, você ganha a habilidade de se mover através de superfícies verticais e sobre líquidos, durante o seu turno, sem cair durante o movimento.

DESVIAR

A partir do 2º nível, quando uma criatura fizer uma jogada de ataque corpo-a-corpo ou utilizar algum tipo de técnica que especifique como toque contra você e que esteja a pelo menos 1,5 metros de distância, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque.

PASSO ELÉTRICO

No 2º nível, com sua velocidade, você pode usar a ação "**Desengajar**" ou "**Disparada**" como uma ação bônus. Quando você usa a ação "**Ataque**" ou "**Disparada**", mover-se através de terreno difícil não lhe custa nenhum movimento adicional neste turno. Além disso, quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar no teste e sofre somente metade do dano se falhar.

TÉCNICAS DE RESPIRAÇÃO

No 3º nível, você aprende as Respirações de sua classe ou subclasse, todas detalhadas ao final desta classe ou subclasse escolhida. Você ganha a primeira evolução de cada respiração no nível 7, a segunda no nível 10 e a terceira no nível 13. No 17º nível, você pode escolher 3 respirações apenas para obter a quarta evolução.

CAMINHO DO TROVÃO “ÚNICA”

A partir do 3º nível, você pode escolher entre dois caminhos de especialidade de combate, que estão listados abaixo:

Especializado na Primeira Forma

Você se especializa exclusivamente na velocidade, podendo realizar apenas a Primeira Forma Hekireki Issen e suas variantes com suas evoluções especializadas, e recebe as seguintes características:

- ✓ Você utiliza sua ação bônus para fortificar seu ataque. Para cada 3 metros que você se mover em linha reta em direção a uma criatura inimiga, você adiciona 1d6 de dano à sua técnica ou ataque corpo-a-corpo, com um máximo de 3d6. Esse bônus aumenta para 1d8 no 12º nível e pode adicionar até 4d8 de dano. Você pode usar esse recurso um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos após um descanso longo.
- ✓ Quando você se desloca pelo menos 6 metros em linha reta em direção a uma criatura inimiga, sua primeira técnica ou ataque recebe vantagem no acerto.

Versado em todas as Formas

Você tem total controle sobre todas as formas da Respiração do Trovão, exceto a primeira forma. Isso faz de você um combatente mais completo, e você recebe as seguintes características:

- ✓ Como você não consegue utilizar a primeira forma do trovão, você não consegue ser tão letal. No entanto, você se especializou em um combate mais versátil, ganhando +1 na sua Classe de Resistência (CR) e mais +1 no seu bônus de acerto.
- ✓ Com sua velocidade, quando um inimigo atacar você com um ataque corpo-a-corpo e errar, você pode usar sua reação para realizar um único ataque corpo-a-corpo contra esse inimigo.
- ✓ Você adiciona 1d4 de dano elétrico aos seus ataques corpo-a-corpo.
- ✓ Você é tão ágil quanto o trovão. Você pode usar seu movimento para aparecer em qualquer parte do campo de batalha onde você possa ver, movendo-se a mesma distância que o seu movimento normal. No entanto, você só pode usar essa habilidade uma vez por turno.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno. Aumentando para três vezes no 11º nível.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE ÁGIL

A partir do 6º nível, com seu foco no combate, quando um inimigo grande ou pequeno que você possa ver se move para fora do seu alcance ou para dentro, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra a criatura. Se o ataque acertar, você consegue seguir a criatura por até 6 metros em qualquer direção para a qual ela se mova.

DISCHARGE “ÚNICA”

A partir do 9º nível, quando você alcança esse nível, você se torna ainda mais letal na primeira forma e mais versátil em todas as formas:

Especializado na Primeira Forma: Com uma ação bônus você utiliza todo seu movimento em linha em direção de um inimigo para realizar uma técnica, se o alvo estiver com a condição “**Fragilizado**” e você realizar o ataque para decepar o pescoço, adiciona +2 no Teste de Resistência de Constituição. Quando você utilizar essa habilidade, você não pode se mover no próximo turno.

Versado em Todas as Formas: Com uma ação bônus, você pode realizar uma Técnica de Respiração, ignorando o custo adicional se o usuário estiver com fadiga. Você pode usar esse recurso um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência, recuperando todos os usos após um descanso longo.

KAMINARI “ÚNICA”

A partir do 14º nível, uma vez por turno, quando você realizar um ataque corpo-a-corpo ou técnica contra uma criatura, utilizando sua velocidade, você pode transformar esse ataque em um ataque em área de até 3 metros ao seu redor. A criatura alvo receberá o dano completo, enquanto as outras criaturas dentro desse alcance receberão metade desse dano (por exemplo, se o seu dado de dano for 1d8, você acertará 1d4 de dano em todas as criaturas dentro do alcance).

Você pode usar essa característica três vezes ao dia, mas precisará completar um descanso curto ou longo antes de poder usá-la novamente.

GOLPE TEMPESTUOSO APRIMORADO

A partir do 15º nível, com o aprimoramento do seu Golpe Tempestuoso, você aperfeiçou sua destreza e poder de ataque, tornando-se ainda mais mortal em combate corpo-a-corpo. Além de adicionar o dobro da sua destreza na jogada de dano que você já faz com a habilidade Golpe Tempestuoso, você também ignora qualquer resistência ou imunidade a esse dano, mas apenas para o dano adicional causado pelo seu modificador de destreza.

VELOCIDADE ABSOLUTA

A partir do 18º nível, você alcança o ápice da velocidade, aumentando seu limite máximo de Destreza para 22. Além disso, sempre que precisar fazer um teste relacionado à sua velocidade, qualquer resultado abaixo de dez será considerado como dez no dado. Além disso, três vezes por dia, você pode automaticamente passar em um teste de resistência de Destreza.

TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO

No 20º nível, você atinge o domínio total sobre sua respiração, podendo criar uma nova “Técnicas de Respiração” com sua evolução no nível máximo.

TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DO TROVÃO

CD das respirações = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Modificador de ataque da respiração = seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza

ESPECIALIZADO NA PRIMEIRA FORMA

Primeira Forma: Hekireki Issen

Primeiro movimento da respiração do trovão e também o seu mais característico. Usando sua respiração para concentrar extrema força nas pernas o usuário corre com uma velocidade imensa na direção do alvo para assim desferir um único corte, se movendo em **linha reta** igual seu movimento restante, acertando todas as criaturas inimigas que estiverem dentro do seu movimento e após realizar o ataque você pode se mover 3 metros de movimento adicional. Se uma ou mais criaturas estiverem fragilizadas, você acerta o pescoço de todas adicionando +2 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição para todas as criaturas.

Você pode utilizar uma ação bônus para tornar a margem de acerto crítico dessa técnica em 18-20.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora quando uma criatura ou mais estiverem fragilizadas, você adiciona +3 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição para todas as criaturas.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Elétrico

Custo: 1 Ponto de Energia

Primeira Forma: Hekireki Issen - Rokuren

Uma variação da primeira forma, focada em uma única criatura, em que o usuário concentra extrema força nas pernas e corre com uma velocidade imensa em direção a um alvo, realizando seis acertos com o Herikeri Issen. Com essa forma, é possível saltar até 3 metros adicionais, ou pode ser usada para evitar receber dano de quedas de até 10 metros. A criatura alvo deve realizar um Teste de Resistência de Sabedoria para evitar ter um corte profundo.

Você pode utilizar uma ação bônus para tornar a margem de acerto crítico dessa técnica em 18-20.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, quando você realizar essa técnica todas as criaturas em volta de você até 3 metros receber 4d6 de dano.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Elétrico

Custo: 1 Ponto de Energia

Primeira Forma: Hekireki Issen - Hachiren

Uma variação da primeira forma, focada em uma única criatura, em que o usuário concentra extrema força nas pernas e corre com uma velocidade imensa em direção a um alvo, realizando oito acertos com o Herikeri Issen. A criatura alvo deve realizar um Teste de Resistência de Destreza para evitar ter uma mão decepada.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora quando você utiliza essa técnica, você garante o desmembramento.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Elétrico

Custo: 1 Ponto de Energia

Primeira Forma: Hekireki Issen - Shinsoku

Uma variação da primeira forma, focada em ser extremamente fatal, em que o usuário intensifica ainda mais sua velocidade, atingindo apenas uma única criatura e causando um grande dano tanto à criatura quanto a si mesmo. Com uma intensa concentração, o usuário sofre danos em suas pernas após usar essa técnica, perdendo metade de seu deslocamento total até realizar um descanso longo. Se essa técnica for usada mais de uma vez, o usuário não conseguirá se locomover e ficará na condição "Caído". Essa técnica possui uma margem de crítico de 18-20 e, se a criatura estiver fragilizada, você adiciona +3 no Teste de Resistência de Constituição.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora quando você utiliza essa técnica, você adiciona +4 no Teste de Resistência de Constituição.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Elétrico

Custo: 1 Ponto de Energia

VERSADO EM TODAS AS FORMAS

Segunda Forma: Inadama

Você realiza cinco golpes ao seu redor, criando uma esfera de trovão. Todas as criaturas que estiverem até 1,5 metros de você devem realizar um Teste de Resistência de Destreza. Elas receberão o dano completo se falharem no teste ou metade do dano se obtiverem sucesso. Além disso, se as criaturas falharem no primeiro teste, devem fazer um segundo teste de resistência de Constituição para evitar ter seu deslocamento reduzido pela metade.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora quando as criaturas falharem no primeiro Teste de Resistência de Destreza, automaticamente perdem metade do seu deslocamento. Se falharem no segundo teste, perdem todo o seu movimento.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Elétrico

Custo: 1 Ponto de Energia



Terceira Forma: Shiubun Serai

Você desfere uma série de golpes em forma de arcos contra um inimigo, criando vários raios que se manifestam em diversas direções acertando uma única criatura.

Você pode utilizar uma ação bônus para tornar a margem de acerto crítico dessa técnica em 19-20.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, quando você realizar essa técnica todas as criaturas em volta de você até 3 metros receber 4d6 de dano.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Elétrico

Custo: 1 Ponto de Energia

Quarta Forma: Enrai

Consiste em desferir diversos golpes de trovão à distância, com raios atingindo todas as criaturas dentro de um cone. Todas as criaturas dentro do alcance da técnica devem realizar um Teste de Resistência de Destreza. Elas sofrem todo o dano se falharem no teste, ou metade dele se obtiverem sucesso.

Você pode utilizar uma ação bônus para tornar a margem de acerto crítico dessa técnica em 19-20.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d6, e a distância aumenta para 6 metros.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d6, e a distância aumenta para 6 metros.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d6, e a distância aumenta para 9 metros.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d6, e a distância aumenta para 12 metros.

Alcance: Cone de até 3 metros de raio.

Duração: Instantâneo

Dano: 2d6 de dano Elétrico

Custo: 1 Ponto de Energia

Quinta Forma: Retsu Kairai

Você dispara um poderoso raio a uma longa distância em linha reta, atingindo um inimigo em um alcance de até 9 metros.

Você pode utilizar uma ação bônus para tornar a margem de acerto crítico dessa técnica em 19-20.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora, se você errar o ataque, tem a habilidade de redirecioná-lo para outra criatura que esteja próxima da criatura original, em um alcance de até 3 metros. Você pode realizar uma nova jogada de acerto contra a nova criatura.

Alcance: Linha de até 9 metros

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Elétrico

Custo: 1 Ponto de Energia

Sexta Forma: Dengou Raigou

É uma versão mais forte da Quarta forma, mas agora desferindo muito mais golpes e focando apenas em uma criatura.

Você pode utilizar uma ação bônus para tornar a margem de acerto crítico dessa técnica em 19-20.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora focando o último ataque no pescoço da criatura. Se a criatura estiver fragilizada, você acerta automaticamente o pescoço adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Elétrico

Custo: 1 Ponto de Energia

OPÇÕES DE TÉCNICA ESPECIAL

Aqui estão algumas respirações de exemplo para a característica “TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO” de 20º nível.

Sétima Forma: Honoikazuchi no Kami

Essa respiração é exclusiva para aqueles que se especializam na primeira forma. Com uma velocidade imensa, o usuário deve percorrer no mínimo 12 metros em linha reta, criando um dragão de eletricidade e desferindo um golpe mortal no pescoço da criatura. Se a criatura estiver fragilizada, o golpe atinge o pescoço com um bônus adicional de +5 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição. Essa técnica possui uma margem de acerto crítico de 18-20.

Apenas o caminho “Especializado na Primeira Forma” pode utilizar desta respiração.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 7d12 de dano Elétrico

Custo: 2 Ponto de Energia

Sétima Forma: Raitei no Arashi

O usuário cria uma intensa chuva de trovões e relâmpagos sobre uma área escolhida, criando um raio de 9 metros centrado no usuário. O usuário deve manter a concentração para sustentar a habilidade. No início de cada turno, todos os seres vivos dentro da área devem fazer um teste de resistência de Destreza. Aqueles que falharem sofrem todo o dano dos trovões e relâmpagos, enquanto os que passarem sofrem metade desse dano. A habilidade dura até que a concentração seja perdida ou encerrada pelo usuário. Apenas o caminho “Versado em Todas as Formas” pode utilizar desta respiração.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Círculo de 9 metros centrado no usuário

Duração: 1 minuto

Dano: 5d6 de dano Elétrico

Custo: 2 Ponto de Energia



RESPIRAÇÃO DO SOM

Uma respiração derivada da Respiração do Trovão, aonde o usuário consegue sentir as mínimas vibrações no ar, podendo identificar os mínimos movimentos do adversário, conseguindo até prever os ataques que irá receber.

REQUISITOS

Respiração Primária: Respiração do Trovão.

Sentidos: Sentido da Audição.

Antecedente: Ninja

Raça: Humano



CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

Você deve substituir as habilidades de 3º, 9º e 14º nível de sua classe principal por estas habilidades.

ARMA NINJA

A partir do 3º nível, a sua Nichirin se adapta ao seu estilo de combate, recebendo uma modificação exclusiva na arma. Você pode trabalhar em conjunto com um ferreiro para adaptar uma das suas armas sem custo, transformando-a em uma arma dupla e pesada, mas você usará destreza ainda sim nas jogadas de ataque e dano. Você tem proficiência com essa arma, até mesmo permitindo que você a utilize até mesmo sem um braço, sendo capaz de extrair todo o seu potencial de batalha ninja. A arma recebe as seguintes modificações mencionadas abaixo, e no caso de a arma quebrar, é possível retornar a um ferreiro e gastar 50 mil ienes para confeccionar uma nova.

- ✖ A arma passa a ser de duas mãos e pesada, e enquanto a estiver empunhando, você não poderá utilizar qualquer outra arma.
- ✖ O dano da arma se torna 1d12.
- ✖ Você consegue realizar um ataque adicional com essa arma utilizando sua ação bônus e você adiciona seu modificador na jogada de dano.
- ✖ Uma vez por turno, você consegue estender o alcance da arma para 3 metros, porém o dano da arma passa a ser 1d6 apenas para essa jogada.

ARTE SHINOBI

A partir do 3º nível, com seu treinamento nas artes ninjas, você desempenha um estilo de luta totalmente diferente dos demais caçadores, assim recebendo as seguintes características listadas abaixo:

- ✓ Você não recebe dano de queda de até 9 metros.
- ✓ Você pode gastar até 4 metros de deslocamento para utilizar ele como salto, sem custo adicional.
- ✓ Ao realizar um ataque corpo a corpo, usando uma ação bônus você tem a opção de usar uma bomba de mão em um círculo de até 1,5 metros ao seu redor, acertando todas as criaturas com uma única jogada de acerto. Você também pode utilizar kunais e shurikens em vez de bombas, acertando apenas as criaturas que você desejar nesse círculo, mas gastando a quantidade igual ao número de criaturas que você deseja acertar.



PARTITURA MUSICAL “Única”

A partir do 9º nível, você pode construir uma partitura a partir do estilo de combate do inimigo, analisando os ritmos de ataque, o permitindo ler facilmente os movimentos tratando o combate como uma música. Você escolhe uma criatura, e após 1 minuto de análise dos movimentos de combate dela, você recebe as seguintes características listadas abaixo durante 1 minuto:

- ▀ Todos os seus valores de habilidade ficam iguais a criatura que você analisou. Se algum dos valores for menor que o seu, você mantém o original e adiciona +2 no atributo, podendo exceder o limite de 20.
- ▀ Você ganha uma ação bônus extra por turno.
- ▀ Você adiciona seu bônus de proficiência na sua jogada de dano.
- ▀ Todas suas “Técnicas de Respiração” da respiração do som recebem vantagem.
- ▀ Você não recebe nenhum tipo de exaustão enquanto a partitura estiver ativa.
- ▀ Após encerrar você recebe 6 níveis de exaustão.

ATAQUE ASSASSINO “Única”

A partir do 14º nível, o seu primeiro ataque do combate se torna um acerto crítico, mesmo que você não role um 20 na jogada de ataque. Além disso, se você realizar um acerto crítico nesse ataque, o dano será multiplicado por três vezes a quantidade de dados em vez de apenas duplicar.

Quando uma criatura estiver com a condição “Fragilizado”, você pode atacar o pescoço com um ataque ou técnica, assim passa a adicionar +2 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição. Essa habilidade só funciona quando você estiver empunhando uma arma cortante.

TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DO SOM

CD e Modificador das respirações = Igual sua classe primária

Primeira Forma: Todoroki

Você faz girar suas armas, gerando considerável força para o impacto, e então desfere um ataque corpo-a-corpo duplo contra uma criatura inimiga com grande força, criando uma onda de impacto.

Essa técnica de respiração também pode ser utilizada contra estruturas, infligindo dano dobrado.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, quando você realizar essa técnica, você consegue distribuir as demais criaturas, dentro de um círculo de até 1,5 metros em volta de você, causando 4d6 de dano.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Quarta Forma: Kyozan Muken

Você começa a girar as lâminas rapidamente e a lançar bombas explosivas ao seu redor, visando acertar uma única criatura com o conjunto das suas armas e as explosões resultantes.

Você pode usar essa respiração como defesa, usando sua reação, você pode diminuir dano de ataques corpo-a-corpo feitos contra você, diminuindo 2d10 de dano.

1º Evolução: O dano aumenta para 2d12 e 2d6, diminuição passa a ser 3d10 de dano.

2º Evolução: O dano aumenta para 3d12 e 2d6, diminuição passa a ser 4d10 de dano.

3º Evolução: O dano aumenta para 4d12 e 4d6, diminuição passa a ser 5d10 de dano.

4º Evolução: O dano aumenta para 5d12 e 4d6, você potencializa essa técnica atingindo mais criaturas em volta de você, causando 4d10 de dano. Diminuição passa a ser 6d10 de dano.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 1d12 de dano Cortante e 1d6 de dano de Fogo

Custo: 1 Ponto de Energia

Quinta Forma: Meigen Sousou

Você faz girar suas Nichirins, provocando explosões ao seu redor e atingindo todas as criaturas num raio de até 3 metros. As criaturas dentro da área da técnica devem realizar um Teste de Resistência de Destreza, sofrendo todo o dano se falhar ou metade dele se obtiver sucesso.

A criatura que falhar no primeiro teste, deve realizar um segundo Teste de Resistência de Constituição para não ter um braço decepado.

1º Evolução: O dano aumenta para 2d6 e 3d6.

2º Evolução: O dano aumenta para 3d6 e 3d6.

3º Evolução: O dano aumenta para 4d6 e 4d6.

4º Evolução: O dano aumenta para 5d6 e 4d6, agora quando uma criatura falhar no primeiro teste de destreza ela é arremessada 3 metros para trás com o impacto da técnica e você ganha 3 metros de deslocamento extra em direção a criatura.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d6 de dano Cortante e 2d6 de dano de Fogo

Custo: 1 Ponto de Energia

Quinta Forma: Bursting Bloom

Uma variação da quinta forma, onde o usuário desencadeia uma sequência de golpes rotativos e cortes com sua Nichirin em uma criatura, lançando-a para o alto. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Força para não ser arremessada a 6 metros de altura. Se a criatura for arremessada, o usuário realiza um golpe final, arremessando uma abundância de bombas e lançando suas nichirins em direção às bombas, para depois agarrá-las novamente, cortando todas as bombas para detoná-las e causar 1d10 de dano extra de Fogo.

Essa técnica só pode ser usada no último ataque do turno do usuário.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d6 e 3d6.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d6 e 4d6.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d6 e 5d6.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d6 e 6d6, agora ao utilizar essa técnica, o dano extra aumenta para 3d10 quando a criatura falhar no teste de resistência de força.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d6 de dano Cortante e 2d6 de dano de Fogo

Custo: 1 Ponto de Energia

OPÇÕES DE TÉCNICA ESPECIAL

Aqui estão algumas respirações de exemplo para a característica “TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO” de 20º nível.

A Partitura Está Completa!

Você aprimorou sua partitura musical até o ápice da técnica. Agora, ao analisar a técnica da criatura, você pode utilizar uma ação completa para examinar o estilo de combate da criatura, reduzindo assim pela metade o tempo necessário para ativar a partitura. Além disso, você também obtém aumentos físicos adicionais em sua técnica, conforme listado abaixo:

- » Agora se algum dos valores for menor que o seu, você mantém o original e adiciona +4 no atributo, podendo exceder o limite de 20.
- » Você ganha imunidade a efeitos negativos de mobilidade, mas ainda assim, se receber qualquer dano, ele afetará você normalmente.
- » Você adiciona +2 à sua Classe de Resistência.
- » Você ganha vantagem em qualquer teste de resistência originado pela criatura que você analisou para ativar a técnica.
- » Você ganha uma reação extra por turno.
- » Você agora adiciona o dobro da sua proficiência na sua jogada de dano.

Essa técnica de respiração é uma potencialização da característica de 9º nível chamada "Partitura Musical", onde o usuário ainda mantém os efeitos negativos, mas experimenta um aumento significativo no poder da técnica.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Pessoal

Duração: 1 minuto

Dano:

Custo: 3 Pontos de Energia



RESPIRAÇÃO DO VENTO



A Respiração do Vento é um estilo de respiração que utiliza a natureza do vento, especialmente suas torrentes de ar poderosas e redemoinhos, e os reproduz por meio dos movimentos, técnicas e habilidades do usuário. É considerada uma das respirações mais agressivas, capaz de infligir danos significativos aos inimigos, ao mesmo tempo em que oferece uma grande versatilidade em combate.

Nível	Proficiência	Pontos de Energia	Fúria	Característica
1º	+2	1	2	Fúria, Imparável
2º	+2	2	2	Manobras
3º	+2	3	2	Técnicas de Respiração, Kaze "Única"
4º	+2	4	2	Incremento no Valor de Habilidade
5º	+3	5	2	Ataque Extra, Defesa Agressiva
6º	+3	6	3	Ataque de Oportunidade Certeiro
7º	+3	7	3	Evolução da Respiração
8º	+3	8	3	Incremento no Valor de Habilidade
9º	+4	9	3	Taifu "Única"
10º	+4	10	3	Evolução da Respiração
11º	+4	11	4	Ataque Extra (2), Dança dos Ventos
12º	+4	12	4	Incremento no Valor de Habilidade
13º	+5	13	4	Evolução da Respiração
14º	+5	14	4	Mestre do Vento "Única"
15º	+5	15	4	Reflexos Aprimorados
16º	+5	16	5	Incremento no Valor de Habilidade
17º	+6	17	5	Evolução da Respiração
18º	+6	18	5	Crítico Absoluto
19º	+6	19	5	Incremento no Valor de Habilidade
20º	+6	20	6	Técnica Especial da Respiração

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d10 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe 1 Arma Marcial ou Única, Katana e Uniforme Leve ou Médio

FÚRIA

A partir do 1º nível, você possui a habilidade de usar sua respiração para se recuperar. Quando realizar um ataque e acertar, você recupera Pontos de Vida em um valor igual aos indicados na coluna "Fúria" da tabela "Respiração do Vento". Se o seu ataque for um acerto crítico, a sua recuperação de vida será dobrada.

IMPARÁVEL

No 1º nível, você possui uma habilidade única de infligir danos devastadores, causando um impacto muito maior do que os outros em seus ataques e técnicas. Sua chance de realizar um ataque crítico é ampliada para 19-20, e essa margem é aumentada para 18-20 quando você alcança o 15º nível.

MANOBRAS

A partir do 2º nível, você ganha proficiência em todos os Testes de Habilidade que utilizem o atributo "**Destreza**". Além disso, quando você realizar um salto, você ganha 3 metros extras de alcance no salto, mesmo sem a necessidade de uma corrida inicial.

KAZE "Única"

A partir do 3º nível, quando você realizar um ataque, você pode jogar 1d6 até alcançar uma somatória de 10. Quando atingir essa soma, você poderá executar uma das Respirações do Vento sem a necessidade de gastar energia e sem a necessidade de usar uma ação, você só poderá utilizar técnicas de até primeira evolução nessas respirações fora de turno e nessa respiração fora de turno você **não poderá rolar o dado** para realizar uma nova somatória. Além disso, quando você chegar na somatória do dado para realizar a respiração, ele voltará para o início, assim reiniciando a contagem. No 10º nível, o dado aumenta para 1d8, e no 15º nível, aumenta novamente para 1d10.

Quando você realizar um acerto crítico em um **ataque corpo-a-corpo**, com a Nichirin, você pode realizar uma única "Técnica de Respiração" sem custo de energia e sem utilizar suas ações, mas apenas as Técnicas de até primeira evolução, com essa modalidade você **não** pode fazer a rolagem do dado para realizar uma nova respiração.

A partir do 15º nível, essa habilidade evolui, permitindo que você utilize "Técnicas de Respiração" de segunda evolução.

PROFICIENCIAS

Equipamentos: Armas Simples, Armas Marciais, Armas Únicas, Uniforme Leves e Médios.

Teste de Resistência: Destreza, Constituição.

Perícias: Escolha duas entre duas disponíveis.

TÉCNICAS DE RESPIRAÇÃO

No 3º nível, você aprende as Respirações de sua classe ou subclasse, todas detalhadas ao final desta classe ou subclasse escolhida. Você ganha a primeira evolução de cada respiração no nível 7, a segunda no nível 10 e a terceira no nível 13. No 17º nível, você pode escolher 3 respirações apenas para obter a quarta evolução.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno. Aumentando para três vezes no 11º nível.

DEFESA AGRESSIVA

A partir do 5º nível, quando um inimigo fizer um ataque corpo a corpo contra você que você esteja vendo, você pode usar sua reação e um ponto de energia para adicionar metade do seu bônus de proficiência à sua Classe de Resistência para o ataque específico. No 10º nível, além de adicionar sua proficiência, você também adiciona +1 à sua CR, e no 15º nível, esse bônus aumenta para +2.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE CERTEIRO

A partir do 6º nível, com seu foco no combate, quando um inimigo grande ou pequeno que você possa ver se move para fora do seu alcance corpo-a-corpo, usando sua reação você realiza uma respiração sem evoluções contra a criatura. O ataque interrompe o movimento da criatura um instante antes dela deixar seu alcance.

TAIFU “Única”

A partir do 9º nível, quando um aliado realizar uma “Técnica de Respiração”, você pode intensificar a técnica de uma criatura aliada com seus ventos, criando assim uma combinação implacável. Com uma ação bônus, você prepara uma ação para ajudar a técnica de um de seus aliados. Ele recebe vantagem na jogada de acerto, e você pode escolher uma das opções abaixo para auxiliar a técnica do seu aliado, desde que o aliado esteja a até 4,5 metros de você:

- Você pode aumentar em dois dados o dano da técnica;
- Você pode aumentar o alcance da técnica em até 6 metros;
- Após o aliado usar a técnica, você pode aumentar o deslocamento dele em até 3 metros;
- Ele pode realizar a rolagem de dano da técnica com vantagem.

DANÇA DOS VENTOS

A partir do 11º nível, quando você for alvo de um ataque corpo a corpo, você pode usar sua reação para recuar uma distância igual ao seu deslocamento normal, realizando um rápido movimento evasivo. Além disso, você recupera 2 Pontos de Energia ao fazer isso.

Essa habilidade pode ser usada uma vez por dia. No 15º nível, você pode usá-la duas vezes por dia.

MESTRE DO VENTO “Única”

A partir do 14º nível, com o controle do vento ao seu redor, você se torna imune a efeitos de movimentação forçada, como empurrões ou quedas. Além disso, ao atingir um alvo com uma técnica de respiração, você tem a habilidade de se mover instantaneamente para uma posição adjacente ao alvo, em um raio de até 1,5 metro, envolvido em um turbilhão de vento.

REFLEXOS APRIMORADOS

A partir do 15º nível, você recebe uma vantagem nos testes de resistência de Destreza relacionados a situações que demandam reflexos rápidos. Essa habilidade inclui a capacidade de evitar armadilhas, esquivar-se de ataques em área e se proteger de efeitos que causam dano em uma região específica.

CRÍTICO ABSOLUTO

No 18º nível, usando sua respiração, quando você realizar um ataque que seja um acerto crítico, você pode rolar 1d6 para adicionar um tipo de corte, correspondente com o número do dado garantindo um corte devastador na criatura inimiga, o CD dessa técnica é igual de suas respirações, os tipos de cortes estão descritos na tabela abaixo:

Critico Absoluto

1	Corte Profundo: O inimigo deve realizar um Teste de Resistência de Destreza para não sofrer um corte profundo.
2	Decepar Mão: O inimigo deve realizar um Teste de Resistência de Destreza para não ter sua mão decepada.
3	Decepar Braço: O inimigo deve realizar um Teste de Resistência de Destreza para não ter seu braço decepado.
4	Decepar Perna: O inimigo deve realizar um Teste de Resistência de Destreza para não ter sua perna decepada.
5	Decepar Corpo: O inimigo deve realizar um Teste de Resistência de Destreza para não ter seu corpo cortado ao meio.
6	Decepar Cabeça: O inimigo deve realizar um Teste de Resistência de Destreza para não ter sua cabeça. Essa característica não pode ser usada em inimigo com a ND 15 ou maior.

Se você rolar 1d6 para definir que tipo de corte você irá realizar e tirar 6, e não puder realizar a decepação da cabeça do demônio, você pode escolher qual corte deseja realizar, escolhendo um número de 1 a 4. A criatura alvo falha automaticamente no teste de resistência para receber qualquer um desses cortes escolhidos.

TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO

No 20º nível, você atinge o domínio total sobre sua respiração, podendo criar uma nova “Técnicas de Respiração” com sua evolução no nível máximo.

TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DO VENTO

CD das Respirações = 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza

Modificador de ataque da respiração = seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza

Primeira Forma: Jin Senpuu

O usuário desfere um ataque a distância direto na forma de uma espiral cortante, causando um impacto poderoso no inimigo. Caso o ataque acerte, o alvo deve realizar um Teste de Resistência de Força para evitar ser empurrado para trás.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, você acerta todos os inimigos dentro da área da técnica, 15 metros de alcance e 3 metros de largura. Toda criatura dentro da área da técnica deve fazer um Teste de Resistência de Destreza, sofrendo todo dano se falhar ou metade dele se obtiver sucesso.

Alcance: Linha de até 9 metros

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Perfurante

Custo: 1 Ponto de Energia

Segunda Forma: Shinato Kaze

Um ataque único que efetua um corte vertical para baixo, desencadeando 4 garras através de sua lâmina. A criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Destreza para não ter a mão decepada.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, você agora decepa um braço.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Terceira Forma: Seiran Fuju

Quando uma criatura te atacar, você pode usar sua reação para realizar múltiplos golpes defensivos e reduzir o dano causado por um ataque corpo a corpo do inimigo em 1d10.

1º Evolução: O dano diminui para 3d10.

2º Evolução: O dano diminui para 4d10.

3º Evolução: O dano diminui para 5d10.

4º Evolução: O dano diminui para 6d10, se a diminuição for maior que o dano, você redireciona para o inimigo.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Diminuição: 2d10 de dano

Custo: 1 Ponto de Energia

Quarta Forma: Shoujou Sajinran

Ao golpear várias vezes com a lâmina na diagonal e gerar correntes descendentes de vento, você pode utilizar essa técnica como reação para se soltar imediatamente de uma criatura que esteja te agarrando.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora quando você utilizar essa técnica como reação para se soltar, você pode fazer uma jogada de acerto para realizar o dano da técnica contra a criatura que estava te agarrando.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Quinta Forma: Kogarashi Oroshi

Quando o usuário realizar um salto e estiver caindo, ele pode realizar um ataque no ar, executando movimentos circulares que geram vários cortes de vento espirais em direção ao solo, cobrindo uma área ampla. Todas as criaturas dentro da área da técnica devem fazer um Teste de Resistência de Destreza. Se falharem, sofrerão todo o dano e se obtiverem sucesso, sofrerão metade do dano.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d6 e a distância aumenta para 6 metros de raio.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d6 e a distância aumenta para 9 metros de raio.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d6 e a distância aumenta para 12 metros de raio.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d6 e a distância aumenta para 15 metros de raio, agora quando uma criatura ou mais falhar no primeiro teste, ela deve realizar um novo teste de Resistência de Constituição para não ter seu movimento reduzido pela metade.

Alcance: Cilindro de até 3 metros de raio

Duração: Instantâneo

Dano: 2d6 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Sexta Forma: Kokufuu Enran

Esse ataque consiste em um movimento ascendente, gerando um corte em forma de tornado que atinge o inimigo com grande força e velocidade. A criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Destreza para não ter sua perna decepada.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora quando você realizar o ataque e errar, você pode fazer uma nova rolagem de acerto para tentar acertar especificamente o braço da criatura, com a intenção de decepá-lo. Se você acertar o braço da criatura, ela deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para evitar perder o braço.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia



Sétima Forma: Tengu Kaze

Ao lançar-se no ar, você golpeia o inimigo várias vezes com sua Nichirin, acertando em diferentes partes do corpo. Além disso, você ganha 4 metros extras de salto e não sofre dano de queda. Você pode utilizar essa técnica quando estiver caindo de uma altura de até 5 metros para evitar receber dano de queda.

Essa técnica causa dano dobrado em estruturas.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora quando você acertar esse golpe, a criatura inimiga deve fazer um Teste de Resistência de Constituição para não ter uma perna decepada.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Oitava Forma: Rekkaza Kiri

Você corre e cria um imenso turbilhão de ar que destrói tudo ao seu redor. Ao utilizar essa técnica, você ganha um deslocamento normal adicional de 6 metros e acaba atrás do inimigo atingido por ela. A criatura atingida deve fazer um Teste de Resistência de Constituição para evitar sofrer um corte profundo. No caso de um acerto crítico, você garante o corte profundo na criatura.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, agora ao realizar essa técnica, se a criatura falhar no primeiro teste, ela deverá realizar um segundo Teste de Resistência de Força para evitar ter seu corpo decepado.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Nona Forma: Idaten Taifuu

Você salta 6 metros no ar do seu deslocamento normal e começa a desferir uma série de golpes perfurantes, atingindo todas as criaturas à sua frente em um raio de até 6 metros. Todas as criaturas afetadas devem realizar um Teste de Resistência de Destreza. Aquelas que falharem sofrerão todo o dano, enquanto aquelas que obtiverem sucesso sofrerão metade do dano.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora quando a criatura falhar no teste, ela também perde metade do seu deslocamento máximo.

Alcance: Linha com largura de 1,5 e 9 metros de comprimento

Duração: Instantâneo

Dano: 7d12 de dano Perfurante

Custo: 1 Ponto de Energia

OPÇÕES DE TÉCNICA ESPECIAL

Aqui estão algumas respirações de exemplo para a característica “TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO” de 20º nível.

Décima Forma: Storm

Você salta na direção de vários inimigos e cria vários turbilhões ao seu redor, visando seus pescoços. As criaturas dentro da área da técnica devem fazer um teste de resistência de Destreza. Se falharem, elas sofrem todo o dano e se obtiverem sucesso, sofrem metade do dano. Se as criaturas estiverem fragilizadas, você acerta o pescoço de todas adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Cilindro de até 18 metros.

Duração: Instantâneo

Dano: 7d10 de dano Perfurante

Custo: 2 Ponto de Energia

Décima Forma: Fujin

Você salta no ar a uma grande altura, podendo chegar até 18 metros, sem sofrer dano pela queda. Em seguida, você lança um poderoso vento perfurante em direção a um inimigo, capaz de empalá-lo. O inimigo atingido deve fazer um teste de resistência de Constituição para evitar ter seu deslocamento reduzido a zero.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Linha de até 18 metros.

Duração: Instantâneo

Dano: 7d12 de dano Perfurante

Custo: 2 Ponto de Energia

Décima Forma: Seiran Fujin

Usando sua reação, você pode desferir vários golpes para se defender de um ataque corpo a corpo do inimigo, reduzindo o dano em 6d12. Se o resultado for maior do que o dano que você iria sofrer, a criatura inimiga que realizou o ataque deve fazer um teste de resistência de Destreza para evitar ter suas duas pernas decepadas.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Toque.

Duração: Instantâneo

Dano: 7d12 de dano Perfurante

Custo: 2 Ponto de Energia

Décima Forma: Hasagi

Você lança um enorme furacão com 9 metros de altura e 3 metros de raio, que percorre uma distância de 9 metros, atingindo todos os inimigos dentro da área da técnica. Cada inimigo dentro da área da técnica deve fazer um teste de resistência de Destreza. Se falharem, eles sofrem todo o dano e se obtiverem sucesso, sofrem metade desse dano.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Cilindro de até 9 metros de altura e 3 metros de raio até 6 metros de distância do usuário.

Duração: Instantâneo

Dano: 7d10 de dano Cortante

Custo: 2 Ponto de Energia



RESPIRAÇÃO DA NÉVOA

Uma respiração derivada da Respiração do Vento, que envolve ataques capazes de modular a velocidade do usuário e de seus golpes. O usuário pode acelerar para alcançar grande velocidade quando necessário ou desacelerar para se ocultar conforme a situação demandar.

REQUISITOS

Respiração Primária: Respiração do Vento.

Equipamento: Arma com propriedade de acuidade.

CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

Você deve substituir as habilidades de 3º, 9º e 14º nível de sua classe principal por estas habilidades.

MIST “Única”

A partir do 3º nível, você desenvolve um estilo de luta único, no qual pode aumentar e diminuir a velocidade dos seus ataques. Isso permite que você atinja uma velocidade extrema quase instantaneamente, e também diminua a velocidade para ocultar seus ataques, inclusive de criaturas extremamente fortes. Esse estilo de combate visa confundir e desorientar o adversário.

No início de cada um dos seus turnos, você pode escolher qual estilo de luta adotar entre **Velocidade** e **Desaceleração** mantendo até o começo do seu próximo turno. Além disso, sempre que realizar um ataque crítico, você pode escolher trocar de estilo de luta, e essa escolha pode ser feita antes ou logo após a execução do ataque.

Velocidade

- Sempre que você entrar nessa instância de luta, você recebe 4,5 metros de deslocamento adicional e não sofre ataques de oportunidade durante esse deslocamento adicional. Se a troca de instância de luta for realizada por um acerto crítico, você ganha 6 metros de deslocamento normal.
- Quando você entrar nessa instância de luta, você pode usar uma ação bônus para que sua primeira técnica de respiração adicione um dado de dano extra. Esse dado de dano aumenta para 2 no 12º nível e para 3 no 20º nível. Se a troca de instância de luta for realizada por um acerto crítico, você não precisa utilizar sua ação bônus e essa técnica que você irá potencializar com essa habilidade ignora resistência para o seu tipo de dano.

Desaceleração

- Sempre que você entrar nessa instância de combate, você ganha a possibilidade de entrar na sua névoa e assim se esconder com uma ação bônus. Você deve realizar um teste de furtividade como de costume, mas se a mudança de estilo de combate for realizada por um acerto crítico, você garante a furtividade e não precisa utilizar sua ação bônus.
- Seu primeiro ataque após se esconder recebe vantagem, mesmo se você estiver com desvantagem.
- Você recebe +1 na sua Classe de Resistência, e a partir do 12º nível, você adiciona +2.

TENSAI “Única”

A partir do 9º nível, você consegue extrair o máximo da capacidade de luta da sua respiração. Você pode realizar a troca de estilo de luta da habilidade **Mist** usando uma ação bônus ou uma reação. Com sua ação bônus, você pode trocar para a instância de **Velocidade**, e com sua reação, você pode trocar para a instância de **Desaceleração**.

GEKISEN “Única”

A partir do 14º nível, sempre que você realizar uma técnica de respiração ou um ataque corpo a corpo que for determinado como um acerto crítico no seu turno, você adiciona um ataque a sua característica “Ataque Extra”.



TÉCNICAS DA RESPIRAÇÃO DA NÉVOA

CD e Modificador das respirações = Igual sua classe primária

Primeira Forma: Suiten Togasumi

Você realiza um ataque corpo a corpo com sua nichirin em um único ponto, impulsionando-a para frente e ganhando 1,5 metros de alcance adicional para esse ataque. Ao concluir a realização dessa técnica, você garante a mudança para a instância “Velocidade”.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, você agora passa a adicionar 3 metros de alcance normal.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Segunda Forma: Kyozan Muken

O usuário realiza vários golpes consecutivos com uma velocidade muito alta. Essa técnica, dependendo do estilo de luta em que você estiver, tem efeitos diferentes.

Velocidade: Se você estiver com o estilo de luta velocidade, você consegue distribuir esse dano para mais de uma criatura que esteja ao seu alcance. Você realizará a jogada de dano normalmente contra uma criatura e, em seguida, rolará uma jogada de acerto para outra criatura que esteja no alcance. Isso fará com que ela sofra metade do dano que a primeira criatura sofreu.

Desaceleração: Se você estiver com o estilo de luta desaceleração, você causa o dobro de dano a estruturas com essa técnica. Além disso, você pode utilizá-la como reação para se soltar caso esteja sendo agarrado por algum motivo. Nesse caso, você deve realizar uma jogada de acerto contra a criatura que estiver te agarrando, caso ela esteja ao seu alcance. Se o ataque acertar, ela sofrerá metade do dano que a técnica normalmente causaria.

1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.

2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.

3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.

4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, agora após usar essa técnica, você pode escolher qual instância de luta deseja trocar.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Terceira Forma: Kasan no Shibuki

Usando sua reação, quando um inimigo acerta você com um ataque corpo a corpo ou lança projéteis em sua direção, você pode desferir vários golpes criando uma névoa para se defender.

1º Evolução: O dano diminui para 3d12.

2º Evolução: O dano diminui para 4d12.

3º Evolução: O dano diminui para 5d12.

4º Evolução: O dano diminui para 6d12, você tem a possibilidade de se esconder sem precisar utilizar ações, criando uma névoa após utilizar essa técnica.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Diminuição: 2d12 de dano Cortante

Custo: 1 Ponto de Energia

Quarta Forma: Iryuukiri

Com um movimento rápido e direto, você saca sua espada da bainha e desfere um poderoso golpe contra uma criatura. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter um braço decepado. Essa técnica de respiração só pode ser utilizada na instância de luta "Velocidade". Se for usada como sua primeira ação em uma batalha, o usuário recebe um bônus de +5 no acerto, e o dano da técnica pode ser rolado duas vezes, sendo escolhido o maior resultado.

- 1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.
- 2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.
- 3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.
- 4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, após realizar o ataque você consegue se movimentar sem receber ataques de oportunidades até o final do turno.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano

Custo: 1 Ponto de Energia

Quinta Forma: Kaun no Umi

Quando você executar essa técnica de respiração, ganhará um deslocamento adicional de 3 metros em direção à criatura e desferirá múltiplos golpes contra ela. Se a criatura utilizar alguma forma de reação para reduzir o dano ou realizar um ataque contra você como reação, você terá a opção de rolar o dano dessa técnica como se fosse um acerto crítico contra a criatura. Alternativamente, você pode escolher usar parte ou o dano total que você causaria para diminuir o dano da técnica que a criatura utilizou como reação. Essa técnica de respiração só pode ser usada se você estiver na instância de "Velocidade". Ao concluir a realização dessa técnica, você garante a mudança para a instância "Desaceleração".

- 1º Evolução: O dano aumenta para 3d10.
- 2º Evolução: O dano aumenta para 4d10.
- 3º Evolução: O dano aumenta para 5d10.
- 4º Evolução: O dano aumenta para 6d10, quando você realizar essa técnica de respiração, você pode escolher gastar 1 Pontos de Energia e o seu próximo ataque corpo-a-corpo será um acerto crítico automático.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Diminuição: 2d10 de dano

Custo: 1 Ponto de Energia

Sexta Forma: Tsuki n Kashou

O usuário salta e realiza ataques diretos contra uma criatura, mirando diretamente na parte superior do corpo dela. Ao realizar essa técnica, você ganha um deslocamento de salto de 3 metros. Alternativamente, você pode usar essa técnica de respiração como reação para anular o dano de uma queda de até 6 metros, realizando o ataque contra o chão.

Essa técnica de respiração só pode ser usada se você estiver na instância de "Desaceleração".

- 1º Evolução: O dano aumenta para 3d12.
- 2º Evolução: O dano aumenta para 4d12.
- 3º Evolução: O dano aumenta para 5d12.
- 4º Evolução: O dano aumenta para 6d12, quando você executar essa técnica de respiração, você tem a opção de gastar 1 Ponto de Energia para fazer com que o próximo ataque da criatura inimiga atingida por essa técnica seja realizado com desvantagem.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Diminuição: 2d12 de dano

Custo: 1 Ponto de Energia

OPÇÕES DE TÉCNICA ESPECIAL

Aqui estão algumas respirações de exemplo para a característica "TÉCNICA ESPECIAL DA RESPIRAÇÃO" de 20º nível.

Sétima Forma: Oboro

Essa técnica de respiração combina perfeitamente as duas instâncias. Utilizando concentração durante 1 minuto, você cria uma névoa ao seu redor em um círculo de 6 metros de raio centrado em você, envolvendo o campo de batalha. Dentro desse círculo, o terreno se torna difícil e a visibilidade é reduzida, resultando em uma penalidade de -5 na percepção das criaturas dentro do círculo. Além disso, qualquer teste de percepção realizado por outras criaturas é feito com desvantagem.

Você utiliza as duas instâncias da característica 3º nível "Mist" juntas para lutar dentro da névoa, podendo se esconder em todos os ataques que você utilizar e todas as suas técnicas recebem o dano extra da instância de velocidade.

Você pode usar uma ação bônus para encerrar essa técnica ou realizar um único ataque com uma ação bônus no seu turno causando 6d12 de dano Cortante. Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço adicionando +3 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição, para não ter seu pescoço decepado, e isso também encerra a técnica.

1º Evolução:

2º Evolução:

3º Evolução:

4º Evolução:

Alcance: Pessoal

Duração: Concentração, até 1 minuto

Dano:

Custo: 2 Ponto de Energia





CLASSE DE KEKKIJUTSU

As classes de Kekkijutsu são exclusivamente utilizadas por demônios. No entanto, existe uma exceção conhecida como Kekkijutsu Especial, que pode ser utilizado por humanos com uma constituição capaz de suportar o consumo de carne de demônio e copiar o poder dos demônios. Os demônios utilizam suas técnicas sanguíneas, chamadas de Kekkijutsu, para enfrentar seus inimigos, aqueles que pertencem a essas classes demoníacas são os demônios que conseguiram romper seus vínculos com o demônio progenitor, buscando auxiliar os humanos na caça. É importante ressaltar que esses demônios não se alimentam de carne, o que resulta em limitações em relação aos seus poderes, se comparados a outros demônios que consomem carne para se tornar mais fortes.

Classe	Descrição	Dado de Vida	Habilidade Primária
Kekkijutsu Especial	Usando sua constituição capaz de suportar os poderes de um demônio utilizando-os em combate.	1d12	Força e Sabedoria
Kekkijutsu Gen	Usando seu Kekkijutsu de Fios para um combate letal a longa distância contra seus inimigos.	1d6	Destreza, Inteligência
Kekkijutsu Kamakiri	Usando suas Foices criadas a partir de seu sangue para se tornar um combatente poderoso no corpo-a-corpo.	1d10	Destreza, Sabedoria
Kekkijutsu Oiran	Podem se disfarçar como uma humanos e passar despercebidos até para os mais perceptíveis e usam de suas faixas criadas de seu sangue para o combate.	1d8	Destreza, Carisma
Kekkijutsu Sozo	Essa é uma opção para quem sonha em criar seu próprio kekkijutsu ou deseja utilizar as habilidades opcionais.	1d8	Constituição, Inteligência

CONSTRUÇÃO E DIFICULDADE

As Classes de Kekkijutsu não possuem uma construção rápida, ao contrário das Classes de Respiração, e devem ser lidas com muita calma e construídas com cautela. Essas classes são diferentes das Classes de Respiração, pois todas elas são categorizadas como "Difíceis" e não são recomendadas para jogadores iniciantes, como descrito na explicação das dificuldades nas Classes de Respiração.

KEKKIJUTSU ÚNICOS E KEKKIJUTSU ESCOLHIDOS

Você tem acesso a esses kekkijutsu denominados como "Únicos". Você os adquire à medida que recebe espaços correspondentes ao seu nível de classe e eles não são considerados entre os kekkijutsu que você irá selecionar.

Para os kekkijutsu que você precisa escolher da lista, consulte o Capítulo 13:Lista de Kekkijutsu e faça sua seleção a partir das opções indicadas na sua classe. Por exemplo, a classe Kekkijutsu Gen pode optar por kekkijutsu de fogo, então, à medida que avança de nível, você pode escolher esse kekkijutsu conforme indicado na sua classe. Algumas classes permitem selecionar menos opções do que outras, mas isso não diminui o impacto e a potência desses kekkijutsu.

CLASSIFICAÇÃO DE KEKKIJUTSU

Os kekkijutsu são primeiramente classificados em Combate e Conjuração, sendo o Combate destinado a classes com inclinação para o combate corpo-a-corpo aonde possuem kekkijutsu de até sexto nível, e a Conjuração para combates à distância, envolvendo grande poder aonde possuem kekkijutsu de até nono nível. Além disso, existe a categoria elemental, onde os kekkijutsu utilizam poderes elementais como Ácido, Elétrico, Fogo, Frio, Necróptico, Trovejante, Veneno e Vento. Essas categorias podem ser aplicadas tanto a Combate quanto a Conjuração, causando o tipo de dano indicado em seus nomes.

Além disso, há kekkijutsu que não se enquadram nas categorias elementais, como aqueles que realizam cura em seus aliados ou causam dano Psíquico ou Primordial. No entanto, é essencial destacar que você só pode selecionar kekkijutsu dentro das categorias permitidas pela sua classe, sendo impossível utilizar qualquer kekkijutsu de categorias para as quais você não esteja habilitado. Para algumas classes, existe a possibilidade de combinar dois elementos em um único kekkijutsu, permitindo que eles causem dois tipos de dano ou até mesmo três tipos distintos.



KEKKIJUTSU ESPECIAL

Diante das dificuldades em dominar as técnicas de respiração, alguns humanos especiais optam por se especializar em um estilo de combate que aproveita seus poderes demoníacos. Esses indivíduos utilizam uma abordagem combinada, incorporando uma arma simples e uma arma de fogo para potencializar sua eficácia tanto no combate corpo a corpo quanto a distância. Ao enfocar seus traços demoníacos e ampliar seu poder de combate, eles se tornam formidáveis oponentes.

Nível	Proficiência	Características	Espaços de Kekkijutsu					
			1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	+2	Arma Dupla, Especialização	-	-	-	-	-	-
2º	+2	Balas De Nichirin, Dualidade Mortal	-	-	-	-	-	-
3º	+2	Kekkijutsu Mimetismo “Única”	2	-	-	-	-	-
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	2	-	-	-	-	-
5º	+3	Ataque Extra	2	2	-	-	-	-
6º	+3	Ataque De Oportunidade Mortal	2	2	-	-	-	-
7º	+3	Infalível	2	2	-	-	-	-
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade	2	2	-	-	-	-
9º	+4	Ação Sombria “Único”	3	3	2	-	-	-
10º	+4	Características Demoníacas	3	3	2	-	-	-
11º	+4	Ataque Extra (2)	3	3	3	-	-	-
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	3	3	3	-	-	-
13º	+5	Atletismo Demoníaco, Infalível (2)	3	3	3	2	-	-
14º	+5	Infusão Elemental “Única”	3	3	3	3	-	-
15º	+5	Ação Sombria “Único” (2)	3	3	3	3	-	-
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	3	4	3	3	-	-
17º	+6	Infalível (3)	4	4	4	3	1	-
18º	+6	Características Demoníacas (2)	4	4	4	3	1	-
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	4	3	2	1
20º	+6	Kekkijutsu Especial	4	4	4	3	2	1

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d12 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 12 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d12 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe 1 Arma Simples, 1 Arma de Fogo, um Uniforme Médio ou Pesado.

PROFICIENCIAS

Equipamentos: Arma de Fogo, Armas Simples, Armas Especiais, Uniforme Médios e Pesados.

Teste de Resistência: Força, Sabedoria.

Perícias: Escolha duas entre as disponíveis.

Esta classe possui um requisito, somente personagens pertencentes à raça "Especial" poderão escolhê-la.

ARMA DUPLA

No 1º nível, você ganha a capacidade de utilizar uma arma de fogo de uma mão em uma das mãos e, na outra mão, uma arma simples. Quando realizar uma ação de ataque com uma das duas armas, poderá, como uma ação bônus, fazer um ataque com a outra arma. Além disso, você pode utilizar armas de fogo de duas mãos com apenas uma mão sem ganhar desvantagem.

Ao realizar um ataque corpo a corpo e obter um acerto crítico contra um demônio que esteja a até 1,5 metros de você, você consegue extrair carne demoníaca do alvo, arrancando uma parte do corpo dele com o golpe. Sua margem de crítico no seu ataque corpo a corpo ou com arma de fogo é 19-20.

ESPECIALIZAÇÃO

No 1º nível, você não pode utilizar respirações. Em vez disso, você se especializou na sua raça, focando-se em utilizar seus poderes demoníacos para a batalha. Com a frequência de treinamentos consumindo carne demoníaca, você se tornou muito mais ágil em ativar seus poderes demoníacos. Agora, você não precisa mais gastar uma ação completa, apenas uma ação bônus durante seu turno para comer a carne demoníaca. Além disso, a duração dessa transformação foi aumentada para 2 minutos.

Quando você consumir carne demoníaca, a força do demônio agora terá influência direta na sua transformação, conforme descrito na tabela abaixo:

Nível de Desafio	Regeneração por Turno	Aumento de Força e Destreza
1 - 5	2d4	Força igual a raça e Destreza +1
6 - 10	2d8	Força +3 e Destreza +2
11 - 15	3d10	Força +3 e Destreza +3
16 - 20	4d12	Força +4 e Destreza +3
21 - 25	5d12	Força +4 e Destreza +4
26 - 30	6d12	Força +5 e Destreza +5

As regras de uso de habilidade e regeneração mencionadas anteriormente na raça "Especial" também são aplicadas aqui. Após consumir a carne demoníaca de um demônio, o máximo de Força e Destreza que pode ser alcançado é de 30.

BALAS DE NICHIRIN

A partir do 2º nível, você desenvolve um tipo de munição única. Agora, você pode fabricar balas de Nichirin, que custam dois mil Ienes por munição e devem ser preparadas durante descansos longos. Essa munição ganha a capacidade de decepar demônios.

DUALIDADE MORTAL

A partir do 2º nível, ao segurar uma arma simples de uma mão em uma das mãos e uma arma de fogo na outra, você ganha a capacidade de adicionar seu modificador de habilidade ao dano do segundo ataque, que é realizado usando sua ação bônus.

Além disso, você pode aplicar o modificador de Força a todos os ataques realizados com essas armas. Essa combinação de habilidades permite que você aproveite ao máximo suas armas em combate, tornando-se um combatente formidável com uma variedade de opções táticas.

KEKKIJUTSU MIMETISMO “Única”

No 3º nível, quando você consome carne demoníaca de um demônio que possui Kekkijutsu, você absorve o Kekkijutsu dele, tornando-o seu. Isso inclui o tipo de dano e até mesmo a condição que o Kekkijutsu realizaria.

Você pode conjurar esses Kekkijutsu conforme descrito no final da classe, respeitando todos os requisitos. Cada Kekkijutsu conjurado consome um espaço de Kekkijutsu listado na tabela de classe, bem como requer um turno da sua transformação. Quando a transformação acabar, você perde a capacidade de utilizar esses Kekkijutsus. Caso coma novamente carne demoníaca, você não recupera os espaços de Kekkijutsu, isso só acontece após um descanso longo.

CD para seus Kekkijutsu = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Modificador de ataque de Kekkijutsu = bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno. Aumentando para três vezes no 11º nível.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE MORTAL

A partir do 6º nível, com seu foco no combate, quando um inimigo grande ou pequeno que você possa ver se move para fora do seu alcance corpo-a-corpo, usando sua reação você realiza um ataque corpo-a-corpo ou um ataque com arma de fogo contra a criatura.

INFALÍVEL

A partir do 7º nível, quando você estiver em sua forma demoníaca e realizar um teste de resistência que falhou, você pode realizar novamente esse teste de resistência. Se o fizer, você deve utilizar o novo valor e não poderá usar essa característica novamente antes de terminar um descanso longo.

Além disso, quando atingir o 13º nível, você poderá utilizar esta característica duas vezes entre descansos longos. E ao alcançar o 17º nível, poderá usá-la três vezes entre descansos longos.

AÇÃO SOMBRIA “Único”

A partir do 9º nível, quando você usar sua ação para conjurar um Kekkijutsu, você pode realizar um ataque com arma usando uma ação bônus. Esse número aumenta para dois ataques a partir do 15º nível.

CARACTÉRISTICAS DEMONIACAS

A partir do 10º nível, quando você consumir um demônio, você obtém uma característica dele, como uma habilidade que o mestre decidir, presente na ficha do demônio. Por exemplo, você pode adquirir a margem de crítico 18-20 do demônio.

A partir do 18º nível, você assimila duas habilidades do demônio e pode sintonizar com o demônio primordial, podendo ouvir seus comandos que são passados a seus subordinados.

ATLETISMO DEMONÍACO

No 13º nível, quando na forma demoníaca você adiciona metade de seu bônus de proficiência (arredondado para cima) em qualquer teste de resistência e habilidade de Força, Destreza ou Constituição que você já não aplique seu bônus de proficiência. Além disso, quando você fizer um salto longo com corrida, o alcance em metros que poderá saltar aumenta em 0,3 vezes o seu modificador de Força.

INFUSÃO ELEMENTAL “Única”

No 14º nível, o usuário infunde sua arma simples e arma de fogo com o poder do Kekkijutsu que está utilizando, permitindo que o dano se torne elemental e ignore resistência e imunidade ao tipo de dano. Quando você atingir uma criatura com um ataque usando arma, aquela criatura sofrerá desvantagem no próximo teste de resistência que ela fizer contra alguma habilidade sua e seu ataque ignora qualquer resistência se estiver com a infusão elemental.

KEKKIJUTSU ESPECIAL

Quando atingir o 20º nível, ao consumir um demônio, você poderá utilizar o poder demoníaco dele para criar seu próprio Kekkijutsu. Com essa habilidade, você terá a capacidade de desenvolver um ou mais Kekkijutsu personalizadas em conjunto com seu mestre, seguindo as instruções do capítulo de criação de técnica. Esse Kekkijutsu se manterá com você, quando você entrar na forma demoníaca posteriormente.

É importante mencionar que a criação de cada Kekkijutsu exigirá orientação e colaboração com o mestre do jogo, e estará sujeita à aprovação de acordo com as regras estabelecidas para a campanha ou aventura.

O mestre, como recompensa por algum feito ou interpretação do jogador, pode permitir o adiantamento dessa habilidade para níveis anteriores, mas respeitando as condições para a conjuração e a criação do Kekkijutsu

MIMETISMO

Algumas regras de conjuração devem ser seguidas como listadas abaixo:

- A distância para conjurar é determinada pelo Kekkijutsu copiado. Por exemplo, se for um Kekkijutsu de ataque à distância com fogo, o usuário poderá conjurar o Kekkijutsu a uma distância de até nove metros ou em combate corpo-a-corpo, conforme permitido pelo poder copiado.
- Se o mestre ainda não revelou o tipo de dano do Kekkijutsu ou outras especificações, como a condição que o Kekkijutsu impõe do demônio, o usuário não poderá conjurar o Kekkijutsu.
- O usuário não poderá realizar Kekkijutsu que tenham como requisito uma ação bônus ou ação livre, sendo permitido utilizá-los apenas como uma ação padrão.
- Se um usuário comer carne demoníaca de um demônio que conjura Kekkijutsu de dano Primordial e ele tentar reproduzir o Kekkijutsu, ele irá conjurar mas o dano também será aplicado ao usuário.
- O Kekkijutsu Chi consome apenas um turno da transformação.

MIMETISMO CHI

Chi

Classificação: Conjurador, Combate, Elemental

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Especial

Duração: Instantâneo

O usuário copia um Chi de dano da criatura cuja carne demoníaca ele comeu. Se for um Kekkijutsu que cause apenas dano, o usuário irá conjurar com um dano inicial de 1d10, correspondendo ao tipo específico de dano do Kekkijutsu original, podendo ser qualquer tipo de dano.

Em níveis Superiores: O dano do chi aumenta em 1d10 quando você alcança o 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

MIMETISMO DANO

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjurador, Combate, Elemental

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Especial

Duração: Instantâneo

O usuário copia um Kekkijutsu de dano da criatura cuja carne demoníaca ele comeu. Se for um Kekkijutsu que cause apenas dano, o usuário irá conjurar com um dano inicial de 2d10, correspondendo ao tipo específico de dano do Kekkijutsu original, podendo ser qualquer tipo de dano.

Em níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 para cada círculo superior.

MIMETISMO DE CONCENTRAÇÃO

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjurador, Combate, Elemental

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Especial

Duração: Concentração, até 1 minuto

O usuário copia um Kekkijutsu de dano da criatura cuja carne demoníaca ele comeu. Se for um Kekkijutsu de concentração, onde esse poder conceda algum bônus, você pode conjurá-lo, e a duração será de 1 minuto. No entanto, se o demônio só puder conjurar o Kekkijutsu por menos tempo que 1 minuto, você só poderá manter esse Kekkijutsu pela mesma quantidade de tempo que o demônio.

Em níveis Superiores: -

MIMETISMO CONDIÇÃO

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjurador, Elemental

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Especial

Duração: Instantâneo

O usuário copia um Kekkijutsu de condição da criatura, o que significa que o efeito deste Kekkijutsu pode ser debilitante, resultando em diferentes danos para cada condição aplicada. Caso haja a necessidade de um teste de resistência ou habilidade para resistir ao efeito, a dificuldade será definida de acordo com as especificações da habilidade de classe "Mimetismo" e o mesmo tipo de teste utilizado no Kekkijutsu original deve ser realizado para determinar o sucesso ou fracasso da resistência.

A condição deve seguir juntamente com o dano listado abaixo:

Agarrado, Caído, Envenenado, Cego, Movimentação Queimado e Surdo: 1d10 de dano igual o original.

Atordoado: Sem dano.

Enfeitiçado: 1d6 de dano igual o original.

Incapacitado e Paralisado: Sem dano.

Impedido: 1d8 de dano igual o original.

Inconsciente: Sem dano.

Petrificado: Sem dano.

Em níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando um dado adicional para cada círculo superior.

MIMETISMO DANO EM ÁREA

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjurador, Elemental

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Especial

Duração: Instantâneo

O usuário copia um Kekkijutsu de dano da criatura cuja carne demoníaca ele comeu. Se for um Kekkijutsu que cause dano em área, o usuário pode conjurar com um dano de 2d6. Todas as criaturas dentro da área da técnica devem realizar um teste igual ao teste original com CD igual à habilidade classe "Mimetismo". Se falharem no teste, sofrerão todo o dano, e se obtiverem sucesso no teste, sofrerão metade desse dano.

O alcance é de 3 metros, independentemente de ser em Linha, Cone, Cilindro ou Esfera.

Em níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 2d6 de dano para cada círculo superior e aumentando o raio em 3 metros adicionalmente.

MIMETISMO DE DEFESA

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Combate, Elemental

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: 1 reação

Alcance: Especial

Duração: Instantâneo

Quando você sofrer um ataque, você pode intensificar sua defesa, adotando um Kekkijutsu defensivo, o que aumenta sua Classe de Resistência em +2. Isso torna potencialmente mais difícil para um ataque acertá-lo.

Além disso, você se torna resistente ao tipo de dano do demônio cuja carne você ingeriu. Por exemplo, se o demônio possuía Kekkijutsu de fogo, você se torna resistente ao dano de fogo enquanto estiver usando essa defesa. Isso significa que você sofrerá metade do dano de fogo causado pelo ataque enquanto estiver sob o efeito do Kekkijutsu defensivo.

Em níveis Superiores: Você não pode conjurar em níveis maiores, mas pode gastar espaços de níveis superiores para conjurar esse Kekkijutsu sem ganhar nenhum bônus adicional.

KEKKIJUTSU GEN



Esse kekkijutsu permite que você crie fios finos indistinguíveis de cordas a partir de sua própria carne e os manipule conforme desejar, estendendo os fios das pontas dos seus dedos como um mestre de marionetes. Devido à durabilidade do seu próprio corpo, os fios que você manipula são extremamente resistentes e afiados, tornando-os capazes de executar ataques de grande poder.

GEN			Espaços de Kekkijutsu									
Nível	Proficiência	Características	Chi	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	Kekkijutsu Gen "Única", Defesa Demoníaca	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2º	+2	Kekkijutsu Especializado	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3º	+2	Criar Fios "Única"	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5º	+3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6º	+3	Marionete "Única"	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7º	+3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9º	+4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10º	+4	Kekkijutsu Especializado (2)	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11º	+4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13º	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14º	+5	Teatro Mortal "Única"	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15º	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17º	+6	Kekkijutsu Especializado (3)	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	Sangue Potencializado "Única"	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	Kekkijutsu Definitivo	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d6 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 6 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d6 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe um Bordão.

PROFICIENCIAS

Equipamentos: Armas Simples

Teste de Resistência: Destreza, Inteligência.

Perícias: Escolha duas entre as disponíveis.

KEKKIJUTSU GEN "Única"

No 1º nível, você aprende a canalizar sua técnica de sangue chamada Kekkijutsu para utilizá-la em batalhas, aumentando seu poder de ataque e realizando técnicas poderosas. Todos os seus **Kekkijutsu Únicos** estão listados no final da classe, e você também pode utilizar e escolher Kekkijutsu de Conjuração de Fogo que estão listados no Capítulo 13: Lista de Kekkijutsu. Você obtém todos os **Kekkijutsu Únicos** e deve **escolher** os demais Kekkijutsu em um número **igual ao seu modificador de Inteligência + seu nível de classe, com o mínimo de um**. Para escolher os Kekkijutsu listados, você precisa ter pelo menos um espaço de nível igual ou superior ao do Kekkijutsu. Para conjurá-los, você precisa gastar um espaço de Kekkijutsu e todos os espaços gastos serão recuperados após um descanso longo.

Seu modificador de inteligência definirá a CD dos testes de resistência dos Kekkijutsu que você conjura e também será utilizado quando você realizar uma jogada de ataque com um Kekkijutsu.

CD para seus Kekkijutsu = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque de Kekkijutsu = bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Você conhece dois Chi de Fogo, à sua escolha, da lista de Kekkijutsu de Fogo. Você aprende Chi adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna "Chi" na tabela de Classe Kekkijutsu Gen. Sua jogada de ataque ou CD dos seus Chi são iguais aos de seus kekkijutsu, também para quando você realizar uma jogada de ataque é o mesmo modificador.

CD para seus Chi = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque de Chi = bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

DEFESA DEMONÍACA

A partir do 1º nível, quando você não estiver vestindo nenhum uniforme, sua pele de demônio é muito resistente, sua Classe de Resistência será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição.

KEKKIJUTSU ESPECIALIZADO

A partir do 2º nível, você ganha a habilidade de conjurar certos kekkijutsu sem utilizar espaços de kekkijutsu, tornando-os muito mais poderosos. Escolha dois kekkijutsu de primeiro nível, podendo ser kekkijutsu únicos. Esses kekkijutsu podem ser realizados uma vez por dia, sem gastar espaços de kekkijutsu, e sempre que você os conjurar, eles causarão um dado adicional de dano.

No 10º nível, você pode escolher mais dois kekkijutsu de até o quinto nível, e no 17º nível, você pode escolher mais um kekkijutsu de até oitavo nível. Você recupera os usos dessa habilidade quando realizar um descanso longo.

CRIAR FIOS “Única”

A partir do 3º nível, seu kekkijutsu permite que você crie fios a partir da ponta de seus dedos. Como uma ação bônus, você pode conjurar uma teia intricada de fios a partir da sua mão, estendendo-os até uma distância de até 9 metros, esses fios duram até o começo do seu próximo turno. Esses fios são muito finos aonde uma criatura para enxergar eles, ela deve realizar um teste de percepção CD 13. Com esses fios você pode realizar as seguintes ações:

- ✿ Com uma ação, você pode lançar seus fios contra um alvo a até 9 metros de distância. Faça um ataque com seu modificador de kekkijutsu. Se acertar, o alvo sofre dano cortante igual a $1d6 +$ seu modificador de Inteligência.
- ✿ Com uma ação, você pode agarrar e manipular objetos que estejam a até 9 metros de distância. Como uma ação, você pode tentar agarrar um objeto e trazê-lo até sua mão. O objeto deve pesar até 10 quilos e não pode estar sendo carregado por uma criatura.
- ✿ Com uma ação, você pode usar os fios para estabelecer uma conexão útil com uma criatura ou objeto. Faça uma jogada de ataque de kekkijutsu, acertando você pode perceber a localização aproximada do alvo escolhido por até 1 hora, desde que esteja a até 1 quilometro de distância.
- ✿ Como reação, quando você ou um aliado a até 9 metros de distância sofrer dano, você pode conjurar rapidamente os fios ao redor da criatura atingida. Isso concede resistência ao tipo de dano que a criatura iria receber. Você pode usar essa habilidade um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1), recuperando os usos após um descanso longo.
- ✿ Com uma ação livre, você pode lançar seus fios em pontos de até 9 metros de distância, podendo ser em pontos altos. Você pode andar por esses fios normalmente, sem gastar nada de movimento de escalada. Se os fios estiverem posicionados em pontos altos, você também não gasta movimento extra para subir neles. Essa habilidade permite que você se move de forma ágil e estratégica, aproveitando os fios para alcançar lugares elevados com facilidade.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

MARIONETE “Única”

A partir do 6º nível, você pode usar seus fios para controlar uma criatura como se fosse uma marionete, manipulando seus movimentos e ações de forma precisa. Para utilizar essa habilidade, você deve realizar uma ação de ataque com seus fios contra uma criatura a até 9 metros de distância. Se o ataque acertar, a criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Em caso de falha, ela fica sob o seu controle pelo próximo minuto ou até o alvo sofrer dano ou ser bem-sucedido em outro teste de resistência de Sabedoria no início do seu turno.

Enquanto a criatura estiver sob seu controle, ela não pode realizar nenhuma ação, e você pode usar sua ação bônus para determinar seus movimentos e ações em cada um de seus turnos. Com essa criatura, você pode usar a ação "Atacar" utilizando os números de ataque que ela possui e o modificador dela para o acerto e dano, e a ação "Ajudar". Além disso, você pode utilizar apenas metade do movimento que a criatura possui. No entanto, a criatura mantém sua própria consciência e personalidade, sabendo que está sendo manipulada por forças externas. Além disso, você deve estar consciente e concentrado para manter o controle sobre a criatura. Caso perca sua concentração ou fique incapacitado, a criatura recupera o controle de si mesma.

Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo de 1), recuperando os usos após um descanso longo. O alvo da habilidade também pode fazer um teste de resistência adicional no final de cada um dos seus turnos para tentar se libertar do seu controle antes do tempo determinado.

TEATRO MORTAL “Única”

A partir do 14º nível, agora você pode utilizar sua habilidade "Marionete" em mais de uma criatura. Você pode usar uma ação para realizar uma jogada de ataque, atingindo agora um número de criaturas igual a duas vezes seu modificador de Inteligência (mínimo de 1). Cada criatura que for atingida, você pode usar sua habilidade "Marionete" de 6º nível para controlá-la. Agora você é capaz de controlar todas as criaturas simultaneamente, mas deve utilizar uma ação para controlar todas juntas. Além disso, a classe de dificuldade para resistir ao controle da habilidade é maior, agora você pode adicionar duas vezes seu modificador na CD.

SANGUE POTENCIALIZADO “Única”

A partir do 18º nível, você infunde seus kekkijutsu com ainda mais poder sanguíneo. Seus kekkijutsu únicos agora são capazes de superar qualquer tipo de resistência de dano que a criatura teria contra eles, fazendo com que a criatura sofra o dano normalmente. Mesmo se a criatura for imune ao tipo de dano, ela ainda receberá o dano normalmente. Essa capacidade permite que seus kekkijutsu sejam efetivos contra criaturas que normalmente seriam mais resistentes ou até imunes aos danos causados por eles.

KEKKIJUTSU DEFINITIVO

A partir do 20º nível, você alcançou um domínio supremo sobre os elementos ao conjurar seus kekkijutsu especializados. Eles ganham vantagem na jogada de ataque, e qualquer efeito negativo que esses kekkijutsu causarem exigirá que a criatura atingida faça um teste de resistência com desvantagem, mesmo que ela tenha vantagem por algum motivo.

Quando você conjura o seu kekkijutsu especializado, você se torna um com o elemento conjurado, criando um poderoso escudo elemental. Esse escudo é resistente ao tipo de dano do kekkijutsu e concede ao conjurador um número de pontos de vida temporários igual a $40 +$ duas vezes o modificador de Inteligência. Sempre que você sofrer dano, o escudo absorverá o dano em seu lugar. Se o dano reduzir os pontos de vida do escudo a 0, você sofrerá o dano normalmente. Além disso, usando sua reação, você pode transferir esse escudo para um aliado prestes a sofrer dano, tornando-o permanente no aliado. Você pode usar esse escudo duas vezes ao dia e recupera os usos após um descanso longo.

KEKKIJUTSUS ÚNICOS

CHI

GOSHIKITO “Único”

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Gen

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você projeta fios a partir das pontas dos seus dedos, que cortam uma criatura dentro do alcance. Realize um ataque à distância contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 1d12 de dano cortante.

Em Níveis Superiores: O dano do chi aumenta em 1d12 para cada tipo de dano quando você alcança o 5º nível (2d12), 11º nível (3d12) e 17º nível (4d12).

1º CÍRCULO

FIO PERFURANTE ENREDANTE “Único”

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Gen

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você lança fios afiados em direção a um alvo dentro do alcance. Realize um ataque à distância contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 2d12 de dano perfurante.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 de dano para cada círculo superior.

FIOS DA FORTUNA “Único”

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Gen

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: 36 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você se liga com seus fios até três criaturas, à sua escolha, dentro do alcance. Sempre que um alvo realizar uma jogada de ataque ou teste de resistência antes do kekkijutsu acabar, o alvo pode jogar um d4 e adicionar o valor jogado ao ataque ou teste de resistência.

Em Níveis Superiores: Quando você conjurar esse kekkijutsu usando um espaço de kekkijutsu de 2º nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1º.

2º CÍRCULO

VÍNCULO ETERNO “Único”

2º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Gen

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você arremessa seus fios em uma criatura aliada e a conecta com um fio etéreo. Enquanto a concentração durar, você pode gastar uma ação bônus no seu turno para transferir-se instantaneamente para um espaço desocupado até 4,5 metros da criatura ligada, não contando como deslocamento da criatura, desde que esteja dentro de 18 metros de você. Isso só pode ser feito uma vez por turno. Você também pode usar a ação “Ajudar” como ação bônus para a criatura que você esteja ligado.

Em Níveis Superiores: Quando você conjura esse kekkijutsu usando um espaço de kekkijutsu de 4º nível ou superior, você adiciona mais uma criatura a sua ligação.

EMARANHADO ÍGNEO “Único”

2º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Gen

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura fios em chamas que se entrelaçam e formam um emaranhado ardente em uma área de 3 metros de raio a partir de um ponto dentro do alcance. Qualquer criatura que entre na área ou termine seu turno nela deve realizar um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha, a criatura sofre 3d6 de dano de fogo e fica restrita pelos fios até o início do seu próximo turno ou até conseguir escapar com um teste bem-sucedido de Força (CD igual ao seu valor de conjuração). Um alvo restrito pelos fios tem sua velocidade reduzida a 0.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.



3º CÍRCULO**TEIA ENTRELAÇANTE “Único”***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu Gen**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** até 1 minuto

Você conjura uma rede complexa de fios que se estende por uma área de 6 metros de raio que duram por 1 minuto. Qualquer criatura que entrar na área ou começar seu turno nela deve realizar um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha, a criatura sofre 5d6 de dano cortante e fica Impedida pelos fios até o início do seu próximo turno ou até conseguir escapar com um teste bem-sucedido de Destreza (CD igual ao seu valor de conjuração).

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

ATADURAS DA ALMA “Único”*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu Gen**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria fios etéreos que envolvem uma criatura dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Em caso de falha, ele sofre 4d8 de dano de fogo e sua velocidade é reduzida pela metade até o início do seu próximo turno. Enquanto o kekkijutsu estiver ativo, você pode usar uma ação bônus para infligir um dano adicional de 2d8 de fogo ao alvo enredado. No início de cada turno da criatura, ela deve realizar novamente o teste para se libertar dos fios.

Em Níveis Superiores: -

**4º CÍRCULO****EXECUTAR “Único”***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu Gen, Marionete**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Quando você estiver com a habilidade Marionete ativa, pode fazer com que os fios que seguram uma criatura ou mias envolvam o corpo dela, causando 4d12 de dano cortante. Após sofrer o dano, a criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para evitar ter seus braços decepados. Se a criatura falhar no teste com um número igual ou inferior a 5 no d20, ela será cortada ao meio.

Após utilizar esse kekkijutsu a criatura que está sobre seu controle na habilidade Marionete, se liberta.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 de dano para cada círculo superior.

MARIOENETE DE DEFESA “Único”*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu Gen, Marionete**Tempo de Conjuração:** Reação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Instantâneo

Quando você estiver com a habilidade Marionete ativa e a criatura estiver a pelo menos 4,5 metros do usuário, e você for alvo de um ataque a distância, você pode mover a criatura que está sob seu controle à sua frente para se defender. Isso fará com que ela sofra o ataque em seu lugar pelo resto do turno. Se a criatura permanecer no mesmo lugar, você ganha meia cobertura.

Em Níveis Superiores: -

5º CÍRCULO**KOKUSHIRO “Único”***5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu Gen**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Infundindo seus fios com uma quantidade enorme de sangue, tornando-os vermelhos, você cria uma corda em forma de teia ao redor do oponente, na tentativa de decepar partes do corpo da criatura. Você deve realizar um ataque à distância, onde a criatura sofre 5d12 de dano cortante, e a criatura deve fazer um Teste de Constituição para evitar ter uma perna decepada.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 de dano para cada círculo superior.

AMPLIFICAÇÃO DE KEKKIJUTSU “Único”*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu Gen**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você consegue imbuir seus fios com uma quantidade substancial de sangue, amplificando significativamente o poder de seus Kekkijutsu Únicos. Isso resulta em um aumento de um dado adicional de dano para os kekkijutsu que você utilizar enquanto estiver com esse kekkijutsu ativo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando um dado de dano aos kekkijutsu para cada nível superior.

6º CÍRCULO

AYAME KAGO “Único”

6º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Gen

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você cria uma gaiola de fios vermelhos ao redor de uma área de 4,5 metros de diâmetro. Todas as criaturas dentro da área do kekkijutsu devem realizar um Teste de Resistência de Destreza. Em caso de falha, a criatura sofre 6d8 de dano de fogo e 3d6 de dano perfurante, ficando com a condição “Impedido” até conseguir escapar com um teste bem-sucedido de Força. Se obtiver sucesso no teste de Destreza, elas não adquirem a condição, mas sofrem metade do dano. **Em Níveis Superiores:** Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

TEIA DO DESTINO “Único”

6º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Gen

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma teia intricada de fios que se ligam em até três criaturas alvo. As criaturas devem fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em caso de falha, elas ficam sob a influência da Teia do Destino. Enquanto estiverem sob o efeito desse kekkijutsu, sempre que uma criatura alvo fizer um teste de resistência ou ataque, você pode usar sua reação para rolar um d20 e substituir o resultado do teste pelo resultado da sua rolagem.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando uma criatura a mais para cada nível de kekkijutsu superior.

7º CÍRCULO

KOKUSHI RINTEN “Único”

7º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Gen

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 60 metros

Duração: Instantâneo

Concentrando fios vermelhos em um aglomerado circular nas suas mãos, você realiza um ataque à distância contra uma criatura, infligindo 5d12 de dano perfurante e 2d12 de dano de fogo. A criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Destreza para evitar ter sua perna decepada.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 de dano para cada círculo superior.

TRANÇAR DESTINOS “Único”

7º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Gen

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 120 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você entrelaça várias criaturas, criando uma conexão de fios entre elas. Escolha até quatro criaturas aliadas dentro do alcance. Enquanto o kekkijutsu estiver ativo, qualquer dano infligido a uma das criaturas ligadas é dividido igualmente entre todas as outras criaturas ligadas. Além disso, uma vez por rodada, uma criatura ligada pode usar uma reação para transferir metade do dano que ela receberia para outra criatura ligada. O efeito dura até a concentração ser perdida ou o kekkijutsu ser encerrada.

Em Níveis Superiores: -

8º CÍRCULO

LABIRINTO FLAMEJANTE “Único”

8º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Gen

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 120 metros

Duração: Instantâneo

Você cria um labirinto etéreo de fios vermelhos que se desenrola diante de você. Escolha um ponto dentro do alcance. Um labirinto em cubo com 30 metros de lado é formado nesse ponto. Criaturas hostis que entram no labirinto devem fazer um teste de resistência de Inteligência ou ficarão perdidas nas passagens ardentes. No início de cada turno de uma criatura dentro do labirinto, ela sofre 5d10 de dano cortante. Uma criatura perdida faz um teste de resistência no início de cada um de seus turnos para escapar do labirinto. Uma vez que tenha sucesso no teste, ela sai do labirinto.

Em Níveis Superiores: -

9º CÍRCULO

LACERAR COM CHAMAS ÍGNEAS “Único”

9º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Gen

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 120 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria um conjunto complexo de fios flamejantes que se estendem através do campo de batalha, formando uma rede letal. Escolha até oito criaturas dentro do alcance. Elas devem realizar um teste de resistência de Destreza. Em falha, elas são envolvidas por fios de fogo que causam 8d10 de dano de fogo no início de cada um de seus turnos até conseguirem se libertar com um teste bem-sucedido de Força como uma ação.

Uma vez por turno, como ação bônus, você pode fazer com que os fios se contraiam, infligindo 5d10 de dano de fogo a todas as criaturas restritas pelos fios.

Em Níveis Superiores: -



KEKKIJUTSU KAMAKIRI

A arte demoníaca do kekkijutsu Kamakiri se baseia em um par de foices negras que ele é capaz de criar de sua própria carne, onde elas expelem veneno e causam dano de veneno a cada ataque com elas, tornando-o um combatente corpo-a-corpo muito letal e desacelerando as criaturas a cada golpe com o veneno de suas foices.

Nível	Proficiência	Características	Espaços de Kekkijutsu					
			1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	+2	Kamachi, Kekkijutsu Kamakiri “Única”	2	-	-	-	-	-
2º	+2	Dokujin, Defesa Demoníaca	2	-	-	-	-	-
3º	+2	Dokusatsu “Única”	3	1	-	-	-	-
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	1	-	-	-	-
5º	+3	Ataque Extra	3	2	-	-	-	-
6º	+3	Ataque de Oportunidade Debilitante	3	2	2	-	-	-
7º	+3	Ataque Contínuo	4	2	2	-	-	-
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade	4	2	2	-	-	-
9º	+4	Foice Dilacerante “Única”	4	3	2	2	-	-
10º	+4	Intuição Tática	4	3	2	2	-	-
11º	+4	Ataque Extra (2)	4	3	3	2	-	-
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	3	2	-	-
13º	+5	Caçador	4	3	3	2	1	-
14º	+5	Chokkan “Única”	4	3	3	3	1	-
15º	+5	Teiko	4	4	3	3	1	-
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	1	-
17º	+6	Dokujin Aprimorado	5	4	4	3	2	1
18º	+6	Ataque Contínuo (2)	5	4	4	3	2	1
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	5	4	4	3	2	1
20º	+6	Veneno Mortal	6	5	4	3	2	2

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d10 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 10 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe uma Arma Simples.

KAMACHI

No 1º nível, você conjura duas foices curtas de uma mão a partir de seu sangue demoníaco quando a batalha começa, ou quando desejar, com uma ação livre fora de combate. Se no meio da batalha a foice se quebrar, você pode utilizar uma ação bônus no início do seu turno para invocá-las novamente. Você é proficiente com essas foices e elas causam 1d6 de dano de veneno ou cortante a sua escolha, você também usa destreza para os ataques com ela. Além disso, você pode realizar um golpe com sua ação bônus usando a outra foice, podendo adicionar o modificador ao dano desse ataque com a ação bônus.

Com uma ação você pode arremessar suas foices contra um inimigo que esteja até 9 metros de você causando 1d12 de dano de veneno, e elas voltam para sua mão imediatamente.

KEKKIJUTSU KAMAKIRI “Única”

No 1º nível, você aprende a canalizar sua técnica de sangue chamada Kekkijutsu para utilizá-la em batalhas, aumentando seu poder de ataque e realizando técnicas poderosas. Todos os seus **Kekkijutsu Únicos** estão listados no final da classe, e você também pode utilizar e escolher Kekkijutsu de Conjuração de Veneno que estão listados no Capítulo 13: Lista de Kekkijutsu. Você obtém todos os **Kekkijutsu Únicos** e deve **escolher** os demais Kekkijutsu em um número **igual a metade do seu modificador de Sabedoria + seu nível de classe, com o mínimo de um**. Para escolher os Kekkijutsu listados, você precisa ter pelo menos um espaço de nível igual ou superior ao do Kekkijutsu. Para conjurá-los, você precisa gastar um espaço de Kekkijutsu e todos os espaços gastos serão recuperados após um descanso longo.

Seu modificador de sabedoria definirá a CD dos testes de resistência dos Kekkijutsu que você conjura e também será utilizado quando você realizar uma jogada de ataque com um Kekkijutsu.

CD para seus Kekkijutsu = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria
Modificador de ataque de Kekkijutsu = bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

DOKUJIN

A partir 2º nível, quando você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com sua foice, você pode gastar um espaço de kekkijutsu para causar dano de veneno no alvo, além do dano normal da foice. O dano extra é de 2d8 para um espaço de kekkijutsu de 1º nível, mais 1d8 para cada espaço de kekkijutsu acima do 1º, até o máximo de 7d8.

DEFESA DEMONÍACA

A partir do 2º nível, quando você não estiver vestindo nenhuma armadura, sua Classe de Resistência será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição.

DOKUSATSU “Única”

A partir do 3º nível, seus ataques com as foices causam lentidão devido ao veneno que elas expelem em seus golpes. Quando você acerta uma criatura, ela perde 1,5 metros de deslocamento para cada ataque que você acerta e causar dano. Se você rolar um acerto crítico na criatura, ela perde 3 metros de deslocamento. No entanto, se a criatura utilizar alguma técnica de redução de dano como reação, você não causa a lentidão nos ataques.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno. Aumentando para três vezes no 11º nível.

ATAQUE DE OPORTUNIDADE DEBILITANTE

A partir do 6º nível, com seu foco no combate, quando um inimigo grande ou pequeno que você possa ver se move para fora do seu alcance corpo-a-corpo, usando sua reação você realiza um ataque corpo-a-corpo contra a criatura. O ataque interrompe o movimento da criatura um instante antes dela deixar seu alcance, a criatura após receber o ataque de oportunidade perde metade do seu deslocamento total.

ATAQUE CONTÍNUO

A partir do 7º nível, quando você utilizar um Kekkijutsu com uma ação que cause dano e estiver dentro do alcance da criatura alvo, você pode realizar um ataque corpo a corpo adicional como ação bônus contra a mesma criatura. Isso ocorre se você tiver deslocamento suficiente para chegar até a criatura alvo ou já estiver dentro do seu alcance. No 18º nível, você realiza dois ataques com a ação bônus quando utilizar um Kekkijutsu.

FOICE DILACERANTE “Única”

A partir do 9º nível, quando você realizar um ataque crítico com suas foices, sua perícia é tão imensa que inflige danos devastadores na criatura adversária. Além do dano normal de seu ataque, você causa um adicional de 1d10 de dano, transformando o golpe em um verdadeiro golpe destruidor. A criatura atingida sofre um corte profundo, e se a criatura não se curar desse corte, agora, quando você acertar outro ataque crítico enquanto o corte profundo persistir, ele se acumulará. Cada corte profundo subsequente causará um redutor de -1 na Classe de Resistência da criatura afetada, além do efeito original de -1 na Classe de Resistência para o corte profundo.

INTUIÇÃO TÁTICA

A partir do 10º nível, você possui um intelecto aprimorado para a batalha, sendo capaz de identificar rapidamente um ataque e suas características. Quando você for alvo de um ataque de área realizado por um inimigo que exija um teste de resistência para sofrer metade do dano, você terá vantagem nesse teste de resistência. No entanto, é necessário que você tenha visão clara do ataque que está vindo em sua direção.

CAÇADOR

A partir do 13º nível, você ganha sentidos de combate muito aprimorados que o ajudam a lutar contra criaturas que você não pode ver. Quando você atacar uma criatura que não consegue ver, sua incapacidade de vê-la não imporá desvantagem em suas jogadas de ataque contra ela.

CHOKKAN “Única”

A partir do 14º nível, seu instinto está tão apurado que você recebe vantagem nas jogadas de iniciativa. Além disso, se você estiver surpreso no início de um combate e não estiver incapacitado, você pode agir normalmente.

TEIKO

A partir do 15º nível, quando duas criaturas flanquearem você, com seus reflexos de batalha, elas não podem obter vantagem sobre você por estar em situação de flanqueio. No entanto, se você for flanqueado por mais de duas criaturas, elas receberão vantagem normalmente.

DOKUJIN APRIMORADO

A partir do 17º nível, sua habilidade "Dokujin" de 2º nível agora evolui, fazendo com que o dado de dano se torne 1d10 de dano adicional ao invés de 1d8 quando a utiliza para aprimorar o dano do seu ataque corpo a corpo.

VENENO MORTAL

Quando atingir o 20º nível, o veneno que suas foices carregam se torna mortal para um humano normal e altamente destrutivo para um demônio. Quando você atinge um humano com suas foices, ele será envenenado com um veneno letal. Após 3 minutos do envenenamento, ele ficará paralisado e, 1 minuto depois, morrerá, a menos que tome um antídoto ou alguma ação que remova o envenenamento. Para os demônios, seu veneno não é mortal, pois os demônios não podem morrer facilmente. No entanto, você o adapta, de modo que, a partir do segundo ataque que um demônio receber, você causa 1d10 de dano de veneno adicional em seus golpes.

KEKKIJUTSUS ÚNICOS

1º CÍRCULO

TOBI CHIGAMO “Único”

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Kamakiri

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Você invoca o poder do sangue nas suas foices, criando lâminas de sangue que são arremessadas em direção a um alvo dentro do alcance. Faça um ataque à distância com suas foices. O dano é $2d10 +$ seu modificador de Sabedoria de dano de veneno. A criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter um membro decepado que o mestre decidir.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 para cada círculo superior.

4º CÍRCULO

CHIGAMO GIRI “Único”

4º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Kamakiri

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Você corre até uma criatura, ganhando 3 metros de deslocamento adicional e realizando vários golpes seguidos contra uma criatura, finalizando com um golpe poderoso. A criatura sofre $5d12 +$ seu modificador de Sabedoria de dano de veneno e deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não sofrer um corte profundo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 para cada círculo superior.

2º CÍRCULO

BATSUKO CHIYOU RYOU “Único”

2º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Kamakiri

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Concentração, até 1 minuto

O usuário cria várias lâminas de sangue que ficam rodando ao seu redor, essas lâminas duram até 1 minuto enquanto você se mantiver concentrado. Todas as criaturas que estiverem a 1,5 metros de você sofrem 1d12 de dano de veneno. Você também pode liberar essas lâminas de sangue, fazendo com que voem por um raio de 3 metros ao seu redor com uma ação bônus, causando $3d12 +$ seu modificador de Sabedoria de dano de veneno no seu turno. Um único acerto deve ser rolado para todas as criaturas afetadas. A ação de liberação das lâminas de sangue só pode ser feita em um turno posterior ao da ativação da habilidade, ou como reação quando você for atingido.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 para cada círculo superior.

5º CÍRCULO

TOBI CHIGAMO KYOKU “Único”

5º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Kamakiri

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 12 metros

Duração: Instantâneo

Você gira suas foices para criar um corte de sangue em forma de X à sua frente, em uma linha reta com 12 metros de comprimento e 1,5 metros de largura, causando $5d10 +$ seu modificador de Sabedoria de dano de veneno. Todas as criaturas dentro da área da técnica devem realizar um Teste de Resistência de Constituição, sofrendo o dano completo em caso de falha ou metade dele em caso de sucesso.

Se uma criatura falhar crítico no teste de resistência, seu veneno se torna corrosivo, fazendo com que a criatura receba 1d10 de dano de veneno todo começo de turno por 1 minuto.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 para cada círculo superior.

3º CÍRCULO

CHIGAMO RANGEKI “Único”

3º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Kamakiri

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Você realiza vários cortes de sangue muito parecidos com os de Tobi, mas com alcance corpo-a-corpo, e finaliza com um golpe em forma de X usando suas foices. A criatura atingida recebe $4d12 +$ seu modificador de Sabedoria de dano de veneno. Além disso, a criatura deve fazer um Teste de Resistência de Constituição para evitar a possibilidade de ter um membro decepado, a critério do mestre.

Se você realizar um crítico com essa habilidade, você pode atingir uma segunda criatura com uma ataque corpo-a-corpo com suas foices, a criatura deve estar a 1,5 metros da criatura que você atingiu inicialmente.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 para cada círculo superior.

6º CÍRCULO

ENZAN SENKAI TOBI CHIGAMO “Único”

6º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Kamakiri

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Você libera uma onda circular de lâminas de sangue em todas as direções a partir de você, com um raio de 9 metros. Essa técnica é tão poderosa que causa $8d10 +$ seu modificador de Sabedoria de dano de veneno. Todas as criaturas dentro da área da técnica devem realizar um Teste de Resistência de Destreza, sofrendo o dano completo se falharem ou metade dele se obtiverem sucesso.

Todas as criaturas que falharem no primeiro teste devem fazer um segundo Teste de Resistência de Constituição para evitar ficarem “Paralisadas” por 1 turno. Criaturas que ficarem paralisadas por 1 turno, ficam imune a ficar paralisadas para esse kekkijutsu por 2 turnos.

Você também pode utilizar esse kekkijutsu como uma reação, até mesmo quando estiver sendo decapitado, fazendo com que a criatura role o ataque no seu pescoço com desvantagem.

Em Níveis Superiores:

KEKKIJUTSU OIRAN

Utilizando faixas de obi como sua arte demoníaca de sangue, você controla essas faixas como bem entende, tornando-as extensões de seu próprio corpo, como membros extras. Com essas faixas, você consegue se proteger e atacar seus inimigos de inúmeras formas diferentes, dando múltiplas funções a elas.

Nível	Proficiência	Características	Espaços de Kekkijutsu					
			1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	+2	Obi, Kekkijutsu Oiran "Única"	2	-	-	-	-	-
2º	+2	Defesa Demoníaca, Shibari	2	-	-	-	-	-
3º	+2	Ketsugiri "Única"	3	1	-	-	-	-
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	1	-	-	-	-
5º	+3	Ataque Extra	3	2	-	-	-	-
6º	+3	Alteração Corporal Aprimorada	3	2	2	-	-	-
7º	+3	Controle Multifuncional	4	2	2	-	-	-
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade	4	2	2	-	-	-
9º	+4	Cobertura das Faixas "Única"	4	3	2	2	-	-
10º	+4	Faixas Destruidoras	4	3	2	2	-	-
11º	+4	Ataque Extra (2)	4	3	3	2	-	-
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	3	2	-	-
13º	+5	Mimizu Obi	4	3	3	2	1	-
14º	+5	Aprimorar "Única"	4	3	3	3	1	-
15º	+5	Execução Dupla	4	4	3	3	1	-
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	1	-
17º	+6	Tenshinkin Henge	5	4	4	3	2	1
18º	+6	Ataque Extra (3)	5	4	4	3	2	1
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	5	4	4	3	2	1
20º	+6	Fortaleza das Faixas	6	5	4	3	2	2

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d8 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe uma Arma Simples.

OBI

No 1º nível, você cria quatro faixas de obi a partir de seu sangue demoníaco, podendo escolher padrões e cores de sua preferência, e manipulá-las como se fossem extensões de seu corpo. Essas faixas são suaves como seda, mas podem se tornar rígidas e afiadas como uma lâmina. Com essas faixas, você ganha a capacidade de realizar ataques a longa distância ao usá-las, permitindo que seus ataques corpo a corpo alcancem até 4,5 metros de distância e causem 1d10 de dano cortante. Além disso, você pode comprimir-las em seu corpo, aproveitando a maciez de seu tecido. Quando for alvo de um ataque que cause dano cortante ou concussão, você pode usar sua reação para ganhar resistência a esse ataque, mesmo que o ataque ignore resistências, permitindo que você reduza o dano sofrido.

Você pode ocultar suas faixas quando não estiver em combate, tornando-as imperceptíveis. Quando você entrar em combate, elas reaparecem. Se, por algum motivo, forem destruídas, no início do seu turno, elas se regeneram normalmente.

KEKKIJUTSU OIRAN "Única"

No 1º nível, você aprende a canalizar sua técnica de sangue chamada Kekkijutsu para utilizá-la em batalhas, aumentando seu poder de ataque e realizando técnicas poderosas. Todos os seus **Kekkijutsu Únicos** estão listados no final da classe, e você também pode utilizar e escolher Kekkijutsu de um tipo da lista de Conjuração, se tornando seu kekkijutsu elemental que estão listados no Capítulo 13: Lista de Kekkijutsu. Você obtém todos os **Kekkijutsu Únicos** e deve **escolher** os demais Kekkijutsu em um número **igual a metade do seu modificador de Sabedoria + seu nível de classe, com o mínimo de um**. Para escolher os Kekkijutsu listados, você precisa ter pelo menos um espaço de nível igual ou superior ao do Kekkijutsu. Para conjurá-los, você precisa gastar um espaço de Kekkijutsu e todos os espaços gastos serão recuperados após um descanso longo.

Seu modificador de carisma definirá a CD dos testes de resistência dos Kekkijutsu que você conjura e também será utilizado quando você realizar uma jogada de ataque com um Kekkijutsu.

CD para seus Kekkijutsu = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Carisma
Modificador de ataque de Kekkijutsu = bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

DEFESA DEMONÍACA

A partir do 2º nível, quando você não estiver vestindo nenhuma armadura, sua Classe de Resistência será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição.

SHIBARI

A partir do 2º nível, com suas faixas, você consegue armazenar objetos e até mesmo criaturas médias dentro delas. Se uma criatura voluntária ou que esteja inconsciente por algum motivo for voluntária, você pode colocá-las dentro da sua faixa com uma ação. Você pode carregar a criatura consigo por 1 hora, mas depois é obrigado a fixá-la com uma ação bônus em algum local. A faixa será um pouco maior do que a criatura, ela possui 10 pontos de vida e a classe de resistência é 15. Se a faixa for acertada e chegar a 0 pontos de vida, a criatura ou objeto é liberado e a faixa desaparece. As criaturas presas nas faixas ficam inconscientes até serem libertadas, já os objetos, você pode carregar até 4 deles consigo e não precisa fixá-los. Você pode soltar um objeto com uma ação bônus ou todos com uma ação completa, e ele será liberado dentro do seu alcance de suas Obi ou em sua mão, a sua escolha.

KETSUGIRI “Única”

A partir do 3º nível, com suas faixas extremamente afiadas, seus ataques corpo a corpo agora possuem um crítico aprimorado, passando a ser 19-20. Toda vez que você realizar uma rolagem de acerto crítico contra uma criatura, a criatura deve fazer um Teste de Resistência de Constituição contra a classe de dificuldade igual aos seus Kekkijutsus para evitar ter um membro decepado decidido pelo mestre.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

ATAQUE EXTRA

A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno. Aumentando para três vezes no 11º nível e para quatro vezes no 18º nível.

ALTERAÇÃO CORPORAL APRIMORADA

A partir do 6º nível, você adquire a característica da raça de demônio “Alteração Corporal”, mesmo que já a possua, mas agora ela alcança um estágio superior em relação à raça. Agora, na forma humana, você se torna imperceptível, mesmo para criaturas com sentidos extrassensoriais cujo ND seja 18 ou menor.

CONTROLE MULTIFUNCIONAL

A partir do 7º nível, você agora possui um controle maior de suas faixas, permitindo realizar ações separadas para cada uma delas. Isso faz com que elas se tornem membros adicionais verdadeiros para você. Você pode executar ações separadas para cada faixa, como “Ajudar”, “Agarrar” e “Usar um Objeto”. No entanto, para fazer isso, você precisa usar sua ação bônus ou abrir mão de um de seus “Ataques Extras”. Por exemplo, se você deseja usar um objeto, você pode usar sua ação bônus para “Usar um Objeto” em você ou em um aliado e utilizar um de seus ataques extras para realizar a ação “Ajudar” em uma ação específica de um aliado. Essas ações utilizadas com suas faixas só podem ser utilizadas durante seu turno

COBERTURA DAS FAIXAS “Única”

A partir do 9º nível, você consegue usar suas faixas para se manter o mais protegido possível. Quando entra em batalha, suas faixas assumem uma posição que o protege de todos os lados, proporcionando meia-cobertura sempre que estiver em combate. Além disso, ao utilizar sua reação para se defender com suas faixas, como na habilidade do primeiro nível “Obi”, você obtém cobertura total até o início do seu próximo turno.

FAIXAS DESTRUÍDORAS

A partir do 10º nível, você pode unir todas elas em um único ataque, utilizando sua ação para realizar um ataque corpo a corpo contra uma criatura com vantagem. Neste ataque, o tipo de dano se torna perfurante e o alcance é estendido para 6 metros. Para cada ataque que você poderia fazer durante seu turno, você adiciona 1d12 de dano a essa ação. Este ataque é realizado com vantagem e causa dano dobrado em estruturas.

MIMIZU OBI

A partir do 13º nível, você é capaz de criar uma faixa viva ela possui 10 pontos de vida e a classe de resistência é 15. Ela não pode realizar ações, e quando chega a 0 pontos de vida, desaparece. No entanto, ela pode vigiar um local, movendo-se de um lado para o outro em uma área determinada por você, com alcance em uma esfera de raio de 18 metros. Se ela detectar alguma criatura, você será automaticamente alertado telepaticamente. Essa faixa pode vigiar os inimigos e relatar para você o que eles fizeram durante o período que ela estava vigiando. Você pode criar um número de faixas igual a metade de seu modificador de Carisma arredondando para baixo por dia e recupera todos os usos com um descanso longo.

APRIMORAR “Única”

A partir do 14º nível, com maior controle de suas habilidades, agora sua margem de crítico para ataques corpo a corpo se torna 18-20, e para Kekkijutsu Únicos, se torna 19-20.

EXECUÇÃO DUPLA

A partir do 15º nível, você consegue utilizar um segundo Kekkijutsu no mesmo turno, podendo ativá-lo a partir de uma de suas faixas. Se ele possuir o requisito de ação, você pode torná-lo uma ação bônus. Você pode utilizar essa habilidade duas vezes por dia e recupera todos os usos com um descanso longo.

TENSHINKI HENGE

A partir do 17º nível, você é capaz de assumir uma forma de combate mais poderosa, na qual sua aparência fica mais demoníaca. Quando você realiza um ataque corpo a corpo, seus golpes recebem um adicional de 1d10 de dano cortante, e seus Kekkijutsus tornam-se mais poderosos, recebendo um dado de dano extra. Essa forma dura 1 minuto e você pode ativá-la uma vez ao dia, recuperando o uso após um descanso longo.

FORTALEZA DAS FAIXAS

Quando atingir o 20º nível, agora, ao entrar em combate, você fica com cobertura total devido às suas faixas. Quando você utiliza a reação para se defender como na habilidade do primeiro nível “Obi”, você adiciona metade do seu bônus de proficiência à sua Classe de Resistência.

KEKKIJUTSUS ÚNICOS

1º CÍRCULO

TSURANE OBI “Único”

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Oiran

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Você lança três faixas em direção a uma criatura, criando uma ilusão com as faixas em alta velocidade, fazendo com que o ataque pareça ser três faixas, mas na verdade são todas elas, acertando a criatura. Você pode rolar a jogada de acerto com vantagem para esse Kekkijutsu. Você causa $2d10 +$ seu modificador de Carisma de dano cortante.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 para cada círculo superior.

2º CÍRCULO

HASHIRI OBI “Único”

2º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Oiran

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Você utiliza uma de suas faixas para deslizar até as costas da criatura, recebendo o alcance do Kekkijutsu em movimento sem sofrer ataques de oportunidade. No entanto, isso só é possível em direção a uma criatura inimiga de sua escolha. Após posicionar-se atrás da criatura, você realiza um golpe cortante causando $3d10 +$ seu modificador de Carisma de dano cortante. A criatura atingida deve fazer um teste de resistência de Constituição para evitar ter um membro decepado, a critério do mestre.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 para cada círculo superior.



3º CÍRCULO

SASHI OBI “Único”

3º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Oiran

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você salta a uma altura considerável, ganhando um salto adicional de 6 metros, sem sofrer dano de queda por esse salto. Em seguida, você começa a desferir uma chuva de ataques com suas faixas. Escolha um local dentro do alcance do kekkijutsu; todas as criaturas dentro de uma esfera com raio de 6 metros causando $4d10$ de dano Perfurante. Elas devem fazer um Teste de Resistência de Destreza e sofrerão o dano completo em caso de falha, ou metade dele se obtiverem sucesso.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 para cada círculo superior.

4º CÍRCULO

TACHI OBI “Único”

4º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Oiran

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você realiza vários ataques com suas faixas contra uma criatura dentro do alcance. A criatura sofre $2d12$ de dano cortante, $2d12$ de dano perfurante + o seu modificador de Carisma, e perde 3 metros de deslocamento.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 para cada círculo superior.

5º CÍRCULO

YAE OBIGIRI “Único”

5º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Oiran

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você entrelaça todas as suas faixas, criando um ataque muito difícil de se desviar, e atingindo a criatura com grande força, cortando ou perfurando, a sua escolha. Recebendo assim vantagem no acerto desse Kekkijutsu e também +2 de bônus no acerto. Causando $6d12$ de dano perfurante ou cortante, à sua escolha + o seu modificador de Carisma.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 para cada círculo superior.

6º CÍRCULO

YAE OBIGIRI - KAIJIN “Único”

6º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu Oiran

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você atinge uma criatura inimiga com todas as suas faixas de forma contínua e, em seguida, libera um ataque entrelaçando as faixas, semelhante ao Yae Obigiri, mas muito mais poderoso. Você recebe vantagem para acertar esse Kekkijutsu. Causando $7d12$ de dano cortante + seu modificador de Carisma. A criatura atingida deve fazer um Teste de Resistência de Constituição para evitar ter um membro decepado.

Em Níveis Superiores:

KEKKIJUTSU

SOZO

Com essa classe de kekkijutsu, você pode criar seus próprios poderes e desenvolver uma classe adaptada a você. Você e seu mestre podem adaptar e criar habilidades para essa classe ou simplesmente tornar os kekkijutsu já existentes em seus próprios Kekkijutsu únicos.

SOZO			Espaços de Kekkijutsu									
Nível	Proficiência	Características	Chi	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+2	Kekkijutsu "Única", Sozo	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2º	+2	Defesa Demoníaca, Proteção Elemental	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3º	+2	Criação Sozo "Única"	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4º	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5º	+3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6º	+3	Criação Sozo "Única"	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7º	+3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8º	+3	Incremento no Valor de Habilidade	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9º	+4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10º	+4	Restauração de Sangue	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11º	+4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12º	+4	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13º	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14º	+5	Criação Sozo "Única"	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15º	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16º	+5	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17º	+6	Restauração de Sangue (2)	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18º	+6	Criação Sozo "Única"	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19º	+6	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20º	+6	Fúria Elemental	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

PONTOS DE VIDA E EQUIPAMENTOS

Dado de Vida: 1d8 por nível.

Pontos de Vida no 1º Nível: 8 + seu modificador de Constituição.

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 + seu modificador de Constituição por nível posterior.

Equipamentos: Você recebe um Bordão.

PROFICIENCIAS

Equipamentos: Armas Simples

Teste de Resistência: Constituição, Inteligência.

Perícias: Escolha duas entre as disponíveis.

KEKKIJUTSU "Única"

No 1º nível, você aprende a canalizar sua técnica de sangue chamada Kekkijutsu para utilizá-la em batalhas, aumentando seu poder de ataque e realizando técnicas poderosas. Você pode utilizar e escolher Kekkijutsu de um elemento da Lista de Kekkijutsu no Capítulo 13: Lista de Kekkijutsu. Você deve **escolher** os Kekkijutsu em um número **igual ao seu modificador de Inteligência + seu nível de classe, com o mínimo de um**. Para escolher os Kekkijutsu listados, você precisa ter pelo menos um espaço de nível igual ou superior ao do Kekkijutsu. Para conjurá-los, você precisa gastar um espaço de Kekkijutsu e todos os espaços gastos serão recuperados após um descanso longo.

Seu modificador de inteligência definirá a CD dos testes de resistência dos Kekkijutsu que você conjura e também será utilizado quando você realizar uma jogada de ataque com um Kekkijutsu.

CD para seus Kekkijutsu = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque de Kekkijutsu = bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Você conhece dois Chi da lista que você escolher, à sua escolha, da lista de Kekkijutsu. Você aprende Chi adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna "Chi" na tabela de Classe Kekkijutsu Sozo. Sua jogada de ataque ou CD dos seus Chi são iguais aos de seus kekkijutsu, também para quando você realizar uma jogada de ataque é o mesmo modificador.

CD para seus Chi = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque de Chi = bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

SOZO

No 1º nível, você pode criar kekkijutsu únicos para si mesmo ou escolher uma kekkijutsu já existente da sua lista para torná-la única. Se optar por criar seu próprio kekkijutsu, você deve ter o auxílio do seu mestre e seguir as métricas de dano e alcance do Capítulo 10: Kekkijutsu e Respirações. Se, em vez disso, optar por escolher uma kekkijutsu para torná-la única a partir da lista, você deve escolher uma de cada nível de kekkijutsu e pode modificá-la, adicionando um efeito adicional ou aumentando seu dano com base, novamente, no capítulo e nas kekkijutsu já existentes no livro. É importante notar que esses kekkijutsu únicos não serão contados na sua lista de escolhas.

DEFESA DEMONÍACA

A partir do 2º nível, quando você não estiver vestindo nenhum uniforme, sua pele de demônio é muito resistente, sua Classe de Resistência será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição.

PROTEÇÃO ELEMENTAL

A partir do 2º nível, quando você conjurar um kekkijutsu, você pode proteger seus aliados e você. Quando conjurar um kekkijutsu que afeta todas as criaturas dentro de uma área determinada, você pode escolher um número de criaturas igual a 1 + seu modificador de Inteligência para que elas não sofram dano desse kekkijutsu. As criaturas escolhidas também passam automaticamente nos testes de resistência contra o kekkijutsu que você estiver conjurando.

CRIAÇÃO SOZO “Única”

A partir do 3º nível, você pode criar uma habilidade única para o seu personagem. Essa habilidade deve exemplificar o seu kekkijutsu; por exemplo, a classe Kekkijutsu Gen utiliza fios, portanto, a habilidade de terceiro nível deve estar relacionada a isso. Ao criá-la, você e seu mestre devem trabalhar juntos, e a criação deve ser aprovada por ele. Você também pode optar por utilizar uma habilidade pronta, conforme descrito abaixo:

CHI DEVASTADOR “Opcional”

Seus Chis de dano afetam até mesmo as criaturas que conseguiram evitar o efeito por completo. Quando uma criatura passa em um teste de resistência contra seus Chis, ela sofre metade do dano, se houver, mas não sofre nenhum efeito adicional, e você adiciona seu modificador de Inteligência ao dano.

INCREMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você atinge o 4º nível e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

CRIAÇÃO SOZO “Única”

A partir do 6º nível, você pode criar uma habilidade única para o seu personagem. Essa habilidade pode ser uma evolução da habilidade que você criou no terceiro nível, ou você pode criar uma nova habilidade, mas ela deve seguir o padrão da primeira habilidade, criando sinergia para o seu kekkijutsu. Você também tem a opção de escolher uma habilidade pronta, conforme descrito abaixo:

KEKKIJUTSU PODEROSO “Opcional”

Quando você conjurar um kekkijutsu, pode adicionar o seu modificador de Inteligência ao dano de qualquer kekkijutsu. Se realizar um acerto crítico com o kekkijutsu, você adiciona um dado extra de dano, e na sua próxima conjuração, você tem vantagem na jogada de acerto.

RESTAURAÇÃO DE SANGUE

A partir do 10º nível, quando você realizar três Chis durante a batalha em turnos diferentes, você recupera um espaço de kekkijutsu de terceiro nível ou inferior. Quando você atingir o 17º nível, você só precisará utilizar dois Chis.

Alternativamente, você pode utilizar uma ação completa para recuperar um espaço de kekkijutsu de até terceiro nível, mas só pode usar essa habilidade dessa forma um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência.

CRIAÇÃO SOZO “Única”

A partir do 14º nível, você pode criar uma habilidade única para o seu personagem. Essa habilidade deve seguir o mesmo padrão de criação, potencializando o seu kekkijutsu ou introduzindo uma nova mecânica, mas aqui você pode torná-lo ainda mais poderoso, proporcionando uma melhora significativa nas capacidades do kekkijutsu. Você também tem a opção de escolher uma habilidade pronta, conforme descrito abaixo:

SOBRECARREGANDO “Opcional”

Você pode transformar seu kekkijutsu em uma onda de destruição para seus inimigos. Quando conjurar um kekkijutsu de 4º nível ou inferior, você pode causar dano máximo com ele. Essa habilidade não pode ser usada em conjurações de Chi.

Você pode usar essa habilidade um número de vezes igual à metade do seu modificador de proficiência, arredondado para baixo, recuperando metade dos usos com um descanso curto ou todos os usos com um descanso longo.

CRIAÇÃO SOZO “Única”

A partir do 18º nível, você pode criar uma habilidade única para o seu personagem. Essa habilidade tornará seu kekkijutsu muito poderoso, e é necessário ter muita cautela ao criá-la. Ela deve ser poderosa, porém com cuidado para não tornar-se excessivamente forte e prejudicar a campanha. Você também tem a opção de escolher uma habilidade pronta, conforme descrito abaixo:

TRANSMUTAR “Opcional”

Você consegue transmutar seu kekkijutsu elemental em outro elemento, podendo alterar o tipo de dano que seu kekkijutsu causaria, entre Ácido, Elétrico, Fogo, Frio, Necrótico, Trovejante e Veneno. Você pode trocar o tipo de dano com uma ação bônus e pode utilizar essa transmutação à vontade, mas não pode transmutar Chi.

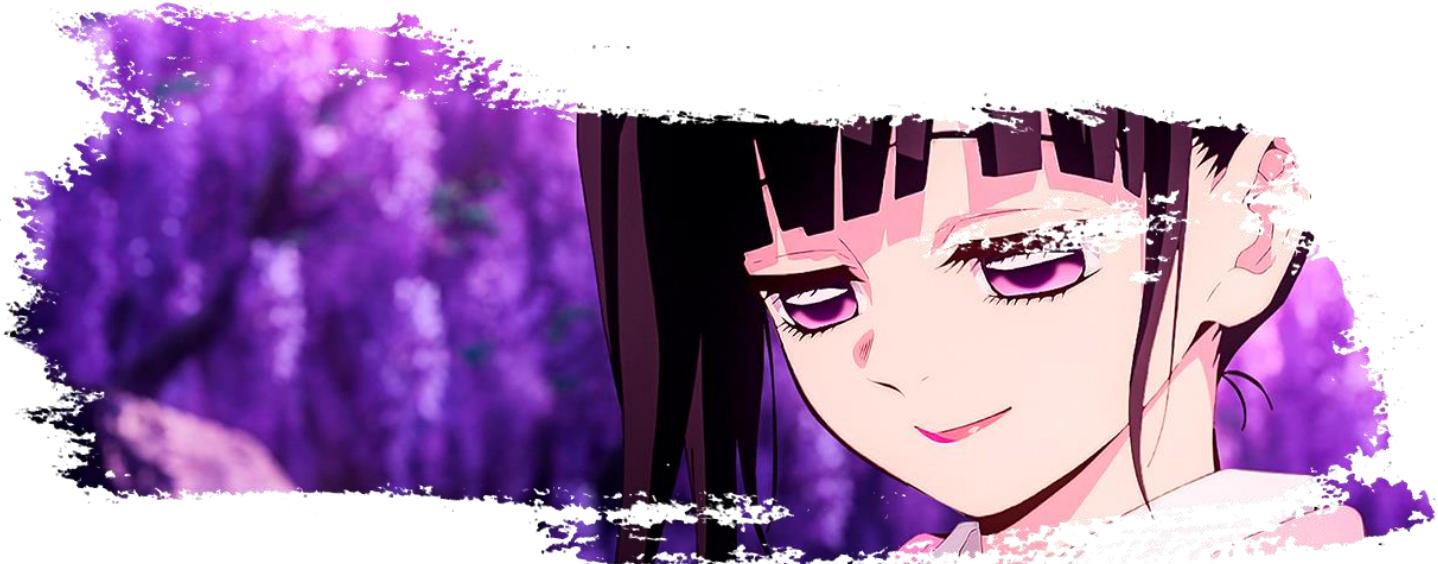
FÚRIA ELEMENTAL

A partir do 20º nível, quando você utilizar um kekkijutsu e acertar uma criatura ou mais com um kekkijutsu de dano, você pode, como ação bônus, utilizar um Chi para uma das criaturas que atacou com seu kekkijutsu. No entanto, você só pode atacar a mesma criatura que você atacou com o kekkijutsu.

Você pode usar essa habilidade um número de vezes igual ao seu modificador de Inteligência e recupera todos os usos durante um descanso longo ou curto. Alternativamente, pode usar uma ação completa para recuperar metade dos usos, mas só pode fazer isso uma vez ao dia, também recuperando a ação completa durante um descanso longo.



CAPÍTULO 4: ANTECEDENTES



Personagens são definidos por muito mais do que apenas sua raça e classe. Eles são indivíduos com suas próprias histórias, interesses, conexões e habilidades que vão além do que sua raça ou classe podem determinar. Este capítulo apresenta os elementos distintos que diferenciam os personagens uns dos outros, abrangendo desde informações básicas, como nomes e descrições físicas, até aspectos mais sutis, como a personalidade e a tendência de cada um. Também serão abordadas as regras relacionadas a antecedentes, fornecendo uma visão completa da criação de personagens.

A personalidade de um personagem em um jogo de RPG é um elemento fundamental para torná-lo único e cativante. Ela define como o personagem se comporta, reage e interage com o mundo ao seu redor, moldando suas decisões e ações.

Ao desenvolver a personalidade do seu personagem, leve em consideração seus valores, crenças e motivações. Pense em como esses elementos influenciam suas atitudes e comportamentos. Seu personagem pode ser corajoso e determinado, buscando sempre a justiça e o bem, ou talvez seja mais pragmático e centrado em si mesmo, priorizando sua própria sobrevivência e objetivos pessoais.

DETALHES DO PERSONAGEM

O nome e a descrição física do seu personagem podem ser as primeiras informações que os outros jogadores na mesa terão sobre você. É importante considerar como essas características refletem o personagem que você tem em mente. Pense cuidadosamente em como elas representam a essência do seu personagem.

NOME

Ao escolher um nome, leve em consideração o contexto e o ambiente em que seu personagem se encontra. Pense na cultura, história e mitologia do mundo do jogo. Isso pode inspirar nomes que se encaixem perfeitamente no cenário e criem uma conexão autêntica com o universo do Hashira Handbook.

Além disso, considere as características e a história do seu personagem. Se ele é corajoso e destemido, um nome forte e imponente pode ser apropriado. Por outro lado, se seu personagem é sábio e misterioso, um nome mais enigmático e intrigante pode ser a escolha ideal.

Lembre-se de que o nome do seu personagem é uma oportunidade de expressar sua criatividade e imaginação. Divirta-se explorando diferentes opções e não tenha medo de experimentar. Em última análise, o nome escolhido deve refletir o personagem que você criou, tornando-o memorável e especial para você e para os outros jogadores.

SEXO

Não há benefícios adicionais nem desvantagens em jogar com um personagem do sexo masculino ou feminino. É importante considerar como o seu personagem se comporta em relação às expectativas de comportamento relacionadas a sexo, gênero e sexualidade. Não se limite a noções binárias de sexo e gênero. Você tem a liberdade de explorar uma variedade de identidades de gênero e expressões sexuais para o seu personagem, de acordo com a temática do jogo.

ALTURA E PESO

É você quem decide a altura e o peso do seu personagem, levando em consideração as informações fornecidas na descrição da raça escolhida. É importante pensar nos valores de habilidade do seu personagem e como eles podem influenciar a sua altura e peso. Um personagem com baixa força e alta agilidade pode ser mais magro, enquanto um personagem forte e resistente pode ser alto ou possuir um peso maior. Essas características físicas podem refletir as habilidades e atributos do seu personagem, proporcionando uma representação mais coerente dentro do jogo.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Você tem a liberdade de escolher a idade do seu personagem, assim como a cor do cabelo, dos olhos e da pele. Além disso, para adicionar um toque distinto, você pode incluir características físicas incomuns ou memoráveis ao seu personagem, como cicatrizes, tatuagens ou até mesmo uma deficiência física, como uma perna manca. Essas características adicionais podem dar ao seu personagem uma singularidade e torná-lo mais memorável, além de proporcionar oportunidades para explorar a história e a personalidade do personagem de maneiras interessantes durante o jogo.

TENDÊNCIA

No mundo do Hashira Handbook, as criaturas são frequentemente caracterizadas por uma tendência, que amplamente descreve sua moralidade e atitudes pessoais. A tendência é formada pela combinação de dois aspectos: um relacionado à moralidade (bom, mau ou neutro) e outro que descreve as atitudes em relação à sociedade e às leis (leal, caótico ou neutro). Essas combinações resultam em nove tendências distintas.

As breves descrições das nove tendências apresentam o comportamento típico de uma criatura que se enquadra em cada uma delas. No entanto, é importante ressaltar que indivíduos podem variar significativamente em relação a esse comportamento típico. Poucas pessoas são perfeitamente consistentes em seguir os preceitos básicos de sua tendência.

Isso significa que, mesmo que uma criatura possua uma determinada tendência, suas ações e escolhas podem divergir em certos momentos. As tendências servem como uma diretriz geral para compreender o comportamento esperado, mas é essencial lembrar que cada indivíduo possui sua própria complexidade e singularidade.

Ao explorar as tendências no Hashira Handbook, os jogadores têm a oportunidade de criar personagens com características distintas e nuances interessantes. A interpretação dessas tendências pode ser flexível, permitindo o desenvolvimento de personagens multifacetados e únicos, que transcendem as limitações de uma descrição simplista.

- **Leal e Bom (LB)** é a tendência de criaturas que são confiáveis e agem de acordo com o que é correto, de acordo com as expectativas da sociedade.
- **Neutro e Bom (NB)** é a tendência de pessoas que se esforçam para ajudar os outros de acordo com suas necessidades individuais.
- **Caótico e Bom (CB)** é a tendência de criaturas que agem de acordo com sua própria consciência, não se preocupando muito com as expectativas dos outros.
- **Leal e Neutro (LN)** é a tendência de indivíduos que seguem leis, tradições ou códigos pessoais em suas ações.
- **Neutro (N)** é a tendência daqueles que preferem manter uma postura neutra em questões morais e evitar tomar partido, escolhendo fazer o que parece ser melhor de acordo com a situação.
- **Caótico e Neutro (CN)** é a tendência das criaturas que seguem seus próprios desejos e priorizam sua liberdade pessoal acima de tudo.
- **Leal e Mau (LM)** é a tendência das criaturas que, de maneira metódica, buscam obter tudo o que desejam dentro dos limites de uma tradição, lei ou ordem.
- **Neutro e Mau (NM)** é a tendência daqueles que estão dispostos a fazer qualquer coisa sem compaixão ou remorso.
- **Caótico e Mau (CM)** é a tendência de criaturas que agem com violência arbitrária, motivadas pela ganância, ódio ou sede de sangue.



CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

Desenvolver a personalidade do seu personagem é essencial para dar vida a ele durante o jogo, abrangendo uma variedade de traços, maneirismos, hábitos, crenças e defeitos que contribuem para sua identidade única.

Neste contexto, quatro categorias de características são explicadas: traços de personalidade, ideais e defeitos. No entanto, não se limite apenas a essas categorias. Você pode pensar em palavras ou frases marcantes, tiques ou gestos comuns, vícios e peculiaridades, ou qualquer outro elemento que possa imaginar para o seu personagem, tornando-o ainda mais rico e interessante.

Sinta-se à vontade para explorar e criar características personalizadas que refletem a história, a cultura e as experiências únicas do seu personagem. Ao construir uma personalidade rica e complexa, você tornará seu personagem memorável e envolvente, adicionando camadas de profundidade à narrativa do jogo.

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Os traços de personalidade são essenciais para demonstrar as diferenças entre os personagens. Eles devem transmitir algo divertido e interessante sobre o indivíduo em questão, além de serem descritivos e específicos. Dizer simplesmente "eu sou inteligente" não é uma opção adequada, pois essa característica se aplica a uma ampla gama de personagens. No entanto, dizer algo como "eu leio meus livros à luz de velas" revela um detalhe interessante sobre o personagem.

Os traços de personalidade devem descrever as preferências do personagem, suas conquistas passadas, coisas que ele não gosta ou teme, sua atitude em relação a maneirismos ou sua influência sobre suas habilidades. Uma maneira útil de começar a pensar nos traços é observar sua habilidade mais forte e sua habilidade mais fraca, e definir características que se relacionem com elas. Esses traços podem ser positivos ou negativos. Por exemplo, você pode se esforçar para melhorar uma habilidade fraca ou pode ser arrogante em relação a uma habilidade forte.

IDEAIS

Descrever um ideal que guia o personagem é fundamental. Esses ideais representam suas convicções mais profundas, os princípios éticos e morais que o motivam a agir. Eles abrangem desde os objetivos de vida até as crenças fundamentais do personagem. Os ideais podem ser a resposta para diversas perguntas, como: Quais são os princípios que você nunca trairia? O que o motiva a fazer sacrifícios? O que orienta suas ações e ambições? Pelo que você estaria disposto a lutar com todas as suas forças? Um bom ponto de partida para identificar esses ideais é analisar a tendência do personagem, estabelecendo um ponto de partida.

DEFEITOS

Por fim, escolha uma falha para o seu personagem. Essa falha representa um tipo de vício, compulsão, medo ou fragilidade - algo que outra pessoa possa explorar para chantageá-lo ou fazer com que ele aja contra seus próprios interesses. Mais do que simples traços negativos de personalidade, as falhas podem ser a resposta para algumas dessas perguntas: O que o deixa furioso? Quem ou o que você teme profundamente? Quais são seus vícios?

INSPIRAÇÃO

A inspiração é uma ferramenta que o Mestre pode usar para recompensar o jogador por interpretar o seu personagem de acordo com os seus traços de personalidade, ideais e falhas.

GANHANDO INSPIRAÇÃO

Seu Mestre tem a opção de conceder a você inspiração por várias razões. Normalmente, você receberá essa recompensa ao interpretar fielmente seus traços de personalidade, lidar com as desvantagens descritas por seus defeitos e vínculos, ou demonstrar de alguma forma a verdadeira essência do seu personagem. O Mestre informará como você pode obter inspiração durante o jogo.

É importante ressaltar que você pode ter ou não ter inspiração - **não** é possível **acumular** várias "inspirações" para uso posterior.

O Mestre tem a opção de utilizar uma regra opcional em que, sempre que um jogador obtiver um acerto crítico natural com um resultado de 20 (sem utilizar habilidades de crítico aprimorado), o jogador receberá uma inspiração. No entanto, essa inspiração só poderá ser usada para rolar novamente um dado específico, não podendo ser utilizada como uma inspiração regular com benefícios mais amplos.

USANDO INSPIRAÇÃO

Se você tiver inspiração, pode usá-la ao fazer um ataque, um teste de resistência ou uma jogada de habilidade. Utilizar sua inspiração concede vantagem na jogada específica.

Além disso, se você tiver inspiração, pode recompensar outro jogador por uma interpretação excelente, um raciocínio inteligente ou por realizar algo empolgante no jogo. Quando outro personagem contribuir significativamente para a história de uma maneira divertida e interessante, você pode optar por abrir mão de sua inspiração e concedê-la a esse personagem.

ANTECEDENTES

Toda história tem um começo. Os antecedentes dos seus personagens revelam de onde eles vieram, como se tornaram caçadores e qual é o lugar deles no mundo. Por exemplo, um médico que se tornou um caçador ou um botânico que utiliza suas habilidades para combater demônios. Escolher um antecedente oferece pistas importantes sobre a identidade do seu personagem. A pergunta mais relevante a ser respondida pelo seu antecedente é: o que mudou? Por que você deixou de fazer o que fazia antes e passou a caçar demônios? Qual é o seu objetivo de vida? Como você adquiriu as habilidades que compõem a sua classe? O que o diferencia das pessoas comuns que têm o mesmo antecedente que você?

Os exemplos de antecedentes apresentados neste capítulo fornecem tanto benefícios tangíveis como sugestões para interpretação.

PROFICIÊNCIAS

Cada antecedente confere ao personagem proficiência em duas perícias específicas ou mais. As perícias são detalhadas no capítulo correspondente, onde são descritas como habilidades. Além disso, muitos antecedentes concedem ao personagem proficiência em uma ou mais ferramentas. As ferramentas e suas respectivas proficiências são detalhadas no capítulo de equipamentos.

Caso um personagem receba a mesma proficiência de duas fontes diferentes, ele pode optar por escolher uma proficiência adicional do mesmo tipo (perícia ou ferramenta) em vez disso.

EQUIPAMENTO E TALENTO

Cada antecedente fornece um conjunto inicial de equipamento. Alguns antecedentes oferecem também um talento para seu personagem.

PERSONALIZANDO UM ANTECEDENTE

É possível realizar ajustes em um antecedente para torná-lo mais adequado ao conceito do seu personagem ou ao cenário da campanha. Para personalizar um antecedente, você pode substituir uma de suas características por outra à sua escolha. Além disso, você pode selecionar duas perícias de sua preferência e escolher um total de duas proficiências em ferramentas ou outros antecedentes mencionados como exemplos.

Por fim, escolha um ideal e um defeito para o seu personagem. Se não encontrar uma característica que corresponda ao que você deseja, converse com o seu Mestre para criar uma que se encaixe melhor.





ARTISTA

O Antecedente de Artista representa personagens que encontraram significado e propósito na criação artística, dedicando-se ao ofício da beleza e da emoção que transcende a realidade.

Desde jovens, esses indivíduos sentiram uma chama interior, um chamado incontrolável para expressar sua visão única do mundo através da arte. Seus olhos, sempre atentos, capturaram detalhes ocultos aos demais, e suas mãos habilidosas traduziram essas visões em telas vivas, melodias cativantes, versos inspirados e performances que arrebatam corações.

A trajetória do Artista pode ter começado em modestas oficinas de aprendizado, onde os traços incipientes ganharam forma sob a tutela de mentores habilidosos. Outros podem ter sido autodidatas, descobrindo seus dons ocultos na solidão de seus devaneios.

Seu talento os torna admirados, respeitados e, muitas vezes, cortejados por nobres, mecenas e apreciadores ávidos por contemplar a arte que brota de suas mãos. Porém, sua verdadeira recompensa reside na emoção genuína que suas obras provocam no público, no impacto que deixam em corações alheios.

Proficiência em Perícias: Atuação e Persuasão

Talentos: Você recebe o talento Ator, mas não aumenta o atributo de Carisma

Proficiência em Ferramentas: Kit de Disfarce, Instrumento Musical

Equipamento: 3d6 x 1000 Ienes, Pincel e um conjunto de roupa de artista, Kit de Disfarce, um Instrumento Musical

INTUIÇÃO ESTÉTICA

O Artista possui uma intuição aguçada para identificar obras de arte autênticas e de qualidade. Essa habilidade permite que ele diferencie rapidamente entre obras genuínas e falsificações, além de apreciar e reconhecer o talento artístico dos outros. Ele é capaz de determinar o valor dessas obras com uma confiança praticamente absoluta, que quase nunca falha.

DESPERTAR EMOCIONAL

O Artista tem o poder de transmitir emoções específicas ao público através de sua arte, podendo inspirar esperança, coragem ou evocar nostalgia. Essa habilidade permite que ele influencie as emoções das pessoas de forma sutil, mas poderosa. Com uma ação e realizando uma Atuação, o artista pode despertar sentimentos em uma ou mais criaturas. Por exemplo, se uma criatura estiver muito triste, o artista pode levemente animá-la com uma performance mais alegre e contagiente.

CRIATIVIDADE INSPIRADA

Os artistas são ótimos em ser carismáticos, o que significa que sabem cativar pessoas e serem criativos na hora. Eles podem criar coisas incríveis que surpreendem e emocionam as pessoas. Também são bons em achar soluções diferentes para problemas difíceis usando suas habilidades artísticas. Seja se apresentando ou inventando jeitos novos de lidar com dificuldades, os artistas são mestres em transformar ideias criativas em ações, podendo fazer um teste de intuição com uma dificuldade que o mestre escolher, e o mestre pode apresentar uma dica quando eles estiverem com dificuldade em algum problema.

ARTE CONTAGIANTE

A presença do Artista transcende e inspira tanto seus aliados quanto o público presente. Cada vez que ele se apresenta ou compartilha sua arte, seja através de uma bela melodia ou de versos inspiradores, seus aliados próximos recebem um bônus temporário de +1 em testes de habilidade por 1 hora. Essa concessão reflete o estímulo e a motivação que suas obras proporcionam, elevando o desempenho de todos ao seu redor. De fato, o impacto do Artista vai além das palavras e das notas musicais, sendo capaz de despertar o melhor potencial em todos aqueles que o cercam.

EFEITO DE DESLUMBRAMENTO

O Artista pode usar sua arte de forma ofensiva, criando representações magníficas e alucinantes que distraem ou desorientam seus oponentes. Utilizando uma ação ele pode realizar uma enganação com a dificuldade que o mestre decidir, utilizando da sua arte para criar uma distração ou até mesmo tentar enganar uma criatura, assim fazendo ela perder o foco.



BRIGÃO

O Antecedente do Brigão representa personagens que têm uma afinidade especial com a luta desarmada e são conhecidos por sua habilidade em confrontos físicos. Esses personagens são experientes em combates mano a mano, utilizando seu corpo e sua força para superar os desafios que encontram.

O Brigão é reservado para personagens que foram criados em ambientes onde a violência era comum, seja em gangues de rua, arenas de luta ou como mercenários. Esses personagens aprenderam a lutar desde cedo, aprimorando suas técnicas e desenvolvendo um estilo de luta único que reflete sua personalidade e experiências.

Além de sua habilidade em combate, os brigões possuem um dom natural para intimidar. Sua presença física imponente, aliada à ferocidade com que lutam, faz com que sejam temidos por muitos. Eles são capazes de usar essa reputação intimidante para obter vantagens em negociações ou até mesmo forçar seus oponentes a recuar.

Os brigões, no entanto, não são meros agressores brutais. Alguns buscam redenção por seu passado violento, procurando usar suas habilidades para proteger os indefesos e combater a injustiça.

Proficiência em Perícias: Atletismo e Intimidação

Talentos: Você recebe o talento Especialista em Briga, mas não aumenta o atributo de Força

Equipamento: 3d10 x 1000 Ienes, Porrete

COMBATE DESARMADO

O brigão é proficiente em combate desarmado, sendo capaz de causar danos significativos apenas com seus punhos e chutes. Pode realizar um combate sem sequer precisar de uma arma. Se o brigão não estiver utilizando nenhum tipo de arma e iniciar um combate desarmado, seu dado de dano para esses ataques com os punhos se torna 1d8.

Essa habilidade permite que o brigão maximize seu potencial ofensivo, atacando de forma ágil e precisa com seus golpes desarmados, aproveitando sua proficiência em combate desarmado para infligir danos adicionais aos oponentes.

RASTREAMENTO DE COMBATE

O brigão possui um olhar aguçado para identificar pontos fracos em seus oponentes durante o combate. Eles podem usar uma ação para realizar uma jogada de Percepção e tentar identificar as fraquezas e resistências de um oponente específico. Com um sucesso nesse teste, o mestre pode revelar um ponto fraco no estilo de combate da criatura, fornecendo uma oportunidade estratégica ao brigão e permitindo que eles possam mudar o rumo da batalha de forma vantajosa.

INTIMIDAÇÃO

O brigão é temido tanto por sua ferocidade e habilidades de luta, como também por sua vivência nas ruas e sua reputação, o que faz com que ele receba vantagens nas jogadas de intimidação contra as criaturas, seja através de ameaças verbais, demonstrações de força física ou simplesmente por sua presença imponente. Isso permite que ele infunda medo em seus oponentes.

Devido ao medo que o brigão pode instilar nas criaturas, sempre que ele estiver envolvido em negociações, a criatura com a qual está negociando relutará em tentar enganá-lo de qualquer forma, seja cobrando um preço exorbitante por um item ou serviço.

CONHECIMENTO DAS RUAS

Os brigões têm uma conexão única com as ruas e uma compreensão profunda de como a comunidade que ali habita se comporta. Eles possuem uma habilidade especial de conhecer os segredos ocultos das ruas, as dinâmicas sociais e as peculiaridades da vida nas áreas urbanas.

Essa habilidade permite que os brigões obtenham informações valiosas sobre os moradores, estabelecimentos e acontecimentos de uma região específica. Eles são capazes de discernir rapidamente quais são as áreas mais perigosas, as gangues que dominam um determinado território e até mesmo as figuras-chave envolvidas em atividades ilícitas.



COSTUREIRO

O antecedente do Costureiro é reservado para personagens que possuem uma paixão inigualável pela costura e moda. Eles podem ter recebido treinamento em ateliês renomados, ser provenientes de uma linhagem familiar especializada em alfaiataria ou ter aprendido por conta própria a dominar a arte dos tecidos.

Os Costureiros possuem habilidades excepcionais no campo da costura e artesanato têxtil. Eles são mestres na criação de roupas, tecidos e acessórios, seja para si mesmos, seus aliados ou para venda. Além disso, possuem um amplo conhecimento sobre tecidos, padrões, estilos de moda e tendências, sendo capazes de identificar a origem e a qualidade de um tecido apenas pelo toque e pela aparência.

Além das habilidades de criação, o Costureiro também possui talento em reparos e ajustes, sendo capaz de consertar rasgos e restaurar roupas danificadas. Além disso, podem confeccionar trajes personalizados para atender necessidades específicas.

Adicionalmente, os Costureiros ganham a capacidade de criar uniformes de caçadores e mantos de caçadores. Essas peças são especialmente confeccionadas para proporcionar um melhor combate aos caçadores, tornando-os mais resistentes contra os ataques de demônios.

Proficiência em Perícias: Enganação e Furtividade

Proficiência em Ferramentas: Ferramenta de Costureiro.

Equipamento: 3d10 x 1000 Ienes, Ferramenta de Costureiro, um conjunto de roupas de costureiro

DOMÍNIO TÊXTIL

O costureiro possui um profundo conhecimento sobre tecidos e materiais têxteis. Ele é capaz de identificar a origem, qualidade e propriedades de diferentes tipos de tecidos, permitindo-lhe escolher os melhores materiais para cada projeto. Além disso, ele é um especialista na arte da costura, possuindo habilidades avançadas para trabalhar com tecidos, criar roupas, realizar reparos e ajustes.

O costureiro tem a capacidade de modificar ou ajustar rapidamente roupas existentes, garantindo que elas estejam alinhadas com as últimas tendências da moda. Isso permite que ele esteja sempre relevante e se destaque na sociedade.

ALFAIATARIA DE CAÇADOR

O costureiro adquire a habilidade de criar uniformes especializados para caçadores, utilizando suas ferramentas de costura. Esses uniformes são projetados para atender às necessidades específicas de cada caçador, garantindo um visual adequado e funcional. Para criar um uniforme, o costureiro deve possuir uma Ferramenta de Costura adequada e metade do valor total do uniforme. Além disso, o processo de criação requer um descanso longo em um local seguro, onde o costureiro possa trabalhar sem estar exposto a perigos.

CRIAÇÃO DE MANTOS

Ao conseguir um tecido especial, por meio de uma recompensa ou recebê-lo como presente da organização de caçadores, o costureiro tem a habilidade de criar um manto utilizando esse material. No processo de criação, o costureiro dedicará dois dias de trabalho contínuo para concluir a peça. Após essa intensa jornada de confecção, a Ferramenta de Costureiro ficará inutilizada e precisará ser substituída.

REPAROS E AJUSTES

O costureiro é habilidoso em realizar reparos e ajustes em roupas danificadas. Eles podem consertar rasgos, substituir botões e fazer alterações para garantir que as roupas se ajustem perfeitamente ao corpo, incluindo mantos e uniformes de caçador. No entanto, para realizar um ajuste maior e tornar o manto ou uniforme mais resistente, tornando-os +1, +2 ou +3, é necessário utilizar metade do valor do uniforme que deseja criar. É importante seguir a ordem de aprimoramento, ou seja, não é possível obter um aumento de +3 sem antes passar pelo +1 e +2. Além disso, para os mantos, é necessário utilizar o material especial para acontecer o melhoramento.

DISFARCE HÁBIL

O costureiro pode criar disfarces meticulosos para si mesmo ou para seus aliados. Utilizando suas habilidades em alfaiataria, utilizando um dia inteiro, eles podem criar trajes que permitem ao usuário se passar por outra pessoa ou esconder sua verdadeira identidade, fornecendo vantagens em testes de Enganação.



COZINHEIRO

O Cozinheiro é reservado para personagens que possuem uma paixão inegável pela culinária. Sejam eles nascidos em famílias de chefs renomados, aprendizes de mestres culinários ou autodidatas talentosos, suas vidas giram em torno da arte de criar pratos deliciosos. Os cozinheiros buscam a perfeição gastronômica, dedicando-se a aprender técnicas, explorar ingredientes e dominar os segredos das panelas e frigideiras.

Os personagens com o Antecedente do Cozinheiro possuem habilidades culinárias excepcionais. Eles são capazes de preparar refeições saborosas que podem restaurar pontos de vida e fornecer benefícios temporários para seus aliados. Essas comidas especiais podem ser servidas durante descansos curtos ou longos, oferecendo benefícios como aumento de cura acelerada.

Além disso, os cozinheiros possuem um vasto conhecimento sobre ingredientes, ervas, especiarias e técnicas culinárias. Eles podem identificar ingredientes raros e até mesmo transformar itens comuns em refeições extraordinárias. Essas habilidades podem ser usadas para obter informações valiosas, ganhar favores e até mesmo resolver enigmas por meio da culinária.

Proficiência em Perícias: História e escolha uma entre Persuasão e Percepção

Proficiência em Ferramentas: Utensílios de Cozinheiro

Equipamento: 3d12 x 1000 Ienes, Utensílios de Cozinheiro, um conjunto de roupas de cozinheiro

CONHECIMENTO DE INGREDIENTES

O cozinheiro possui um amplo conhecimento sobre ingredientes, ervas, especiarias e seus efeitos. Eles podem identificar ingredientes raros, conhecer suas propriedades medicinais e saber quais combinações de sabores podem ter efeitos benéficos. Ao adquirir ingredientes ou escolher um tipo de alimento, o cozinheiro é capaz de identificar os melhores ingredientes possíveis, tanto no mercado quanto na natureza.

Quando o cozinheiro utiliza esses ingredientes para preparar uma refeição, ela se torna excepcionalmente nutritiva. Ao consumir essa refeição, todas as criaturas que a ingerirem terão suas necessidades nutricionais plenamente atendidas. Isso significa que apenas essa refeição é suficiente para satisfazer a fome e fornecer todos os nutrientes necessários para o dia todo.

IMPROVISAÇÃO CULINÁRIA

O cozinheiro possui uma habilidade excepcional para improvisar com ingredientes limitados ou incomuns. Mesmo diante de recursos escassos, como a necessidade de cozinhar com ingredientes encontrados em ambientes hostis ou criar refeições a partir de sobras de comida, eles são capazes de criar pratos deliciosos e nutritivos. Com sua criatividade e conhecimento culinário, o cozinheiro transforma ingredientes aparentemente simples ou pouco convencionais em refeições saborosas e satisfatórias. Sua habilidade de adaptação e aproveitamento de recursos faz com que possa criar experiências gastronômicas surpreendentes mesmo em situações desafiadoras.

CULINÁRIA CURATIVA

O cozinheiro possui a habilidade de preparar refeições especiais com propriedades curativas. Essas refeições são eficazes para restaurar pontos de vida durante períodos de descanso, tanto curtos quanto longos. Quando uma criatura consome a comida preparada pelo cozinheiro, seu descanso é aprimorado. Durante um descanso curto, a criatura recebe 10 pontos de vida temporários, e durante um descanso longo, ela recebe 20 pontos de vida temporários. Esses pontos de vida temporários permanecem ativos até que a criatura descanse novamente e só podem ser adquiridos uma vez ao dia. Além disso, as criaturas que se alimentam das refeições do Cozinheiro podem desfrutar de um descanso longo reduzido, com duração de apenas 6 horas.

SABORES PERSUASIVOS

O cozinheiro possui um amplo conhecimento sobre as diversas culturas gastronômicas do mundo. Ele é capaz de identificar pratos típicos de várias regiões, compreender as tradições culinárias locais e adaptar suas habilidades para agradar a diferentes paladares. Além disso, o cozinheiro tem a habilidade de encantar e influenciar até mesmo pessoas importantes e influentes por meio de suas habilidades culinárias, obtendo favores, informações valiosas ou apoio em suas jornadas. Se uma criatura comer a comida preparada pelo cozinheiro, ela fica mais suscetível à persuasão do cozinheiro, que recebe vantagem nas rolagens quando tentar persuadir essa criatura.



ESTUDIOSO

O Antecedente de Estudioso é representado por indivíduos que dedicaram suas vidas à incansável busca por conhecimento e à exploração das maravilhas que habitam além do que é conhecido. Em meio às vastidões do mundo, encontramos mentes ardentes de curiosidade, impulsionadas por um desejo insaciável de descobrir os segredos ocultos do universo.

Desde a juventude, esses estudiosos foram cativados pelas palavras de livros antigos, encantados pelos mapas que traçam as fronteiras do desconhecido e inspirados pela infinita diversidade da sabedoria do mundo. Para nutrir sua sede de conhecimento, eles buscaram mentores sábios, frequentaram academias e devoraram textos acadêmicos.

As habilidades intelectuais desses estudiosos são vastas, como uma simples memorização, eles também possuem a capacidade de conectar informações aparentemente desconexas, resolver enigmas complexos e desvendar mistérios profundos com um raciocínio lógico apurado. Alguns deles se especializam em desvendar os segredos dos poderes de demônios através do estudo de seu sangue, enquanto outros se aventuram a descobrir a história por trás da criação desses seres.

Proficiência em Perícias: História e Intuição

Talentos: Você recebe o talento Mente Afiada, mas

não aumenta o atributo de Inteligência

Proficiência em Ferramentas: Kit de Falsificação

Equipamento: 3d12 x 1000 Ienes, Livros de um Assunto de Pesquisa, um conjunto de roupas de estudioso, Kit de Falsificação

ERUDIÇÃO

Os estudiosos possuem um amplo conhecimento sobre diversos assuntos e são capazes de recordar fatos e informações relevantes em suas áreas de estudo. Eles são proficientes em testes de Inteligência relacionados a pesquisas, interpretação de textos e conhecimento geral.

PERÍCIA EM LIVROS

Os estudiosos têm a capacidade de identificar e avaliar a autenticidade e importância de livros e pergaminhos. Eles são habilidosos em detectar textos falsos ou informações enganosas e podem encontrar conhecimento oculto em tomos antigos e bibliotecas perdidas com facilidade.

RACIOCÍNIO LÓGICO

Os estudiosos possuem uma mente altamente analítica, dotada de um profundo conhecimento na arte de resolver enigmas e aplicar dedução lógica. Esses indivíduos têm a habilidade de investigar minuciosamente problemas que podem parecer insolúveis à primeira vista, desvendando mistérios complexos e revelando soluções que muitos outros considerariam inatingíveis. Graças a essa mente analítica, quando um estudioso realizar um teste para resolver algum desses problemas, ele rolará os dados com vantagem.

TRADUÇÃO E LINGUÍSTICA

Os estudiosos são especialistas em linguagem e decifração de escritas antigas ou estrangeiras. Eles podem interpretar idiomas raros, traduzir textos antigos e desvendar códigos e enigmas linguísticos. Sua inteligência vai além do conhecimento comum, permitindo-lhes decifrar as complexidades de línguas esquecidas ao longo do tempo e desenterrar segredos ocultos em escritos misteriosos.

ESTUDOS AVANÇADOS

Os estudiosos possuem a habilidade única de fornecer orientação e assistência em estudos avançados, acelerando o processo de pesquisa e aprendizado para outras pessoas. Essa habilidade permite que os estudiosos compartilhem seus conhecimentos especializados, oferecendo insights valiosos e recursos adicionais para enriquecer os estudos de seus aliados.

Quando um aliado está conduzindo uma pesquisa, estudando uma área específica ou resolvendo um enigma, o estudioso pode fornecer orientação para agilizar o processo. Isso pode resultar em uma conclusão mais rápida do projeto de pesquisa ou na obtenção de informações cruciais em menos tempo, acelerando assim, como exemplo, uma pesquisa por um antídoto para um veneno ou até mesmo uma investigação.



FERREIRO

O Antecedente do Ferreiro destaca personagens habilidosos na arte da forja e criação de armas. Esses indivíduos são mestres artesãos que dominam os segredos da metalurgia, sendo procurados por sua habilidade excepcional em criar armas de qualidade incomparável.

Os ferreiros têm uma história rica e fascinante, moldada pelo amor pela arte da forja desde jovens. Eles foram inspirados por mestres ferreiros lendários ou cresceram em famílias que valorizavam a tradição ancestral da metalurgia. Movidos por uma paixão inigualável pela forja, os ferreiros dedicaram suas vidas a aprimorar suas habilidades e criar armas únicas, conhecendo cada detalhe do processo de forja.

Esses indivíduos são verdadeiros artistas, capazes de transformar o bruto e inerte metal em obras-primas, com precisão e cuidado. Entre suas habilidades excepcionais, destacam-se a capacidade de criar as poderosas Nichirins dos caçadores de demônios, utilizando materiais especiais. Os ferreiros possuem um conhecimento profundo dos diferentes metais, compreendendo suas características, propriedades e qualidades específicas.

Proficiência em Perícias: História e Percepção

Proficiência em Ferramentas: Ferramenta de Ferreiro

Equipamento: 3d10 x 1000 Ienes, Ferramenta de Ferreiro e um conjunto de roupa de Ferreiro

MAESTRIA EM FORJA

Os ferreiros são verdadeiros mestres na arte da forja, capazes de criar armas de excepcional qualidade, incluindo as armas Nichirin feitas com um material especial, bem como armas personalizadas. Ao confeccionar uma arma, o ferreiro requer metade do valor total da arma em materiais. O tempo necessário para a criação varia de acordo com a complexidade da arma.

Para armas simples e marciais, o ferreiro leva meio dia para forjar a arma com habilidade e precisão. Durante esse período, ele dedica seu tempo e atenção para garantir que cada detalhe da arma seja moldado com perfeição, resultando em uma peça de qualidade superior. No caso de armas pesadas e únicas, que requerem um trabalho mais intrincado e materiais especiais, o ferreiro leva um dia inteiro para criar a arma.

REPARO RÁPIDO

Os ferreiros são habilidosos em reparar armas danificadas com rapidez e eficiência. Eles podem restaurar uma arma quebrada ou enferrujada em um curto período de tempo determinado pelo mestre, permitindo que ela seja usada novamente sem penalidades. Se a arma estiver muito danificada, o ferreiro deve dedicar um dia inteiro para restaurá-la, tornando-a utilizável novamente. Sua habilidade em reparos garante que as suas armas e de seus aliados sempre sejam mantidas em perfeitas condições, prontas para o combate.

RECUPERAÇÃO DE METAL

Os ferreiros possuem a habilidade de recuperar e reutilizar metais preciosos ou raros de armas danificadas ou itens encontrados. Eles são capazes de extrair e reciclar esses materiais valiosos, utilizando-os em suas próprias forjas para criar armas de qualidade superior.

Essa habilidade permite que os ferreiros aproveitem ao máximo os recursos disponíveis, aproveitando os metais preciosos e raros encontrados em armas danificadas ou itens descartados. Eles são capazes de refinar e purificar esses materiais, garantindo que possam ser reutilizados de forma eficiente e sustentável na criação de novas armas.

ARMAMENTO PERSONALIZADO

Os ferreiros são capazes de personalizar armas para atender às necessidades específicas de um indivíduo. Eles podem ajustar o equilíbrio, o peso ou as propriedades especiais de uma arma, proporcionando bônus adicionais em combate, podendo tornar as armas personalizadas como descrito no Capítulo de Equipamentos.

Além disso, eles têm a habilidade de fortalecer as armas, conferindo um bônus de +1 nas jogadas de acerto e jogadas de dano. Para realizar essa melhoria, o ferreiro requer um dia inteiro de trabalho e duas vezes o valor da arma. É possível também tornar a arma +2, utilizando o valor de duas armas +1 e dedicando dois dias para a confecção. Para alcançar o nível máximo de fortalecimento, uma arma +3, são necessários três dias de trabalho e o valor de duas armas +2. É importante ressaltar que é necessário passar por todos os estágios de fortalecimento, não sendo possível ir diretamente para uma arma +3.



LADRÃO

O Antecedente do Ladrão destaca personagens habilidosos em atividades furtivas, subterfúgio e roubo. Esses indivíduos cresceram nas ruas, onde aprenderam desde cedo que a sobrevivência depende de suas habilidades em roubar.

A história de um ladrão é marcada por escolhas difíceis e pelos caminhos tortuosos que percorreram. Alguns optaram por se juntar a guildas de ladrões, onde tiveram a oportunidade de aprender com mestres experientes as técnicas mais avançadas de enganação e roubo. Outros foram forçados a enfrentar a dura realidade das ruas, tornando-se especialistas em subterfúgio e roubos como única forma de escapar da pobreza e do perigo constante.

Os ladrões são indivíduos astutos e observadores, capazes de identificar os pontos fracos nas defesas de uma propriedade ou notar um item valioso com apenas um olhar perspicaz. Eles dominam as artes do engano e da persuasão, sendo capazes de convencer até mesmo os mais desconfiados a acreditar em suas mentiras habilmente construídas.

Além disso, os ladrões são mestres em desarmar armadilhas e abrir fechaduras, habilidades que adquiriram ao longo de suas experiências nas ruas ou através do treinamento com seus pares.

Proficiência em Perícias: Enganação e Prestigitação

Proficiência em Ferramentas: Ferramenta de Ladrão

Equipamento: 3d12 x 1000 Ienes, Ferramenta de Ladrão e um conjunto de roupa de Ladrão

LADINAGEM

Os ladrões possuem habilidades especializadas em lidar com armadilhas, fechaduras e dispositivos de segurança. Eles são proficientes em testes de Ladinagem e recebem vantagem, permitindo que desbloqueiem portas trancadas, desarmem armadilhas complexas e abram baús trancados com destreza e facilidade.

OLHO DE AVALIAÇÃO

Os ladrões são conhecedores de objetos valiosos e têm a habilidade especial de avaliar rapidamente se um item é valioso, como joias, gemas preciosas ou objetos de alto valor. Essa habilidade permite que eles reconheçam o verdadeiro valor de um item com base em sua experiência e conhecimento.

Além disso, o Olho de Avaliação também permite que o ladrão identifique sinais de falsificação ou imitações de itens valiosos. Eles podem detectar detalhes sutis, marcas de fabricação ou imperfeições que indicam se um item é genuíno ou apenas uma imitação de qualidade inferior.

GÍRIA DE LADRÃO

Durante sua vida, o ladrão adquiriu proficiência nas gírias dos ladrões, um conjunto de dialeto, jargão e códigos secretos que permite passar mensagens ocultas durante uma conversa aparentemente comum. Somente outra pessoa que conheça essas gírias também será capaz de compreender as mensagens. No entanto, é importante destacar que a transmissão dessas mensagens leva quatro vezes mais tempo do que comunicar a mesma ideia de forma clara.

Além disso, o ladrão possui um conhecimento sobre um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens curtas e simples. Esses sinais permitem identificar se uma área é perigosa, se é território de uma guilda de ladrões, se há saques próximos, se as pessoas na área são alvos fáceis, ou até mesmo indicar lugares seguros para os ladrões se esconderem.

LÁBIA ARDILOSA

Graças à sua astúcia e habilidades de persuasão, os ladrões são capazes de criar narrativas convincentes e manipular a percepção alheia. Eles são proficientes em enganar e iludir, seja para obter informações valiosas, ganhar vantagens em negociações ou até mesmo para se infiltrarem em locais restritos. Sua capacidade de persuasão e convencimento é uma ferramenta poderosa que lhes permite alcançar seus objetivos de maneira eficaz e frequentemente sem levantar suspeitas, concedendo-lhes vantagem em testes de Enganação ou em outros testes realizados para enganar uma criatura.



MÉDICO

O Antecedente do Médico é para personagens que dedicaram uma parte significativa de suas vidas ao estudo da medicina, combinando-a com a arte de caçar demônios. Esses indivíduos podem ter se formado em prestigiosas escolas de medicina, adquirindo conhecimentos avançados sobre cura e tratamento de ferimentos causados por demônios, valendo-se de plantas e outros recursos ao seu favor. Outros podem ter aprendido as técnicas de cura com mestres renomados, aperfeiçoando suas habilidades ao longo do tempo.

Muitos desses médicos já possuíam experiência médica prévia antes de se tornarem caçadores de demônios, trazendo consigo um amplo conhecimento na área. Por outro lado, há aqueles que adquiriram habilidades médicas ao ingressarem na profissão de caçador, aprendendo a lidar com os desafios específicos encontrados nesse mundo perigoso.

Dentro desse contexto, alguns médicos optam por se especializar como Kakushi, concentrando-se exclusivamente na cura dos caçadores e na limpeza dos locais onde ocorrem as batalhas. Outros utilizam suas habilidades médicas para auxiliar plenamente no combate, proporcionando um grande suporte para a equipe de caçadores.

Proficiência em Perícias: Medicina, Natureza

Proficiência em Ferramentas: Kit de Primeiros Socorros e Kit de Herbalismo

Equipamento: 3d10 x 1000 Ienes, um conjunto de roupa médica, dois Kit de Primeiros Socorros e Kit de Herbalismo

DIAGNÓSTICO DE DOENÇAS

O Médico possui a habilidade de diagnosticar doenças, identificando seus sintomas e causas. Eles desempenham um papel crucial na identificação de pragas, epidemias ou maldições que possam afetar uma determinada região, fornecendo informações valiosas para o grupo ou as autoridades locais. Quando se deparam com um indivíduo doente ou uma região com uma epidemia, os médicos podem realizar um Teste de Medicina, cujo grau de dificuldade é estabelecido pelo mestre, assim realizando um diagnóstico para identificar a doença que está afetando a pessoa.

CONHECIMENTO MEDICINAL

O médico é especializado em ervas medicinais, poções e remédios. Ele possui conhecimentos sobre antídotos e outros itens medicinais que podem ser usados para tratar doenças, neutralizar venenos e aliviar efeitos negativos. Em aproximadamente uma hora, utilizando seu Kit de Herbalismo, o médico pode identificar um veneno e criar um antídoto para o mesmo.

No caso de doenças que possam ser curadas com um tipo específico de remédio ou planta medicinal, o médico pode desenvolver um tratamento para essas doenças. No entanto, se for uma doença crônica ou incurável por algum motivo, o médico pode apenas remediar alguns sintomas, como diminuir a dor crônica causada pela doença.

HABILIDADES CURATIVAS

O médico possui habilidades de cura, podendo aplicar tratamentos básicos para curar ferimentos e estabilizar personagens moribundos. O médico, com um Kit de Primeiros Socorros, consegue estabilizar uma criatura utilizando apenas uma ação bônus, em vez de uma ação completa.

CRIAÇÃO DE POÇÕES

O médico, com seu vasto conhecimento medicinal e de plantas, é capaz de criar poções que curam ele e seus aliados. Utilizando seu Kit de Herbalismo, juntamente com uma certa quantidade de ervas e dinheiro, o médico leva um dia para criar uma poção de cura. À medida que o médico avança de nível, ele pode criar poções com maior potência, mas isso também requer um maior investimento financeiro, conforme listado na tabela abaixo.

Nível de Personagem	PV Recuperados	Valor
1º ou maior	2d4 + 2	50,000 Ienes
5º ou maior	4d4 + 4	100,000 Ienes
9º ou maior	6d4 + 6	200,000 Ienes
13º ou maior	8d4 + 10	400,000 Ienes
14º ou maior	10d4 + 20	800,000 Ienes

Para utilizar uma poção, o médico pode usar uma ação bônus em vez de uma ação para consumir poções de 9º nível ou inferiores, e para poções de 13º nível ou superiores, o médico deve usar uma ação. Outros personagens que não sejam médicos devem usar uma ação para consumir a poção.

NINJA



O Antecedente do Ninja destina-se a personagens treinados nas artes mortais do ninjutsu. Eles podem ser originários de clãs ninja ou terem sido mentoreados por mestres renomados, e são especialistas em furtividade. Dominando técnicas de espionagem e habilidades acrobáticas, os ninjas se movem como sombras e desaparecem sem deixar rastros. Com uma percepção aguçada e um compromisso inabalável.

A história de um ninja é uma jornada perigosa e desafiadora. Motivados pela vingança contra aqueles que destruíram seus clãs, alguns ninjas buscam justiça de maneira silenciosa. Por outro lado, há aqueles que tomaram a difícil decisão de destruir seu próprio clã devido à discordância em relação aos métodos pelos quais os ninjas são criados. Independentemente do caminho escolhido, os ninjas carregam o peso da tradição e do conhecimento ninja, mantendo viva a linhagem enquanto enfrentam inimigos poderosos e desafios mortais.

Alguns ninjas optam por deixar seus clãs e se unir aos caçadores de demônios, seja após um desastre que afetou sua família ou para proteger os inocentes dessas criaturas. Eles se tornam defensores habilidosos e destemidos, usando suas habilidades ninjas para combater as forças do mal.

Proficiência em Perícias: Acrobacia, Furtividade
Proficiência em Armas: Kunai, Shuriken, Bombas de Mão

Equipamento: 3d10 x 1000 Ienes, um conjunto de roupa ninjas, cinco Kunais, cinco Shurikens e cinco Bombas de Mão

MOVIMENTO ACROBÁTICO

Os ninjas são mestres da agilidade e habilidades acrobáticas, executando manobras com destreza e furtividade. Eles possuem proficiência adicional em testes de Acrobacia, permitindo-lhes adicionar o dobro da proficiência a esses testes. Isso lhes possibilita realizar saltos, piruetas e movimentos evasivos com precisão, tanto em combate quanto ao se mover rapidamente em ambientes desafiadores.

FURTIVIDADE APRIMORADA

Os ninjas são especialistas em mover-se silenciosamente e esconder-se nas sombras. Sua proficiência em Furtividade lhes confere habilidades extraordinárias nesse aspecto. Quando estiverem em áreas com pouca iluminação, sombras densas ou partes do corpo devidamente ocultas, ou se tentarem passar por algum local sem causar nenhum som, os ninjas podem entrar em furtividade, realizando o teste de Furtividade com vantagem.

RESISTÊNCIA A VENENO

Devido ao treinamento especializado e à exposição constante a venenos, os ninjas desenvolvem uma resistência natural a substâncias tóxicas. Eles possuem vantagem em testes de resistência contra veneno, o que os torna menos suscetíveis aos seus efeitos prejudiciais.

Além disso, devido à sua resistência natural, os ninjas possuem uma maior capacidade de suportar e se recuperar de danos causados por venenos. Eles têm resistência a dano de veneno, o que lhes permite enfrentar criaturas ou situações que envolvem essas substâncias com maior confiança e segurança.

ARMAS ENVENENADAS

Os ninjas possuem a habilidade de aplicar veneno em suas armas, aumentando a letalidade de seus ataques. Quando um ninja atinge um oponente com uma arma envenenada, o alvo sofre efeitos adicionais causados pelo veneno. O ninja pode utilizar sua ação bônus para impregnar a arma com veneno, tanto em ataques à distância quanto em ataques corpo-a-corpo. Isso adiciona +2 de dano de veneno ao ataque e permite que o ninja escolha entre manter o dano normal da arma ou substituí-lo por completo por dano de veneno, dependendo da situação.

Regra opcional: O ninja pode impregnar o veneno com algum efeito, utilizando a lista de venenos da Respiração do Inseto, captando apenas o efeito e não o dano adicional, você pode utilizar apenas uma vez por dia o veneno escolhido. No entanto, é importante ressaltar que o uso de venenos com efeitos adicionais, como os encontrados na lista de venenos da Respiração do Inseto, pode ter impactos significativos no equilíbrio do jogo.



ORFÃO

O Antecedente de Órfão representa personagens que foram abandonados ou perderam seus pais em circunstâncias trágicas. Esses indivíduos cresceram nas ruas cruéis e implacáveis, forjando uma resiliência inabalável e uma determinação solitária para sobreviver e encontrar seu lugar no mundo.

Desde tenra idade, esses órfãos foram privados do amor e do apoio familiar. Sem um teto para abrigá-los, eles encontraram refúgio nas sombras das vielas escuras ou em orfanatos repletos de crianças abandonadas. A falta de proteção e segurança ensinou-os a depender apenas de si mesmos, a desenvolver uma independência feroz e a confiar em sua astúcia e intuição para sobreviver.

A vida nas ruas foi implacável, exigindo que eles aprendessem rapidamente as habilidades necessárias para se manterem vivos. Eles se tornaram especialistas em furtividade, capazes de se mover silenciosamente pelas multidões, escapar da atenção indesejada e evitar conflitos desnecessários.

Enquanto lutavam para sobreviver, os órfãos desenvolveram uma percepção aguçada e uma habilidade para ler as pessoas e situações. Eles aprenderam a detectar ameaças ocultas, notar detalhes sutis e identificar oportunidades quando surgiam.

Proficiência em Perícias: Natureza, Sobrevivência

Proficiência em Armas: Armas Simples

Equipamento: 3d10 x 1000 Ienes, Adaga, um conjunto de roupas, um Kit de Primeiros Socorros, Funda.

SOBREVIVÊNCIA URBANA

Os órfãos são verdadeiros especialistas em sobreviver nas ruas e em áreas urbanas hostis. Graças à sua experiência de vida e habilidades adquiridas, eles têm vantagem em testes de Sobrevivência relacionados a encontrar abrigo, procurar comida e água, e navegar por ambientes urbanos complicados. Além disso, os órfãos também conseguem encontrar suprimentos em metade do tempo que uma pessoa normalmente levaria para isso.

RESILIÊNCIA EMOCIONAL

Os órfãos, devido às suas vivências nas ruas e aos momentos muito difíceis que passaram na vida, têm uma resiliência maior em relação aos sentimentos, sendo extremamente difícil afetar qualquer emoção do órfão. Todos os testes de resistência ou de habilidade para resistir a efeitos psicológicos, como alterações emocionais, recebem vantagem nas rolagens para resistir.

FURTIVIDADE EM MULTIDÕES

Os órfãos demonstram uma habilidade excepcional em mover-se silenciosamente e passar despercebidos em meio a multidões movimentadas. São proficientes em testes de Furtividade específicos para ambientes repletos de pessoas, e possuem uma vantagem significativa ao se infiltrarem e se esgueirarem entre indivíduos em locais lotados.

Se o órfão for identificado no meio dessa multidão ou em algum lugar com muitas pessoas, ele pode tentar se passar por outra pessoa com um teste de Enganação, permitindo que faça a rolagem desse teste com proficiência.

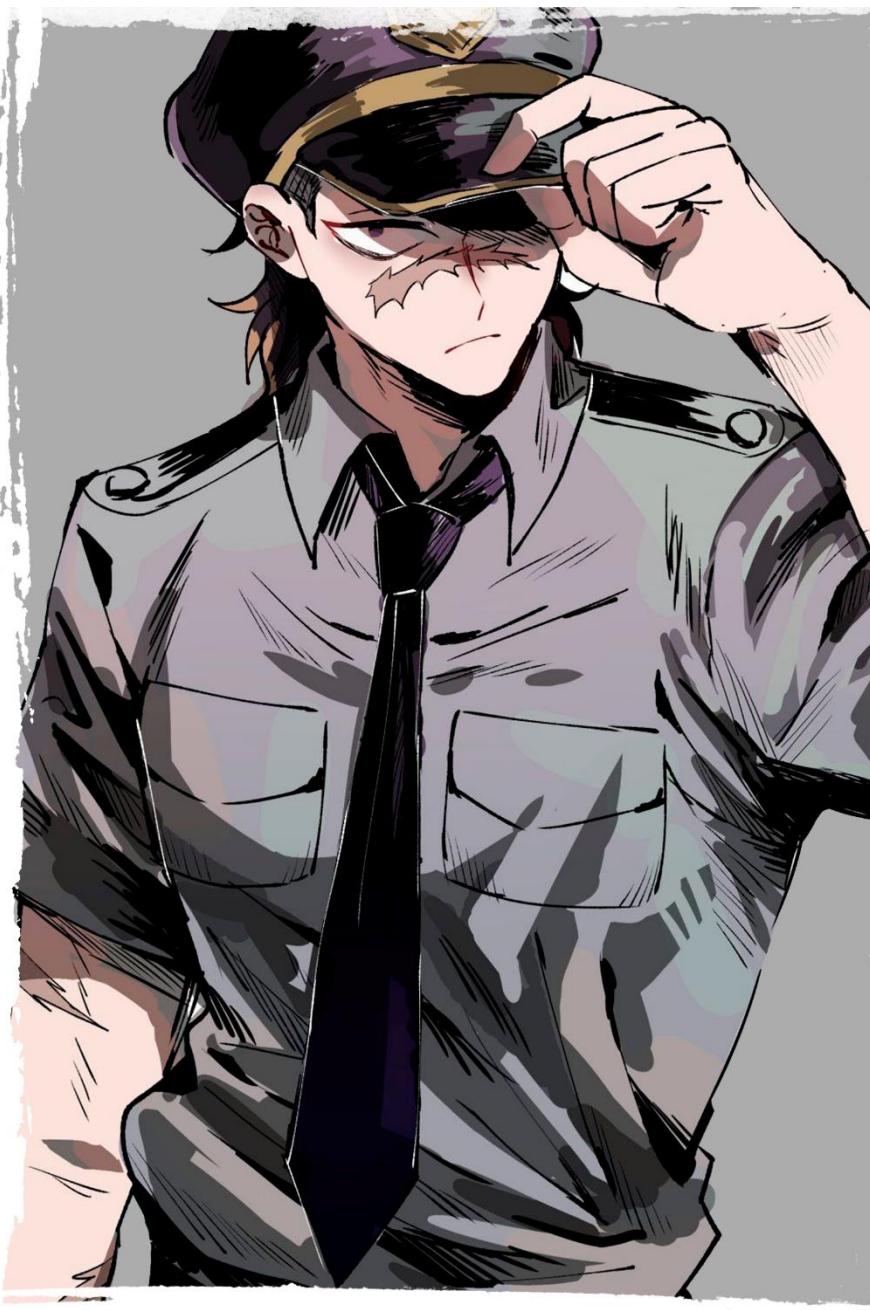
NATUREZA DE CIMENTO

Os órfãos desenvolveram uma afinidade e compreensão única das complexidades e nuances da vida urbana. Eles possuem uma conexão especial com as cidades, entendendo o ritmo pulsante das ruas e revelando os segredos ocultos dos becos sombrios.

Sua intuição inata lhes permite orientar-se habilmente em ambientes urbanos desconhecidos, sem depender de mapas ou orientação externa. Eles evitam perder-se, encontrando atalhos e rotas alternativas com precisão. Mesmo que tenham passado por um local anteriormente, lembram-se exatamente dos caminhos percorridos, sendo capazes de encontrar as melhores rotas.

ADAPTABILIDADE

Sua notável capacidade de se adaptar a ambientes em constante mudança é evidente. Você pode adquirir habilidades básicas com mais facilidade do que a maioria, ganhando proficiência em uma perícia ou ferramenta de sua escolha no 8º e 16º níveis de sua classe.



POLICIAL

O Antecedente do Policial permite aos jogadores interpretarem personagens dedicados à proteção das comunidades e grupos em que vivem. Esses personagens são defensores das ruas, vigilantes em busca de justiça e heróis do cotidiano, enfrentando os perigos e desafios do crime e da violência.

O Policial é reservado para personagens que escolheram, antes de se tornarem caçadores, o caminho do serviço público e da proteção das pessoas. Eles podem ter sido atraídos para a carreira policial devido a um senso inato de responsabilidade ou após testemunharem injustiças em suas comunidades. Passaram por treinamento rigoroso em academias ou receberam orientação e mentorias de outros policiais experientes.

Os Policiais estão sempre em estado de alerta, observando seu entorno com olhos afiados. Seus sentidos aguçados lhes permitem detectar comportamentos suspeitos, pistas ou indícios de atividades demoníacas.

São habilidosos em investigação, capazes de notar os menores detalhes, e mantêm o foco em cumprir seus objetivos, utilizando seus talentos investigativos para obter os melhores resultados na luta contra os demônios.

Proficiência em Perícias: Intuição, Investigação

Proficiência em Armas: Armas de Fogo

Equipamento: 3d10 x 1000 Ienes, um Distintivo, um conjunto de roupa de policial, um Kit de Primeiros Socorros, uma Pistola e 20 Munição de Chumbo

INVESTIGAÇÃO APROFUNDADA

O policial possui habilidades avançadas de investigação. Eles possuem vantagem nas jogadas de Investigação para coletar evidências, analisar informações e seguir pistas. Além disso, possuem a capacidade de realizar investigações de forma mais eficiente, levando metade do tempo normal para examinar uma cena de crime ou uma área específica.

Quando o policial realiza um teste de Investigação bem-sucedido, o mestre pode revelar informações adicionais que não seriam descobertas caso não houvesse a presença de um policial na cena. Isso pode incluir detalhes ocultos, pistas sutis ou insights cruciais que levam a novas descobertas.

REDE DE CONTATOS COMUNITÁRIOS

Os policiais desenvolvem relações sólidas com os membros da comunidade em que estão atuando ou investigando. Ao interagir com eles, o policial pode estabelecer conexões com informantes, comerciantes locais e líderes comunitários, obtendo informações valiosas e colaboração dos cidadãos para resolver investigações.

Quando o policial estabelece uma conexão com alguém, essa relação é marcada e se torna uma fonte de informação. Caso ocorra algum evento ou situação suspeita envolvendo essa pessoa, ela informará o policial primeiro, caso perceba algo estranho. Além disso, o policial pode contar com esses informantes para obter informações adicionais ou apoio na resolução de outras investigações.

PERFIL DO CAÇADOR

O policial possui habilidades analíticas que lhes permitem examinar informações disponíveis sobre um demônio e desenvolver um perfil de ataque. Isso lhes concede insights sobre os métodos, motivações e padrões de comportamento do demônio, facilitando a identificação de padrões de ataques.

Se um policial tiver contato com casos de desaparecimentos de um mesmo tipo de pessoa, ele pode fazer um teste de Intuição com uma dificuldade determinada pelo mestre para descobrir se há algum padrão nas mortes e desaparecimentos cometidos por esse demônio. O resultado do teste pode revelar conexões e informações adicionais, como locais específicos, modus operandi ou possíveis alvos futuros do demônio.

SEMPRE EM GUARDA

O policial possui uma capacidade excepcional de permanecer sempre alerta em relação a possíveis ameaças, fruto de seu treinamento rigoroso. Como resultado dessa habilidade, o policial é capaz de ficar períodos prolongados sem dormir, mantendo-se vigilante e atento às redondezas.

Quando o grupo decide realizar um descanso longo, todos os membros podem dormir normalmente, pois o policial assume a responsabilidade de ficar de guarda. Mesmo durante descansos curtos, o policial mantém sua vigilância constante, garantindo que o grupo possa descansar com segurança e descansando normalmente.



RELIGIOSO

Nas profundezas da história, existem aqueles cujas vidas são guiadas pela chama da fé. O Antecedente de Religioso representa personagens que encontraram propósito e significado em servir a uma divindade ou seguir os preceitos de uma ordem religiosa. Eles são portadores da luz divina, espalhando esperança e sabedoria em um mundo repleto de desafios.

Esses religiosos têm origens diversas. Alguns nasceram em famílias profundamente religiosas, imersos em rituais e ensinamentos desde o início de suas vidas. Outros encontraram sua fé em um momento de crise pessoal, quando uma revelação divina iluminou seu caminho e os chamou para uma jornada sagrada. Independentemente da forma como a encontraram, a fé se tornou o alicerce de suas vidas.

Alguns religiosos optam por se juntar aos caçadores, motivados por traumas de perda pessoal ou experiências com demônios. Outros, por sua vez, decidem unir-se a essa causa devido à percepção de negligência por parte da religião em relação a um mundo infestado por seres malignos. Outros conhecem os segredos da criação desses demônios e estão à procura de um meio de reverter essa transformação maligna.

Proficiência em Perícias: Intuição, História

Equipamento: 3d12 x 1000 Ienes, um conjunto de roupa de religioso, um símbolo sagrado, um livro de preces

CONHECIMENTO RELIGIOSO

Os religiosos possuem um vasto conhecimento dos dogmas, mitos e histórias que permeiam sua fé. Eles têm vantagem em testes de História, o que lhes permite identificar símbolos sagrados, interpretar textos religiosos antigos e compreender os rituais e práticas inerentes à sua religião. Esse conhecimento profundo os capacita a explorar e compreender as raízes e os ensinamentos de sua fé com grande discernimento.

DISCERNIMENTO ESPIRITUAL

Os religiosos possuem uma intuição especial que lhes permite discernir a verdadeira índole e intenções das pessoas por meio de sua intuição religiosa. Essa habilidade permite que eles percebam os sinais sutis do espírito humano e identifiquem as motivações ocultas por trás das ações das pessoas.

Eles podem fazer um teste de Intuição com a CD que o mestre determinará para avaliar a verdadeira natureza de uma pessoa, realizando esse teste com vantagem. Essa habilidade lhes permite sentir a aura espiritual ao redor do indivíduo, detectando sinais de maldade, bondade, sinceridade ou manipulação.

INSPIRAR FÉ

Os religiosos possuem a habilidade de inspirar fé e devoção em outros. São proficientes em testes de Persuasão ao expressarem sua crença religiosa ou transmitirem uma mensagem divina, tornando-se convincentes e capazes de motivar e extrair informações de outros em nome de sua fé. Além disso, quando se deparam com uma criatura que compartilha da mesma religião do religioso, essa criatura se torna mais receptiva e suscetível à persuasão por parte do religioso.

CORAGEM RENOVADA

Os religiosos possuem uma habilidade especial de transmitir coragem e confiança aos seus aliados, em momentos em que enfrentam o medo e a adversidade. Por meio de suas palavras inspiradoras e da sua presença reconfortante, eles conseguem restaurar a esperança e renovar o ânimo das pessoas mesmo em tempos sombrios e desafiadores.

Quando os religiosos se manifestam, suas palavras ecoam com um poder transcendental, tocando profundamente os corações e as mentes daqueles que os ouvem. Essa influência é capaz de dissipar o medo e instilar uma determinação renovada nos aliados, permitindo que enxerguem além das dificuldades imediatas. Com uma ação ele pode inspirar seus aliados verbalmente, esses aliados recebem vantagem em testes para não ficar amedrontado por um minuto e se as criaturas aliadas estiverem amedrontadas elas perdem a condição após o final do turno do Religioso.



SELVAGEM

O Antecedente de Selvagem representa aqueles que, por eventos inesperados ou tragédias indescritíveis, encontraram-se perdidos no coração da natureza, desconectados de suas origens e imersos em um mundo selvagem.

A vida do Selvagem já foi banhada pelas luzes da civilização, mas o destino conspirou para lançá-lo em uma jornada inesperada. Pode ter sido uma expedição desastrada, um naufrágio em mares revoltos, ou uma jornada de fuga das agruras do mundo que culminou na vastidão verdejante da floresta. Sua presença naquela terra hostil nasceu de circunstâncias sombrias e desconhecidas, deixando-o apenas com fragmentos de seu passado.

À medida que os dias se transformavam em noites, e as estações se entrelaçavam, o Selvagem encontrou-se confrontando os desafios implacáveis da floresta. Sem a segurança da civilização, teve que aprender a caçar, colher, construir abrigos e encontrar água doce para sobreviver. O tempo moldou um ser resiliente e adaptável, capaz de se unir à natureza e explorar seus segredos mais profundos.

Aos poucos, o Selvagem desenvolveu um entendimento único do ambiente e suas criaturas, aprendendo a ler os sinais da natureza.

Proficiência em Perícias: Sobrevivência, Lidar com Animais e Natureza

Talentos: Você recebe o talento Caçador

Equipamento: 3d12 x 1000 Ienes, e um conjunto de roupa de selvagem

SOBREVIVÊNCIA INSTINTIVA

O Selvagem é um verdadeiro mestre na arte da sobrevivência, demonstrando habilidades excepcionais ao encontrar o dobro da quantidade usual de alimentos durante suas expedições em lugares selvagens. Atravessar terrenos difíceis não é um desafio para ele e seu grupo em viagem, não atrasando a viagem, pois demonstram destreza e rapidez, mantendo-se sempre no rumo certo, sem se perderem.

Mesmo quando envolvido em outras atividades, como caçar, navegar ou rastrear, sua vigilância em relação aos perigos circundantes permanece inabalável.

RASTREAMENTO

O Selvagem quando está rastreando um animal ou criatura em ambientes naturais, fora de grandes cidades, ele recebe vantagem nas rolagens para encontrar a criatura específica, desde que tenha tido contato com ela pelo menos uma vez em sua vida.

Quando o Selvagem está empenhado em rastrear uma criatura, sua habilidade e intuição aguçadas o ajudam a compreender os padrões de comportamento, os rastros e os sinais deixados pela criatura em seu ambiente natural.

MEMÓRIA SELVAGEM

O Selvagem desenvolve uma memória extraordinária, capaz de lembrar detalhes precisos de caminhos, rotas e características de ambientes selvagens que explorou anteriormente.

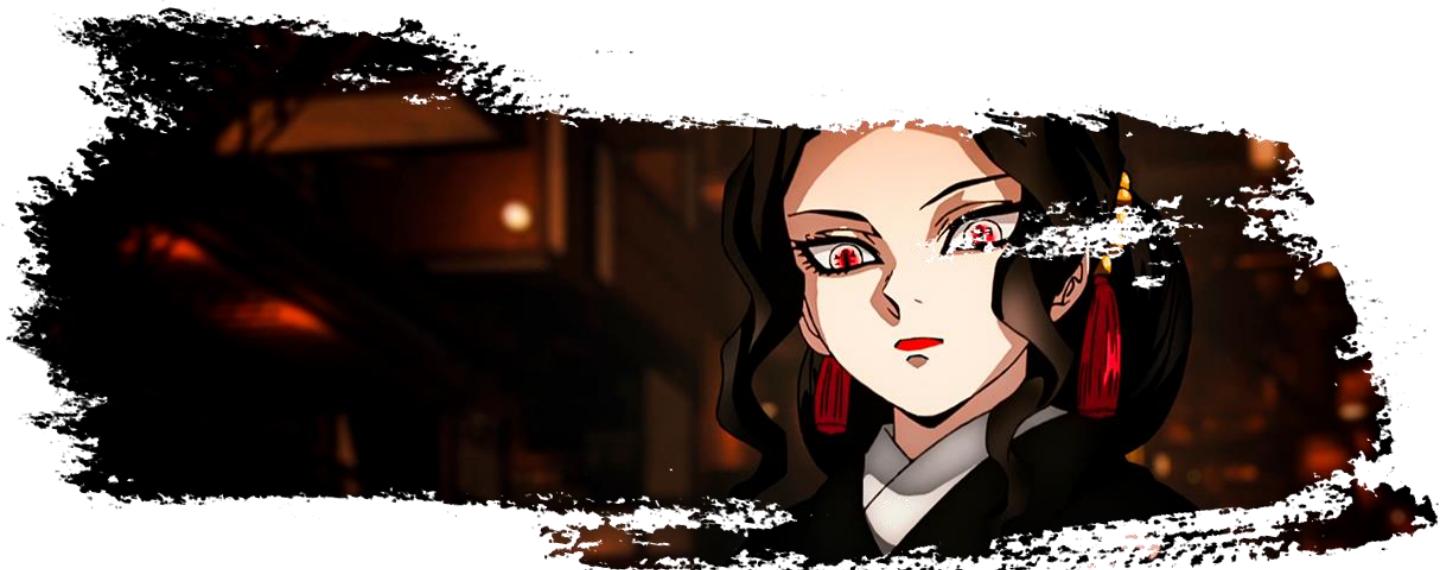
A memória excepcional do Selvagem atua como um mapa vivo, gravando cada trilha percorrida, cada elemento peculiar da natureza e cada segredo oculto das terras selvagens. Quando ele retorna a uma região que já visitou, sua mente se ilumina com as lembranças vivas e coloridas dos lugares que já testemunhou. Ao vagar por densas florestas ou trilhar encostas montanhosas, o Selvagem pode evocar imagens nítidas de cada curva do caminho, dos riachos sinuosos que cruzou e das árvores majestosas que lhe serviram de guia.

TÉCNICAS DE CAMUFLAGEM

O Selvagem aprendeu a usar folhagens, lama e outros elementos naturais para se camuflar e se esconder, permitindo que se misture perfeitamente com o ambiente ao seu redor para se esconder. Após se camuflar o Selvagem é capaz de se aproximar de animais selvagens sem perturbá-los, o que lhe oferece a oportunidade de estudá-los em seus ambientes naturais ou realizar atividades de caça com maior eficiência.



CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTO



No mundo de HashiraHandbook, os equipamentos são uma parte fundamental da experiência de jogo. Eles podem ajudar a definir o personagem do jogador e melhorar suas habilidades em batalha. Além disso, os equipamentos também podem ser valiosos recursos para a venda em grandes cidades do jogo, permitindo que os jogadores acumulem riqueza e melhorem seus personagens.

Entre os equipamentos mais importantes para um caçador, está a sua Nichirin - uma espada especial capaz de matar demônios. Mas não é só isso, um caçador também precisa de outros equipamentos essenciais para sobreviver, como armaduras para se proteger dos ataques inimigos, poções para recuperar energia durante batalhas prolongadas, e até mesmo acessórios que podem conceder bônus adicionais em combate.

EQUIPAMENTO INICIAL

Ao criar seu personagem, você receberá equipamentos com base em uma combinação da classe escolhida e do antecedente. No entanto, você também recebe um número de Ienes com base no seu antecedente e pode gastá-las em itens de uma lista fornecida neste capítulo.

Cabe ao jogador decidir como seu personagem adquiriu o equipamento inicial. Pode ter sido por meio de uma herança, bens adquiridos durante a formação, ou até mesmo como parte do equipamento padrão fornecido pelos caçadores. Em alguns casos, o personagem pode ter roubado o equipamento. Além disso, a arma pode ser uma relíquia de família, passada de geração em geração, até que o personagem atual assumiu a responsabilidade e decidiu seguir os passos dos caçadores de seus antepassados.

RIQUEZA

Normalmente, dentro do mundo de HashiraHandbook, a riqueza de um personagem não é um fator relevante na caça aos demônios. No entanto, ela ainda pode ser importante para o jogador, que pode adquiri-la de várias formas, como por meio de seu antecedente ou de pedras preciosas.

Os membros da caçada aos demônios recebem um salário a cada trinta dias. Conforme um personagem sobe de nível, sua patente também aumenta, elevando progressivamente seu salário. Quando um personagem se torna um Hashira, o limite de sua riqueza é determinado pelo nível de periculosidade da missão que lhe foi proposta.

MOEDA

A moeda utilizada no mundo de HashiraHandbook é o Iene, que os jogadores podem utilizar para comprar equipamentos. Cada jogador começa com uma quantidade inicial e recebe uma quantia adicional a cada mês, com base em sua patente. Além disso, o mestre pode optar por gratificar um jogador com uma quantidade extra de Ienes por seu desempenho na campanha.

Se a campanha for introduzida em outros países, o mestre pode realizar a conversão direta de 1 para 1 para a moeda local, eliminando a necessidade de cálculos na hora da compra de equipamentos.

VENDENDO TESOURO

Há inúmeras oportunidades de encontrar tesouros, equipamentos, armas e diversos outros itens valiosos durante a sua caçada ou em outros ambientes. É comum que, ao retornar a uma cidade ou povoado, o grupo possa vender os tesouros e objetos adquiridos, desde que o personagem seja capaz de encontrar compradores e comerciantes interessados no que foi obtido.

De forma geral, armas e outros equipamentos costumam valer a metade do seu custo original quando são vendidos no mercado, desde que estejam em bom estado. Entretanto, as armas utilizadas por demônios raramente estão em boas condições, o que pode afetar seu valor de revenda.

Gemas, joias e obras de arte costumam manter seu valor total no mercado, o que permite que você os troque por moedas ou os utilize como forma de pagamento em outras transações. No entanto, para tesouros extremamente valiosos, o Mestre pode exigir que você encontre um comprador em uma cidade maior ou comunidade mais desenvolvida antes de realizar a venda.

Nas fronteiras, é comum que as transações comerciais sejam feitas por meio de escambo. Assim como joias e obras de arte, bens comerciais como barras de ferro, sacos de sal, gado e outros itens mantêm seu valor total no mercado e podem ser utilizados como forma de pagamento. Você também pode vender em grandes cidades, que existe uma maior concentração de humanos e comercio.

EQUIPAMENTOS MAIS RAROS

O jogador pode fazer melhorias em seus equipamentos com ferreiros dos caçadores de demônios. Aonde eles devem ter o **equipamento anterior** e realizar o pagamento para a próxima melhoria.

DEFESAS

O mundo apresentado no Handbook de Hashira é composto por uma vasta tapeçaria de culturas diferentes, cada uma delas com seu próprio nível de tecnologia. É por isso que os caçadores têm acesso a uma grande variedade de armas, que vão desde roupas resistentes até armas de fogo, incluindo aquelas que têm um alto custo. A tabela de Armaduras que dentro do mundo são roupas de caçador, apresenta os tipos mais comuns de armaduras encontradas no jogo, dividindo-as em três categorias: leves, médias e pesadas, podendo aumentar sua Classe de Resistência potencialmente.

A Proficiência em Uniformes (Roupas). é essencial para utilizar esses equipamentos de forma eficaz. Qualquer pessoa pode colocar um Uniforme de Caçador, mas apenas aqueles que possuem proficiência no uso de uniformes sabem como usá-los de maneira adequada. A classe do personagem concede proficiência em determinados tipos de uniformes. Caso vista um uniforme para a qual não tenha proficiência, o personagem terá desvantagem em qualquer teste de habilidade, resistência ou jogada de ataque que envolva Força ou Destreza.

Classe de Resistência (CR). Dependendo da época que se passa as armaduras já não são usuais dentro os caçadores, que usam “uniformes” que auxiliam eles na caçada. A armadura (Roupa) que você utiliza determina sua Classe de Resistência base.

Uniformes. O uniforme usado pelos caçadores de demônios é altamente durável e leve, além de ser resistente à água e não inflamável. Esse uniforme oferece grande proteção contra demônios de baixo escalão. O conjunto é composto por uma calça hakama presa por um cinto branco, acompanhada de uma jaqueta gakuran escura com leves tons acastanhados e uma camisa branca de manga comprida por baixo.

Uniformes Pesados. As roupas mais robustas podem interferir na capacidade do usuário de se mover rapidamente, furtivamente e livremente. Quando a tabela de Uniformes indica "For 13" ou "For 15" na coluna Força para um determinado tipo de uniforme, essa armadura reduz o deslocamento do usuário em 3 metros, a menos que o valor de Força do usuário seja igual ou superior ao valor listado.

Furtividade. Se a tabela de Armaduras mostrar "Desvantagem" na coluna Furtividade para o tipo de armadura "Roupas", o usuário terá desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Escudo. Dependendo da época em que se passa a sua campanha, os jogadores também podem usar escudos de madeira ou metal que são empunhados com uma mão. Ao empunhar um escudo, a Classe de Resistência do usuário aumenta em 2. Porém, se o usuário estiver realizando uma Técnica de Respiração, ele perderá a proficiência no acerto da respiração e classes de Kekkijutsu não podem utilizar de escudos. É importante lembrar que o jogador só pode se beneficiar de um escudo por vez.



UNIFORMES LEVES

Armaduras leves são feitas com materiais flexíveis e finos, o que favorece aventureiros ágeis, pois oferecem certa proteção sem comprometer a mobilidade. Se um personagem vestir uma armadura leve, ele adiciona seu modificador de Destreza ao valor base do tipo de armadura para determinar sua Classe de Resistência.

UNIFORMES MÉDIOS

Armaduras médias oferecem mais proteção do que as leves, porém, também interferem mais no movimento. Se um personagem usar um uniforme médio, ele pode adicionar seu modificador de Destreza ao número base da sua resistência, para determinar sua Classe de Resistência.

UNIFORMES PESADOS

De todas as categorias de uniformes, os uniformes pesados oferecem a melhor proteção. Esses uniformes cobrem todo o corpo e são projetadas para proteger quem os usa de uma grande variedade de ataques.

UNIFORME DE HASHIRA

O uniforme especial concedido apenas aos membros do Hashira é uma proteção de alta resistência, projetada especificamente para combater demônios. Feita a partir de materiais raros e resistentes, esse uniforme oferece uma proteção superior contra ataques demoníacos, permitindo que o usuário lute contra demônios de alto escalão com mais segurança. Ao se tornar um Hashira, é uma honra ter o privilégio de usar esse uniforme excepcional, que não só protege o usuário, mas também simboliza sua posição como um dos mais poderosos caçadores de demônios do mundo. O jogador ao se tornar Hashira, ganha um da organização.

Uniformes

Nome	Preço em Ienes	Classe de Resistência	Força	Furtividade	Peso
Uniforme Leves					
Uniforme	100,000 Ienes	11 + modificador de Des	-		4 kg
Uniforme +1	300,000 Ienes	12 + modificador de Des	-		4 kg
Uniforme +2	500,000 Ienes	13 + modificador de Des	-		4 kg
Uniforme +3	900,000 Ienes	14 + modificador de Des	-		5 kg
Uniforme Médios					
Uniforme M	100,000 Ienes	12 + modificador de Des			8 kg
Uniforme M +1	500,000 Ienes	13 + modificador de Des		Desvantagem	8 kg
Uniforme M +2	900,000 Ienes	14 + modificador de Des		Desvantagem	8 kg
Uniforme M +3	1,500,000 Ienes	15 + modificador de Des		Desvantagem	8 kg
Uniforme Pesados					
Uniforme P	100,000 Ienes	17	For 12	Desvantagem	10 kg
Uniforme P +1	500,000 Ienes	18	For 14	Desvantagem	10 kg
Uniforme P +2	900,000 Ienes	19	For 16	Desvantagem	10 kg
Uniforme P +3	1,500,000 Ienes	20	For 18	Desvantagem	10 kg
Uniforme Hashira					
Uniforme H	-	22			

MANTOS

Caçadores de demônios usam mantos sobre seus uniformes, representando seu treinador ou experiências marcantes. Os mantos têm cores relacionadas à sua Respiração e adicionam pontos à Classe de Resistência do jogador, inclusive para CR fixa, proporcionando maior proteção em batalhas e desafios. O mestre decide se o jogador começa com um manto ou a conquista durante a jornada. Os mantos simbolizam habilidade em combate e honram tradições ancestrais, impulsionando os caçadores a se tornarem lendas na luta contra as forças demoníacas.

Mantos

Nome	Preço	Classe de Resistência	Força	Furtividade	Peso
Mantos					
Manto	-	+1 CR	-		1 kg
Manto +1	-	+2 CR	-		2 kg
Manto +2	-	+3 CR	-		3 kg
Manto +3	-	+4 CR	-		4 kg

Para confeccionar um Manto de Caçador, é essencial utilizar um tecido de características especiais. Pouquíssimos costureiros no mundo dominam a habilidade de trabalhar com esse tipo de material, dado sua complexidade e alta resistência. O processo de criação de um único manto pode levar vários dias de dedicação intensa. Além disso, para alcançar um avanço para o próximo nível, ou seja, obter o manto +1, são necessários procedimentos adicionais.

Em suma, o Manto de Caçador transcende o mero ato de costurar e se torna uma jornada épica de arte, habilidade, conhecimento secreto e bravura. Um verdadeiro testemunho da dedicação e amor de um mestre para seu discípulo.



ARMAS

Em HashiraHandbook, os Caçadores de Demônios são treinados em diferentes estilos de respiração e técnicas de combate, que incluem o uso de armas específicas para cada estilo. Cada Caçador de Demônios possui uma arma principal que é uma extensão de seu próprio corpo e habilidades. Algumas armas comuns utilizadas pelos Caçadores de Demônios incluem as armas Nichirin, Katanas e outros tipos de armas adequadas para o caçador.

A Katana Nichirin é a arma mais comum entre os Caçadores de Demônios e por ser especial tem a capacidade de ferir os demônios. Cada espada é criada com uma cor específica que corresponde ao estilo de respiração do Caçador de Demônios e possui propriedades únicas.

Além disso, os Caçadores de Demônios também utilizam acessórios e técnicas especiais em suas lutas contra os demônios. Por exemplo, eles podem usar poções de cura para se recuperarem de ferimentos, ou técnicas de respiração para aumentar sua força e velocidade durante a batalha.

Em resumo, as armas e técnicas de combate são essenciais para os Caçadores de Demônios em Kimetsu no Yaiba, e cada Caçador de Demônios deve dominar seu próprio estilo de respiração e arma principal para ter sucesso em suas missões.



Na história de Kimetsu no Yaiba, todas as armas utilizadas pelos caçadores de demônios são feitas de um metal especial, conhecido como Nichirin. Esse metal é exposto constantemente ao sol para adquirir suas propriedades únicas, e é utilizado principalmente em **Katanas**, embora outros tipos de armas também possam ser feitos com ele.

PROFICIÊNCIA EM ARMA

As armas têm propriedades especiais relacionadas a seu tipo de utilização, também são definidas como armas que podem realizar a decepação do pescoço de um demônio.

Acuidade: Quando realizar um ataque com uma arma com a propriedade acuidade, você pode escolher usar seu modificador de Força ou de Destreza para realizar a jogada de ataque e de dano. Você precisa usar o mesmo modificador para ambas as jogadas, ataque e dano.

Alcance: Essa arma adiciona 1,5 metro ao seu alcance quando você a usa para atacar. Essa propriedade também determina seu alcance ao realizar ataques de oportunidade com uma arma de alcance.

Arremesso: Se uma arma possuir a propriedade arremesso, você pode arremessar a arma para realizar um ataque à distância. Se essa arma for uma arma de ataque corpo-a-corpo, você usa o mesmo modificador de habilidade para as jogadas de ataque e dano que usaria para realizar um ataque corpo-a-corpo com a arma. Por exemplo, se você arremessar uma machadinho, ele usa seu modificador de Força, mas se arremessar uma adaga, você pode usar tanto seu modificador de Força quanto o de Destreza, pois a adaga possui a propriedade acuidade.

Distância: Uma arma que pode ser usada para realizar ataques à distância possui a distância mostrada entre parênteses após a propriedade munição ou arremesso. A distância lista dois números. O primeiro é a distância normal da arma, o segundo indica a distância máxima da arma, ambos em metros. Quando atacar um alvo que está além da distância normal da arma, você possui desvantagem na jogada de ataque. Você não pode atacar um alvo que esteja além da distância máxima da arma.

Duas Mãos: Essa arma requer as duas mãos para ser usada. Essa propriedade só é relevante quando você ataca com a arma, não enquanto apenas a segura.

Leve: Uma arma leve é pequena e de fácil manuseio, tornando-a ideal para usar quando você está combatendo com duas armas.



Munição: Você pode usar uma arma que tenha a propriedade munição para realizar um ataque à distância, apenas se possuir munição para disparar a arma. Cada vez que você atacar com a arma, você gasta uma peça de munição. Sacar a munição de uma aljava, bolsa, ou outro recipiente faz parte do ataque. No fim da batalha, você pode recuperar metade de sua munição gasta, se tiver um minuto para procurar pelo campo de batalha, exceto para armas de fogo ou munições que se perdem. Recarregar uma arma de uma mão requer uma mão livre.

Pesada: Criaturas pequenas têm desvantagem nas jogadas de ataque com estas armas. O tamanho e o peso de uma arma pesada tornam-na muito grande para ser empunhada eficientemente por criaturas Pequenas.

Recarga: Devido o tempo necessário para recarregar essa arma, você pode disparar apenas uma peça de munição da arma quando usa uma ação, ação bônus, ou reação para disparar, não importando quantos ataques você possua.

Versátil: Essa arma pode ser usada com uma ou duas mãos. Um valor de dano aparece entre parênteses com a propriedade – é o dano da arma quando usada com as duas mãos para efetuar ataques corpo-a-corpo.

ARMAS IMPROVISADAS

No mundo de HashiraHandbook, nem sempre os personagens têm acesso às suas armas preferidas e precisam improvisar. Nesses casos, uma arma improvisada é qualquer objeto que o personagem possa empunhar com uma ou duas mãos, como um vidro quebrado, um pé de mesa, uma frigideira, uma roda de carroça.

Embora pareça absurdo, muitas vezes uma arma improvisada é similar a uma arma existente e pode ser tratada como tal. Por exemplo, um pé de mesa é semelhante a uma clava. Se um personagem tiver proficiência com uma determinada arma, ele pode usar um objeto similar como se fosse essa arma e aplicar seu bônus de proficiência. É importante que o mestre concorde com essa escolha.

Por outro lado, se o objeto não tiver nenhuma semelhança com uma arma existente, ele causa 1d4 de dano, com o tipo de dano apropriado atribuído pelo mestre. Além disso, se um personagem usar uma arma de ataque à distância para realizar um ataque corpo a corpo ou arremessar uma arma corpo a corpo que não possua a propriedade "arremesso", ela também causará 1d4 de dano.

Vale ressaltar que uma arma improvisada de arremesso tem um alcance normal de 6 metros e um alcance máximo de 18 metros. Essas informações são importantes para que os jogadores possam improvisar e lidar com situações inesperadas durante o jogo.

ARMAS NICHIRIN

As armas Nichirin são feitas com metais especiais, que possuem propriedades únicas adquiridas após longos períodos de exposição. Essas armas são essenciais para cortar a cabeça de um demônio, algo que é vital para derrotá-los de forma definitiva.

Se um personagem estiver usando uma arma que não seja Nichirin, ela perderá a capacidade de cortar a cabeça de um demônio, mesmo que a classe do personagem possua habilidades ou técnicas que permitam isso. Alguns personagens podem até mesmo ter habilidades que adicionam dificuldade nos testes de resistência de Constituição do demônio quando este estiver fragilizado, mas mesmo assim a arma não será capaz de cumprir seu objetivo sem ser feita de um metal exposto ao sol.

A arma mesmo sendo Nichirin só poderá cortar o pescoço do demônio se tiver a propriedade Decepadora.

É importante que os jogadores entendam a importância das armas Nichirin no combate contra demônios e estejam preparados para adquiri-las ou fabricá-las durante o jogo. Sem uma arma feita com esse metal, as chances de derrotar um demônio de forma definitiva serão significativamente reduzidas.

Apenas ferreiros da organização de caçadores ou jogadores podem criar essas armas. Se um jogador quebrar sua arma e não tiver nenhum ferreiro hábil, ele deve esperar duas semanas para que uma nova venha até ele e deve descontar o valor.

Armas

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades	Decepadora
Armas Simples Corpo-a-corpo					
Adaga	20,000	1d4 perfurante	0,5 kg	Acuidade, leve, arremesso (distância 6/18)	Sim
Azagaia	5,000	1d6 perfurante	1 kg	Arremesso (distância 9/36)	Sim
Bordão	10,000	1d6 concussão	2 kg	Versátil (1d8)	Não
Foice Curta	10,000	1d4 cortante	1 kg	Leve	Sim
Lança	50,000	1d6 perfurante	1,5 kg	Arremesso (distância 6/18), versátil (1d8)	Sim
Maça	40,000	1d6	2 kg	-	Não
Machadinha	10,000	1d6 cortante	1 kg	Leve, arremesso (distância 6/18)	Sim
Martelo Leve	20,000	1d4 concussão	1 kg	Leve, arremesso (distância 6/18)	Não
Porrete	1,000	1d4 concussão	1 kg	Leve	Não
Armas Simples à Distância					
Arco Curto	70,000	1d6 perfurante	1 kg	Munição (distância 24/96), duas mãos	Não
Beste Leve	70,000	1d8 perfurante	2,5 kg	Munição (dist. 24/96), recarga, duas mãos	Não
Dardo	500	1d4 perfurante	0,1 kg	Acuidade, arremesso (distância 6/18)	Não
Funda	100	1d4 concussão	-	Munição (distância 9/36)	Não
Armas Marciais Corpo-a-Corpo					
Cimitarra	50,000	1d6 cortante	1,5 kg	Acuidade, leve	Sim
Chicote	2,000	1d4 cortante	1,5 kg	Acuidade, alcance	Sim
Espada Curta	50,000	1d6 perfurante	1 kg	Acuidade, leve	Sim
Espada Longa	150,000	1d8 cortante	1,5 kg	Versátil (1d10)	Sim
Maça Estrela	150,000	1d8 perfurante	2 kg	-	Sim
Machado de Batalha	100,000	1d8 cortante	2 kg	Versátil (1d10)	Sim
Mangual	100,000	1d8 concussão	1 kg	-	Não
Martelo de Guerra	150,000	1d8 concussão	1 kg	Versátil (1d10)	Não
Picareta de Guerra	50,000	1d8 perfurante	1 kg	-	Sim
Rapieira	25,000	1d8 perfurante	1 kg	Acuidade	Sim
Tridente	100,000	1d6 perfurante	2 kg	Arremesso (6/18), versátil (1d8)	Sim
Armas Pesadas					
Alabarda	100,000	1d10 cortante	3 kg	Pesada, alcance, duas mãos	Sim
Clava Grande	20,000	1d8 concussão	5 kg	Pesada, duas mãos	Não
Espada Grande	150,000	2d4 perfurante	3 kg	Pesada, duas mãos	Sim
Glaive	70,000	1d10 cortante	3 kg	Pesada, alcance, duas mãos	Sim
Lança Longa	50,000	1d10 perfurante	4 kg	Pesada, alcance, duas mãos	Sim
Machado Grande	150,000	1d12 cortante	3,5 kg	Pesada, duas mãos	Sim
Malho	100,000	2d4 concussão	5 kg	Pesada, duas mãos	Não

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades	Decepadora
Armas Marciais à Distância					
Arco Longo	100,000	1d8 perfurante	1 kg	Munição (dist 45/180), pesada, duas mãos	Não
Besta de Mão	75,000	1d6 perfurante	1,5 kg	Munição (dist 9/36), leve, recarga	Não
Besta Pesada	100,000	1d10 perfurante	4,5 kg	Munição (45/180), pesada, recarga, duas mãos	Não
Rede	10,000	-	1,5 kg	Especial, arremesso (distância 1,5/4,5)	Não
Zarabata	100,000	1 perfurante	0,5 kg	Munição (distância 7,5/30), recarga	Não
Armas Únicas					
Chakram	50,000	1d6 cortante	1,5 kg	Acuidade, Leve, arremesso (distância 30/60)	Sim
Odachi	150,000	2d4 cortante	3 kg	Pesada, duas mãos	Sim
Katana	100,000	1d6 cortante	1,5 kg	Acuidade, Leve, Versátil (1d8)	Sim
Kunai	2,000	1d4 cort/perf	0,5 kg	Acuidade, leve	Sim
Kusanagi	120,000	1d6 cortante	1,5 kg	Leve	Sim
Kusarigama	100,000	1d8 cort/con	1 kg	Acuidade, Duas mãos	Sim
Heavy Kusarigama	150,000	1d10 cort/con	1 kg	Pesada, Duas mãos	Sim
Tachi	100,000	1d10 cortante	2,5 kg	Duas mãos	Sim
Tessen	50,000	1d6 cortante	1 kg	Acuidade, leve	Sim
Yumi (Arco)	150,000	1d6 perfurante	0,5 kg	Munição (dist 45/180), pesada, duas mãos	Não
Senbon	500	1d4 perfurante	0,1 kg	Acuidade, arremesso (distância 6/18)	Não
Shanken	500	1d4 perfurante	0,1 kg	Acuidade, arremesso (distância 6/18)	Não
Shuriken	500	1d4 perfurante	0,1 kg	Acuidade, arremesso (distância 6/18)	Não
Wakizashi	50,000	1d4 perfurante	0,5 kg	Acuidade, leve	Sim

Utilizando respirações com armas a distância

Quando estiver utilizando armas de longo alcance, você também pode utilizar técnicas de respiração com elas. No caso das técnicas que originalmente exigem contato direto, passam a adotar o alcance da própria arma. Contudo, elas perdem a capacidade de causar desmembramentos e condições. Ainda assim, mantêm qualquer aprimoramento que beneficiaria o usuário. Não é possível utilizar técnicas de respiração com armas de fogo.

ARMAS DE FOGO

Durante certas épocas, os caçadores de demônios dispõem de armas que utilizam pólvora, as quais podem ser empregadas ou não. Essas armas tendem a infligir consideráveis danos aos demônios, mas não possuem a capacidade de decepar suas cabeças.

Armas de Fogo

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades
Armas de Fogo				
Baioneta	300,000	2d6 perfurante	3 kg	Versátil (1d4), recarga (Ação), duas mãos
Espingarda Doze	200,000	2d6 perfurante	3 kg	Munição (Range 30/90), pesada, recarga (6, Ação), duas mãos
Espingarda de Dois Canos	100,000	2d6 perfurante	2,5 kg	Munição (Range 30/120), Leve, recarga (2), duas mãos, tiro duplo
Mosquete	150,000	2d6 perfurante	5 kg	Munição (Range 80/220), recarga (Ação), duas mãos
Pistola	50,000	1d8 perfurante	1,5 kg	Munição (Range 30/120), Leve, recarga (10)
Pistola de Dois Canos	75,000	2d6 perfurante	3 kg	Munição (Range 30/120), Leve, recarga (6), tiro duplo
Magnum	200,000	2d6 perfurante	3 kg	Munição (Range 50/200), recarga (6), pesado
Revolver	150,000	2d6 perfurante	1,5 kg	Munição (Range 50/200), recarga (6)
Rifle	300,000	2d6 perfurante	20 kg	Munição (Range 100/400), recarga (5), duas mãos

Descrição de Propriedades das Armas de Fogo:

Duas Mãos: Esta arma requer duas mãos quando você a utiliza para atacar.

Leve: Uma arma leve é pequena e fácil de manusear, tornando-a ideal para uso ao lutar com duas armas.

Pesada: Criaturas pequenas têm desvantagem nas rolagens de ataque com armas pesadas. O tamanho e o volume de uma arma pesada a tornam muito grande para que uma criatura pequena a utilize efetivamente.

Tiro Duplo: Esta arma possui duas extremidades que causam dano. Quando você utiliza a ação de Ataque e realiza um ataque com esta arma, você pode usar sua ação bônus para realizar um ataque adicional com ela; você não adiciona o modificador de habilidade à rolagem de dano deste ataque bônus.

Recarga: Essa arma pode ser usada para fazer um número de ataques antes de precisar ser recarregada. Se você for proficiente com a arma, recarregá-la requer uma ação bônus; caso contrário, recarregá-la requer uma ação. Algumas armas exigem uma ação ou mais para serem recarregadas, mesmo que você tenha proficiência, o que é especificado na propriedade de Recarga. Se recarregar uma arma levar mais do que uma ação, a arma não poderá ser usada para fazer ataques até que a recarga seja concluída.

MUNIÇÕES

Segue a lista das munições, acompanhadas de suas respectivas armas correspondentes:

Munições

Nome	Preço	Armas/Descrição
Bomba de Mão	1,000	1 ação de Arremesso/2d6 de dano de fogo.
Munição Chumbo	1,000	Pistola, Pistola de Dois Canos, Revolver
Munição Rifle	2,000	Baioneta, Mosquete, Mosquete de Repetição, Magnum
Munição Doze	1,500	Espingarda Doze, Espingarda de dois canos
Balas de Funda (20)	400	Funda
Flechas (20)	1,000	Yumi, Arco Longo, Arco Curto
Virotes (20)	1,000	Besta leve, Besta Pesada, Besta de Mão
Zarabatana (50)	1,000	Zarabatana

Pacotes de Equipamento

O equipamento inicial fornecido pela sua classe inclui uma seleção de itens essenciais para aventuras, todos juntos em um pacote conveniente. A lista do conteúdo desse pacote está detalhada abaixo. Caso prefira adquirir seu próprio equipamento inicial, você tem a opção de comprar um pacote completo pelo preço indicado.

Pacote de Caçador (10000 Ienes). Inclui uma mochila, um saco de dormir, um kit de refeição, uma caixa de fogo, 10 tochas, 10 dias de ração e um cantil. O kit também tem 15 metros de corda amarrada ao lado dele.

EQUIPAMENTO DE AVENTURA

Esta seção descreve os itens que possuem regras especiais ou requerem mais explicações.

Ácido: Usando uma ação, você pode despejar o conteúdo desse vidro em uma criatura a até 1,5 metro de você, ou arremessar o vidro a até 6 metros de distância, quebrando-o no impacto. Em ambos os casos, você deve realizar um ataque à distância contra uma criatura ou objeto, tratando o ácido como uma arma improvisada. Se acertar, o alvo sofre 2d6 de dano ácido.

Equipamento

Item	Custo	Peso	Capacidade
Ácido	250,000	0,5 kg	
Algemas	20,000	2 kg	
Algibeira	50,000	0,5 kg	15 cm ³ sólido / 3kg de equipamentos
Aljava	10,000	0,5 kg	
Aríete Portátil	4,000	17,5 kg	
Armadilha de Caça	5,000	12,5 kg	
Balde	500	1 kg	12 litros/15 cm ³ sólido
Baú	5,000	12,5 kg	3,5 m ³ /150 kg de equipamentos
Caixa de Fogo	500	0,5 kg	
Cantil	500	0,5 kg	2 litros
Corda (15 metros)	1,000	5 kg	
Corrente (3 metros)	5,000	5 kg	
Equipamento de pesca	1,000	2 kg	
Esferas de Metal (50)	1,000	1 kg	
Estreipes (20)	1,000	1 kg	
Fechadura	10,000	0,5 kg	
Kit de Escalada	250,000	6 kg	
Kit de primeiros-socorros	5,000	1,5 kg	
Lanterna Versátil	5,000	1 kg	
Livro	-	-	
Luneta	10,000	0,5 kg	
Mochila	1,000	0,1 kg	30 cm ³ /15 kg de equipamentos
Óleo (Frasco)	1,000	0,5 kg	
Pé de Cabra	2,000	2,5 kg	
Pedra de amolar	500	-	
Porta Virote	1,000	0,5 kg	
Rações de viagem (1 dia)	500	1 kg	
Tenda para duas pessoas	2,000	10 kg	

Algemas: Estas algemas de metal destinam-se a prender criaturas de tamanho Pequeno ou Médio. Escapar delas requer um teste bem-sucedido de Destreza com uma dificuldade de 20. Caso a intenção seja quebrá-las, é necessário realizar um teste de Força bem-sucedido com uma dificuldade de 20. Cada conjunto de algemas é acompanhado por uma chave correspondente. Caso a chave não esteja disponível, uma criatura proficiente em ferramentas de ladrão pode tentar abrir a fechadura das algemas com um teste de Destreza bem-sucedido e dificuldade 15. As algemas possuem um total de 15 pontos de resistência.

Algibeira: Trata-se de uma bolsa feita de pano ou couro, capaz de armazenar até 20 munições de funda ou 50 munições de zarabatana, entre outros objetos.

Aljava: Uma aljava pode guardar até 20 flechas.

Aríete Portátil: Este dispositivo portátil é utilizado para arrombar portas. Quando você o utiliza, recebe um bônus de +4 no teste de Força. Caso outra criatura o auxilie no uso do aríete, você ganha vantagem no teste.

Armadilha de Caça: Quando você ativa essa armadilha usando sua ação, ela forma um anel de aço com dentes serrilhados. Esses dentes se fecham quando uma criatura pisa sobre uma placa de pressão localizada no centro do anel. A armadilha é fixada por uma corrente pesada a um objeto fixo e imóvel, como uma árvore ou um cravo enterrado no chão. Se uma criatura pisar na placa de pressão, deve fazer um teste de resistência de Destreza com dificuldade 13. Caso falhe, sofrerá 1d4 de dano perfurante e ficará immobilizada, incapaz de se mover além do comprimento da corrente (geralmente 1 metro). Para se libertar da armadilha, a criatura presa pode usar sua ação para fazer um teste de Força com dificuldade 13, ou outra criatura dentro do alcance pode realizar o teste para tentar libertá-la. Cada fracasso no teste causa 1 ponto adicional de dano perfurante à criatura presa.

Caixa de Fogo: Esse pequeno recipiente contém uma pederneira, um isqueiro e um pavio (um pano geralmente seco embebido em óleo) utilizado para acender fogueiras. Para acender uma tocha ou qualquer outro objeto exposto a um combustível abundante, é necessário uma ação. No entanto, acender qualquer outro tipo de fogo leva 1 minuto de uso.

Corda: A corda é feita de cânhamo ou de seda, tem 2 pontos de vida e pode ser arrebentada com um teste de Força CD 17 bem sucedido.

Corrente: Uma corrente tem um total de 10 pontos de resistência e pode ser arrebentada ao realizar um teste bem-sucedido de Força com uma dificuldade de CD 20.

Equipamento de Pesca: Este kit de pesca contém uma vara de pesca feita de madeira, linha de seda, boias de cortiça, anzóis de aço, chumbadas, iscas e redes de pesca.

Esferas de Metal: Com uma ação, você pode derramar essas minúsculas esferas de metal para cobrir uma área quadrada de 3 metros de lado. Uma criatura que se mover dentro dessa área deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza com dificuldade 10 para evitar cair no chão. No entanto, se a criatura se mover pela área usando metade do seu deslocamento, não é necessário fazer o teste de resistência.



Estrepes: Ao usar uma ação, você pode espalhar um único saco de estrepes para cobrir uma área de um quadrado com 1,5 metro de lado. Qualquer criatura que adentrar essa área deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza com dificuldade 15. Em caso de falha, a criatura para de se mover e sofre 1 ponto de dano perfurante. Além disso, até que a criatura recupere pelo menos 1 ponto de vida, seu deslocamento de caminhada é reduzido em 3 metros. Porém, uma criatura que se desloque pela área utilizando metade do seu movimento não precisa fazer o teste de resistência.

Fechadura: Essa fechadura é acompanhada de uma chave. Caso a chave não esteja disponível, uma criatura proficiente com ferramentas de ladrão pode tentar abrir a fechadura com sucesso realizando um teste de Destreza com dificuldade 15. É importante mencionar que existem fechaduras mais sofisticadas disponíveis, podendo variar em preços mais elevados, conforme determinado pelo Mestre.

Kit de Escalada: Este kit de escalada é composto por pítons especiais, botas com solas pontiagudas, luvas e um cinto. Usando o kit, você pode realizar a ação "ancorar-se". Ao fazer isso, fica protegido de quedas excessivas, pois não pode cair mais de 7,5 metros a partir do ponto onde se ancorou. Além disso, não pode subir mais de 7,5 metros de distância desse ponto sem desfazer a âncora. Essa ferramenta é essencial para garantir a segurança durante as escaladas.

Kit de Primeiros Socorros: Este kit é uma bolsa de couro que contém ataduras, pomadas e talas. Há material suficiente no kit para dez usos. Com uma ação, você pode gastar um uso do kit para estabilizar uma criatura que esteja com 0 pontos de vida, sem a necessidade de realizar um teste de Medicina. Esse kit é valioso para fornecer cuidados imediatos e essenciais em situações de emergência.

Lanterna Versátil: Essa lanterna, quando acesa, irradia luz plena em um raio de 9 metros e cria uma penumbra adicional de 9 metros. Uma vez acesa, a lanterna queima por um total de 6 horas, utilizando um frasco de óleo de 500 ml como combustível. Com uma ação, você tem a opção de abaixar a cobertura da lanterna, reduzindo a área iluminada para uma penumbra em um raio de 1,5 metro. Essa funcionalidade pode ser útil em situações que exigem menos visibilidade ou em que a discrição é necessária.

Luneta: Ao olhar através desta luneta, os objetos são ampliados até o dobro de seu tamanho original.

Livro: Um livro é uma obra que pode conter diversos conteúdos, como poesia, relatos históricos, informações relacionadas a um campo específico de conhecimento, diagramas e notas sobre engenhocas gnômicas, ou qualquer outra coisa que possa ser representada por meio de texto ou imagens. É uma fonte de conhecimento e entretenimento, variando desde obras artísticas até tratados acadêmicos.

Óleo: Esse óleo é geralmente acondicionado em um frasco de argila com capacidade de 500 ml. Com uma ação, você pode espirrar o óleo de dentro do frasco em uma criatura localizada até 1,5 metro de você, ou arremessá-lo a uma distância de até 6 metros, quebrando-o com o impacto. Para isso, você deve realizar um ataque à distância contra a criatura ou objeto, tratando o óleo como uma arma improvisada. Caso o ataque seja bem-sucedido, o alvo ficará coberto de óleo. Se o alvo sofrer qualquer dano flamejante antes do óleo secar (após 1 minuto), a criatura sofrerá um dano adicional de 5 pontos de dano flamejante devido à queima do óleo.

Além disso, você também pode derramar o frasco de óleo no chão para cobrir uma área em um quadrado de 1,5 metro de lado, desde que a superfície esteja nivelada. Se o óleo for aceso, ele queimará por 2 rodadas, causando 5 pontos de dano flamejante a qualquer criatura que entrar na área ou terminar seu turno dentro dela. É importante ressaltar que uma criatura pode sofrer esse dano apenas uma vez por turno. O óleo pode ser uma ferramenta eficaz para causar danos adicionais e criar áreas de perigo flamejante em um campo de batalha.

Pé de Cabra: Utilizar um pé de cabra confere vantagem nos testes de Força em situações em que uma alavancagem pode ser aplicada. Essa ferramenta é especialmente útil para aplicar força extra ao movimentar objetos pesados ou ao realizar tarefas que exijam alavancagem. Com o pé de cabra em mãos, você ganha uma vantagem significativa ao enfrentar desafios que demandem força física e alavancagem.

Porta Virote: Esse estojo de madeira é projetado para armazenar até 20 viroles de besta. É uma solução prática e conveniente para transportar e manter seus viroles organizados, garantindo que estejam prontos para uso quando necessário. Com o porta viroles em mãos, você terá seus projéteis à disposição para enfrentar qualquer desafio que surja ao longo de suas aventuras.

Rações de Viagem: As rações de viagem são uma seleção de alimentos desidratados especialmente preparados para atender às necessidades de viajantes em jornadas longas. Esse conjunto inclui itens como carne seca, frutas secas, bolachas e nozes, fornecendo uma combinação balanceada de nutrientes e calorias para sustentar a energia e a vitalidade dos aventureiros em suas jornadas. Essas rações são leves e fáceis de transportar, tornando-se um recurso essencial para garantir que você tenha alimentação adequada mesmo em terras distantes e desafiadoras.

Tenda: Essa é uma tenda simples e portátil que oferece abrigo para duas pessoas. Compacta e fácil de montar, ela é uma escolha prática para acomodar os viajantes em suas jornadas. Seja em acampamentos noturnos ou em expedições ao ar livre, essa tenda proporciona um espaço confortável e protegido contra as intempéries, garantindo descanso e segurança durante suas aventuras. Sua facilidade de transporte e montagem a tornam uma escolha popular entre os aventureiros que valorizam a praticidade sem abrir mão do conforto durante suas explorações.



FERRAMENTAS

Proficiência com Ferramentas: A proficiência com ferramentas permite ao personagem executar tarefas que de outra forma seriam difíceis ou impossíveis, como trabalhar em um ofício específico, reparar um item danificado, falsificar um documento ou abrir uma fechadura. A raça, classe, antecedente ou talentos do personagem podem conceder proficiência com determinadas ferramentas. Ao ser proficiente com uma ferramenta, você pode adicionar o bônus de proficiência em qualquer teste de habilidade que realizar usando essa ferramenta específica. É importante ressaltar que o uso da ferramenta não está limitado a uma única habilidade, pois a proficiência com a ferramenta representa um conhecimento amplo sobre sua utilização.

Por exemplo, se você possui proficiência com ferramentas de ladrão, o Mestre pode solicitar um teste de Destreza para abrir uma fechadura.

Ter habilidades e conhecimentos com ferramentas adequadas pode desempenhar um papel significativo em superar desafios e realizar tarefas de forma eficaz durante suas aventuras.

Ferramentas

Item	Custo	Peso
Ferramenta de Costureiro	1,000	2,5 kg
Ferramentas de Ferreiro	20,000	4 kg
Ferramentas de ladrão	25,000	0,5 kg
Kit de Disfarce	25,000	1,5 kg
Kit de Falsificação	15,000	2,5 kg
Kit de Herbalismo	15,000	2,5 kg
Kit de Jogo		
Utensílios de cozinheiro	1,000	4 kg
Instrumento Musical		
Acordeão	10,000	5 kg
Alaúde	35,000	1 kg
Banjo	2,000	2 kg
Berimbau	500	0,5 kg
Clarinete	1,000	0,5 kg
Flauta	2,000	0,5 kg
Gaita	3,000	0,5 kg
Harpa	45,000	40 kg
Lira	30,000	1 kg
Pandeiro	1,000	0,5 kg
Saxofone	25,000	3,0 kg
Tambor	6,000	1,5 kg
Trombeta	3,000	1 kg
Trompete	4,000	1 kg
Violino	30,000	3 kg
Violão	15,000	3 kg



Ferramenta de Costureiro: é uma ferramenta essencial para os personagens que possuem habilidades em costura e trabalhos manuais com tecidos e materiais similares. Ele é composto por uma caixa ou estojo de couro contendo diversos acessórios e suprimentos necessários para a prática da costura.

Ferramenta de Ferreiro: são um conjunto de instrumentos robustos e especializados, essenciais para qualquer personagem que tenha talento em trabalhos com metais. Elas são a representação do ofício de ferreiro, permitindo a manipulação e a forja de metais para a criação de armas, armaduras e outros itens de grande utilidade.

Ferramentas de Ladrão: Esse conjunto de ferramentas é composto por uma pequena pasta, um conjunto de chaves mestras, um pequeno espelho montado em uma alça de metal, um conjunto de tesouras de lâminas estreitas e um par de alicates. Ao ser proficiente com essas ferramentas, você adquire a habilidade de utilizá-las com maestria para desarmar armadilhas complexas e abrir fechaduras com destreza. O conhecimento e treinamento com as Ferramentas de Ladrão permitem que você acrescente o bônus de proficiência a quaisquer testes de habilidade relacionados à desativação de armadilhas ou ao ato de abrir fechaduras.

Kit de Disfarce: Esse conjunto de ferramentas é composto por uma bolsa de cosméticos, tintura de cabelo e pequenos adereços, tudo o que é necessário para criar disfarces que alteram sua aparência física de forma impressionante. Ao ser proficiente com o Kit de Disfarce, você adquire a habilidade de utilizar essas ferramentas de maneira habilidosa, permitindo que você crie disfarces visuais altamente convincentes. O conhecimento e treinamento com esse kit permitem que você acrescente o bônus de proficiência a quaisquer testes de habilidade relacionados à criação de disfarces.

Kit de Falsificação: Esse conjunto compacto contém uma variedade de materiais essenciais para criar falsificações convincentes de documentos físicos. Inclui papéis e pergaminhos, canetas e tintas, selos e lacres, folhas de ouro e prata, e outros suprimentos indispensáveis. Ao ser proficiente com o Kit de Falsificação, você adquire a habilidade de utilizar esses materiais de forma habilidosa, permitindo que você crie falsificações meticulosas e autênticas de documentos físicos. O conhecimento e treinamento com esse kit permitem que você acrescente o bônus de proficiência a quaisquer testes de habilidade relacionados à criação de falsificações de documentos.

Kit de Herbalismo: Este completo conjunto inclui uma variedade de instrumentos, como alicates, almofariz e pilão, além de bolsas e frascos utilizados pelos herbalistas para a criação de remédios e poções. Ao ser proficiente com o Kit de Herbalismo, você adquire a habilidade de utilizar essas ferramentas de forma hábil, permitindo que você identifique e aplique ervas com conhecimento e precisão. A proficiência com este kit possibilita adicionar o bônus de proficiência a quaisquer testes de habilidade relacionados à identificação ou aplicação de ervas medicinais.

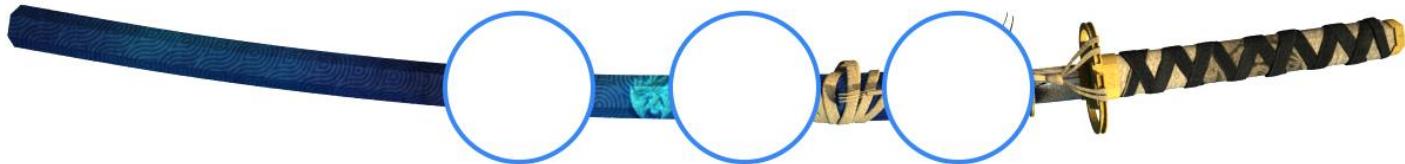
Kit de Jogo: Esse item abrange uma ampla gama de peças de jogos, incluindo dados, tabuleiros e baralhos de cartas. Se você for proficiente com um conjunto de jogos, pode adicionar o bônus de proficiência nos testes de habilidade que realizar utilizando esse conjunto. Essa versátil ferramenta é especialmente útil para jogadores habilidosos em jogos de azar, estratégia e habilidade. Ao dominar as regras e táticas de diferentes jogos, você pode utilizar o Kit de Jogo para melhorar suas chances de sucesso e se destacar em desafios relacionados a essas atividades.

Utensílios de Cozinheiro: Um conjunto completo de ferramentas essenciais para personagens que possuem talento culinário e habilidades em preparar alimentos. Esse kit abrange uma variedade de utensílios e equipamentos utilizados por cozinheiros para criar refeições saborosas e nutritivas.

MODIFICANDO EQUIPAMENTOS

Os talentosos ferreiros possuem a habilidade de personalizar armas e equipamentos, tornando-os perfeitamente adequados ao caçador e criando um estilo de combate único e vantajoso. As modificações variam desde a transformação de uma Katana em um chicote, conferindo-lhe maior flexibilidade, até a criação de duas espadas com correntes, permitindo uma movimentação superior durante as batalhas.

O resultado é um arsenal exclusivo que aprimora as habilidades do caçador, concedendo-lhe uma vantagem distinta em seus enfrentamentos. Para realizar essas alterações, cada arma dispõe de três espaços de modificação, e cada mudança tem um custo específico em espaços e dinheiro, como detalhado abaixo. Isso possibilita mudanças significativas, como o tipo de dano e até mesmo o alcance da arma, proporcionando ao caçador uma variedade de opções para adaptar sua abordagem tática conforme a situação.



A tabela de alterações apresenta a quantidade de espaço necessário para cada modificação, o custo em dinheiro associado e o tempo requerido para realizar a alteração. Caso o ferreiro execute mais de uma alteração simultaneamente, os tempos serão somados. Abaixo segue um exemplo simplificado da tabela de alterações:

Alterações para armas corpo-a-corpo

Alteração	Espaços Utilizados	Custo	Tempo
Acuidade	Um espaço	20,000 lenes	6 horas
Alcance	Dois espaços	40,000 lenes	8 horas
Ameaça Marcada	Dois espaços	40,000 lenes	6 horas
Agarrar	Um espaço	20,000 lenes	8 horas
Atordoante	Três espaços	30,000 lenes	8 horas
Arremesso	Um espaço	10,000 lenes	2 horas
Aumentar um estágio de dano	Um espaço para cada estágio	30,000 lenes	8 horas
Camuflável	Um espaço	10,000 lenes	4 horas
Cortante	Um espaço	20,000 lenes	8 horas
Corte Circular	Um espaço	40,000 lenes	8 horas
Concussão	Um espaço	40,000 lenes	8 horas
Decepadora	Um espaço	10,000 lenes	4 horas
Defesa	Três espaços	30,000 lenes	6 horas
Destruição	Dois espaços	30,000 lenes	8 horas
Desorientação Concussiva	Dois espaços	25,000 lenes	6 horas
Dobro	Dois espaços	30,000 lenes	8 horas
Efeito Desgastante	Três espaços	50,000 lenes	12 horas
Empurrar	Um espaço	20,000 lenes	4 horas
Estabilidade Firme	Dois espaços	40,000 lenes	12 horas
Evasão Ágil	Dois espaços	30,000 lenes	6 horas
Flex	Dois espaços	40,000 lenes	4 horas
Golpe Atravessador	Um espaço	20,000 lenes	6 horas
Golpe Poderoso	Dois espaços	30,000 lenes	8 horas
Lentidão	Dois espaços	20,000 lenes	6 horas
Leve	Dois espaços	20,000 lenes	6 horas
Machete	Um espaço	5,000 lenes	2 horas
Pesada	Um espaço	30,000 lenes	4 horas
Perfurante	Um espaço	10,000 lenes	4 horas
Precisão Letal	Dois espaços	25,000 lenes	6 horas
Raspar	Um espaço para cada estágio	20,000 lenes	6 horas
Repetição	Um espaço	30,000 lenes	8 horas
Retorno	Dois espaços	20,000 lenes	6 horas
Retorno Veloz	Dois espaços	30,000 lenes	8 horas
Queda	Um espaço	20,000 lenes	6 horas

Descrição das alterações possíveis para armas corpo-a-corpo:

Acuidade: Você torna a arma uma arma de Acuidade.

Alcance: Esta arma agora possui a propriedade de Alcance. Ao atacar com ela, você pode atingir alvos a uma distância de 1,5 metros a mais do que o normal. Além disso, ao realizar ataques de oportunidade com essa arma, você também pode alcançar alvos a essa distância adicional.

Agarrar: Uma vez por combate, você pode tentar agarrar uma criatura após realizar a ação de ataque. Para isso, utilize uma ação bônus e a criatura deve fazer um Teste de Resistência de Força, cujo CD será 8 + seu bônus de Força + sua proficiência.

Ameaça Marcada: Uma vez por combate, quando o usuário atingir uma criatura com esta arma, ela recebe uma penalidade temporária de -2 em suas rolagens de acerto até o final do próximo turno dele.

Atordoante: Uma vez por combate, você pode realizar um ataque atordoante contra uma criatura, mas apenas com armas de concussão. A criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 15 para evitar ficar atordoada até o final do seu próximo turno.

Arremesso: Você torna a arma uma arma de Arremesso.

Aumentar um Estágio de Dano: Cada alteração permite aumentar um estágio de dano na arma. Como exemplo, a arma pode causar 1d4 de dano, mas através das modificações, é possível evoluir para 1d6 e posteriormente para 1d8. Armas com dano versátil aumentarão um estágio de dano quando empunhadas com ambas as mãos. No entanto, as armas leves não poderão alcançar o último estágio de dano, limitado ao dano máximo de 1d12. (Evolução do dano: **2d6>1d12>1d10>1d8>1d6>1d4**)

Camuflável: Quando guardada, você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para esconder esta arma.

Cortante: Transforma o tipo de dano da arma em "cortante". Pode gastar um espaço adicional de alteração para restaurar o dano original da arma e, assim, escolher o tipo de dano quando realizar um ataque. (Ex: Um martelo de guerra pode se transformar em um lado, sendo o martelo em uma extremidade e o machado na outra.)

Corte Circular: O usuário pode optar por realizar um ataque em seu entorno com essa arma, acertando todas as criaturas até 1,5 metros do usuário. O usuário deve fazer uma única jogada de acerto, e o dano causado será apenas o dano da arma, sem o modificador.

Concussão: Transforma o tipo de dano da arma em "concussão". Pode gastar um espaço adicional de alteração para restaurar o dano original da arma e, assim, escolher o tipo de dano quando realizar um ataque. (Ex: Um machado pode se transformar em um machado que a outra extremidade tenha um martelo.)

Decepadora: A arma recebe a possibilidade de decepar o pescoço.

Defesa: A arma com essa alteração concede um bônus de +1 à Classe de Resistência (CR) de quem a estiver empunhando.

Desorientação Concussiva: Uma vez por combate, quando o usuário atinge uma criatura com essa arma, ele embaralha os sentidos do alvo, fazendo com que ele realize a ação de movimento para o lado oposto da direção que seguiria normalmente. Essa alteração só pode ser aplicada em armas que causem dano de concussão.

Destruição: A arma causa o dobro de dano a estruturas. Essa alteração só pode ser usada em armas pesadas.

Dobro: Quando você utiliza a ação de Ataque e realiza um ataque com esta arma, você pode usar sua ação bônus para fazer um ataque adicional com ela. No entanto, você não adiciona seu modificador de habilidade à rolagem de dano deste ataque bônus.

Efeito Desgastante: Uma vez por combate, quando um ataque com esta arma atinge o alvo, ele sofre uma penalidade temporária de -2 em testes de resistência até o início do próximo turno dele.

Empurrar: Você pode tentar empurrar uma criatura quando realizar um ataque contra ela. A criatura deve realizar um teste de resistência de Força com uma CD de 8 + seu bônus de Força + sua proficiência. Essa alteração só pode ser usada em armas pesadas.

Estabilidade Firme: Cada vez que você faz um ataque com esta arma, você recebe resistência contra efeitos de empurrar, derrubar ou ser movido à força.

Evasão Ágil: Quando você sofre um ataque direcionado a você com esta arma, você pode se esquivar do próximo ataque, concedendo um bônus temporário de +1 na sua Classe de Resistência contra o próximo ataque. Essa alteração só pode ser utilizada com armas leves e apenas uma vez por turno.

Golpe Atravessador: Quando você acerta um inimigo com esta arma, o ataque pode atravessar para atingir um segundo alvo atrás do primeiro, causando dano reduzido pela metade no segundo alvo. O usuário deve realizar uma jogada de acerto única para as duas criaturas e a arma deve ter a propriedade Alcance.

Golpe Poderoso: Uma vez por combate, o usuário pode adicionar o bônus de proficiência ao dano da arma.

Lentidão: Quando uma criatura é acertada, sua movimentação é reduzida em 1,5 metros durante o turno. Essa lentidão pode ser aplicada apenas uma vez por turno. Se a arma for alterada mais de uma vez com essa alteração, a lentidão é aumentada 1,5 metros.

Leve: A arma se torna uma arma leve. Não é possível transformar uma arma pesada em uma arma leve.

Flex: Você confere à arma uma característica versátil. Se a arma de uma mão tiver um dano de 1d8, sua versão versátil passa a ser 1d10. No entanto, caso a arma seja de duas mãos, ela não pode receber essa alteração.

Machete: A arma causa o dobro de dano a plantas e criaturas do tipo planta.

Pesada: Você torna a arma uma arma Pesada.

Perfurante: Transforma o tipo de dano da arma em "Perfurante". Pode gastar um espaço adicional de alteração para restaurar o dano original da arma e, assim, escolher o tipo de dano quando realizar um ataque.

Precisão Letal: Quando você faz um ataque com esta arma, você pode escolher sacrificar um bônus de -2 na rolagem de ataque para aumentar o dano causado em +2.

Raspar: Mesmo que você erre um ataque, você causa 2 de dano do tipo de dano da arma. Se a arma for alterada mais de uma vez com esse aprimoramento, adicione +1 de dano em cada alteração adicional.

Repetição: Se errar um ataque, pode utilizar a ação bônus para rolar novamente o acerto. Mas se você realizar uma falha crítica, não poderá fazer a rolagem novamente.

Retorno: Depois de ser lançada, a arma retorna à mão do usuário no final do turno.

Retorno Veloz: Após arremessar com esta arma, o portador pode usar uma ação bônus para retorná-la instantaneamente à sua mão.

Queda: Se o personagem estiver caindo, ele pode realizar um ataque usando sua reação, causando o dano da arma + 1d6 do tipo de dano da arma.

Quando as armas são alteradas, elas assumem uma forma diferente. Junto com o Mestre, o jogador deve definir a aparência da arma. O jogador também pode querer customizar objetos para que se tornem armas, por exemplo, um guarda-chuva que se transforma em uma Katana, nesse caso, ele deve gastar o dobro do preço da arma normal para torná-la uma arma-objeto. Essas armas se tornam extremamente difíceis de detectar, mas só podem ser consertadas pelo ferreiro que as criou.



Como exemplo de criação, vamos desenvolver a Katana para a personagem Mitsuri. Inicialmente, utilizaremos uma Katana como base, e como teremos três espaços de alteração disponíveis, vamos transformá-la em uma arma de alcance, aumentando seu alcance para 3 metros e o dano para 1d8. Como opção alternativa, podemos começar com um Chicote e aplicar as modificações de Flex, tornando-o versátil, e também um Aumento de um Estágio de Dano, chegando ao mesmo conceito final.

ALTERANDO ARMAS A DISTÂNCIA

Aqui estão as modificações disponíveis para armas a distância, que também possuem três slots de customização, seguindo as mesmas regras aplicadas às alterações de armas corpo a corpo e outras customizações disponíveis:

Alterações para armas a distância

Alteração	Espaços Utilizados	Custo	Tempo
Agarrar	Um espaço	20,000 Ienes	8 horas
Ameaça Marcada	Dois espaços	40,000 Ienes	6 horas
Apoio	Um espaço	20,000 Ienes	2 horas
Arremesso	Um espaço	10,000 Ienes	2 horas
Aumentar um estágio de dano	Um espaço para cada estágio	30,000 Ienes	8 horas
Camuflável	Um espaço	10,000 Ienes	4 horas
Cortante	Um espaço	20,000 Ienes	8 horas
Concussão	Um espaço	40,000 Ienes	8 horas
Decepadora	Um espaço	10,000 Ienes	4 horas
Dobro	Dois espaços	30,000 Ienes	8 horas
Espalhar	Dois espaços	40,000 Ienes	4 horas
Gancho	Um espaço	20,000 Ienes	6 horas
Golpe Atravessador	Um espaço	20,000 Ienes	6 horas
Golpe Poderoso	Dois espaços	30,000 Ienes	8 horas
Lentidão	Dois espaços	20,000 Ienes	6 horas
Leve	Dois espaços	20,000 Ienes	6 horas
Pesada	Um espaço	30,000 Ienes	4 horas
Precisão Letal	Dois espaços	25,000 Ienes	6 horas
Retorno	Dois espaços	20,000 Ienes	6 horas
Retorno Veloz	Dois espaços	30,000 Ienes	8 horas
Tensão	Um espaço	20,000 Ienes	8 horas

Descrição das alterações possíveis para armas a distância:

Agarrar: Uma vez por combate, você pode tentar agarrar uma criatura após realizar a ação de ataque, mas para isso, é necessário ter uma corda para amarrar na flecha. Utilize uma ação bônus para preparar a corda e, em seguida, tente agarrar a criatura. A criatura alvo deve fazer um Teste de Resistência de Força, cujo CD será $8 + \text{seu bônus de Força} + \text{sua proficiência}$.

Ameaça Marcada: Uma vez por combate, quando o usuário atingir uma criatura com esta arma, ela recebe uma penalidade temporária de -2 em suas rolagens de acerto até o final do próximo turno dele.

Apoio: Alterando a arma, adicionando um punho de apoio, fazendo que o alcance normal da arma aumente em 15 metros e o alcance longo aumente em 60 metros.

Arremesso: Você torna a arma uma arma de Arremesso.

Aumentar um Estágio de Dano: Cada alteração permite aumentar um estágio de arma ou munição que a arma estiver usando. Como exemplo, um arco longo pode causar 1d8 de dano, mas através das modificações, é possível evoluir para 1d10 e posteriormente para 1d12. (Evolução do dano: 2d6>1d12>1d10>1d8>1d6>1d4)

Camuflável: Quando guardada, você tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) feitos para esconder esta arma.

Cortante: Transforma a arma em uma arma "Cortante" também, tornando-a útil para combate corpo-a-corpo, causando 1d4 de dano cortante. Caso a arma tenha um aumento no estágio de dano, esse aumento se aplicará tanto para ataques à distância quanto para ataques corpo-a-corpo. (Ex: Um Arco Longo recebe essa alteração, onde o corpo do arco se transforma em uma lâmina cortante.)

Concussão: Transforma a arma em uma arma de "Concussão" também, tornando-a útil para combate corpo-a-corpo, causando 1d4 de dano cortante. Caso a arma tenha um aumento no estágio de dano, esse aumento se aplicará tanto para ataques à distância quanto para ataques corpo-a-corpo. (Ex: Um Arco Longo recebe essa alteração, onde o corpo do arco se torna muito mais resistente, podendo realizar golpes com ele.)

Decepadora: A arma recebe a possibilidade de decepar o pescoço.

Destruição: A arma causa o dobro de dano a estruturas. Essa alteração só pode ser usada em armas pesadas.

Dobro: Quando você utiliza a ação de Ataque e realiza um ataque com esta arma, você pode usar sua ação bônus para fazer um ataque adicional com ela. No entanto, você não adiciona seu modificador de habilidade à rolagem de dano deste ataque bônus.

Espalhar: Se você realizar um ataque contra um alvo que esteja dentro da metade do alcance normal desta arma, você pode optar por dispersar as munições, gastando duas munições adicionais e acertando mais duas criaturas, mas o dano será igual ao dado da arma para todas as criaturas atingidas, sem somar modificadores ou dano extra por outros meios. Essa alteração só funciona para ataques a distância.

Evasão Ágil: Quando você sofre um ataque direcionado a você com esta arma, você pode se esquivar do próximo ataque, concedendo um bônus temporário de +1 na sua Classe de Resistência contra o próximo ataque.

Gancho: Uma vez por turno, usando uma ação bônus, você pode acoplar uma mão de gancho à sua munição, junto com uma corda, e utilizar um ataque com CD 10 para tentar escalar por algum obstáculo. Caso seja bem-sucedido, você poderá escalar uma distância equivalente ao seu deslocamento de caminhada.

Golpe Atravessador: Quando você acerta um inimigo com esta arma, o ataque pode atravessar para atingir um segundo alvo atrás do primeiro, causando dano reduzido pela metade no segundo alvo. O usuário deve realizar uma jogada de acerto única para as duas criaturas e a arma deve ter a propriedade Alcance.

Golpe Poderoso: Uma vez por combate, o usuário pode adicionar o bônus de proficiência ao dano da arma.

Lentidão: Quando uma criatura é acertada, sua movimentação é reduzida em 1,5 metros durante o turno. Essa lentidão pode ser aplicada apenas uma vez por turno. Se a arma for alterada mais de uma vez com essa alteração, a lentidão é aumentada 1,5 metros.

Leve: A arma se torna uma arma leve. Não é possível transformar uma arma pesada em uma arma leve.

Pesada: Você torna a arma uma arma Pesada.

Precisão Letal: Quando você faz um ataque com esta arma, você pode escolher sacrificar um bônus de -2 na rolagem de ataque para aumentar o dano causado em +2.

Retorno: Depois de ser lançada, a arma retorna à mão do usuário no final do turno.

Retorno Veloz: Após arremessar com esta arma, o portador pode usar uma ação bônus para retorná-la instantaneamente à sua mão.

Tensão: Ao realizar um ataque com arma à distância usando essa alteração, você usa sua escolha do seu modificador de Força ou Destreza para as rolagens de ataque e dano. Você deve usar o mesmo modificador para ambas as rolagens.

DESPESAS

Quando não estão em combate contra os demônios, os caçadores encaram realidades mais mundanas. Mesmo em um mundo fantástico, as pessoas ainda precisam suprir suas necessidades básicas, como encontrar abrigo, alimento e roupas. E, como em qualquer outra realidade, tudo isso tem um custo financeiro, sendo que alguns estilos de vida podem ser mais dispendiosos do que outros.

DESPESAS DE ESTILO DE VIDA

As despesas relacionadas ao estilo de vida constituem uma forma simples de explicar o custo de vida em um mundo de fantasia. Esse estilo de vida engloba as despesas com acomodações, alimentação, bebida e todas as outras necessidades dos personagens. No início de cada semana ou mês (a critério do jogador), é determinado um estilo de vida com base na tabela de Despesas de Estilo de Vida, e o preço correspondente é pago para sustentar esse padrão de vida. Os valores indicados na tabela são diários, portanto, se desejar calcular o custo de um determinado estilo de vida para um período de trinta dias, basta multiplicar o preço listado por 30.

Vale ressaltar que o estilo de vida pode ser alterado em diferentes períodos, de acordo com os recursos disponíveis para o personagem, ou pode-se optar por manter o mesmo padrão de vida ao longo de sua trajetória.

A escolha do estilo de vida do personagem pode acarretar em consequências. Optar por um estilo de vida mais luxuoso pode ajudar o personagem a fazer contatos com pessoas ricas e poderosas, porém, também pode atrair a atenção de ladrões e malfeiteiros. Por outro lado, uma vida mais humilde e desprestensiosa pode ajudar a evitar criminosos, mas é menos provável que o personagem estabeleça conexões com indivíduos influentes e poderosos. Em suma, as escolhas de estilo de vida têm impacto direto nas experiências e interações do personagem em seu caminho.

Despesas de Estilo de Vida

Estilo de Vida	Preço/dia
Miserável	-
Esquálido	300
Pobre	500
Modesto	1000
Confortável	2000
Rico	4000
Luxuoso	10000

Miserável: Você vive em condições desumanas, sem um lar fixo, buscando abrigo onde for possível, como celeiros ou caixas velhas, dependendo da compaixão de pessoas melhores que você. Esse estilo de vida miserável está repleto de perigos, incluindo violência, doenças e fome, que o acompanham constantemente. Além disso, outras pessoas na mesma situação invejam seus pertences valiosos, como armadura, armas e equipamentos de aventureiro, que para elas representam uma fortuna. Você se encontra em uma posição inferior em relação à maioria das pessoas.

Esquálido: Você vive em condições precárias, seja em um estábulo com goteiras, uma cabana com piso enlameado fora da cidade ou em uma pensão infestada de vermes na pior parte da cidade. Embora tenha abrigo dos elementos, sua realidade é de desespero, frequentemente exposta a ambientes violentos, repletos de doenças, fome e desgraça. Nesse nível de vida, você está abaixo da maioria das pessoas e possui poucas proteções legais. Muitos que vivem nessa situação enfrentaram terríveis contratempas, podendo estar perturbados, marcados como exilados ou sofrendo de doenças.

Pobre: Um estilo de vida pobre significa sobreviver sem os confortos básicos de uma comunidade estável. Alimentação simples, alojamentos modestos e roupas desgastadas são suficientes, embora seja uma experiência desagradável. Suas acomodações podem ser em um cortiço ou na sala comum acima de uma taverna. Você possui algumas proteções legais, porém ainda precisa lidar com a violência, o crime e a doença. As pessoas nesse nível de vida costumam ser trabalhadores não qualificados, vendedores ambulantes, traficantes, ladrões, mercenários e outros de má reputação.

Modesto: Um estilo de vida modesto mantém você fora das favelas e permite que cuide de seu equipamento. Você reside em uma parte mais antiga da cidade, alugando um quarto em uma pensão, estalagem ou templo. Suas necessidades básicas, como alimentação e moradia, são atendidas de forma limpa, porém simples. Pessoas comuns que levam esse estilo de vida incluem soldados com suas famílias, trabalhadores, estudantes, sacerdotes, alguns magos e outros semelhantes.

Confortável: Escolher um estilo de vida confortável significa ter condições financeiras para adquirir roupas agradáveis e manter seu equipamento facilmente. Sua moradia é uma pequena casa de campo em um bairro de classe média ou uma sala privada em uma bela hospedaria. Esse estilo de vida é comumente associado a mercadores, comerciantes qualificados e oficiais militares.

Rico: Escolher um estilo de vida rico significa viver com luxo, embora não necessariamente tenha alcançado esse status social por meio de heranças nobres ou reais. Seu padrão de vida é comparável ao de um comerciante bem-sucedido, um servo favorecido da realeza ou um proprietário de pequenas empresas. Você desfruta de acomodações respeitáveis, geralmente uma casa espaçosa em uma boa parte da cidade ou uma suíte confortável em uma bela hospedaria. É provável que você tenha uma pequena equipe de funcionários ao seu serviço.

Luxuoso: Nesse estilo de vida, você desfruta de abundância e conforto, circulando entre os grupos mais poderosos da comunidade. Sua hospedagem é excelente, seja uma casa na melhor parte da cidade ou quartos em uma hospedaria refinada. Janta nos melhores restaurantes, veste-se com roupas feitas pelo alfaiate mais habilidoso e tem servos para atender todas as suas necessidades. Recebe convites para reuniões sociais com a elite, passando as noites na companhia de políticos, líderes de guildas, sumos sacerdotes e nobres. Porém, é preciso lidar com alto nível de engano e traição. Quanto mais rico você for, maior a chance de ser envolvido em intrigas políticas como peão ou participante.





CAPÍTULO 6: COMBATE



Este capítulo apresenta as diretrizes necessárias para engajar seus personagens e monstros em combate, independentemente de ser um confronto breve ou uma batalha prolongada em uma masmorra ou campo de batalha. As regras apresentadas são aplicáveis a todos, tanto jogadores quanto mestres, onde o último é responsável pelo controle de todos os monstros e personagens do mestre envolvidos em combate, enquanto cada jogador é responsável pelo controle de seu personagem. O termo "você" é utilizado para se referir ao personagem ou monstro que está sob seu controle.

A ORDEM DE COMBATE

Um típico encontro de combate em HashiraHandbook é um conflito entre dois lados, onde há uma série de ações como golpes de espada, fintas, bloqueios e movimentações. Para organizar o caos do combate, o jogo utiliza um ciclo de rodadas e turnos, onde cada rodada representa 6 segundos no mundo do jogo. Durante cada rodada, todos os participantes em batalha têm um turno, e a ordem de turnos é determinada no início do encontro de combate, quando todos jogam a iniciativa. Assim que cada personagem tiver realizado seu turno, a luta continua na próxima rodada, a menos que um dos lados seja derrotado pelo outro antes disso.

SURPRESA

Quando um grupo de aventureiros se move furtivamente até um covil de um demônio, há a possibilidade de um lado da batalha ganhar surpresa sobre o outro. Nesses casos, cabe ao Mestre determinar quem pode estar surpreso. Se nenhum dos lados tentar ser furtivo, eles automaticamente se percebem. Entretanto, caso contrário, o Mestre irá comparar os testes de Destreza (Furtividade) de qualquer personagem ou monstro escondido com o valor de Sabedoria (Percepção) Passiva de cada criatura do lado oposto. Qualquer personagem ou monstro que não perceber a ameaça estará surpreso no início do encontro de combate.

Caso um participante esteja surpreso, ele será impedido de se mover ou realizar qualquer ação durante o seu primeiro turno no combate. Além disso, ele não poderá utilizar nenhuma reação até que o seu turno termine. É importante ressaltar que, mesmo que um membro do grupo não esteja surpreso, outro pode acabar sendo surpreendido durante o combate.

PASSO-A-PASSO DO COMBATE

- Determine surpresa:** É de responsabilidade do Mestre determinar se algum dos participantes do encontro de combate está surpreso ou não.
- Estabeleça posições:** O Mestre define onde cada personagem e monstro está localizado no início do combate. Isso inclui a distância e a direção dos adversários em relação aos aventureiros, com base na ordem de marcha ou na posição declarada pelos personagens em um determinado local.
- Jogue iniciativa:** Cada participante do combate joga a iniciativa para determinar a ordem dos turnos de cada um.
- Jogue os turnos:** Os participantes em batalha jogam seus turnos na ordem determinada pela iniciativa.
- Comece a próxima rodada:** Após todos os participantes terem jogado seus turnos, a rodada termina e o processo recomeça a partir do passo 4. Isso continua até que a luta termine.

INICIATIVA

Na hora do combate, a iniciativa é importante para decidir a ordem dos turnos. Cada combatente faz um teste de Destreza para determinar sua posição na ordem de iniciativa, que vai do valor mais alto para o mais baixo. Quando há um grupo de criaturas idênticas, o Mestre faz uma única jogada para todos eles, e cada membro age ao mesmo tempo. A ordem de iniciativa permanece a mesma em todas as rodadas do combate.

Se houver um empate, o Mestre decide a ordem para as criaturas que controla e os jogadores decidem para seus personagens. No caso de um empate entre um monstro e um personagem do jogador, o Mestre pode tomar a decisão ou os personagens e monstros podem jogar um dado para decidir. Se um combatente estiver empatado com outro, o que obtiver o maior valor agirá primeiro. Se um jogador não estiver presente, o Mestre pode rolar a iniciativa do personagem desse jogador ou considerá-lo como ausente na ordem de iniciativa.



SEU TURNO

Durante o seu turno, você tem a opção de se mover uma distância até o seu máximo de deslocamento e realizar uma ação. Você é quem decide se vai se mover primeiro ou agir antes. O seu deslocamento máximo é o valor indicado na sua ficha de personagem e é chamado de "deslocamento de caminhada". Existem diversas ações que você pode realizar, que estão descritas na seção "Ações em Combate" deste capítulo. Além disso, muitas características de classe e outras habilidades podem oferecer opções adicionais para suas ações. Na seção "Movimento e Posição", também presente neste capítulo, você encontrará as regras para o seu movimento. Você tem a opção de abrir mão do seu movimento ou da sua ação, ou até mesmo não fazer nada durante o seu turno. Se você estiver indeciso sobre o que fazer, pode considerar realizar uma ação de Esquivar ou Preparar, que são descritas na seção "Ações em Combate".

AÇÃO BÔNUS

Existem várias habilidades, kekkijutsu e características de classe que permitem que você realize uma ação adicional durante o seu turno, conhecida como ação bônus. No entanto, é importante lembrar que você só pode realizar uma ação bônus quando uma habilidade especial, kekkijutsu ou outra característica do jogo específica que você pode fazê-lo. Caso contrário, você não terá uma ação bônus disponível.

Você só pode realizar uma ação bônus por turno e precisará escolher qual ação bônus usar se houver mais de uma disponível. A menos que o tempo da ação bônus seja especificado ou que algo o impeça de realizar ações, você pode escolher quando usar sua ação bônus durante o seu turno.

OUTRAS ATIVIDADES NO SEU TURNO

Você pode realizar algumas atividades durante o seu turno sem usar a sua ação ou movimento. Durante o turno, você pode se comunicar com seus companheiros de equipe usando expressões ou gestos curtos. Além disso, você pode interagir livremente com objetos ou características do ambiente durante o seu movimento ou ação, como abrir uma porta ou sacar uma arma. No entanto, se você quiser interagir com um segundo objeto, será necessário usar sua ação. Algumas ações podem exigir mais atenção ou apresentar obstáculos incomuns, e o Mestre pode solicitar que você use sua ação para executá-las, como abrir uma porta emperrada ou abaixar uma ponte levadiça. Itens especiais também podem exigir uma ação para serem usados, conforme descrito em suas descrições.

REAÇÕES

Certas habilidades especiais, técnicas e situações permitem que você realize uma ação especial chamada de reação. Uma reação é uma resposta instantânea a algum tipo de gatilho, que pode ocorrer no seu turno ou no de outra pessoa. O ataque de oportunidade, descrito mais adiante neste capítulo, é o tipo mais comum de reação. Quando você realiza uma reação, não pode realizar outra até o início do seu próximo turno. Se a reação interromper o turno de outra criatura, aquela criatura pode continuar o turno depois da reação.

MOVIMENTO E POSIÇÃO

Durante um combate, personagens e monstros estão sempre em movimento, utilizando estratégias de posicionamento para obter vantagem sobre seus oponentes.

Durante o combate, os personagens e monstros movimentam-se constantemente, muitas vezes utilizando sua posição e movimento para obter vantagem em combate. No seu turno, você pode se mover uma distância igual ao seu deslocamento máximo. Você pode optar por usar todo o seu deslocamento ou apenas uma parte dele, de acordo com as regras abaixo.

Você pode se movimentar de diferentes maneiras, como saltando, escalando ou nadando. Esses tipos de movimento podem ser combinados com caminhada ou ser a única forma de se movimentar. De qualquer maneira, a distância percorrida em cada parte do seu movimento é deduzida do seu deslocamento total, até que o utilize por completo ou pare de se mover.

QUEBRANDO SEU MOVIMENTO

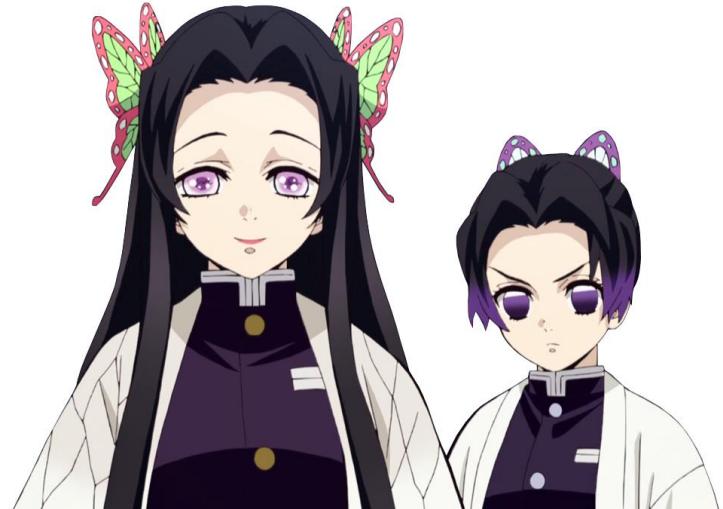
Durante o seu turno, é possível dividir o seu movimento, utilizando uma parte do seu deslocamento antes e depois de realizar a sua ação. Por exemplo, caso o seu deslocamento seja de 9 metros, você pode andar 3 metros, realizar a sua ação e, em seguida, se mover mais 6 metros.

MOVENDO-SE ENTRE ATAQUES

Se você executar uma ação que envolva vários ataques com arma, é possível dividir o seu movimento em partes menores ao se mover entre esses ataques. Por exemplo, suponha que um caçador possa realizar dois ataques com a habilidade de classe Ataque Extra e tenha um deslocamento de 7,5 metros. Nesse caso, ele poderia se movimentar 3 metros, fazer um ataque, se mover mais 4,5 metros e então atacar novamente.

USANDO DESLOCAMENTO DIFERENTES

Ao se movimentar, caso você possua mais de um tipo de deslocamento, você pode alterná-los durante o seu deslocamento. A cada troca, subtraia a distância percorrida do novo deslocamento e esse resultado indicará o quanto ainda é possível se deslocar. Se o resultado for 0 ou menor, não será possível usar outro deslocamento durante esse movimento. Por exemplo, se o seu deslocamento de caminhada é 9 metros e o de pulo é 18 metros, graças a uma respiração, é possível pular 6 metros, caminhar 3 metros e, em seguida, saltar no ar para pular mais 9 metros.



TERRENO DIFÍCIL

O ambiente em que ocorre um combate raramente é uma sala vazia ou uma planície sem características. Cavernas com pedras espalhadas, florestas densas, escadarias traíçoeiras - a ambientação típica de uma luta envolve terrenos difíceis. Em terrenos difíceis, cada 1,5 metro de movimento custa um metro adicional. Essa regra se aplica mesmo quando há múltiplos obstáculos em um espaço considerado terreno difícil. Mobílias baixas, escombros, vegetação rasteira, escadas íngremes, neve e pântanos rasos são exemplos de terrenos difíceis. Um espaço ocupado por outra criatura, seja hostil ou não, também conta como terreno difícil.

ESTAR CAÍDO

Combatentes frequentemente acabam no chão, seja por terem sido derrubados ou por terem se jogado propositalmente. No jogo, isso é considerado estar caído.

Você pode se jogar no chão sem usar qualquer parte do seu deslocamento. No entanto, levantar-se exige mais esforço e custa metade do seu deslocamento máximo. Por exemplo, se você tem um deslocamento máximo de 9 metros, levantar-se custa 4,5 metros de deslocamento. Se o seu deslocamento restante não for suficiente ou for igual a zero, você não pode se levantar. Para se mover enquanto estiver caído, você precisa rastejar. Cada 1,5 metro de movimento rastejando custa um adicional de 1,5 metro. Em terreno difícil, rastejar 1,5 metro custa 4,5 metros do seu deslocamento.

MOVENDO-SE PRÓXIMO DE OUTRAS CRIATURAS

Ao se mover no campo de batalha, é permitido atravessar o espaço ocupado por criaturas não hostis. No entanto, ao atravessar o espaço de uma criatura hostil, é preciso observar algumas regras. Somente é possível se mover pelo espaço ocupado por uma criatura hostil se ela for duas categorias de tamanho maiores ou menores que você. É importante lembrar que, para você, o espaço ocupado por outra criatura é considerado terreno difícil.

Independentemente de ser uma criatura amiga ou inimiga, não é permitido encerrar seu deslocamento no espaço dela. Caso você abandone o alcance de uma criatura hostil durante seu deslocamento, isso provocará um ataque de oportunidade, que é explicado em detalhes mais adiante neste capítulo.

ESPAÇO

O espaço ocupado por uma criatura é uma área que ela controla em combate, não apenas uma expressão de suas dimensões físicas. Por exemplo, uma criatura Média típica não ocupa uma área de 1,5 metro de largura, mas controla um espaço desse tamanho. Se um demônio Médio permanecer parado em uma porta de 1,5 metro de largura, outras criaturas não poderão passar por ele a menos que ele permita.

O espaço de uma criatura também reflete a área que ela precisa para lutar efetivamente. Por essa razão, há um limite no número de criaturas que podem cercar outra criatura em combate. Considerando combatentes Médios, até oito criaturas podem cercar uma criatura em um raio de 1,5 metro.

ESPREMENDO-SE EM ESPAÇOS MENORES

Uma criatura maior pode se espremer para passar por um espaço grande o suficiente para uma criatura uma categoria menor que ela. Por exemplo, uma criatura Grande pode se apertar através de uma passagem de apenas 1,5 metro de largura. No entanto, enquanto estiver passando por um espaço apertado, a criatura deve gastar 1,5 metro adicional para cada 1,5 metro que se move e ela tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Destreza. Além disso, jogadas de ataque contra ela têm vantagem enquanto ela estiver em um espaço menor.

FLANQUEAR

Quando você estiver envolvido em um combate corpo a corpo com um oponente e um aliado também estiver engajado na luta do lado oposto, ou seja, o inimigo estiver entre vocês, vocês estarão flanqueando o alvo. Nessa situação, ambos recebem vantagem nas jogadas de ataque e em técnicas de respiração que sejam de toque contra o alvo flanqueado. É importante notar que não é possível flanquear um alvo com ataques à distância.

AÇÕES EM COMBATE

Ao realizar sua ação durante seu turno, você pode escolher entre as ações listadas aqui, uma ação que sua classe ou habilidade especial lhe concedeu, ou uma ação improvisada. Os monstros geralmente têm suas próprias opções de ação listadas em seus blocos de estatísticas. Quando você descreve uma ação que não está coberta pelas regras, o Mestre irá decidir se a ação é possível e qual jogada de dado, se necessário, deve ser realizada para determinar o sucesso ou fracasso da ação.

AJUDAR

Você pode ajudar outra criatura em uma atividade ou ataque usando a ação Ajudar. Se você ajuda em uma atividade, a criatura que você ajudar tem vantagem no próximo teste de habilidade que ela fizer para completar a tarefa, desde que o teste seja realizado antes do começo do seu próximo turno. Em um ataque, você pode ajudar uma criatura amigável que esteja a até 1,5 metro de você, distraindo ou fintando o alvo para tornar o ataque de seu aliado mais eficaz. Se seu aliado atacar o alvo antes do seu próximo turno, a primeira jogada de ataque contra o alvo tem vantagem. Monstros e criaturas também podem ter suas próprias opções de ações em seus blocos de estatísticas. Quando você descrever uma ação que não está coberta pelas regras, o Mestre decidirá se a ação é possível e que tipo de jogada de habilidade deve ser feita para determinar o sucesso ou fracasso.

ATAQUE

Uma das ações mais comuns em combate é o ataque, que pode envolver golpear com uma espada, atirar uma flecha de um arco ou lutar corpo a corpo com os próprios punhos. Algumas características especiais, como o Ataque Extra da Respiração da Água, permitem que você realize mais de um ataque ao usar essa ação.

DESENGAJAR

Ao realizar a ação Desengajar, você pode se mover sem provocar ataques de oportunidade pelo restante do seu turno. Isso é útil quando você precisa se afastar de um inimigo sem sofrer ataques de oportunidade.

DISPARADA

Quando você realiza a ação de Disparada, você aumenta seu deslocamento para o turno atual. O aumento é igual ao seu deslocamento total, depois de aplicar quaisquer modificadores. Por exemplo, com um deslocamento de 9 metros, você pode se mover até 18 metros em seu turno se usar a ação de Disparada.

Qualquer modificação no seu deslocamento total afeta esse movimento adicional na mesma medida. Se o seu deslocamento total de 9 metros for reduzido para 4,5 metros, você pode se mover até 9 metros em seu turno se usar a ação de Disparada.

ESCONDER

Ao escolher a ação Esconder, você deve realizar um teste de Destreza (Furtividade) para tentar se ocultar. Se for bem-sucedido, você receberá certos benefícios, como descrito na seção "Atacantes Não Vistos e Alvos" deste capítulo.

ESQUIVAR

Quando você opta pela ação de Esquivar, seu foco é em evitar ataques. Até o início do seu próximo turno, qualquer jogada de ataque feita contra você é feita com desvantagem, desde que você possa ver o atacante, e você tem vantagem em testes de Destreza. No entanto, você perde esses benefícios se estiver incapacitado ou se o seu deslocamento for reduzido a 0.

PREPARAR

Quando se deseja pular sobre um adversário ou esperar por uma circunstância específica antes de agir, é necessário usar a ação Preparar no seu turno para poder agir mais tarde naquela rodada usando sua reação. Você tem até o início do seu próximo turno para usar uma ação preparada.

Primeiro, você deve decidir qual circunstância perceptível será o gatilho da sua reação. Então, escolha a ação que irá realizar em resposta àquele gatilho ou escolha mover sua distância máxima em resposta ao gatilho.

PROCURAR

Ao realizar a ação Procurar, você concentra sua atenção em tentar encontrar algo específico. Dependendo da natureza da busca, o Mestre pode pedir para você fazer um teste de Sabedoria (Percepção) ou um teste de Inteligência (Investigação).

USAR UM OBJETO

Ao realizar uma ação em que você precise interagir com um objeto, como sacar sua espada durante um ataque, isso é considerado uma ação livre que não consome sua ação regular. No entanto, em situações em que um objeto exige uma ação para ser utilizado, você pode realizar a ação "Usar um Objeto". Essa ação é particularmente útil quando você precisa interagir com vários objetos em um mesmo turno.

REALIZANDO UM ATAQUE

Quando você realiza um ataque, seja com uma arma corpo a corpo, uma arma à distância ou com uma técnica e Kekkijutsu, o processo é bastante simples:

1. Escolha o alvo. O alvo precisa estar dentro do alcance do ataque, seja uma criatura, um objeto ou um local.
2. Determine os modificadores. O Mestre determina se o alvo tem cobertura e se você tem vantagem ou desvantagem contra ele. Além disso, habilidades especiais, técnicas de respiração ou outros efeitos podem aplicar penalidades ou bônus na jogada de ataque.
3. Resolva o ataque. Realize uma jogada de ataque. Se acertar, jogue o dano, a menos que o ataque tenha regras específicas que digam o contrário. Alguns ataques causam efeitos especiais adicionais ou ao invés do dano.

Se você tiver dúvidas sobre se algo que você está fazendo é um ataque ou não, a regra é simples: se você realizar uma jogada de ataque, você está realizando um ataque.

JOGADAS DE ATAQUE

Quando você tenta acertar um ataque, a jogada de ataque que você realiza determina se você acerta ou erra. Para realizar essa jogada, é necessário jogar um d20 e somar os modificadores apropriados. Se o resultado da jogada, somado aos modificadores, igualar ou ultrapassar a Classe de Resistência (CR) do alvo, o ataque acerta. A CR de um personagem é estabelecida na criação do personagem, enquanto a CR de um monstro pode ser encontrada em seu bloco de estatísticas.

ATAQUE DIRETAMENTE NO PESCOÇO

Quando uma criatura estiver com a condição "Fragilizado", como descrito no capítulo de condições, o mestre deverá informar os jogadores. Nesse momento, você pode verbalizar sua intenção de realizar um ataque direto no pescoço da criatura antes de rolar o dado de acerto. Esse ataque exigirá que a criatura faça um teste de resistência de Constituição. Cada jogador pode realizar apenas um ataque diretamente no pescoço por turno.

MODIFICADORES DA JOGADA

Ao realizar uma jogada de ataque, existem dois modificadores comuns a serem considerados: o modificador de habilidade e o bônus de proficiência. Quando um personagem realiza um ataque, o modificador de habilidade a ser utilizado varia dependendo do tipo de arma utilizada, sendo Força para armas corpo-a-corpo e Destreza para armas à distância. Entretanto, armas com as propriedades Acuidade ou Arremesso quebram essa regra.

Já os monstros utilizam os modificadores fornecidos em seus blocos de estatísticas para realizar jogadas de ataque.

ROLANDO 1 OU 20

Às vezes, o destino pode abençoar ou amaldiçoar um personagem, fazendo um novato acertar e um veterano errar. Se o resultado da jogada de ataque com o d20 for 20, o ataque acerta, independentemente de qualquer modificador ou da CR do alvo. Além disso, o ataque é considerado um acerto crítico, conforme explicado mais adiante neste capítulo. Por outro lado, se o resultado da jogada de ataque com o d20 for 1, o ataque erra, independentemente de qualquer modificador ou da CR do alvo.

ATACANTES E ALVOS OCULTOS

Durante o combate, é comum que os demônios busquem se esconder da vista de seus oponentes, seja se escondendo em locais escuros ou usando Kekkijutsu. No entanto, caso você ataque um alvo que não pode ver, terá desvantagem na jogada de ataque, mesmo que esteja tentando adivinhar sua localização ou mirando em uma criatura que consegue ouvir, mas não ver. Se você mirar em uma localização onde o alvo não está, o ataque fracassa automaticamente, mas o mestre pode apenas informar que o ataque errou, sem revelar a localização da criatura.

Por outro lado, caso você esteja oculto e ataque um alvo que não pode vê-lo, terá vantagem na jogada de ataque contra ele. No entanto, é importante lembrar que caso você seja descoberto após o ataque, sua localização será revelada, independentemente de ter acertado ou não o alvo.

ATAQUE DECEPADOR EM CONJUNTO

Quando um demônio estiver “Fragilizado”, os jogadores têm a opção de abrir mão de suas ações no turno para realizar um Ataque em conjunto direto ao pescoço do demônio, com o objetivo de tentar decapitá-lo. Esse ataque adiciona +1 à dificuldade do Teste de Resistência de Constituição do demônio e permite o uso de técnicas. Caso um jogador já tenha realizado sua ação no turno, ele perde a próxima ação de combate. Os jogadores só podem realizar essa ação em conjunto uma vez por dia.

UTILIZANDO UMA TÉCNICA DE RESPIRAÇÃO

Durante um confronto, quando você usar a ação “Atacar”, é possível escolher substituir um dos seus ataques por uma técnica de respiração, modificando o dano que seria causado pela sua arma ou golpes desarmados pelo dano proveniente da respiração mais o modificador da classe para as respirações. Se você possuir a característica “Ataque Extra”, terá a capacidade de utilizar mais de uma técnica de respiração por turno, permitindo que troque seus ataques extras por essas técnicas de respiração, mas você ficará com **Fadiga**. Se você estiver empunhando duas armas, e utilizar um ataque com **ação bônus** não poderá ser usado uma respiração porque não conta como um “Ataque Extra”.

FADIGA

Ao realizar uma técnica seguida de outra durante seus ataques extras, você começará a sentir cansaço, resultando em um aumento no consumo de energia para realizar as técnicas. No primeiro turno em que você utilizar uma técnica, ela terá o custo normal de 1 ponto de energia. No entanto, nas técnicas subsequentes do mesmo turno, o consumo de energia da técnica anterior será sempre **dobrado para a próxima técnica**. Por exemplo, se a primeira técnica custou 1 ponto de energia e a segunda técnica originalmente custaria 1 ponto de energia, ela passará a custar 2 pontos de energia. A terceira técnica, que originalmente custaria 1 ponto de energia, passará a custar 4 pontos de energia para ser realizada.

Para cada técnica no turno que você estiver com fadiga, você aumenta 1 dado de dano para cada nível de fadiga, como por exemplo, uma segunda técnica do turno, ela terá 1 dado de dano a mais, e uma terceira técnica terá 2 dados de dano a mais. Técnicas que não recebem fadiga por algum motivo, não haverá o aumento de dano para técnica.

ATAQUES À DISTÂNCIA

Ao realizar um ataque à distância, o personagem utiliza uma arma ou kekkijutsu para atingir um adversário à uma certa distância. Algumas das armas mais comuns utilizadas incluem arcos, bestas e machadinhas arremessáveis. Alguns demônios também possuem a habilidade de atirar espinhos ou outros objetos de sua cauda.

Os Kekkijutsu ou técnicas de respiração que envolvem um ataque à distância geralmente requerem uma jogada de ataque para determinar se o ataque acerta ou não o alvo. Além disso, algumas técnicas e kekkijutsu possuem alcance limitado e exigem que o conjurador possa ver o alvo para serem utilizados com sucesso.

Ao realizar um ataque à distância, é importante levar em consideração a distância do alvo e os obstáculos presentes no caminho. Alguns tipos de cobertura, como paredes ou árvores, podem fornecer proteção ao alvo, tornando-o mais difícil de ser atingido. Além disso, a distância do ataque também pode afetar a precisão, e ataques realizados a longas distâncias podem ser mais difíceis de acertar.

DISTÂNCIA

Ao realizar um ataque à distância, você pode visar alvos dentro de uma distância especificada. Se o ataque à distância, como uma técnica, possui apenas uma distância indicada, você não pode atacar um alvo além dessa distância.

Alguns ataques à distância, como o tiro de arco curto ou longo, possuem duas distâncias: uma distância normal e uma distância longa. A distância normal é a menor das duas, enquanto a distância longa é a maior. Se o alvo estiver além da distância normal, a jogada de ataque será feita com desvantagem. Além disso, não é possível atacar alvos que estejam além da distância longa.

ATAQUES CORPO-A-CORPO

Ao lutar em combate corpo-a-corpo, um personagem pode atacar um adversário que esteja dentro de seu alcance físico. Normalmente, isso é feito utilizando uma arma empunhada, como espadas, martelos ou machados. No entanto, algumas criaturas realizam ataques corpo-a-corpo com partes do corpo, como garras, chifres, dentes ou tentáculos. Além disso, existem técnicas e kekkijutsu que envolvem a realização de um ataque corpo-a-corpo.

A maioria das criaturas possui um alcance de 1,5 metro em ataques corpo-a-corpo, o que significa que elas podem atacar alvos a até 1,5 metro de distância. No entanto, algumas criaturas maiores possuem alcances maiores, como indicado em suas descrições.

Se o personagem estiver desarmado, ele pode realizar um ataque corpo-a-corpo desarmado, como socos, chutes ou cabeçadas. Nesses casos, nenhum tipo de arma é utilizada. Se um ataque desarmado atingir o alvo, ele causará dano de concussão igual a 1 mais o modificador de Força do personagem. O personagem é proficiente em seus ataques desarmados.

ATAQUES DE OPORTUNIDADE

Durante uma luta, é comum que todos estejam em alerta, aguardando uma oportunidade para atacar seus inimigos. Raramente é possível passar despercebido por um inimigo sem correr riscos, e tentar fazê-lo pode resultar em um ataque de oportunidade contra você.

Um ataque de oportunidade pode ser realizado quando um inimigo que você possa ver se move para fora de seu alcance. Para executar um ataque de oportunidade, você deve usar sua reação e realizar um ataque corpo-a-corpo contra a criatura que o provocou. Esse ataque interrompe o movimento do inimigo, impedindo que ele deixe seu alcance.

No entanto, você pode evitar provocar um ataque de oportunidade usando a ação "Desengajar". Além disso, você não provocará um ataque de oportunidade ao se teletransportar ou quando alguém ou algo o mover sem exigir que você use sua ação, deslocamento ou reação. Por exemplo, se você for arremessado para fora do alcance de um adversário por uma explosão ou cair por conta da gravidade, não provocará um ataque de oportunidade.

COMBATER COM DUAS ARMAS

Quando você usa a ação de Ataque e ataca com uma arma corpo-a-corpo leve que está segurando em uma mão, você pode usar uma ação bônus para atacar com outra arma corpo-a-corpo leve que está segurando na outra mão. O segundo ataque não recebe o bônus de habilidade no dano, a menos que o modificador seja negativo.

Se a arma tiver a propriedade de arremesso, você pode escolher arremessá-la em vez de fazer um ataque corpo-a-corpo com ela.

AGARRÃO

Ao realizar a ação de Ataque, é possível fazer um ataque corpo-a-corpo especial conhecido como agarram para segurar ou entrar em luta corporal com uma criatura. Se o personagem puder realizar múltiplos ataques com a ação de Ataque, um deles pode ser substituído pelo ataque especial de agarram. O alvo da tentativa de agarrar deve estar ao alcance e ser de até uma categoria de tamanho maior que o personagem (no máximo). Com pelo menos uma mão livre, é feito um teste de Força (Atletismo) resistido pelo teste de Força (Atletismo) ou de Destreza (Acrobacia) do alvo, que escolhe qual habilidade usar. Se o personagem vencer, o alvo fica sujeito à condição agarrado. Essa condição específica como ela pode ser encerrada e permite que o personagem largue o alvo quando quiser, sem a necessidade de uma ação.

Para escapar do agarram, a criatura vítima pode usar uma ação para fazer um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) resistido pelo teste de Força (Atletismo) do personagem.

Quando se move enquanto segura uma criatura agarrada, é possível arrastá-la ou carregá-la, mas o deslocamento do personagem cai pela metade, a menos que a criatura seja duas ou mais categorias de tamanho menor que o personagem.

ENCONTRÃO EM UMA CRIATURA

Ao realizar a ação de Ataque, você tem a opção de fazer um ataque corpo-a-corpo especial conhecido como "encontrão", que pode derrubar ou empurrar uma criatura para longe de você. Caso possa realizar múltiplos ataques com a ação de Ataque, um deles pode ser substituído por esse ataque especial.

O alvo do encontrão deve ter, no máximo, uma categoria de tamanho maior que a sua e estar ao seu alcance. Para realizar o ataque, você realiza um teste de Força (Atletismo) resistido pelo teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) do alvo, sendo que este último escolhe qual habilidade usar. Se você vencer o teste resistido, pode optar por derrubar o alvo no chão ou empurrá-lo 1,5 metro para longe de você.

COBERTURA

Durante o combate, paredes, árvores, criaturas e outros obstáculos podem fornecer cobertura e tornar o alvo mais difícil de ser acertado. Entretanto, o alvo só se beneficia da cobertura quando o ataque ou efeito tem origem do lado oposto da cobertura. Existem três graus de cobertura, e apenas o grau mais alto se aplica caso o alvo esteja atrás de múltiplas fontes de cobertura. Por exemplo, se o alvo está atrás de uma criatura que fornece meia-cobertura e uma árvore que dá cobertura superior, o alvo terá cobertura superior.

Um alvo com meia-cobertura recebe um bônus de +2 na CR e nos testes de resistência de Destreza. O alvo tem meia-cobertura quando um obstáculo bloqueia pelo menos metade do seu corpo. Pode ser uma mureta, uma parte de uma mobília grande, um tronco de árvore estreito ou uma criatura, seja ela inimiga ou amigável.

Um alvo com três-quartos de cobertura recebe um bônus de +5 na CR e nos testes de resistência de Destreza. O alvo tem cobertura superior quando pelo menos três quartos do seu corpo estão cobertos por um obstáculo. Pode ser uma grade levadiça, uma seteira ou um tronco de árvore mais robusto.

Um alvo com cobertura total não pode ser alvo direto de um ataque ou técnica, mas algumas técnicas podem alcançá-lo ao incluí-lo na área de efeito. O alvo tem cobertura total quando está completamente protegido por um obstáculo.

DANO E CURA

No mundo de HashiraHandbook, ferimentos e risco de morte são constantes companheiros para aqueles que se aventuram por ele. Uma espada perfurante, uma flecha precisa ou até mesmo a explosão de uma Kekkijutsu de Fogo podem causar danos graves ou até mesmo levar à morte, independentemente da resistência da criatura atingida.

PONTOS DE VIDA

Os pontos de vida são uma representação da capacidade de uma criatura de resistir a danos, que é determinada pela sua durabilidade física e mental, além da sua vontade de viver e um pouco de sorte. Criaturas com mais pontos de vida são naturalmente mais resistentes a ataques e mais difíceis de matar, enquanto aquelas com menos pontos de vida são mais vulneráveis. Os pontos de vida atuais de uma criatura podem ser qualquer número entre o máximo de pontos de vida até zero, e esse número muda constantemente à medida que a criatura sofre dano ou recebe cura. Quando uma criatura sofre dano, esse dano é subtraído dos seus pontos de vida atuais. No entanto, a perda de pontos de vida não tem efeito sobre as capacidades da criatura até que ela chegue a 0 pontos de vida, momento em que a criatura está à beira da morte.

JOGADAS DE DANO

Cada arma, kekkijutsu e habilidade nociva de um monstro especifica a quantidade de dano que pode causar. Ao atacar, jogue o dado de dano correspondente, adicione os modificadores pertinentes e aplique o dano ao alvo. Técnicas, habilidades especiais e outros fatores podem garantir bônus ao dano.

Ao atacar com uma arma, é necessário adicionar o modificador de habilidade ao dano. Esse modificador é o mesmo utilizado para a jogada de ataque. Já em relação às técnicas, o texto informa quais dados de dano serão utilizados e se é possível adicionar modificadores. Se uma técnica ou outro efeito causar dano em mais de um alvo ao mesmo tempo.

ACERTOS CRÍTICOS

Quando ocorre um acerto crítico, você tem a oportunidade de rolar dados de dano extras contra o seu alvo. Para isso, você joga todos os dados de dano duas vezes e soma o resultado. Em seguida, adicione os modificadores relevantes normalmente. Para agilizar o jogo, você pode rolar todos os dados de dano ao mesmo tempo.

Por exemplo, se você acertar criticamente com uma adaga, em vez de rolar 1d4, você rola 2d4 para calcular o dano e adiciona o modificador de habilidade relevante. Se o ataque envolver outros dados de dano você também rola esses dados duas vezes.

TIPOS DE DANO

Diferentes ataques, técnicas e outros efeitos nocivos podem causar diferentes tipos de dano. Embora não existam regras específicas para cada tipo de dano, outras regras como resistência ao dano dependem do tipo de dano causado. Aqui estão alguns exemplos de tipos de dano com sugestões para ajudar o Mestre a classificar um novo efeito:

- **Ácido:** um dano corrosivo e dissolvente, disparado por demônios.
- **Concussão:** ataques brutos de força, como marteladas, quedas, constrições e similares.
- **Cortante:** espadas, machados e garras de monstros.
- **Elétrico:** técnicas e kekijutsu de relâmpagos.
- **Fogo:** é um tipo de dano causado por elementos de altas temperaturas, como chamas ou explosões.
- **Frio:** é um tipo de dano causado por elementos de baixas temperaturas, como gelo ou água.
- **Necrótico:** é um tipo de dano que afeta a vitalidade e a força vital do alvo. Causado principalmente por demônios
- **Perfurante:** ataques de perfuração e empalação, incluindo lanças e mordidas de monstros.
- **Psíquico:** é um tipo de dano causado por ataques mentais que afetam a sanidade, a inteligência e a percepção do alvo.
- **Primordial:** causado apenas pela respiração primordial.
- **Trovejante:** é um tipo de dano causado por explosões sonoras ou descargas elétricas intensas.
- **Veneno:** ferrões venenosos e gases, normalmente usados por caçadores e demônios.

RESISTÊNCIA E VULNERABILIDADE A DANO

Quando se trata de causar dano a criaturas ou objetos, alguns tipos de dano podem ser mais ou menos eficazes. Se uma criatura ou objeto tem resistência a um tipo de dano, esse tipo de dano será reduzido pela metade quando causado contra ela. Por outro lado, se uma criatura ou objeto tem vulnerabilidade a um tipo de dano, esse tipo de dano será dobrado contra ela. É importante lembrar que resistência e vulnerabilidade são aplicadas após todos os modificadores de dano.

Para ilustrar, suponha que uma criatura tenha resistência ao dano de concussão e seja atingida por um ataque que causa 25 pontos de dano de concussão. Além disso, a criatura está dentro de uma aura que reduz todo o dano em 5. Nesse caso, os 25 pontos de dano primeiro são reduzidos em 5 e depois pela metade, resultando em 10 pontos de dano.

No entanto, se uma criatura ou objeto possuir múltiplas resistências ou vulnerabilidades que afetem o mesmo tipo de dano, isso contará apenas como uma única resistência ou vulnerabilidade.

CURA

O dano infligido em uma criatura não é permanente, a menos que resulte em morte, não podendo ser revertido de nenhuma forma, apenas o transformando em demônio. Descanso é uma forma de recuperar pontos de vida de uma criatura, conforme explicado. Além disso, kits de curar ferimentos ou poções de cura podem remover instantaneamente o dano. Quando uma criatura é curada, os pontos de vida recuperados são adicionados aos pontos de vida atuais, mas não podem exceder o valor máximo da criatura. Portanto, qualquer ponto de vida recuperado que excede o limite é perdido.

CAINDO A 0 PONTOS DE VIDA

Quando um personagem chega a 0 pontos de vida, ele fica inconsciente. Se o dano que o deixou nessa condição for suficiente para reduzir seus pontos de vida a negativo igual ou maior do que o seu valor máximo de pontos de vida, ele morre. Essa regra não vale para demônios que quando chegam a 0 pontos de vida, ficam com a condição "Fragilizado".

MORTE INSTANTÂNEA

O dano massivo pode ser fatal instantaneamente. Se o dano que você recebe reduz seus pontos de vida a 0 e há ainda mais dano sobrando, você morre se o restante do dano for igual ou maior que o seu máximo de pontos de vida. Por exemplo, se um caçador tem um máximo de pontos de vida de 12 e tem 6 pontos de vida atualmente, e sofre um ataque que causa 18 de dano, ele é reduzido a 0 pontos de vida, e ainda sobra 12 de dano. Nesse caso, o caçador morre, pois o dano remanescente é igual ao seu máximo de pontos de vida.

CAINDO INCONSCIENTE

Quando o seu personagem sofre dano suficiente para reduzir seus pontos de vida a 0, mas não o mata, ele cai inconsciente (conforme explicado no apêndice A). Essa condição de inconsciência pode ser revertida quando você recupera pontos de vida.

TESTE DE RESISTÊNCIA CONTRA A MORTE

Quando um personagem começa seu turno com 0 pontos de vida, ele deve fazer um teste de resistência especial conhecido como teste de resistência contra a morte. Este teste não depende de nenhuma habilidade específica e é determinado puramente pela sorte, embora algumas técnicas e características podem ajudar a aumentar as chances de sucesso. Para fazer o teste, o personagem deve jogar um d20 e obter um resultado igual ou superior a 10 para ser bem sucedido. Falhar ou ter sucesso no teste não tem efeito imediato, mas é importante registrar os resultados (sucessos e fracassos) até que o personagem tenha três de um mesmo tipo. Três sucessos significam que o personagem estabilizou e não precisa mais fazer o teste de resistência contra a morte. Três fracassos significam que o personagem morreu.

Se o jogador tirar um 1 no d20, isso conta como dois fracassos. Já se o jogador tirar um 20 no d20, ele recupera 1 ponto de vida. Se o personagem sofrer dano enquanto estiver com 0 pontos de vida, ele sofrerá um fracasso no teste de resistência contra a morte. Se o dano for um acerto crítico, serão contados dois fracassos. Se o dano for igual ou maior que o máximo de pontos de vida do personagem, ele morre instantaneamente. É importante lembrar que o número de sucessos e fracassos registrados é zerado quando o personagem recupera quaisquer pontos de vida ou estabiliza.

ESTABILIZANDO UMA CRIATURA

A maneira mais eficaz de salvar uma criatura que está com 0 pontos de vida é curá-la. No entanto, se isso não for possível, é importante estabilizá-la para evitar que a criatura morra por falhas no teste de resistência contra a morte.

Para estabilizar uma criatura inconsciente, você pode usar sua ação para administrar primeiros socorros. Uma vez estabilizada, a criatura não precisará mais realizar testes de resistência contra a morte, mesmo que seus pontos de vida permaneçam em 0, mas ela permanecerá inconsciente. No entanto, se a criatura sofrer qualquer dano, ela precisará fazer novamente o teste de resistência contra a morte. Uma criatura estabilizada que não é curada recuperará 1 ponto de vida após 1d4 horas.

DEMÔNIOS E MORTE

De acordo com o Hashira Handbook, os demônios não morrem quando chegam a 0 pontos de vida, mas ficam com a condição "**Fragilizado**", como destacado no capítulo de Condições. Quando uma criatura fica fragilizada, o Mestre deve comunicar aos jogadores que ela está nesse estágio, permitindo que eles realizem ataques diretos no pescoço do demônio para decapitá-lo, o que resultará na morte do mesmo. É importante lembrar que a condição de fragilizado pode ser curada com kekkijutsu ou outras habilidades específicas e regeneração, tornando o demônio novamente resistente a ataques no pescoço.

NOCANTEANDO UMA CRIATURA

Às vezes, um atacante pode desejar incapacitar um adversário em vez de matá-lo. Quando um atacante reduz uma criatura que não seja um demônio a 0 pontos de vida, com um ataque corpo a corpo, ele tem a opção de nocautear a criatura. Essa escolha pode ser feita no momento em que o dano é causado e a criatura deve falhar no teste para não perder a cabeça. Se o atacante escolher nocautear a criatura, ela cai inconsciente e permanece estável.

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Algumas técnicas e habilidades especiais concedem pontos de vida temporários para uma criatura, que são um reforço contra dano e uma reserva de pontos de vida que protege contra ferimentos. É importante lembrar que pontos de vida temporários não são pontos de vida de verdade. Quando você tem pontos de vida temporários e sofre dano, os pontos de vida temporários são perdidos primeiro e qualquer dano restante é transferido para seus pontos de vida atuais.

Por exemplo, se você possui 5 pontos de vida temporários e sofre 7 de dano, você perde os pontos de vida temporários e então sofre 2 de dano. Os pontos de vida temporários são separados dos seus pontos de vida de verdade e, portanto, podem exceder seu valor máximo. Um personagem pode estar com os pontos de vida completos e receber pontos de vida temporários.

Cura não recupera pontos de vida temporários, e eles não podem ser somados uns aos outros. Se você tem pontos de vida temporários e recebe mais, você decide se mantém os que já têm ou se recebe os novos. Por exemplo, se uma habilidade concede a você 12 pontos de vida temporários quando você já tem 10, você pode ter 12 ou 10, não 22.

No entanto, se você tem 0 pontos de vida, receber pontos de vida temporários não recupera sua consciência ou o estabiliza. Você ainda pode sofrer dano, direcionando o dano sofrido aos pontos de vida temporários, mas apenas uma cura verdadeira pode salvá-lo. A menos que uma característica que garanta pontos de vida temporários tenha uma duração, eles duram até acabarem ou até você terminar um descanso longo.

COMBATE SUBMERSO

Quando os caçadores se encontram lutando em um ambiente aquático, como perseguindo um demônio que utiliza de kekkijutsu para afogar seus inimigos, eles precisam enfrentar desafios únicos. As seguintes regras se aplicam debaixo d'água:

- Uma criatura sem deslocamento de natação (natural ou concedido por kekkijutsu) tem desvantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo com armas nichirin, exceto com nichirin com formas de adagas, azagaias, espadas curtas, lanças e tridentes.
- Um ataque à distância com arma erra automaticamente o alvo que esteja além da distância normal da arma. Contra um alvo dentro da distância normal, as jogadas de ataque têm desvantagem, exceto para bestas, redes e armas arremessáveis, como azagaias, lanças, tridentes ou dardos e armas de fogo.
- Criaturas ou objetos completamente submersos na água possuem resistência ao dano de fogo.

DESMEMBRAMENTO

Quando os caçadores estão em um combate frenético, algumas classes têm o poder de arrancar membros de uma criatura. Quando isso acontece, a criatura recebe condições debilitantes em seu combate ou em sua Classe de Resistência, conforme listado na tabela desmembramento abaixo:

Desmembramento
Corte Profundo: A criatura perde -1 na sua Classe de Resistência.
Mão: A criatura tem desvantagem ao realizar seus ataques e, se as duas mãos forem cortadas, ela perde a capacidade de usar armas que requerem o uso das mãos para atacar.
Braço: A criatura sofre uma penalidade de -2 em sua Classe de Resistência. Ela precisa usar uma ação completa para estancar o sangue, caso contrário, morrerá dentro de 1 minuto. No entanto, o efeito de morte por sangramento não se aplica a demônios. Além disso, a criatura sofre os efeitos de ter perdido a mão.
Perna: A criatura tem seu deslocamento total reduzido pela metade e sua Classe de Resistência diminui em -2. Além disso, a criatura precisa usar uma ação completa para estancar o sangue, caso contrário, ela morrerá dentro de 1 minuto. No entanto, o efeito de morte por sangramento não se aplica a demônios. Se a criatura perder as duas pernas, ela recebe a condição "Caído" e, sempre que tentar se deslocar, deve usar uma ação completa para se mover apenas 1,5 metros.
Decepar Corpo: A criatura que é decepada ao meio sofre uma diminuição de -5 em sua classe de resistência e recebe a condição "Caído". Após 1 minuto, a criatura cairá a 0 pontos de vida e morrerá sem a necessidade de realizar testes contra a morte. No entanto, esse efeito de morte não se aplica a demônios. Ao tentar se deslocar, a criatura deve usar uma ação completa para mover-se apenas 1,5 metros.
Decepar Cabeça: A criatura que perde sua cabeça cairá imediatamente a 0 pontos de vida e morrerá sem a necessidade de realizar testes contra a morte.





CAPÍTULO 7: CONDIÇÕES



As condições alteram as capacidades de uma criatura de diversas maneiras e surgem como resultado de uma técnica ou outro efeito. A maioria das condições, como cegueira, são prejudiciais, mas algumas, como invisibilidade, podem ser vantajosas. Uma condição é encerrada ao ser remediada (por exemplo, a condição "caído" é remediada levantando-se) ou de acordo com uma duração expressa no efeito que a impôs. Se mais de um efeito impuser a mesma condição a uma criatura, cada aplicação da condição tem sua própria duração. No entanto, os efeitos da mesma condição não se acumulam na criatura; ou a criatura tem a condição ou não. As seguintes definições especificam o que acontece a uma criatura quando ela é sujeita a uma condição.

Agarrado

- O deslocamento de uma criatura agarrada se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
- A condição encerra caso a criatura que a agarrou fique incapacitada (veja a condição).
- A condição pode ser encerrada por um efeito específico, como uma técnica que faça a criatura que a causou soltar a criatura ou um efeito de cura que remova a condição.

Amedrontado

- Uma criatura amedrontada sofre desvantagem em testes de habilidade e jogadas de ataque enquanto a fonte do seu medo estiver em sua linha de visão.
- A criatura não pode se mover voluntariamente para uma posição que a faça terminar o turno mais próxima da sua fonte de medo do que sua posição inicial.

Atordoado

- Uma criatura atordoada está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover e somente pode falar hesitadamente.
- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.

Caído

- Uma criatura atordoada está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover e somente pode falar hesitadamente.
- A criatura sofre desvantagem nas jogadas de ataque.
- Uma jogada de ataque contra a criatura possui vantagem se o atacante estiver a 1,5 metro dela. De qualquer outra forma a jogada sofre desvantagem.

Cego

- Uma criatura cega falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que requeira o uso da visão.
- A criatura sofre desvantagem nas jogadas de ataque se ela não tiver o sentido do tato.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofrem desvantagem.

Enfeitiçado

- Uma criatura enfeitiçada não pode atacar quem a enfeitiçou ou tê-lo como alvo de habilidades ou efeitos nocivos.
- Quem a enfeitiçou possui vantagem em testes de habilidade feitos para interagir socialmente com a criatura.

Envenenado

- Uma criatura envenenada sofre desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade.

Fragilizado

- Quando um demônio chega a 0 pontos de vida, ele se torna vulnerável a ter sua cabeça decepada por um turno, e encerra a condição quando recuperar pontos de vida.
- Toda condição que a criatura estiver durante o turno, aumenta em +1 a dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.
- Ataques combinados com mais de uma criatura, aumenta em +1 a dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.



Invisível

- Uma criatura invisível é impossível de ser vista sem a ajuda de habilidade ou sentidos extrassensoriais. Para o propósito de se esconder, a criatura é considerada em área de escuridão densa. A localização da criatura pode ser detectada por qualquer barulho que ela faça ou rastros que ela deixa.
- Jogadas de ataque contra a criatura sofrem desvantagem, e os ataques da criatura possuem vantagem.

Impedido

- O deslocamento de uma criatura impedida se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofrem desvantagem.
- A criatura sofre desvantagem em testes de resistência de Destreza.

Incapacitado

- Uma criatura incapacitada não pode realizar ações ou reações.

Inconsciente

- Uma criatura inconsciente está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover ou falar e não tem ciência de seus arredores.
- A criatura larga tudo que estiver segurando e fica caída.
- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.
- Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro dela.

Paralisado

- Uma criatura paralisada está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover ou falar.
- A criatura falha automaticamente em teste de resistência de Força e Destreza.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.
- Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro dela.

Petrificado

- Uma criatura petrificada está transformada, juntamente com todos os objetos que estiver vestindo ou carregando, em uma substância sólida e inanimada (geralmente pedra). Seu peso é multiplicado por dez, e ela para de envelhecer.
- A criatura está incapacitada (veja a condição), não pode se mover ou falar, e não tem ciência de seus arredores.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.
- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força e Destreza.
- A criatura tem resistência a todos os tipos de dano.
- A criatura é imune a veneno e doenças, embora um veneno ou doença previamente presente em seu sistema seja apenas suspenso, não neutralizado.

Queimado

- Um ser que sofreu queimaduras continuamente recebe 1d6 de dano de fogo a cada rodada, no início de cada um de seus turnos, a menos que tome uma ação para extinguir as chamas.

Surdo

- Uma criatura surda falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que requeira o uso da audição.

Exaustão

Algumas habilidades especiais e perigos ambientais, como fome e exposição prolongada a temperaturas extremas, podem impor a condição especial de exaustão. A exaustão é medida em dez níveis, sendo que cada nível impõe uma penalidade crescente nas jogadas de habilidade e nos testes de resistência da criatura. Um efeito pode causar que uma criatura sofra um ou mais níveis de exaustão, conforme especificado na descrição do próprio efeito.

Nível	Efeito
1	Desvantagem em teste de habilidade
2	Deslocamento reduzido em 3 metros
3	Desvantagem nas jogadas de ataque e testes de resistência
4	Máximo de pontos de vida reduzido à metade
5	Deslocamento reduzido em mais 3 metros
6	A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não desmaiar CD 16
7	Deslocamento reduzido à zero
8	Diminuição de -5 nas jogadas de acerto
9	A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não desmaiar CD 25
10	Morte

Quando uma criatura já possui um nível de exaustão e sofre outro efeito que causa exaustão, o nível atual de exaustão aumenta de acordo com a quantidade especificada na descrição do efeito que a causou.

À medida que o nível de exaustão de uma criatura aumenta, os efeitos se tornam mais graves. A criatura não sofre apenas o efeito do seu nível atual de exaustão, mas também de todos os níveis anteriores. Por exemplo, uma criatura sofrendo do nível 2 de exaustão tem seu deslocamento reduzido em 3 metros e sofre desvantagem em testes de habilidade.

Um efeito que remova a exaustão reduz o nível de exaustão, e todos os efeitos associados desaparecem se o nível for reduzido abaixo de 1.

Ao finalizar um descanso longo, a exaustão de uma criatura é reduzida em 1 nível, desde que ela tenha ingerido água e comida durante o descanso.

Exausto

Com sua habilidade em técnicas de respiração avançadas, você é capaz de continuar lutando mesmo quando seu corpo já está exausto (**Apenas para respirações**). Quando seus pontos de energia chegam a zero, você pode continuar usando suas técnicas, mas a cada ponto de energia utilizado dessa forma, você ganha um nível de exaustão. Este efeito pode ser prejudicial para seu corpo, portanto, use com sabedoria.





CAPÍTULO 8: TALENTOS



Um talento é uma habilidade especializada que concede ao personagem capacidades únicas e aprimoramentos além do que sua classe oferece. Ele representa treinamento, experiência e habilidades específicas que podem ser desenvolvidas pelo personagem.

Ao alcançar certos níveis em sua classe, você ganha a característica de Incremento no Valor de Habilidade. No entanto, se preferir, você pode optar por adquirir um talento em vez disso, renunciando ao Incremento no Valor de Habilidade. Cada personagem pode escolher um talento uma única vez, a menos que a descrição do talento diga o contrário.

Para adquirir um talento, você deve atender aos pré-requisitos especificados. Se você perder um pré-requisito de um talento, não poderá mais usá-lo até recuperá-lo. Por exemplo, o talento Imobilizador exige uma Força de 13 ou mais. Se seu valor de Força for reduzido abaixo de 13, você não poderá mais usar o talento Imobilizador até que sua Força seja restaurada.

ADEPTO ELEMENTAL

Pré-requisito: Capacidade de conjurar pelo menos um Kekkijutsu.

Escolha um Kekkijutsu que seja elemental, esse Kekkijutsu passa a ignorar a resistência a danos do tipo escolhido quando você conjurar esse Kekkijutsu

Além disso, quando você rolar o dano desse Kekkijutsu que cause dano do tipo escolhido, você pode tratar qualquer resultado de "1" em um dado de dano como se fosse um "2".

Você pode escolher este talento várias vezes, mas deve escolher um tipo de Kekkijutsu de a cada vez. Com cada escolha adicional, você pode escolher um novo Kekkijutsu que ignore a resistência a dano para o mesmo.

ALERTA

Sempre a espera de perigo, você ganha os seguintes benefícios:

- Você recebe +5 de bônus em iniciativa.
- Você não pode ser surpreso enquanto estiver consciente.
- Outras criaturas não ganham vantagem nas jogadas de ataque contra você por estarem escondidas de você.

AMBIDESTRO

Você dominou o estilo de luta com duas armas, ganhando os seguintes benefícios:

- Você ganha +1 de bônus na CR enquanto estiver empunhando uma arma corpo-a-corpo em cada mão.
- Você pode usar combater com duas armas mesmo que a arma de uma mão que você está empunhando não seja leve.
- Você pode sacar ou guardar duas armas de uma mão quando você, normalmente, seria capaz de sacar ou guardar apenas uma.

ATACANTE BESTIAL

Uma vez por turno, quando você rolar o dano para um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode jogar novamente o dado de dano da arma e usar qualquer dos valores.

ATIRADOR AGUÇADO

Você dominou o uso de armas à distância e pode realizar tiros que seriam impossíveis para outros. Você ganha os seguintes benefícios:

- Atacar um alvo além da distância normal não impõem desvantagem nas suas jogadas de ataques com armas à distância.
- Seus ataques com armas à distância ignoram meia-cobertura e três-quartos de cobertura.
- Antes de realizar um ataque com uma arma à distância na qual você seja proficiente, você pode escolher sofrer -5 de penalidade na jogada de ataque. Se o ataque atingir, você adiciona +10 no dano do ataque.

APRIMORADOR DE KEKKIJUTSU

Pré-requisito: Capacidade de conjurar pelo menos um Kekkijutsu.

Você desenvolveu meios para aprimorar seus ataques com Kekkijutsu, ganhando os seguintes benefícios:

- Você escolhe um Kekkijutsu do seu arsenal, quando você realizar uma jogada de ataque, o alcance do mesmo é dobrado.
- Seus ataques com esse Kekkijutsu ignoram meia-cobertura ou três-quartos de cobertura.



ATLETA

Você passou por extenso treinamento físico para ganhar os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.
- Quando você estiver caído, se levantar requer apenas 1,5 metro do seu deslocamento.
- Escalar não custa movimento adicional a você.
- Você pode realizar um salto em distância correndo ou um salto em altura correndo se movendo apenas um passo de ajuste de 1,5 metro, ao invés de 3 metros

ATOR

Perito em mimica e dramaturgia, você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Você tem vantagem em testes de Carisma (Atuação) e Carisma (Enganação) quando você estiver tentando se passar por uma pessoa diferente.

BRUTAL

Você aprendeu a usar o peso de suas armas de forma eficaz e se adaptou ao uso de armas de grande porte. Por um lado:

- Aumente seu valor de Força em 1, até o máximo de 20.
- Ao empunhar uma arma versátil com uma mão, você pode usar o dado de dano de duas mãos.
- Você pode empunhar uma arma corpo a corpo de duas mãos com uma mão, tratando-a como uma arma de uma mão.

No entanto, você tem desvantagem nas jogadas de ataque feitas quando empunhando uma arma de duas mãos dessa forma.

CAÇADOR

Você se lembra perfeitamente do nome e do rosto de cada pessoa que você já conheceu.

- Você pode usar sua ação para marcar uma criatura que você pode ver a até 36 metros de você por 1 hora. Você tem vantagem em qualquer teste de Sabedoria (Percepção) ou Sabedoria (Sobrevivência) que fizer para encontrar a criatura marcada. Além disso, enquanto a criatura estiver marcada, você pode discernir se ela passou por um determinado local.

CONJURADOR DESTRUTIVO

Pré-requisito: Capacidade de conjurar pelo menos um Kekkijutsu.

Você consegue conjurar Kekkijutsu em meio a grandes momentos na batalha, aprendendo técnicas que lhe concedem os seguintes benefícios:

- Você tem vantagem em testes de resistência de Constituição para manter sua concentração em um Kekkijutsu quando você sofrer dano.
- Quando o movimento de uma criatura hostil provocar um ataque de oportunidade para você, você pode usar sua reação para conjurar um Kekkijutsu na criatura, ao invés de realizar o ataque de oportunidade. O Kekkijutsu deve ter um tempo de conjuração de 1 ação e deve ter apenas uma criatura como alvo.

CONJURADOR SENTINELA

Pré-requisito: Capacidade de conjurar pelo menos um Kekkijutsu.

Você pode deixar um Kekkijutsu preparado antes da batalha, conjurando-o fora de turno logo após a rolagem de iniciativa. É necessário informar o mestre que você está preparando um Kekkijutsu e você é capaz de mantê-lo preparado por 10 minutos, desde que mantenha sua concentração.

CONJURADOR VERSÁTIL

Pré-requisito: Capacidade de conjurar pelo menos um Kekkijutsu, Nível 8 ou maior.

Você consegue conjurar um Kekkijutsu com uma ação bônus, assim possibilitando o uso de dois Kekkijutsu em um turno. Você pode usar duas vezes, recuperando todos os usos ao terminar um descanso longo.

CRÍTICO FORÇADO

Você aperfeiçou suas habilidades de combate para aproveitar qualquer abertura que se apresente. Quando você escolher este talento, selecione ataques com armas à distância ou ataques com armas corpo a corpo. Você obtém um acerto crítico em uma rolagem de 19 ou 20 em ataques desse tipo, não funcionando com técnicas de respiração.

CURANDEIRO

Você é um curandeiro capacitado, permitindo que você trate de ferimentos rapidamente, trazendo seus aliados de volta à luta. Você adquire os seguintes benefícios:

- Quando você usar um kit de primeiros-socorros para estabilizar uma criatura morrendo, a criatura recupera 1 ponto de vida, ao invés disso.
- Com uma ação, você pode gastar um uso do kit de primeiros-socorros para tratar de uma criatura e restaurar $1d6 + 4$ pontos de vida mais uma quantidade de pontos de vida adicionais igual ao número total de Dados de Vida da criatura. A criatura não pode recuperar pontos de vida através desse talento novamente até ter terminado um descanso curto ou longo.

CURANDEIRO EXPERT

Pré-requisito: Talento Curandeiro.

Você é um curandeiro especializado, agora quando você for utilizar um kit médico, você pode utilizá-lo como uma ação bônus.

DUELISTA DE FOGO

Com esse talento, você é capaz de empunhar duas armas de fogo de uma mão, permitindo que você realize um segundo disparo com uma ação bônus. Além disso, você pode usar uma arma leve e uma arma de fogo simultaneamente. Quando você realiza a ação de Ataque e ataca com uma arma de uma mão, pode usar sua ação bônus para disparar com uma arma de fogo carregada que esteja empunhando.



DUELISTA DEFENSIVO

Pré-requisito: Destreza 14 ou maior.

Quando você estiver empunhando uma arma de acuidade com a qual você seja proficiente e outra criatura atingir você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para adicionar seu bônus de proficiência a sua CR para esse ataque, potencialmente fazendo o ataque errar. Esse talento não soma com característica de aumento de CR com a reação.

DUELISTA DUPLO

Pré-requisito: Destreza 14 ou maior.

Quando você estiver empunhando duas armas e realizar um ataque com sua arma secundaria, agora você adiciona o modificador no dano.

ESPECIALISTA EM ARMAS DE FOGO

Graças a sua prática extensiva com armas de fogo, você ganha os seguintes benefícios:

- Estar a 1,5 metro de uma criatura hostil não impõem desvantagem nas suas jogadas de ataque à distância.
- Você pode usar uma ação bônus para recarregar sua arma de fogo em vez de usar uma ação.

ESPECIALISTA EM BESTA

Graças a sua prática extensiva com bestas, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ignora a qualidade de recarga de bestas nas quais você é proficiente.
- Estar a 1,5 metro de uma criatura hostil não impõem desvantagem nas suas jogadas de ataque à distância.
- Quando você usa a ação de Ataque e ataca com uma arma de uma mão, você pode usar sua ação bônus para atacar com uma besta de mão carregada que você esteja empunhando.

ESPECIALISTA EM BRIGA

Acostumado a brigas de bar usando qualquer coisa como armas, e na falta, os punhos, você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente o valor de Força ou Constituição em 1, até o máximo de 20.
- Seus ataques desarmados causam 1d4 de dano.
- Quando você atinge uma criatura com um ataque desarmado ou com uma arma improvisada, no seu turno, você pode usar uma ação bônus para tentar agarrar o alvo.

ESPECIALISTA EM COMBATE

Pré-requisito: Talento Especialista em Briga.

Se você estiver empunhando uma arma de uma mão, após realizar a ação de ataque com essa arma, você pode usar sua ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo desarmado contra a mesma criatura. Agora o seu dado de dano desarmado se torna 1d8.

EXPLORADOR DE CAVERNAS

Alerta às armadilhas escondidas e portas secretas encontradas em muitas masmorras, você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e de Sabedoria (Investigação) feitos para detectar a presença de portas secretas.
- Você tem vantagem em testes de resistência feitos para evitar ou resistir a armadilhas.
- Você tem resistência ao dano causado por armadilhas.
- Você pode procurar armadilhas enquanto viaja a um ritmo normal, ao invés de metade do ritmo.

EXTRAVAGANTE

A apresentação é pelo menos tão importante quanto a aparência. Afinal, há pouca razão para fazer algo a menos que pareça impressionante. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Carisma em 1, para um máximo de 20.
- Você ganha proficiência na perícia Atuação. Se você já é proficiente nessa habilidade, você adiciona o dobro do seu bônus de proficiência aos testes que fizer com ela.
- Se houver um público não combatente assistindo à sua luta, uma vez por turno, você pode ganhar um bônus para um teste de habilidade ou jogada de ataque igual ao número de pessoas na plateia, até um máximo do seu modificador de Carisma.

Você pode usar essa habilidade três vezes, recuperando todos os usos gastos quando terminar um descanso longo.

HÁBIL

Com alguns minutos de preparação, um pouco de improvisação e algum talento, você pode se tornar proficiente em praticamente qualquer coisa. Quando você termina um descanso longo, pode dedicar 10 minutos praticando o uso de uma arma, habilidade ou ferramenta simples ou marcial. Ao fazer isso, você ganha proficiência com aquela arma, habilidade ou ferramenta.

IMOBILIZADOR

Pré-requisito: Força 13 ou maior.

Você desenvolveu a perícia necessária para se prender a alguém em um combate engajado. Você recebe os seguintes benefícios:

- Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura agarrada.
- Você pode usar sua ação para tentar imobilizar uma criatura agarrada por você. Para tanto, realize outro teste de agarrar. Se você for bem sucedido, você e a criatura estarão ambos impedidos até o agarre terminar.

INFORTÚNIO

Você nasceu sob uma sorte infeliz. Escolha um número de 2 a 19. Sempre que você rolar esse número em um teste de habilidade ou rolagem de ataque, a rolagem do d20 será substituída por um 1. Além disso, quando uma criatura rolar esse número em um ataque ou em um teste de habilidade disputado contra você, a rolagem do d20 será substituída por um 1.



INVESTIGADOR*Pré-requisito:* Nível 8 ou maior.

Você se torna proficiente em investigação, se você já for proficiência você dobra o bônus de proficiência na perícia.

INVESTIDA PODEROSA

Quando você usa a ação de Disparada, você pode usar sua ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma ou para empurrar uma criatura.

Se você se mover, pelo menos, 3 metros em linha reta, imediatamente antes de realizar essa ação bônus, você pode tanto ganhar +5 de bônus na jogada de dano do ataque (se você escolher realizar um ataque corpo-a-corpo e atingir) ou empurrar o alvo até 3 metros de você (se você escolher empurrar e for bem sucedido).

LÍDER DO AMOR*Pré-requisito:* Carisma 13 ou maior.

Você pode gastar 10 minutos inspirando seus companheiros, suportando a vontade deles de lutar. Quando fizer isso, escolha até seis criaturas amigáveis (que pode incluir você) a até 9 metros de você que possam ver ou ouvir você e possam te compreender. Cada criatura ganha pontos de vida temporários igual a metade do seu nível + seu modificador de Carisma. Uma criatura não pode ganhar pontos de vida temporários desse talento novamente até terminar um descanso curto ou longo.

LIDERANÇA ARDENTE*Pré-requisito:* Carisma 14 ou maior.

Você pode usar sua ação bônus para permitir que uma criatura aliada, situada a até 1,5 metros de você, se desloque até metade de seu deslocamento normal, sem sofrer ataques de oportunidade. No entanto, uma criatura não pode se beneficiar dessa ação mais de uma vez por dia.

LIDERANÇA INATA*Pré-requisito:* Talento Liderança Ardente.

Como uma evolução do Talento Ardente, agora antes da criatura se movimentar, ela pode usar sua reação para realizar um Ataque contra uma criatura.

MAESTRIA COM ARMA DE FOGO

Você adquire proficiência com armas de fogo, permitindo que você utilize qualquer tipo de arma de fogo com esse talento.

MAESTRIA EM ARMA DE HASTE

Você consegue manter seus inimigos afastados utilizando arma de haste. Você ganha os seguintes benefícios:

- Quando você realiza a ação de Ataque e ataca com uma glaive, alabarda ou bordão, você pode usar uma ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com a outra extremidade da arma. Esse ataque usa o mesmo modificador de habilidade do ataque primário. O dado de dano da arma para esse ataque é um d4 e o ataque causa dano de concussão.
- Enquanto você estiver empunhando uma glaive, alabarda, lança longa ou bastão, as outras criaturas provocam um ataque de oportunidade a você quando entrarem no seu alcance.

MAESTRIA EM MANTOS

Quando você estiver vestindo um manto de caçador, você adiciona +1 na sua Classe de Resistência.

MAESTRIA EM UNIFORME LEVE*Pré-requisito:* Proficiência em uniformes leves.

Você praticou seus movimentos usando uniformes leves para ganhar os seguintes benefícios:

- Quando estiver vestindo um uniforme leve, você adiciona +1 na sua Classe de Resistência.

MAESTRIA EM UNIFORME MÉDIO*Pré-requisito:* Proficiência em uniformes médios.

Você praticou seus movimentos usando uniformes médios para ganhar os seguintes benefícios:

- Vestir um uniforme médio não lhe impõe desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).
- Quando você estiver vestindo um uniforme médio, você adiciona +1 na sua Classe de Resistência.

MAESTRIA EM UNIFORME PESADO*Pré-requisito:* Proficiência em uniformes pesados.

Com a densidade do tecido e sua maestria com esse tipo de uniforme, você adquire a habilidade de desviar ataques dirigidos a você. Você obtém os seguintes benefícios:

- Quando você estiver vestindo um uniforme pesado, dano de concussão, cortante e perfurante que você receba será reduzido em 3.
- Quando você estiver vestindo um uniforme pesado, você adiciona +1 na sua Classe de Resistência.

MAESTRIA EM UNIFORME ELEMENTAL*Pré-requisito:* Proficiência em uniformes.

Quando você estiver vestindo algum tipo de uniforme, danos elementais de qualquer tipo que você recebe será reduzido em 3.

MATADOR DE CONJURADORES

Você praticou técnicas úteis em combate corpo-a-corpo contra conjuradores, ganhando os seguintes benefícios:

- Quando uma criatura a até 1,5 metro de você conjurar um Kekkijutsu, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra ela.
- Quando você causa dano em uma criatura que está se concentrando em uma Kekkijutsu, a criatura terá desvantagem no teste de resistência que ela fizer para manter a concentração.
- Você tem vantagem em testes de resistência contra Kekkijutsu conjuradas por criaturas a até 1,5 metro de você.



MENTE AFIADA

Você tem uma mente que pode cronometrar o tempo e memorizar direção e detalhes com precisão absurda. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até o máximo de 20.
- Você sempre sabe qual a direção do norte.
- Você sempre sabe o número de horas restantes para o próximo nascer ou pôr do sol.
- Você pode relembrar, com precisão, qualquer coisa que você tenha visto ou ouvido no último mês.

MENTE DESTRUIDORA

Você possui uma mente resistente. Quando enfrentar algum Kekkijutsu que cause dano psíquico ou tente invadir sua mente, você tem vantagem em qualquer teste.

MESTRE DE ARMAS GRANDES

Você aprendeu a usar o peso em sua vantagem, deixando o balanço potencializar seus golpes. Você recebe os seguintes benefícios:

- No seu turno, quando você atingir um acerto crítico com uma arma corpo-a-corpo ou reduzir os pontos de vida de uma criatura a 0, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com arma, com uma ação bônus.
- Antes de você realizar um ataque corpo-a-corpo com uma arma pesada na qual você seja proficiente, você pode escolher sofrer -5 de penalidade em sua jogada de ataque. Se o ataque atingir, você adiciona +10 ao dano do ataque.

MESTRE DE ARMAS GRANDES DEFENSIVA

Quando você dominar o manuseio de uma arma pesada, será capaz de utilizá-la com um estilo de luta mais defensivo, o que trará consigo uma série de benefícios. Alguns exemplos desses benefícios podem incluir:

- Se você realizar a ação de Ataque no seu turno, você pode usar uma ação bônus para tentar empurrar uma criatura, a até 1,5 metro de você.
- Se você não estiver incapacitado, você pode adicionar seu bônus de CA do escudo a qualquer teste de resistência de Destreza que você fizer contra um kekkijutsu ou outro efeito nocivo que tenha você como alvo.
- Se você for alvo de um efeito que permita realizar um teste de resistência de Destreza para sofrer apenas metade do dano, você pode usar sua reação para não sofrer dano se passar no teste de resistência, interpondo seu escudo entre você e a fonte do efeito.

MOBILIDADE

Você é excepcionalmente rápido e ágil. Você ganha os seguintes benefícios:

- Seu deslocamento aumenta em 3 metros.
- Quando você usa a ação de Disparada, mover-se através de terreno difícil não lhe custa qualquer movimento adicional neste turno.
- Quando você realiza um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, você não provoca ataques de oportunidade para essa criatura pelo resto do turno, independentemente de ter atingido ou não.

OBSERVADOR

Rápido em perceber os detalhes do ambiente, você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência ou Sabedoria em 1, até o máximo de 20.

Você tem +5 de bônus nos seus valores passivos de Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação).

PERITO

Você ganha proficiência em qualquer combinação de três perícias ou ferramentas, à sua escolha.

PERSISTÊNCIA DEFENSIVA

Pré-requisito: Nível 8.

Você intervém quando toda a esperança parece perdida. Você ganha os seguintes benefícios:

- Quando você é atacado por uma criatura com um CR maior do que seu nível, você recebe um bônus de +2 para sua Classe de Resistência.
- Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que tenha reduzido um de seus aliados a 0 pontos de vida na rodada anterior.

POLIGLOTA

Você estudou línguas e códigos, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até o máximo de 20.
- Você é capaz de criar criptogramas escritos. Outros não podem decifrar um código criado por você a não ser que você os ensine, elas sejam bem sucedidas num teste de inteligência (CD igual ao seu valor de Inteligência + seu bônus de proficiência) ou usem mágica para decifrá-lo.

PREMONIÇÃO

Você às vezes tem premonições de eventos momentos antes de acontecerem. Ao iniciar seu turno, você pode escolher rolar um d20 e registrar o número obtido. A próxima jogada de ataque, teste de habilidade ou salvamento que você fizer antes do final do seu turno será substituída por essa rolagem. Você pode usar essa habilidade uma vez por descanso longo.

PROTEÇÃO LEVE

Você treinou até dominar o uso de uniformes leves, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Destreza em 1, até o máximo de 20.
- Você ganha proficiência com uniformes leves.

PROTEÇÃO MODERADA

Pré-requisito: Proficiência em uniformes leves.

Você treinou até dominar o uso de uniformes médios, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força em 1, até o máximo de 20.
- Você ganha proficiência com uniformes médios.



PROTEÇÃO PESADA

Pré-requisito: Proficiência em uniformes médios.

Você treinou até dominar o uso de uniformes pesados, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força em 1, até o máximo de 20.
- Você ganha proficiência com uniformes pesados.

RESILIENTE

Escolha um valor de habilidade. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente o valor de habilidade escolhido em 1, até o máximo de 20.
- Você ganha proficiência em testes de resistência usando a habilidade escolhida.

RESILIENTE SUPREMO

Pré-requisito: Talento Resiliente.

Restrição: Respiração da Água.

Agora você passa a adicionar 1d4 no teste de resistência de habilidade escolhido do talento resiliente.

RESISTENTE

Duro e resistente, você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Constituição em 1, até o máximo de 20.
- Quando você rolar um Dado de Vida para recuperar pontos de vida, o valor mínimo de pontos de vida que você recupera dessa rolagem será igual a duas vezes seu modificador de Constituição (mínimo de 2).

RESPIRAÇÃO DESTRUIDORA

Pré-requisito: Saber pelo menos uma técnica de respiração.

Você escolhe uma técnica de respiração que permite ignorar a resistência de qualquer tipo de dano associado a ela. Você pode escolher esse talento mais de uma vez.

RESPIRAÇÃO VERSÁTIL

Pré-requisito: Saber pelo menos uma técnica de respiração, Nível 8.

Você escolhe uma técnica de respiração de outra **classe** ou **subclasse**, mas só pode utilizá-la como a primeira evolução. Não é possível fazer escolhas de respirações especiais.

ROBUSTO

Restrição: Respiração da Pedra.

Seu máximo de pontos de vida aumenta em um valor igual a duas vezes seu nível quando você adquire esse talento. Toda vez que você ganhar um nível, após isso, seu máximo de pontos de vida aumenta em 2 pontos de vida adicionais.



ROBUSTO SUPREMO

Pré-requisito: Talento Robusto ou Respiração da Pedra, lvl 8.

Como uma evolução do talento Robusto, agora ao passar de níveis sua vida aumenta em 4 pontos de vida adicionais e não mais 2 pontos.

SENTINELA

Você domina técnicas para obter vantagem a cada vez que qualquer inimigo baixar a guarda, ganhando os seguintes benefícios:

- Quando você atinge uma criatura com um ataque de oportunidade, o deslocamento da criatura se torna 0 pelo resto do turno.
- As criaturas provocam ataques de oportunidade de você mesmo se realizarem a ação de Desengajar antes de saírem do seu alcance.
- Quando uma criatura a até 1,5 metro de você realizar um ataque contra um alvo diferente de você (e o alvo não possuir esse talento), você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra a criatura atacante.

SOBREVIVENTE

De maneiras que poucos podem compreender, você sobreviveu a um grande trauma pessoal ou a uma imensa perda de alguém.

- Você perde proficiência em um teste de resistência de sua escolha.
- Quando você cai a 0 pontos de vida e começa a fazer testes de resistência contra a morte, você deve falhar em 5 testes de resistência para morrer.

SORRATEIRO

Pré-requisito: Destreza 13 ou maior.

Você é especialista em espreitar através das sombras.

Você ganha os seguintes benefícios:

- Você pode tentar se esconder quando estiver levemente obscurecido para a criatura de quem você está tentando se esconder.
- Quando você estiver escondido de uma criatura e errar um ataque à distância contra ela, realizar esse ataque não revelará sua posição.
- Penumbra não impõem desvantagem nos seus testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

SORTE CONSTANTE

Pré-requisito: Nível 12.

Sempre que rolar 10 ou menos no d20 para uma jogada de ataque, teste de habilidade ou salvaguardas. Se você rolar 10 ou menos três vezes ou mais vezes consecutivamente, você pode imediatamente mudar o d20 para 20. No entanto, se for uma jogada de ataque não resulta em um acerto crítico.

SORTUDO

Você tem uma sorte inexplicável que parece surgir nos momentos exatos. Você possui 3 pontos de sorte. A qualquer momento em que você realizar uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode gastar um ponto de sorte para rolar um d20 adicional. Você pode escolher gastar um dos seus pontos de sorte depois de rolar o dado, mas antes de saber o resultado da jogada. Você decide qual dos d20s irá usar para a jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência.

Além disso, você também pode gastar um ponto de sorte quando uma jogada de ataque for feita contra você. Role um d20 e, em seguida, escolha se o ataque utilizará a jogada do atacante ou a sua própria. Se mais de uma criatura gastar um ponto de sorte para influenciar a mesma jogada, os pontos se cancelam mutuamente, e nenhum dado adicional é rolado. Após terminar um descanso longo, você recupera os pontos de sorte que tenha gasto.

TALENTOS ESPECÍFICOS

Alguns talentos são específicos para certas classes e subclasses, adicionando um poder adicional às habilidades já existentes na classe. Esses talentos têm pré-requisitos mais rigorosos, uma vez que aumentam o uso ou a eficácia das habilidades da classe. Deve-se consultar igualmente o mestre antes de usá-los em sua campanha, pois eles podem tornar as classes potencialmente mais poderosas.

MIZU AMPLIADA

Pré-requisito: Respiração da Água, Nível 4 e habilidade "Mizu".

Você adiciona +2 nas jogadas de acerto e dano quando estiver na posição de combate "Ofensivo". Quando atingir o 12º nível, o bônus passa a ser +3 no acerto e dano. Para o estilo de luta "Defensivo", você adiciona +2 na sua Classe de Resistência, e a partir do 12º nível, você adiciona +3; e no 15º nível, +4.

SUKIRU DUPLA

Pré-requisito: Respiração da Água, Nível 16 e habilidade "Sukiru Mizu".

Você pode escolher duas técnicas perfeitas para realizá-las sem custo de energia, mas elas compartilham o mesmo custo de uso, como se fossem apenas uma, e recuperam após terminar um descanso.

PEÔNIA

Pré-requisito: Subclasse Respiração da Flor, Nível 4 e habilidade "Petal Dance".

Sua dança se torna mais mortal, e agora você sempre está com a dança "Rosa Negra" ativa, o que permite a você escolher mais uma dança durante o seu turno.

VIOLA

Pré-requisito: Subclasse Respiração da Flor e Nível 8 e habilidade "Flor de Lotus".

Você adiciona um uso adicional na habilidade, e agora pode escolher se deseja manter sua Petal Dance ou não quando utilizar a habilidade.

LÍRIO DE MARTAGON

Pré-requisito: Subclasse Respiração da Flor, Nível 18 e habilidade "Lírio".

Sua margem de crítico se torna 18-20 e agora quando você utilizar o teste de percepção, o mestre te revelará dois atributos da criatura.



SNAKE STRIKE FORTIFICADO

Pré-requisito: Subclasse Respiração da Serpente, Nível 4 e habilidade "Snake Strike".

O dado de dano do seu Snake Strike evolui para um d6 de dano adicional. Por exemplo, no terceiro nível, você causava 2d4 de dano adicional, mas agora causará 2d6 de dano, pois o dado evoluiu para d6.

Você também pode adquirir esse talento novamente a partir do nível 16, agora evoluindo ainda mais o dado de dano, tornando-o d8.

SENSOR AMPLIADO

Pré-requisito: Subclasse Respiração da Serpente, Nível 12 e habilidade "Infra-Red".

Seu poder de sentir qualquer criatura que esteja ao seu redor se amplia, agora cobrindo uma área de 18 metros.

AMPLIANDO A AMIZADE

Pré-requisito: Respiração da Besta, Nível 4 e habilidade "Aliado Favorito".

Você e seu aliado favorito passam a ganhar +3 de acerto e dano, e suas vantagens em ataques se estendem até o segundo turno.

ALIADOS FAVORITOS

Pré-requisito: Respiração da Besta, Nível 8 e habilidade "Aliado Favorito".

Quando você rolar a iniciativa, você passa a escolher dois aliados como seus Aliados Favoritos, também ampliando a área na qual eles devem estar próximos de você para receber o aumento na Classe de Resistência para 6 metros.

CHAMA INFALÍVEL

Pré-requisito: Respiração das Chamas, Nível 4 e habilidade "Alma Ardente".

Você não precisa mais utilizar sua ação bônus para adicionar fogo à sua lâmina. No entanto, você ainda só pode fazer isso uma vez por turno, e agora pode impor a condição "Queimado" automaticamente a uma criatura por apenas 1 ponto de energia.

MANDATO

Pré-requisito: Respiração das Chamas, Nível 16 e habilidade "Enkai".

Você passa a compelir todas as criaturas inimigas que estejam a até 12 metros de você a realizar um ataque até o início do seu turno, sem a necessidade de fazerem um teste de carisma, ampliando a área de influência.

CRESCIMENTO DO AMOR

Pré-requisito: Subclasse Respiração do Amor, Nível 4 e habilidade "Love".

Sua inspiração do amor se torna ainda mais poderosa. Agora, o seu dado de Amor inicial é um d8 e no 5º nível se torna d10, no 10º nível se torna d12 e no 15º nível se torna 2d6. Além disso, o dado de amor passa a durar 20 minutos.

ESTILO DA PAIXÃO

Pré-requisito: Subclasse Respiração do Amor, Nível 12 e habilidade "Estilo do Amor".

Quando você realizar a ação de ataque, agora, ao utilizar sua ação bônus para fazer outro ataque, você ataca duas vezes e pode adicionar o modificador de dano a esses ataques.

CAÇADOR DE DEMÔNIOS

Pré-requisito: Respiração do Inseto, Nível 4 e habilidade "Destruição Venenosa".

Você adiciona +1 ao Nível de Desafio para destruir demônios quando realizar um ataque contra eles. Por exemplo, no 3º nível, em vez de ser 1 ou menor, agora é 2 ou menor, e no 8º nível passa a ser 4 ou menor.

REFORÇO VENENOSO

Pré-requisito: Respiração do Inseto, Nível 12 e habilidade "Infestação Potencializada".

Você passa a potencializar ainda mais seus venenos, aumentando em três dados extras de dano quando você os fortalecer com a combinação, sacrificando um veneno.

TRANSMUTAÇÃO PRIMORDIAL

Pré-requisito: Respiração do Inseto, Nível 18 e habilidade "Metamorfose Venenosa".

Você agora pode trocar uma vez ao dia seu veneno para causar dano Primordial e recupera o uso após um descanso longo.

LUMINOSIDADE DA LUA MINGUANTE

Pré-requisito: Respiração da Lua, Nível 4 e habilidade "Lua Minguante".

Sua Lua Minguante tem um aumento significativo no dano, agora adicionando 1d8 de dano nas jogadas para criaturas a até 1,5 metros de distância e 1d6 para aquelas que estiverem a mais de 3 metros.

EMPURRÃO APRIMORADO

Pré-requisito: Respiração da Lua, Nível 8 e habilidade "Lua Nova".

Você não precisa mais utilizar sua ação bônus para empurrar a criatura, mas ainda só pode fazer isso uma vez por turno, e a classe de dificuldade do teste aumenta em +2.

LUA COMPLETA

Pré-requisito: Respiração da Lua, Nível 18 e habilidade "Lua Cheia".

Você passa a escolher até 6 criaturas, e seu dano durante o 1 minuto em que você fica concentrado nelas passa a ser de 1d12 de dano adicional.

DESMEMBRAMENTO APRIMORADO

Pré-requisito: Respiração da Pedra, Nível 4 e habilidade "Devastador".

Quando você utilizar a habilidade para decepar um membro da criatura, agora não precisa mais usar sua ação bônus para fazê-lo, mas ainda só poderá usar essa habilidade uma vez por turno.

GUARDIÃO INABALÁVEL

Pré-requisito: Respiração da Pedra, Nível 11 e habilidade "Guardião Único".

Agora, quando você estiver com a habilidade "Destruidor" na metade, arredondada para cima, as criaturas já recebem cobertura completa dentro da área, que é aumentada para 6 metros.

GUARDIÃO PROTETOR

Pré-requisito: Respiração da Pedra, Nível 18 e habilidade "Sentinela".

Você passa a adicionar +2 na Classe de Resistência das criaturas quando utiliza 1 ponto da habilidade "Destruidor".

TROVÃO TRANSFORMADO

Pré-requisito: Respiração do Trovão, Nível 4 e habilidade "Caminho do Trovão".

Quando você for Especializado na Primeira Forma, você precisa mover-se apenas 1,5 metros em linha reta para adicionar o 1d6 de dano. E se você for do caminho Versado em Todas as Formas, você recebe +2 na sua classe de resistência, +2 no acerto e aumenta o dano adicional para 1d6.

TROVÃO APRIMORADO

Pré-requisito: Respiração do Trovão, Nível 12 e habilidade "Discharge".

Quando você for Especializado na Primeira Forma, você precisa utilizar apenas metade do seu deslocamento para adicionar dificuldade no Teste de Resistência. E se você for do caminho Versado em Todas as Formas, agora você precisa apenas de um descanso curto para recuperar os usos, e quando você realizar essa técnica com a ação bônus, ela causará 1 dado de dano extra.

ARMA APRIMORADA

Pré-requisito: Subclasse Respiração do Som, Nível 8 e habilidade "Arma Ninja".

Agora sua arma fica muito mais poderosa causando 2d6 de dano aos ataques e esse aumento não conta como uma alteração na arma.

ATAQUE ASSASSINO POTENCIALIZADO

Pré-requisito: Subclasse Respiração do Som, Nível 16 e habilidade "Ataque Assassino".

Se a criatura estiver "Fragilizada" quando você atacar diretamente o pescoço dela, agora com a habilidade você passa a adicionar +3 na dificuldade do teste para evitar que o pescoço seja decepado.

VENTO REDUZIDO

Pré-requisito: Respiração do Vento, Nível 4 e habilidade "Kaze".

Sua habilidade Kaze agora precisa atingir uma soma de 9, e quando você redefinir a habilidade após realizar a Respiração, ela começará com a soma de 1. No entanto, se você realizar a técnica de respiração com seu ataque corpo a corpo, a soma não começará em 1.

TAIFU DUPLO

Pré-requisito: Respiração do Vento, Nível 12 e habilidade "Taifu".

Agora você pode utilizar sua ação bônus para aplicar o Taifu em duas técnicas em um turno, mas não pode utilizar o Taifu duas vezes na mesma técnica de um aliado no mesmo turno.

MIST SUPERIOR

Pré-requisito: Subclasse Respiração da Névoa, Nível 4 e habilidade "Mist".

Agora, quando você estiver no estilo de luta Velocidade, não precisa utilizar sua ação bônus para adicionar dano extra à sua técnica, mas só pode fazer isso uma vez por turno. E quando estiver no estilo de luta Desaceleração, você adiciona +2 à sua Classe de Resistência, e a partir do 12º nível, você adiciona +3.

GEKISEN ALTERADO

Pré-requisito: Subclasse Respiração da Névoa, Nível 4 e habilidade "Gekisen".

Você tem vantagem no ataque adicional quando realiza um acerto crítico, mas apenas nesse ataque.



CAPÍTULO 9: UTILIZANDO HABILIDADES



O personagem possui características musculosas e perspicazes? É brilhante e encantador? Ágil e resistente? Essas qualidades são definidas pelos valores de habilidade - os pontos fortes e fracos de uma criatura.

No jogo, as três principais jogadas - testes de habilidade, testes de resistência e jogadas de ataque - dependem dos seis valores de habilidade. A introdução do livro explica a regra básica por trás dessas jogadas: jogue um d20, adicione um modificador de habilidade derivado de um dos seis valores de habilidade e compare o resultado com um número alvo.

Aqui estão as habilidades que fornecem uma breve descrição das características físicas e mentais de cada criatura:

- **Força**, mede o poder físico
- **Destreza**, mede a agilidade
- **Constituição**, mede a resistência
- **Inteligência**, mede o raciocínio e a memória
- **Sabedoria**, mede a percepção e a intuição
- **Carisma**, mede a força da personalidade

VALORES E MODIFICADORES DE HABILIDADE

Cada uma das habilidades de uma criatura é representada por um valor, um número que define a magnitude dessa habilidade. Esse valor não apenas mede as capacidades inatas, mas também leva em conta o treinamento e a competência da criatura em atividades relacionadas à habilidade em questão.

Em termos gerais, um valor de habilidade entre 10 e 11 é considerado médio para um humano comum. No entanto, caçadores e muitos demônios estão acima da média na maioria de suas habilidades. Um valor de 18 é considerado o máximo que uma pessoa normalmente atinge. Caçadores habilidosos podem ter valores tão altos quanto 20, enquanto demônios ou luas superiores podem alcançar valores tão altos quanto 30.

Cada habilidade também possui um modificador, que é derivado do valor da habilidade e varia de -5 (para um valor de habilidade de 1) a +10 (para um valor de habilidade de 30). A tabela de Valores e Modificadores de Habilidade lista os modificadores de habilidade para valores de 1 a 30.

Valores e Modificadores de Habilidade

Valor	Modificador	Valor	Modificador
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Os modificadores de habilidade têm um impacto significativo nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência, sendo assim, eles são mais frequentemente utilizados durante o jogo do que os próprios valores de habilidade. Os modificadores de habilidade são aplicados para ajustar o resultado das jogadas, refletindo o nível de competência e treinamento da criatura em questão. Portanto, é essencial estar ciente dos modificadores de habilidade relevantes ao realizar essas ações durante o jogo.

VANTAGEM E DESVANTAGEM

Em algumas situações, uma habilidade pode conceder vantagens ou desvantagens em um teste de habilidade, teste de resistência ou jogada de ataque. Quando isso ocorrer, será necessário lançar um segundo d20 durante a jogada. Se você tiver vantagem, usará o resultado mais alto entre os dois dados, enquanto se tiver desvantagem, usará o resultado mais baixo. Por exemplo, se estiver em desvantagem e lançar 2d20, obtendo um resultado de 17 e 5, você usará o valor 5. Caso esteja em vantagem e obtenha esses mesmos números, utilizará o 17.

No entanto, mesmo que haja múltiplas circunstâncias que concedam vantagens ou imponham desvantagens, você ainda lançará apenas um d20 adicional. Por exemplo, se duas situações favoráveis lhe concedem vantagem, ainda assim você lançará apenas um d20 adicional.

Caso ocorra uma situação em que você tenha tanto vantagem quanto desvantagem devido a diferentes circunstâncias, considera-se que você não possui nem vantagem nem desvantagem, e, portanto, lançará apenas um d20. O mesmo princípio se aplica caso várias circunstâncias imponham desvantagem e apenas uma conceda vantagem, ou vice-versa. Nessas situações, você não terá nem vantagem nem desvantagem.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Os personagens possuem um bônus de proficiência determinado pelo seu nível, conforme explicado no capítulo 1 do livro. Da mesma forma, os demônios também possuem esse bônus, que está incorporado em seus blocos de estatísticas. Esse bônus é utilizado nas regras de testes de habilidade, testes de resistência e jogadas de ataque.

No entanto, o bônus de proficiência não pode ser adicionado mais de uma vez a uma única rolagem de dados ou outro número. Por exemplo, se duas regras diferentes indicam que você pode adicionar o bônus de proficiência a um teste de resistência de Sabedoria, você deve adicioná-lo apenas uma vez quando realizar a jogada.

Em algumas ocasiões, o bônus de proficiência pode ser multiplicado ou dividido antes de ser aplicado. Por exemplo, uma característica pode dobrar o bônus de proficiência para certos testes de habilidade. Se houver uma circunstância que sugere que o bônus de proficiência seja aplicado mais de uma vez na mesma jogada, ainda assim você deve adicioná-lo apenas uma vez e multiplicar ou dividir o bônus apenas uma vez.

Da mesma forma, se uma habilidade ou efeito permite que você multiplique seu bônus de proficiência ao fazer um teste de habilidade que normalmente não se beneficiaria desse bônus, você não adiciona o bônus ao teste. Nessa situação, o bônus de proficiência será 0, pois multiplicar 0 por qualquer número resultará em 0. Por exemplo, se você não tiver proficiência na perícia "História", não receberá nenhum benefício de uma habilidade que sobre seu bônus de proficiência ao fazer um teste de Inteligência (História).

Em geral, não é possível multiplicar o bônus de proficiência em jogadas de ataque e testes de resistência. Se alguma habilidade ou efeito permitir que você faça isso, as mesmas regras mencionadas anteriormente serão aplicadas.

TESTES DE HABILIDADE

Um teste de habilidade avalia o talento inato do personagem ou demônio, juntamente com seu treinamento, em uma tentativa de superar um desafio. O Mestre solicita um teste de habilidade quando um personagem ou monstro realiza uma ação (que não seja um ataque) que envolve uma possibilidade de falha. Nessas situações em que o resultado é incerto, os dados são lançados para determinar os resultados.

Ao realizar um teste de habilidade, o Mestre decide qual das seis habilidades é relevante para a tarefa em questão, bem como a dificuldade do desafio, representada por uma Classe de Dificuldade (CD). Quanto mais difícil for a tarefa, maior será sua CD. A tabela de Classes de Dificuldade Típicas fornece exemplos das CD mais comumente utilizadas.

Classes de Dificuldade Típicas

Dificuldade da Tarefa	CD
Muito fácil	5
Fácil	10
Moderada	15
Diffícil	20
Muito difícil	25
Quase impossível	30

Para realizar um teste de habilidade, você deve lançar um d20 e adicionar o modificador da habilidade relevante. Assim como em outras jogadas com o d20, você também deve aplicar bônus e penalidades, e comparar o resultado total com a Classe de Dificuldade (CD). Se o total for igual ou superior à CD, o teste de habilidade será bem-sucedido, indicando que a criatura passou no desafio em questão. Caso contrário, será um fracasso, o que significa que o personagem ou monstro não obteve progresso em direção ao objetivo desejado, ou até mesmo teve algum tipo de revés determinado pelo Mestre, mesmo que tenha ocorrido algum avanço parcial.

TESTES RESISTIDOS

Em algumas situações, os esforços de um personagem e de um demônio podem ser diretamente opostos um ao outro. Isso ocorre quando ambos estão tentando realizar a mesma tarefa e apenas um deles pode ter sucesso. Também se aplica quando um deles está tentando impedir o outro de alcançar um objetivo, como quando um demônio tenta forçar a abertura de uma porta que um caçador está mantendo fechada. Nessas circunstâncias, o resultado é determinado por um tipo especial de teste de habilidade chamado teste resistido.

Em um teste resistido, ambos os participantes realizam os testes de habilidade apropriados para seus esforços. Eles aplicam todos os bônus e penalidades pertinentes, mas em vez de comparar o resultado com uma Classe de Dificuldade (CD), eles compararam os resultados de seus testes entre si. O participante com o resultado mais alto é o vencedor, o que significa que ele teve sucesso em sua ação ou impediu o outro de ter sucesso.

Se um teste resistido resultar em um empate, a situação permanece a mesma que antes. Isso significa que um competidor pode vencer um teste resistido mesmo em caso de empate. Por exemplo, se dois personagens realizam um teste resistido para segurar uma pessoa que está caindo ao chão e obtêm resultados iguais, nenhum deles consegue segurá-la. Em uma disputa entre um demônio tentando abrir uma porta e outro demônio tentando mantê-la fechada, um empate significa que a porta permanece fechada.



PERÍCIAS

Cada habilidade engloba uma ampla variedade de capacidades, incluindo as perícias em que um personagem ou demônio pode se destacar. Uma perícia representa um aspecto específico de uma habilidade, e a proficiência em uma perícia demonstra o foco de um indivíduo nesse aspecto. As proficiências em perícias são determinadas durante a criação do personagem para personagens e estão listadas no bloco de estatísticas para demônios.

Por exemplo, um teste de Destreza pode refletir a tentativa de um personagem em executar uma manobra acrobática, pegar um objeto ou permanecer oculto. Cada um desses aspectos da Destreza possui uma perícia associada: Acrobacia, Prestidigitação e Furtividade, respectivamente. Portanto, um personagem com proficiência na perícia Furtividade é especialmente habilidoso em testes de Destreza relacionados a se mover silenciosamente e se esconder.

As perícias associadas a cada valor de habilidade são mostradas na lista a seguir (nenhuma perícia está relacionada à Constituição). Consulte as seções posteriores deste capítulo para exemplos de como utilizar uma perícia associada a uma habilidade.



Força	Sabedoria
Atletismo	Intuição
Destreza	Investigação
Acrobacia	Lidar com Animais
Furtividade	Percepção
Prestidigitação	Sobrevivência
Inteligência	Carisma
História	Blefar
Medicina	Intimidação
Natureza	Persuasão

Em certas ocasiões, o Mestre pode solicitar um teste de habilidade utilizando uma perícia específica, como por exemplo: "Faça um teste de Sabedoria (Percepção)". Em outras situações, um jogador pode questionar o Mestre se sua proficiência em uma determinada perícia se aplica a um teste específico. Em ambos os casos, a proficiência em uma perícia permite que o indivíduo adicione o seu bônus de proficiência aos testes de habilidade que envolvam essa perícia. Caso não possua proficiência na perícia em questão, o indivíduo realiza um teste de habilidade normal.

VARIAÇÃO: PERÍCIAS COM HABILIDADES DEFIRENTES

Geralmente, a proficiência em uma perícia se aplica apenas a um tipo específico de teste de habilidade. Por exemplo, a proficiência em Atletismo normalmente é utilizada em testes de Força. No entanto, em algumas situações, é possível que a proficiência seja razoavelmente aplicada a um tipo diferente de teste. Nestes casos, o Mestre pode solicitar um teste utilizando uma combinação incomum de habilidade e perícia, ou o jogador pode perguntar ao Mestre se pode aplicar sua proficiência a um teste diferente.

Por exemplo, se um jogador precisar nadar da ilha até o continente, o Mestre pode pedir um teste de Constituição para verificar se ele tem energia suficiente para realizar a tarefa. Nesse caso, o Mestre pode permitir que o jogador aplique sua proficiência em Atletismo e solicitar um teste de Constituição (Atletismo). Assim, se o jogador for proficiente em Atletismo, ele pode adicionar seu bônus de proficiência ao teste de Constituição, da mesma forma que faria em um teste de Força (Atletismo).

TESTES PASSIVOS

Um teste passivo é um tipo especial de teste de habilidade que não requer rolagens de dados. Esse tipo de teste pode representar o resultado médio de uma tarefa realizada repetidamente, como a busca por portas secretas várias vezes, ou quando o Mestre deseja secretamente determinar se os personagens tiveram sucesso em uma tarefa sem a necessidade de rolagem de dados, como perceber a presença de um monstro oculto. Aqui está como determinar o valor total do teste passivo de um personagem:

10 + todos os modificadores que se aplicam normalmente ao teste

Caso o personagem possua vantagem no teste, adicione 5 ao valor total. Caso tenha desvantagem, subtraia 5. O valor total do teste passivo é referido como mecânica de jogo. Por exemplo, se um personagem de 1º nível possui um atributo de Sabedoria igual a 15 e é proficiente em Percepção, o valor do seu teste passivo de Sabedoria (Percepção) será 14.

TRABALHO EM EQUIPE

Em algumas situações, dois ou mais personagens se unem para tentar realizar uma tarefa em conjunto. O personagem que está liderando o esforço, ou aquele que possui o maior modificador de habilidade relevante, pode fazer um teste de habilidade com vantagem. Isso reflete a ajuda prestada pelos outros personagens na execução da tarefa.

É importante ressaltar que um personagem só pode fornecer ajuda em uma tarefa que ele seria capaz de realizar individualmente. Além disso, a ajuda de outros personagens só é útil quando o trabalho em equipe realmente torna a tarefa mais produtiva. Existem certas tarefas, como enfiar uma linha em uma agulha, que não se tornam mais fáceis com a ajuda de outros personagens.

TESTES EM GRUPO

Quando um grupo de indivíduos está tentando realizar uma tarefa em conjunto, o Mestre pode solicitar um teste de habilidade para o grupo. Nessa situação, os personagens que possuem habilidades relevantes para a tarefa auxiliam aqueles que não têm tanta habilidade nessa área específica.

Vejamos um exemplo: Um grupo de caçadores está tentando escalar uma montanha íngreme. O Mestre decide que será necessário um teste de habilidade do grupo para determinar o sucesso. Cada membro do grupo realiza um teste de habilidade de Escalada, utilizando seus respectivos modificadores e bônus. Se pelo menos metade do grupo obtiver sucesso em seus testes individuais, o grupo como um todo terá sucesso na escalada. Caso contrário, o grupo fracassará.

É importante ressaltar que os testes de grupo não são muito comuns e são mais úteis em situações em que todos os personagens do grupo devem obter sucesso ou fracasso como um todo, sem diferenciação individual.

USANDO CADA HABILIDADE

Cada desafio que um personagem ou monstro enfrenta durante o jogo é abrangido por uma das seis habilidades. Nesta seção, serão fornecidas explicações mais detalhadas sobre o que cada habilidade representa e como elas são utilizadas no jogo.

FORÇA

A Força mede a potência física, treinamento atlético, e a extensão da força bruta que você pode exercer.

TESTES DE FORÇA

Um teste de Força é realizado quando há uma tentativa de levantar, empurrar, puxar ou quebrar algo, forçar o corpo através de um espaço ou aplicar força bruta para resolver uma situação. A perícia Atletismo reflete a aptidão em certos tipos de testes de Força, como demonstrar habilidades atléticas e físicas em atividades como escalada, saltos e natação.

Atletismo é a habilidade que abrange situações desafiadoras envolvendo escalada, saltos e natação. Um teste de Força (Atletismo) é realizado quando você se depara com obstáculos ou desafios que exigem força física nessas atividades. Por exemplo:

- Escalar uma parede rochosa íngreme: Você pode fazer um teste de Força (Atletismo) para determinar se consegue superar a dificuldade da escalada, agarrando-se às saliências e se movendo com segurança.
- Saltar sobre um abismo: Ao tentar saltar sobre um espaço vazio, você pode realizar um teste de Força (Atletismo) para avaliar sua força e impulso necessários para cobrir a distância.
- Natação em águas turbulentas: Quando enfrentando correntezas fortes ou ondas agitadas, um teste de Força (Atletismo) pode ser solicitado para determinar sua capacidade de nadar efetivamente contra a resistência da água.

Em cada um desses exemplos, o teste de Força (Atletismo) é utilizado para medir sua habilidade física e superar os desafios específicos encontrados durante a escalada, saltos ou natação.

Outros testes de Força podem ser solicitados pelo Mestre em diferentes situações quando você tenta realizar uma das seguintes tarefas:

- Arrombar uma porta: Se você está tentando forçar uma porta trancada a se abrir, o Mestre pode pedir um teste de Força para determinar sua capacidade de quebrar a fechadura ou empurrar a porta com força suficiente.
- Levantar um objeto pesado: Quando você precisa erguer um objeto pesado, como uma pedra grande ou uma carga volumosa, o Mestre pode solicitar um teste de Força para ver se você possui a força necessária para realizá-lo.
- Romper algemas: Se você está preso ou amarrado com algemas, um teste de Força pode ser pedido para tentar quebrar as algemas e se libertar.
- Empurrar um objeto pesado: Se você precisa mover um objeto pesado que está bloqueando seu caminho, o Mestre pode solicitar um teste de Força para determinar se você é capaz de empurrá-lo com sucesso.

JOGADAS DE ATAQUE E DANO

Ao utilizar armas corpo-a-corpo, como uma maça, um machado de guerra ou uma azagaia, você adiciona o seu modificador de Força nas suas jogadas de ataque e dano. Essas armas são usadas para realizar ataques em combate corpo-a-corpo. Além disso, algumas dessas armas podem ser arremessadas para realizar ataques à distância.

ERGUENDO E CARREGANDO

Seu valor de Força determina a quantidade de peso que você pode levantar ou carregar. Os termos a seguir definem as diferentes categorias de peso:

Carga máxima: Essa é a quantidade máxima de peso que você consegue levantar acima da cabeça ou carregar em suas mãos. É equivalente ao seu valor de Força multiplicado por 30.

Capacidade de carga: Esse é o peso máximo que você pode carregar ou arrastar. É equivalente ao seu valor de Força multiplicado por 7,5.

Empurrar ou puxar: Você pode empurrar ou puxar uma carga pesada, mas não conseguirá levantá-la. A capacidade de empurrar ou puxar é o dobro da sua capacidade de carga.

Lembrando que esses valores podem variar de acordo com habilidades, e técnicas ou outras circunstâncias especiais determinadas pelo Mestre do jogo.



VARIAÇÃO: SOBRECARGA

As regras para levantar e carregar foram mantidas intencionalmente simples. No entanto, se você deseja regras mais detalhadas para determinar os efeitos do peso do equipamento que um personagem carrega, aqui está uma variação das regras:

Ao usar essa variação, ignore a coluna de Força da tabela de Armaduras no capítulo 5. Se o peso que você carrega em quilogramas exceder 2,5 vezes o seu valor de Força, você estará sobrecarregado, o que resultará em uma diminuição de 3 metros no seu deslocamento.

Se o peso que você carrega em quilogramas exceder 5 vezes o seu valor de Força, mas não ultrapassar sua capacidade de carga máxima (7,5 vezes o valor de Força), você estará com uma sobrecarga pesada. Isso significa que o seu deslocamento diminuirá em 6 metros, e você terá desvantagem em testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência que utilizem Força, Destreza ou Constituição.

É importante ressaltar que essas **regras adicionais** são opcionais e podem ser usadas para adicionar mais realismo e complexidade ao jogo, caso desejado. Cabe ao Mestre do jogo decidir se deseja implementar essas variações e como elas afetarão a experiência de jogo.

DESTREZA

A Destreza mede a agilidade, os reflexos e o equilíbrio.

TESTE DE DESTREZA

Um teste de Destreza representa a habilidade de mover-se com agilidade, rapidez e silêncio, além de evitar quedas em terrenos traiçoeiros. Existem três perícias relacionadas a testes de Destreza: Acrobacia, Furtividade e Prestidigitação.

- **Acrobacia.** Um teste de Destreza (Acrobacia) abrange situações que exigem equilíbrio e agilidade, como caminhar sobre uma camada de gelo, equilibrar-se em uma corda bamba ou permanecer de pé em um convés de navio instável. O Mestre também pode pedir um teste de Destreza (Acrobacia) para verificar se você consegue realizar acrobacias como cambalhotas e saltos mortais.
- **Furtividade.** Um teste de Destreza (Furtividade) é realizado quando você tenta se esconder de inimigos, passar despercebido por criaturas, escapar sem ser notado ou se aproximar de alguém sem ser visto ou ouvido.
- **Prestidigitação.** Sempre que você tentar realizar manipulação manual, como plantar um objeto em outra pessoa ou esconder algo em suas roupas, é necessário fazer um teste de Destreza (Prestidigitação). O Mestre também pode pedir um teste de Destreza (Prestidigitação) para determinar se você consegue roubar uma bolsa de moedas de alguém ou pegar algo do bolso de outra pessoa.

Essas perícias refletem habilidades específicas relacionadas a testes de Destreza, permitindo que seu personagem se destaque em manobras acrobáticas, movimentos furtivos e truques manuais.

Outros Testes de Destreza. O Mestre pode solicitar um teste de Destreza quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Controlar uma carruagem pesadamente carregada enquanto desce uma ladeira íngreme.
- Dirigir uma biga em uma curva acentuada, exigindo habilidade para manter o controle.
- Abrir uma fechadura com precisão, utilizando suas habilidades manuais para manipular as peças corretas.
- Desarmar uma armadilha cuidadosamente, evitando gatilhos sensíveis.
- Amarrar um prisioneiro de forma segura, garantindo que as cordas estejam bem atadas e que ele não consiga escapar.
- Escapar de amarras habilmente, usando sua destreza para desatar nós ou escapar das algemas.
- Tocar um instrumento de cordas com maestria, demonstrando habilidade e destreza nos dedos.
- Criar um objeto pequeno ou detalhado com precisão, exigindo habilidades manuais refinadas e coordenação fina.

Essas são apenas algumas situações em que um teste de Destreza pode ser solicitado, mostrando a variedade de habilidades e ações que essa característica pode abranger.

JOGADAS DE ATAQUE E DANO

Você adiciona seu modificador de Destreza em suas jogadas de ataque e dano quando estiver utilizando armas à distância, como um arco longo ou uma funda. Além disso, você também pode adicionar seu modificador de Destreza em suas jogadas de ataque e dano quando estiver utilizando uma arma corpo-a-corpo que possua a propriedade "acuidade", como uma adaga ou uma katana. Essas armas são projetadas para aproveitar a destreza e agilidade do personagem, permitindo um melhor desempenho nas jogadas de ataque e dano.

ESCONDENDO-SE

Quando você tenta se esconder, é necessário fazer um teste de Destreza (Furtividade). Esse resultado será resistido por um teste de Sabedoria (Percepção) de qualquer criatura que esteja ativamente procurando por sinais da sua presença. O Mestre decide quando as circunstâncias são adequadas para essa resistência.

É importante ressaltar que você não pode se esconder de uma criatura que possa vê-lo claramente, e qualquer barulho que você faça, como gritar um aviso ou derrubar um objeto, revelará a sua posição. No entanto, uma criatura invisível pode sempre tentar se esconder, embora ainda seja possível notar sinais da sua passagem e seja necessário permanecer em silêncio.

Durante um combate, a maioria das criaturas está alerta para sinais de perigo ao seu redor, então se você sair do seu esconderijo e se aproximar de uma criatura, ela normalmente irá vê-lo. No entanto, em certas circunstâncias, o Mestre pode permitir que você permaneça escondido enquanto se aproxima de uma criatura que esteja distraída, concedendo-lhe vantagem em um ataque antes de ser descoberto.

Quanto à Percepção Passiva, quando você está escondido, há uma chance de que alguém perceba sua presença mesmo sem estar procurando ativamente por você. Para determinar se uma criatura percebe você enquanto está escondido, o Mestre compara o resultado do seu teste de Destreza (Furtividade) com o valor da Percepção Passiva da criatura (que é igual a 10 + o modificador de Sabedoria da criatura), levando em conta quaisquer bônus ou penalidades. Se a criatura tiver vantagem, adicione 5 ao valor. Caso tenha desvantagem, subtraia 5.

Por exemplo, se um personagem de 1º nível com um bônus de proficiência de +2 possui Sabedoria 15 (modificador +2) e proficiência em Percepção, sua Percepção Passiva será 14.

CLASSE DE RESISTÊNCIA

Dependendo do uniforme de caçador que você usar, você pode adicionar uma parte ou todo o seu modificador de Destreza à sua Classe de Resistência.

INICIATIVA

No início de cada combate, você determina a ordem dos turnos das criaturas envolvidas através de um teste de Iniciativa, que é um teste baseado na Destreza. A iniciativa determina a sequência em que as criaturas agirão durante o combate, conforme descrito no capítulo de combate do jogo.

CONSTITUIÇÃO

A Constituição mede a saúde, a resistência e a força vital.

TESTES DE CONSTITUIÇÃO

Testes de Constituição são raros e não estão associados a nenhuma perícia específica, uma vez que a resistência representada por essa habilidade é principalmente passiva e não requer um esforço específico por parte do personagem ou criatura. No entanto, um teste de Constituição pode ser solicitado quando você tentar realizar algumas tarefas desafiadoras. Essas tarefas podem incluir:

- Segurar a respiração por um longo período de tempo.
- Marchar ou trabalhar por várias horas sem descanso.
- Ficar sem dormir por um período prolongado.
- Sobreviver sem comida ou água por um período de tempo.
- Beber uma grande quantidade de bebida alcoólica de uma só vez.

Em situações em que sua resistência física ou capacidade de suportar condições extremas é testada, o Mestre pode solicitar um teste de Constituição para determinar se você é capaz de superar esses desafios.

PONTOS DE VIDA

O seu modificador de Constituição influencia os seus pontos de vida. Normalmente, você adiciona o seu modificador de Constituição a cada dado de vida que você rolar para determinar os seus pontos de vida.

Se o seu modificador de Constituição sofrer alguma alteração, o seu máximo de pontos de vida também será afetado, como se você sempre tivesse tido o novo modificador desde o 1º nível. Por exemplo, se o seu modificador de Constituição aumentar de +1 para +2 quando você atingir o 4º nível, você deve ajustar o seu máximo de pontos de vida como se o modificador sempre tivesse sido +2. Você adiciona, então, 3 pontos de vida para os três primeiros níveis e, em seguida, rola os pontos de vida para o 4º nível usando o novo modificador.

Da mesma forma, se algum efeito reduzir o seu valor de Constituição, resultando em uma diminuição do seu modificador em 1 quando você estiver no 7º nível, o seu máximo de pontos de vida será reduzido em 7.

Em resumo, qualquer alteração no modificador de Constituição terá impacto no seu máximo de pontos de vida, e você deve ajustar os seus pontos de vida de acordo com o novo modificador.

INTELIGÊNCIA

A Inteligência mede a acuidade mental, precisão da memória e a habilidade de raciocinar.

TESTES DE INTELIGÊNCIA

Um teste de Inteligência é realizado quando você precisa utilizar a lógica, o estudo, a memória ou o raciocínio dedutivo para resolver uma situação. As habilidades História, Medicina e Natureza são exemplos de perícias que refletem aptidão em determinados tipos de testes de Inteligência.

Por exemplo, um teste de Inteligência (História) pode ser realizado para lembrar de eventos passados, interpretar símbolos antigos ou reconhecer um artefato histórico. Um teste de Inteligência (Medicina) pode ser usado para diagnosticar uma doença, aplicar um tratamento adequado ou identificar os efeitos de uma substância. Já um teste de Inteligência (Natureza) pode ser empregado para identificar plantas e animais, rastrear pistas na natureza ou compreender os padrões e ciclos naturais.

Essas perícias são exemplos de como a inteligência pode ser aplicada em diferentes situações dentro do jogo, permitindo que personagens com conhecimentos específicos tenham vantagens ao lidar com desafios relacionados a essas áreas.

- **História** é um teste de inteligência que avalia o conhecimento sobre eventos históricos, figuras lendárias, antigos impérios, conflitos passados, guerras recentes e civilizações perdidas.
- **Medicina** permite tentar estabilizar um companheiro que está morrendo ou diagnosticar uma doença.
- **Natureza** é um teste de Inteligência (Natureza) mede o conhecimento sobre terreno, plantas e animais, clima e ciclos naturais.

Existem vários outros testes de inteligência que o Mestre pode solicitar quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Estabelecer comunicação com uma criatura sem o uso de palavras.
- Avaliar o valor de um item precioso.
- Obter um disfarce para se passar por um guarda da cidade.
- Criar um documento falsificado.
- Demonstrar conhecimento sobre uma profissão ou ofício específico.
- Vencer um jogo que requer habilidades específicas.



SABEDORIA

A Sabedoria reflete como você está em sintonia com o mundo ao seu redor e representa percepção e intuição.

TESTES DE SABEDORIA

Um teste de Sabedoria pode ser realizado para interpretar a linguagem corporal, compreender os sentimentos de alguém e perceber informações sobre o ambiente ao redor. As habilidades Lidar com Animais, Intuição, Percepção e Sobrevivência são exemplos de aptidões que refletem proficiência em diferentes tipos de testes de Sabedoria.

- **Lidar com Animais** envolve a habilidade de acalmar animais domesticados, evitar que uma montaria se assuste ou intuir as intenções de um animal. Nessas situações, o Mestre pode solicitar um teste de Sabedoria (Lidar com Animais). Além disso, ao tentar executar uma manobra arriscada com sua montaria, você também realiza um teste de Sabedoria (Lidar com Animais) para controlá-la com sucesso.
- **Intuição** é testada através de um teste de Sabedoria (Intuição), que avalia sua capacidade de discernir as verdadeiras intenções de uma criatura, detectar mentiras ou prever os próximos movimentos de alguém. Para alcançar isso, é necessário coletar pistas por meio da observação da linguagem corporal, dos padrões de fala e das alterações nos comportamentos.
- **Investigação** quando você olha ao redor em busca de pistas e faz deduções com base nesses indícios, você realiza um teste de Sabedoria (Investigação). Você pode deduzir a localização de um objeto escondido, discernir, a partir da aparência de um ferimento, que tipo de arma o causou, ou determinar o ponto mais fraco em um túnel que poderia causar o seu colapso. Debruçar-se sobre pergaminhos antigos em busca de um fragmento escondido de conhecimento também pode necessitar um teste de Sabedoria (Investigação).
- **Percepção** é avaliada por meio de um teste de Sabedoria (Percepção), que permite que você observe, ouça ou detecte de outra forma a presença de algo. A Percepção é responsável por medir sua consciência geral do que está ocorrendo ao seu redor e sua acuidade sensorial.
- **Sobrevivência** é testada por meio de um teste de Sabedoria (Sobrevivência), que envolve seguir rastros, caçar, orientar um grupo em terras congeladas, identificar sinais da presença de algum animal selvagem ou demônio nas proximidades, prever o clima e evitar perigos naturais como areia movediça. É uma habilidade essencial para lidar com situações adversas e garantir a sobrevivência em ambientes hostis.

Existem outros testes de Sabedoria que o Mestre pode solicitar quando você tentar realizar as seguintes tarefas:

- Ter um pressentimento sobre qual ação tomar.
- Discernir se uma criatura, esteja ela morta ou viva, é um morto-vivo.

CARISMA

O Carisma mede a capacidade de interagir eficazmente com os outros. Ele inclui fatores como confiança e eloquência, e pode representar uma personalidade encantadora ou dominadora.

TESTES DE CARISMA

Um teste de Carisma pode ser necessário quando você tenta influenciar ou entreter outras pessoas, expor uma opinião convincente ou contar uma mentira de forma persuasiva, ou quando se encontra em uma situação social complicada. As habilidades de Blefar, Intimidação e Persuasão são exemplos de aptidões que refletem proficiência em diferentes tipos de testes de Carisma.



- **Enganação** um teste de Carisma (Enganação) determina se você pode ocultar a verdade de forma convincente, seja por meio de suas palavras ou ações. Esse engano abrange uma ampla gama de situações, como ludibriar os outros por meio de mentiras ambíguas. Exemplos típicos incluem enganar um guarda, iludir um comerciante, ganhar dinheiro em jogos de azar, usar disfarces, acalmar as suspeitas de alguém com garantias falsas ou manter uma expressão séria ao contar uma mentira desdenhosa.
- **Intimidação** quando você tenta influenciar alguém por meio de ameaças explícitas, ações hostis ou violência física, o Mestre pode solicitar um teste de Carisma (Intimidação). Exemplos incluem extrair informações de um prisioneiro, persuadir bandidos de rua a recuarem de um confronto ou usar uma garrafa quebrada para convencer um vizir sarcástico a reconsiderar uma decisão.
- **Persuasão** Quando você busca influenciar alguém ou um grupo de pessoas de maneira delicada, tato ou com boas intenções, o Mestre pode pedir que você faça um teste de Carisma (Persuasão). Normalmente, a Persuasão é utilizada quando você age de forma honesta, buscando estabelecer amizades, fazer pedidos cordiais ou demonstrar etiqueta adequada. Exemplos de situações em que a persuasão é aplicada incluem convencer um mordomo a permitir que seu grupo encontre o rei, negociar a paz entre duas tribos em conflito ou inspirar uma multidão na cidade.

Existem outros testes de Carisma que o Mestre pode solicitar quando um jogador tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Identificar a pessoa mais adequada para obter informações sobre notícias, rumores e boatos.
- Integrar-se à multidão para descobrir os assuntos principais das conversas.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Um teste de resistência, também conhecido como teste de resistência, ocorre quando você tenta resistir a um feitiço, armadilha, veneno, doença ou qualquer outra ameaça semelhante. Normalmente, você não escolhe realizar um teste de resistência, mas é obrigado a fazê-lo quando seu personagem ou criatura está em perigo de sofrer algum dano ou efeito negativo. Para realizar um teste de resistência, role um d20 e adicione o modificador de habilidade apropriado. Por exemplo, você usaria o modificador de Destreza para um teste de resistência de Destreza. Um teste de resistência pode ser modificado por bônus ou penalidades situacionais, e também pode ser afetado por vantagens ou desvantagens, conforme determinado pelo Mestre. Cada classe concede proficiência em pelo menos dois testes de resistência. Assim como a proficiência em perícias, a proficiência em testes de resistência permite que você adicione seu bônus de proficiência aos testes de resistência realizados usando uma habilidade específica. O resultado de um teste de resistência bem-sucedido ou fracassado também determina o efeito que o provocou. Em geral, um teste bem-sucedido significa que a criatura não sofre nenhum dano ou sofre um dano reduzido proveniente do efeito.



CAPÍTULO 10: KEKKIJUTSU E RESPIRAÇÕES



As técnicas de respiração e kekkijutsu são habilidades especiais que permitem que humanos e demônios lutem usando poderes extraordinários. Os humanos usam essas técnicas para fortalecer seus ataques através de respirações especiais, enquanto os demônios as usam para criar diversos poderes e elementos diferentes a partir de seus ataques.

Este capítulo provê regras para a conjuração de kekkijutsu e a utilização de técnicas, como também a criação. Diferentes classes de personagens têm modos distintos de conjurar os kekkijutsu, e monstros as utilizam de maneira única. Independentemente de sua origem, os kekkijutsu e técnicas seguem as seguintes regras abaixo.

KEKKIJUTSU

Um kekkijutsu é uma técnica de sangue dos demônios, podendo ser exclusiva de um demônio específico ou compartilhada entre eles. Essas técnicas de sangue possuem uma grande variedade. O sangue dos demônios pode assumir diferentes formas e efeitos, dependendo do tipo de kekkijutsu que possuem. Por exemplo, pode se transformar em fogo, eletricidade, gelo, lâminas, flechas, olhos, peixes e muito mais.

Essas habilidades de kekkijutsu mostram-se versáteis em combate, tornando os demônios extremamente perigosos, eles podem impor condições adversas aos seus inimigos ou até mesmo remover condições prejudiciais de seus aliados. Em resumo os kekkijutsu são o principal método de batalha dos demônios contra seus inimigos.

NÍVEL DE KEKKIJUTSU

Cada kekkijutsu é classificado em um nível que varia de 0 a 9, representando seu grau de poder. Os níveis do kekkijutsu indicam a sua intensidade. Os de nível 0, chamados de "Chi", são conjurações simples que o personagem pode realizar quase automaticamente.

À medida que o nível do kekkijutsu aumenta, torna-se necessário que o nível do personagem também seja maior para conjurá-lo. No entanto, o nível do kekkijutsu e o nível do personagem não estão diretamente relacionados. Por exemplo, para utilizar um kekkijutsu de 9º nível, normalmente um personagem precisaria estar no 17º nível e não no 9º.

ESPAÇOS DE KEKKIJUTSU

Cada classe de conjuradores de kekkijutsu possui uma descrição que inclui uma tabela mostrando quantos kekkijutsu de cada nível o personagem pode usar, de acordo com o seu nível. Por exemplo, uma classe de keizou de 3º nível tem espaço para 3 kekkijutsu de 1º nível e espaço para um kekkijutsu de 2º nível.

Quando um personagem conjura um kekkijutsu, ele ou ela gasta um dos espaços de kekkijutsu daquele nível ou de níveis superiores, preenchendo efetivamente o espaço com o kekkijutsu escolhido. Podemos comparar o espaço de kekkijutsu a uma forma de fadiga para o demônio. Um demônio normal, que se alimenta constantemente de carne humana, não tem esse problema e pode usar os kekkijutsu sem limitações. No entanto, os demônios controlados pelos jogadores são aqueles que possuem restrições de alimentação, o que causa desgaste significativo ao corpo e à sanidade do conjurador ao usar esses poderes.

CONJURANDO KEKKIJUTSU EM UM NÍVEL MAIOR

Quando se conjura um kekkijutsu utilizando um espaço de kekkijutsu de nível superior ao seu nível original, o kekkijutsu assume um nível mais alto ao ser conjurado. Alguns kekkijutsu têm efeitos mais poderosos quando são conjurados em níveis superiores, conforme detalhado em suas respectivas descrições.

CHI

Um Chi é um kekkijutsu que pode ser conjurado sem limite, sem precisar usar o espaço de kekkijutsu. Normalmente, são kekkijutsu simples que podem ser utilizados sem a necessidade de um foco maior ou de concentração aprofundada. Eles são realizados de maneira simples e muito mais rápida. Alguns chi são a primeira técnica de sangue que um demônio consegue utilizar.

AÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Um kekkijutsu normalmente só poderá ser utilizado quando o personagem utilizar sua ação para isso, conforme indicado nele. Se os kekkijutsu podem ser usados juntamente com a característica de "Ataque Extra", isso deve ser indicado na classe do jogador. Por exemplo, a classe de Kekkijutsu Keizou consegue utilizar seus kekkijutsu de combate em seus ataques extras.

Kekkijutsu possuem classificações que devem ser respeitadas na hora de escolher ou criar um kekkijutsu. Por exemplo, uma classe de conjuração especificada para utilizar apenas kekkijutsu de fogo não poderá escolher kekkijutsu classificados como gelo.

TÉCNICAS DE RESPIRAÇÃO

As técnicas de respiração são habilidades criadas pelos caçadores para conseguir lutar contra os demônios em igualdade de condições. Essas técnicas têm um custo em Pontos de Energia, e cada uma delas pode realizar ações distintas, embora todas tenham o objetivo de atacar o ponto vital do demônio - o pescoço.

As Técnicas de Respiração evoluem junto com o personagem, à medida que ele avança de nível na classe. No terceiro nível, um personagem da classe de Respiração tem acesso a todas as respirações, e elas evoluem em poder nos níveis 7, 10, 13 e 17. Neste último, o personagem pode escolher três respirações que ganharam uma quarta evolução, conferindo a elas um poder formidável.

No nível 20, o personagem obtém acesso à sua técnica especial, que é mais complexa do que as outras respirações. Essa técnica geralmente potencializa um ponto já existente na classe ou até mesmo cria uma dinâmica totalmente nova para ela. Apesar de custar mais energia, essa técnica especial traz um poder ainda mais forte para a classe.

PONTOS DE ENERGIA

Toda classe de respiração possui um número limitado de pontos de energia que podem ser utilizados para habilidades de classe ou técnicas de respirações. Esses pontos de energia são listados na tabela de classe, normalmente com 1 ponto de energia para cada nível de classe. No entanto, existem exceções, como a Respiração do Inseto, que tem menos energia do que as demais classes.

Cada técnica de respiração custa 1 ponto de energia, e algumas delas podem ter um efeito adicional descrito, exigindo um consumo maior de energia para a habilidade específica. A técnica especial de nível 20 deve gastar dois pontos de energia, pois seu dano e efeito são ampliados em relação às demais técnicas.

TÉCNICA DE RESPIRAÇÃO EM COMBATE

As técnicas de respiração, diferentemente dos kekkijutsu, podem ser utilizadas mais de uma vez por ação se o jogador possuir a característica "Ataque Extra" de classe. Isso permite que o personagem faça ataques muito fortes em sequência, mas é importante destacar que cada técnica utilizada requer uma quantidade excessiva de energia. Essa quantidade de energia aumenta para cada técnica utilizada, o que pode levar o personagem a entrar em um estado de "Fadiga", conforme explicado no capítulo de combate.

DESCRIÇÃO

A descrição de uma técnica de respiração é uma representação do que o personagem está fazendo naquele momento. Por exemplo, a "Quinta Forma: Ada no Shakuyaku" da Respiração da Flor descreve como o personagem está realizando nove golpes em sequência. No entanto, o jogador não precisa realizar os nove golpes individualmente. Em vez disso, ele faz uma jogada de ataque com o dano descrito na respiração. O uso de múltiplos ataques com uma única respiração só acontece se estiver especificado na descrição da técnica, como é o caso da "Segunda Forma: Kyozan Muken" da Respiração da Névoa, que deixa claro que o jogador deve fazer uma jogada de acerto para cada ataque.



UTILIZANDO TÉCNICAS DE RESPIRAÇÃO E KEKKIJUTSU

Existem diversos kekkijutsu e técnicas de respiração que exigem uma ação simples para serem conjurados ou para realizar em ataques extras, mas algumas delas requerem ações bônus, uma reação ou até mesmo um tempo significativamente maior para serem utilizadas.

AÇÃO BÔNUS

Um kekkijutsu ou técnica de respiração utilizado com uma ação bônus é especialmente veloz. Para utilizá-lo, você deve usar uma ação bônus em seu turno, desde que ainda não tenha feito uso da ação bônus nesse mesmo turno. Além disso, no mesmo turno, você não pode conjurar dois kekkijutsu, a menos que seja um chi com tempo de conjuração de 1 ação.

REAÇÕES

Alguns kekkijutsu ou técnicas de respiração podem ser utilizados como uma reação. Essas habilidades podem ser ativadas em resposta a algum evento e levam apenas uma fração de segundo para serem utilizadas. Se uma técnica ou kekkijutsu pode ser utilizado como reação, essa informação é descrita na descrição da habilidade.

ALCANCE

O alvo de um kekkijutsu ou técnica deve estar dentro do alcance especificado na descrição da habilidade. Por exemplo, a "Primeira Forma: Minamogiri" da Respiração da Água tem alcance de toque, o que significa que o usuário deve estar corpo-a-corpo com a criatura para utilizá-la. Outras habilidades têm seu alcance descrito em metros, podendo ser em uma linha ou uma área de efeito, como cones ou esferas, e o tamanho é detalhado na própria habilidade.

Além disso, algumas técnicas têm alcance "pessoal", o que significa que o efeito é centrado no próprio personagem que utilizou a técnica. É importante seguir rigorosamente o alcance descrito nas habilidades para que elas sejam utilizadas corretamente.

REQUISITO

Algumas habilidades têm requisitos que devem ser cumpridos para serem utilizadas. O jogador deve possuir todos esses requisitos no momento em que deseja usar a habilidade. Caso não possua um ou mais dos requisitos, ele não poderá utilizar a habilidade. Além disso, nas próximas vezes que ele desejar utilizar essa habilidade, também será necessário atender a todos os requisitos novamente. É importante que o jogador se certifique de possuir os requisitos adequados antes de tentar usar a habilidade.

DURAÇÃO

A duração de uma técnica de respiração ou kekkijutsu é o período de tempo em que ela persiste ou permanece ativa. Essa duração pode ser expressa em rodadas, minutos, horas ou até mesmo em anos, dependendo da natureza da habilidade.

INSTANTÂNEA

Sendo a maioria das habilidades muito rápidas, sua duração é instantânea, o que significa que elas são utilizadas e executadas praticamente em um instante, sem uma duração prolongada.

CONCENTRAÇÃO

Algumas habilidades requerem que você se mantenha concentrado para mantê-las ativas. Se você perder a concentração, o efeito se encerra. Esse requisito de concentração é especificado na descrição da própria habilidade, na seção de "Duração". Também é descrito na habilidade por quanto tempo você pode manter sua concentração nela. É importante ressaltar que você pode encerrar a concentração a qualquer momento, sem que seja necessária uma ação para fazê-lo.

Atividades normais, como mover e atacar, não interferem na concentração. Os seguintes fatores podem quebrar a concentração:

- **Utilizar outra habilidade:** Você perde a concentração se utilizar outra habilidade que exige concentração. Não é possível se concentrar em duas habilidades ao mesmo tempo.
- **Sofrer dano:** Sempre que você estiver se concentrando em uma habilidade e sofrer dano, você deve fazer um teste de resistência de Constituição para manter sua concentração. A CD (Classe de Dificuldade) do teste é igual a 10 ou metade do dano recebido, o que for maior. Caso você sofra dano de múltiplas origens, você deve fazer um teste de resistência para cada origem do dano.
- **Ficar incapacitado ou morto:** Você perde a concentração da habilidade se ficar incapacitado ou se morrer.

O Mestre também pode decidir que algum fenômeno ambiental, como uma queda ou um terremoto perto do personagem, demande um sucesso em um teste de resistência de Constituição com CD 10, para poder manter a concentração.

ALVOS

Uma técnica de respiração ou kekkijutsu pode ter mais de um alvo em uma jogada, com diferentes tamanhos de área de acerto, atingindo assim todas as criaturas dentro dessa área. Além disso, uma habilidade pode ser direcionada para acertar apenas uma única criatura, e essas informações estarão descritas na própria habilidade. Caso a habilidade possa acertar mais de uma criatura, estará especificado na descrição, geralmente com a necessidade de realizar algum tipo de teste.

ÁREAS DE EFEITO

A descrição da habilidade especifica sua área de efeito, que normalmente possui uma das cinco formas: cone, cubo, cilindro, esfera ou linha. Toda área de efeito tem um ponto de origem, uma localização de onde a habilidade se inicia. As regras para cada forma de área de efeito especificam como você posiciona o ponto de origem. Geralmente, um ponto de origem é um ponto no espaço, mas algumas habilidades têm uma área cujo ponto de origem é uma criatura ou objeto.

O efeito da habilidade se expande em linhas retas a partir do ponto de origem. Se nenhuma linha reta desobstruída se estender a partir do ponto de origem até uma localização dentro da área de efeito, essa localização não estará inclusa na área afetada pela habilidade.

- **Cilindro:** O ponto de origem de um cilindro é o centro de um círculo de um raio específico, como descrito na habilidade. Esse círculo deve estar localizado no chão ou na altura do efeito da habilidade. A energia do cilindro se expande em linhas retas a partir do ponto de origem até o perímetro do círculo, formando a base do cilindro. O efeito da habilidade, então, se estende verticalmente a partir da base ou desce do topo, cobrindo uma distância equivalente à altura do cilindro. O ponto de origem do cilindro está incluído em sua área de efeito, ou seja, é afetado pela própria habilidade.
- **Cone:** Um cone se estende em uma direção escolhida por você a partir do ponto de origem. A largura do cone em determinado ponto de seu comprimento é igual à distância desse ponto àquele de origem. O ponto de origem do cone não está incluso na área de efeito do mesmo, a menos que você decida o contrário. Em outras palavras, a origem do cone não é afetada pela própria habilidade, a menos que a descrição da habilidade especifique o contrário.
- **Cubo:** Você escolhe o ponto de origem do cubo em qualquer lugar na face do efeito cúbico. O tamanho do cubo é expresso pelo comprimento de cada lado. O ponto de origem do cubo não está incluído em sua área de efeito, a menos que você decida o contrário. Em outras palavras, a origem do cubo não é afetada pela própria habilidade, a menos que a descrição da habilidade especifique o contrário.
- **Esfera:** Você seleciona o ponto de origem de uma esfera, e ela se expande a partir desse ponto. O tamanho da esfera é expresso pelo raio em metros que se estende a partir do ponto de origem. O ponto de origem da esfera está incluído em sua área de efeito. Isso significa que o ponto de origem também será afetado pela própria habilidade.
- **Linha:** Uma linha se estende do seu ponto de origem em um caminho reto até o seu comprimento e cobre uma área definida pela sua largura. O ponto de origem da linha não está incluído em sua área de efeito, a menos que você decida o contrário. Em outras palavras, o ponto de origem da linha não é afetado pela própria habilidade, a menos que a descrição da habilidade especifique o contrário.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Muitas habilidades especificam que o alvo pode fazer um teste de resistência para evitar alguns ou todos os seus efeitos. A técnica especifica a habilidade que o alvo deve usar para fazer esse teste e o que acontece se obtiver sucesso ou falha. A Classe de Dificuldade (CD) para resistir às habilidades é descrita em cada classe, indicando a dificuldade do teste que o alvo precisa superar para evitar os efeitos da habilidade.

ATAQUE

Algumas habilidades exigem que você faça uma jogada de ataque para determinar se o efeito acertou o alvo pretendido. O seu bônus de ataque com um ataque é descrito na classe que você está utilizando.

É importante lembrar que você possui desvantagem nas jogadas de ataque à distância se estiver a até 1,5 metro de uma criatura hostil que possa vê-lo e que não esteja incapacitada. Essa desvantagem ocorre porque a proximidade com uma criatura hostil pode tornar mais difícil acertar um alvo à distância.

CRIANDO SUA TÉCNICA

Em certos níveis, o jogador terá a oportunidade de criar uma técnica específica que esteja alinhada com a história ou o momento da campanha em que os personagens estão. Como uma regra opcional, o mestre pode permitir que os jogadores criem técnicas de respiração nos níveis em que ganham evoluções para as técnicas, ou seja, nos níveis 7, 10, 13 e 17. Essas técnicas já serão desenvolvidas com as evoluções de técnicas que o jogador alcançou naquele momento em que a técnica foi criada, e elas evoluirão normalmente junto com as outras técnicas do personagem. Para os Kekkijutsu, o mestre pode disponibilizá-los durante a campanha sem a necessidade de um nível específico, permitindo que os jogadores criem seus próprios Kekkijutsu de acordo com a progressão da história e o desenvolvimento de seus personagens.

CRIANDO UMA TÉCNICA DE RESPIRAÇÃO

Para criar uma técnica de respiração, você tem **seis pontos** disponíveis para a criação da técnica. As técnicas têm limitações quanto ao dano e à área, assim como ao tipo de dano, que deve ser igual ao da classe. Por exemplo, a respiração do trovão deve causar dano elétrico ou cortante. Cada técnica de respiração tem um custo de 1 ponto de energia; se for uma técnica especial, o custo é de 2 pontos de energia.

As técnicas são divididas em tempos de ação. Uma técnica de dano só pode ser criada como uma técnica de duração instantânea, e não é possível criar uma técnica de ação bônus ou de concentração, por esse meio de criação.

DEFININDO O ALCANCE

Com seus pontos, você deve primeiro definir qual o alcance da sua técnica, se ela será um ataque à distância ou um ataque corpo-a-corpo. Além disso, você também deve definir a distância desejada para a realização da técnica, e isso custará pontos adicionais conforme listado na tabela abaixo:

Alcance	Alcance	Pode ser em Área	Custo
Toque	Sim	Sem Custo	
Cilindro	Sim	Dois Pontos	
Cone	Sim	Dois Pontos	
Cubo	Sim	Dois Pontos	
Esfera	Sim	Dois Pontos	
Linha	Sim	Um Ponto	

Após definir o tipo de alcance da sua técnica, lembrando que Cilindro, Cone, Cubo, Esfera e Linha podem ter diferentes tamanhos, dependendo de quantos pontos você deseja gastar a mais para aumentar a distância da sua técnica. Para técnicas em área, você deve escolher entre testes de resistência de Destreza, Constituição ou Força, de acordo com o intuito da técnica.

Tabela Cilindro, Cone, Cubo e Esfera “Dano em Área”

Tamanho	Pode ser em Área	Custo
3 m	Sim	Sem Custo
6 m	Sim	Um Ponto
9 m	Sim	Dois Ponto
12 m	Sim	Três Pontos
15 m	Sim	Quatro Pontos

Tabela Linha

Tamanho	Pode ser em Área	Custo
6 m	Sim	Sem Custo
9 m	Sim	Dois Pontos
12 m	Não	Três Ponto
15 m	Não	Quatro Pontos
18 m	Não	Cinco Pontos

DEFININDO O DANO

Após definir o alcance da sua técnica, você pode determinar o tipo de dano que pretende que ela cause. Se for uma técnica sem evolução, o dano inicial dela será duas vezes o dado de dano. Cada evolução do dano é listada na tabela abaixo:

Tabela de Dado de Dano

Dado de Dano	Custo	Primeira Evolução	Segunda Evolução	Terceira Evolução	Quarta Evolução
D4	Sem Custo	3d4	4d4	5d4	6d4
D6	Um Ponto	3d6	4d6	5d6	6d6
D8	Dois Pontos	3d8	4d8	5d8	6d8
D10	Três Pontos	3d10	4d10	5d10	6d10
D12	Quatro Pontos	3d12	4d12	5d12	6d12

TÉCNICA ESPECIAL

A Técnica Especial é uma habilidade poderosa de nível 20, criada para proporcionar momentos épicos e inesquecíveis durante as aventuras. Ela não terá limitações quanto ao dano e qual tipo de ação, mas é importante que não ultrapasse o limite de 7d12 de dano para manter o equilíbrio do jogo. Ao contrário das outras técnicas, a Técnica Especial não custa pontos na hora de criação. Ela representa o auge do potencial do personagem, uma habilidade excepcional que pode ser usada em momentos cruciais das batalhas ou desafios. O jogador é incentivado a usar sua criatividade para dar vida à Técnica Especial. Além do dano, que será determinado pelo valor dos dados lançados, é possível adicionar efeitos adicionais que tornem essa técnica única e memorável. As possibilidades são vastas: a Técnica Especial pode causar dano devastador e ainda aplicar efeitos de status negativos nos inimigos atingidos, como queima, congelamento ou confusão. Pode também ter um alcance incomum, permitindo atingir adversários distantes que normalmente estariam fora do alcance das habilidades usuais.



ADICIONANDO CONDIÇÃO

Você pode incluir condições nas suas técnicas de respiração, e isso custará uma quantidade de pontos. Algumas condições têm um preço maior do que outras, pois são consideradas muito mais fortes. As condições devem ser associadas a um teste de resistência, conforme descrito na tabela, e você deve escolher um dos testes possíveis para essa condição.

Tabela de Condições

Condição	Custo	Testes de Resistência Possíveis
Agarrado	Três pontos	Constituição, Força
Amedrontado	Dois Ponto	Carisma, Sabedoria
Atordoado	Cinco Pontos	Constituição
Caído	Dois Pontos	Força, Destreza
Cego	Dois Pontos	Inteligência, Sabedoria
Cortar Braço	Três Pontos	Constituição, Destreza
Corte Profundo	Um Ponto	Constituição, Destreza
Cortar Mão	Dois Pontos	Constituição, Destreza
Cortar Perna	Três Pontos	Constituição, Destreza
Enfeitiçado	Quatro Pontos	Inteligência, Sabedoria
Impedido	Quatro Pontos	Constituição, Força
Incapacitado	Cinco Pontos	Constituição, Força, Inteligência
Inconsciente	Cinco Pontos	Constituição, Força
Paralisado	Quatro Pontos	Constituição, Inteligência
Petrificado	Cinco Pontos	Constituição, Sabedoria
Surdo	Dois Pontos	Constituição, Inteligência



DIRETAMENTE NO PESCOÇO

Você pode incluir que a técnica, quando utilizada em uma criatura com a condição "Fragilizada", permite atacar o pescoço, o que resultará em uma dificuldade adicional para o teste de resistência de Constituição da criatura atingida.

Tabela Decepar o Pescoço

Aumento de CD	Pode ser em Área	Custo
+1	Sim	Um Ponto
+2	Sim	Três Pontos
+3	Sim	Seis Pontos
+4	Não	Especial
+5	Não	Especial

ADICIONANDO MOVIMENTAÇÃO

Algumas técnicas podem adicionar movimentação extra para o personagem, e isso também requer um custo em pontos durante a criação, conforme listado abaixo:

Tabela de Movimentação Adicional

Movimentação	Custo	Movimentação	Custo
+3 metros	Um Ponto	+12 metros	Quatro Pontos
+6 metros	Dois Pontos	+15 metros	Cinco Pontos
+9 metros	Três Pontos	+18 metros	Seis Pontos

QUEBRANDO LIMITES

O mestre pode decidir que o jogador, na hora de criar sua técnica ou durante a campanha em uma técnica já estabelecida, possa ultrapassar um dos limites, como por exemplo, adicionar +5 de dano ao tentar decepar uma criatura ou aplicar alguma outra condição especial à técnica, ignorando a quantidade de pontos para criar a técnica, como por exemplo, a "Primeira Forma: Minamogiri" da Respiração da Água é lapidada a séculos, então seu efeito de corte de pescoço é alto e o dano também é alto. Essa quebra deve estar extremamente alinhada com a história do personagem e da campanha como um todo. Além disso, é necessário considerar que essa decisão pode trazer riscos de desequilibrar a campanha.

QUARTA EVOLUÇÃO

A quarta evolução de uma técnica deve ser algo único para a técnica que você está criando, intensificando o que ela já faz. Essa evolução não possui regras rígidas, mas é importante observar que não se pode ultrapassar os conceitos já definidos, como a quantidade de dano ou a distância estabelecida ao longo do capítulo. Ou seja, ao aprimorar a técnica, é fundamental respeitar os limites e características previamente estabelecidos para garantir o equilíbrio do jogo e evitar possíveis desequilíbrios que possam comprometer a experiência de todos os jogadores.

CRIANDO UMA TÉCNICA DE RESPIRAÇÃO DEFENSIVA

Para criar uma técnica de respiração defensiva, vamos determinar apenas o quanto ela irá defender, e sua quarta evolução pode permitir a reversão de uma parte do dano para o atacante e também deve sempre ter como requisito uma reação da parte do personagem para utilizar essa técnica. A técnica defensiva deve ser uma técnica de toque, não podendo ser uma técnica defensiva à distância. Quanto ao dano diminuído sem evolução, o jogador pode escolher entre D12 e D10. Na quarta evolução, o jogador pode optar por tornar a técnica mais defensiva com o primeiro dado (D12) ou mais ofensiva com o segundo dado (D10).

A redução de dano aumenta juntamente com as evoluções adicionando um dado a mais para cada evolução da técnica posteriormente.

CRIANDO UM KEKKIJUTSU

Criar um Kekkijutsu não é algo simples, ao contrário de uma técnica de respiração que possui conceitos bem definidos. Para os Kekkijutsu, existem limitações durante o processo de criação, e é essencial seguir essas limitações para que o jogo não fique desbalanceado, como por exemplo, uma tabela de danos específica que será apresentada no capítulo. Respeitar essa tabela é fundamental para evitar distorções de interpretação que poderiam fazer os Kekkijutsu parecerem causar muito mais dano do que o devido. Vamos listar algumas regras que devem ser fixadas antes de criar o seu Kekkijutsu:

- Kekkijutsu sempre deve ser uma criação de Mestre e Jogador junto.
- Qualquer kekkijutsu pode causar qualquer condição, a limitação é sua imaginação, mas não pode passar de duas condições por kekkijutsu.
- Certifique-se de que seu Kekkijutsu se encaixe diretamente no conceito do seu personagem. Por exemplo, se o seu personagem se baseia apenas em ataques à distância, criar um Kekkijutsu de ilusão ficaria muito estranho em relação ao conceito do personagem.
- Se você acredita que o Kekkijutsu esteja forte, você deve ver juntamente ao mestre para deixa-lo mais fraco, de forma que a diversão dos demais não seja afetada.

CLASSIFICAÇÃO

Um Kekkijutsu possui uma classificação que determina seu elemento e se ele é um Kekkijutsu de Combate ou Conjuração. Você só poderá criar Kekkijutsu com a classificação que sua classe já possuir.

- **Conjuração:** Classes que têm como foco o uso de Kekkijutsu à distância, mas isso não impede que elas também utilizem alguns Kekkijutsu corpo-a-corpo.
- **Combate:** Classes que têm como foco o uso de Kekkijutsu corpo-a-corpo em seus combates, mas isso não impede que também utilizem alguns Kekkijutsu à distância, embora o foco principal seja em Kekkijutsu corpo-a-corpo.

O mestre pode decidir que ao longo da sua jornada você seja capaz de utilizar outros tipos de Kekkijutsu elementais ou até mesmo, se você for uma classe de Conjuração, aprender algumas técnicas de classes de Combate.

VÓRTICE CONGELANTE

4º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração, Gelo

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você cria um poderoso vórtice de gelo em um ponto dentro do alcance. Todas as criaturas em uma esfera de 6 metros de raio centrada no ponto devem fazer um teste de resistência de Força. Em caso de falha, elas sofrem 6d6 de dano de frio e são empurradas para o centro do vórtice. Em caso de sucesso no teste, elas sofrem apenas metade desse dano e não são empurradas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o tamanho da área em 1,5 metros e 1d8 de dano para cada nível superior.

REQUISITO E KEKKIJUTSU ÚNICO

O requisito é algo que você deve colocar em seu Kekkijutsu, podendo estabelecer o uso de uma arma específica ou vincular o Kekkijutsu a um tipo particular de personagem. Além disso, você pode designar o Kekkijutsu como "Único", permitindo que seja utilizado somente por uma classe específica ou subclasse dela, como por exemplo, o Kekkijutsu "Kushiki", que só pode ser utilizado pela classe Keizou. Kekkijutsu Únicos são mais poderosos em questão de dano que os demais, como veremos posteriormente no capítulo.

TEMPO DE CONJURAÇÃO

O tempo de conjuração de um Kekkijutsu pode ser uma Ação, Ação Bônus ou uma Reação. Ao criar seu Kekkijutsu, você deve definir o que ele irá fazer. Se deseja realizar um ataque, deve ser utilizado uma Ação. Se quiser um aumento de CR (Classe de Resistência) ou aumentar movimentação, deve ser utilizado Ação Bônus. E se quiser uma defesa momentânea, deve utilizar a Reação. Use sua imaginação na hora da criação, não tem um método certo para isso.

ALCANCE E DANO

Para qualquer kekkijutsu que cause dano e tenha um alcance que não seja de toque, podendo utilizar os tipos de áreas já definidos no capítulo, utilize a tabela de kekkijutsu de Dano e Alcance para determinar aproximadamente quanto dano é apropriado de acordo com o nível de kekkijutsu. A tabela considera que o kekkijutsu cause metade do dano com um teste de resistência bem-sucedido ou um ataque que erre. Para cada condição, deve-se diminuir o nível de kekkijutsu pela metade. Por exemplo, um kekkijutsu de quarto nível deve ter reduzido -2 dados de dano por condição. Se o seu kekkijutsu não causa dano com um sucesso na resistência, você pode aumentar o dano em 25 por cento. Para Kekkijutsu únicos, você pode utilizar uma condição e o dano máximo que ela poderia causar; se quiser adicionar outra condição, deve-se diminuir um pouco o dano.

Tabela Kekkijutsu

Nível do Kekkijutsu	Um alvo	Múltiplos Alvos	Alcance Único	Alcance Múltiplo
Chi	1d12	1d6	18 metros	3 metros
1°	2d12	2d6	30 metros	4,5 metros
2°	3d12	4d6	36 metros	9 metros
3°	4d12	6d6	45 metros	12 metros
4°	5d12	7d6	56 metros	18 metros
5°	6d12	8d6	60 metros	24 metros
6°	7d12	11d6	72 metros	36 metros
7°	9d12	12d6	90 metros	Indefinido
8°	13d12	13d6	100 metros	Indefinido
9°	15d12	14d6	150 metros	Indefinido

O alcance em múltiplos alvos é aplicado a kekkijutsu de Cilindro, Cone, Cubo, Esfera e Linha. Já o alcance único é utilizado em ataques direcionados contra apenas uma criatura. Ambos os tipos de alcance devem estar associados a algum tipo de Teste de Resistência para ter o dano máximo, e os efeitos do kekkijutsu nunca poderão ser causados em alvos múltiplos sem um teste.

EM NÍVEIS SUPERIORES

Você pode projetar seu kekkijutsu para escalar com a utilização em níveis maiores de espaços de kekkijutsu, aumentando tanto a área de efeito quanto o dano. Cada nível adicional de espaço de kekkijutsu utilizado aumenta a área de efeito do kekkijutsu e acrescenta um dado adicional de dano à sua potência.



CAPÍTULO 11: AVENTURANDO-SE



Caçar um demônio pode ser um grande desafio, porque o caçador precisa lidar com muitos tipos diferentes de lugares, como florestas, cidades, desertos, locais cheios de neve e até cavernas escuras. Esses lugares variados podem causar muitos problemas para o caçador, tornando a busca pelo demônio complicada.

Neste capítulo, vamos aprender as coisas mais importantes que os caçadores precisam saber e as dificuldades que eles enfrentam pelo caminho. Iremos sobre como eles se movem por esses lugares diferentes e como interagem com as pessoas. Também falaremos sobre as regras para descansar e o que os caçadores podem fazer quando não estão caçando. Não importa se os caçadores estão em uma cidade cheia de movimento ou em uma floresta enorme, o jeito como o jogo funciona é sempre o mesmo, como explicado no começo do livro:

1. O Mestre descreve o ambiente.
2. Os jogadores descrevem o que eles querem fazer.
3. O Mestre narra os resultados das ações.

O Mestre costuma usar um mapa como um esboço da aventura, para acompanhar por onde os personagens estão indo enquanto exploram cavernas ou lugares selvagens. Nas anotações do Mestre, que incluem as explicações do mapa, está escrito o que os caçadores vão encontrar em cada lugar novo que eles entrarem. Às vezes, o tempo passa e as coisas que os personagens fazem afetam o que acontece, então o Narrador pode usar uma linha do tempo ou um tipo de diagrama para mostrar como a história está se desenrolando, em vez de usar só um mapa normal.

TEMPO

Em momentos em que é importante acompanhar como o tempo passa, o Mestre decide quanto tempo uma tarefa leva. O jeito que o Mestre mede o tempo pode mudar, dependendo da situação. Quando os personagens estão explorando uma masmorra, o tempo é medido em minutos. Por exemplo, leva cerca de um minuto para andar por um corredor comprido, mais um minuto para verificar se a porta no final do corredor tem armadilhas, e cerca de dez minutos para procurar por coisas interessantes ou valiosas numa sala.

Em uma cidade ou numa área selvagem, é mais apropriado usar horas como medida de tempo. Se os aventureiros estiverem ansiosos para chegar a uma torre isolada no meio da floresta, eles podem percorrer os 24 quilômetros até lá em quase quatro horas.

Quando se trata de viagens longas, o Mestre usa dias para medir o tempo. Se os personagens estiverem seguindo a entre uma cidade e outra, eles viajarão por uma quantidade de dias sem problemas, mas também existe a possibilidade de aparecer um problema, como falta de comida ou até mesmo um encontro com um demônio inesperado. Durante combates e outras situações que precisam ser rápidas, o jogo funciona em rodadas, que são pedaços de tempo de 6 segundos, explicados no capítulo de combate.

MOVIMENTO

O Mestre pode simplificar como os aventureiros se deslocam sem precisar calcular distâncias precisas ou tempos de viagem exatos. Por exemplo: "Vocês atravessam a floresta e chegam à entrada da masmorra ao final da terceira noite". Mesmo dentro de uma floresta, especialmente em uma floresta grande ou em uma série de cavernas interligadas, o Mestre pode resumir como os personagens se movem entre os encontros.

No entanto, algumas vezes é importante saber quanto tempo leva para ir de um ponto a outro, não importando se a resposta seja em dias, horas ou minutos. As regras para determinar o tempo de uma viagem dependem de dois fatores: o deslocamento e o ritmo de viagem das criaturas em movimento e o terreno em que elas estão se movendo.

DESLOCAMENTO

Cada personagem tem um deslocamento, que é a distância em metros que o personagem consegue percorrer em um único turno. Essa medida considera movimentos rápidos e intensos durante situações perigosas.

As regras de ritmo de viagem determinam quanto um personagem pode se mover em um minuto, uma hora ou um dia. Isso ajuda a entender a velocidade de deslocamento do personagem em diferentes contextos de tempo.

RITMO DE VIAGEM

Durante uma viagem, um grupo de caçadores pode se mover em três ritmos diferentes: normal, rápido ou lento, como indicado na tabela abaixo. Esta tabela mostra a distância que um grupo pode percorrer em um período de tempo específico e os efeitos de cada ritmo de viagem. Um ritmo rápido reduz a percepção dos personagens, enquanto um ritmo lento permite que eles se escondam e explorem uma área com mais cuidado.

A tabela "Ritmo de Viagem" considera que os personagens viajam durante 8 horas por dia, ou a distância por minutos e horas. Eles têm a opção de viajar além desse limite, mas isso acarreta o risco de exaustão. Para cada hora adicional de viagem além das 8 horas diárias, os personagens percorrem a distância indicada na coluna "Hora" para o seu ritmo, e cada personagem deve realizar um teste de resistência de Constituição no final de cada hora. A Classe de Dificuldade (CD) para esse teste é $10 + 1$ para cada hora além das 8 horas. Em caso de falha no teste de resistência, um personagem sofre um nível de exaustão. É importante observar que essa regra se aplica apenas a personagens da raça humana; personagens com a raça demoníaca não sofrem nenhuma desvantagem por longas caminhadas.

Ritmo de Viagem

Ritmo	Minuto	Hora	Dia	Efeito
Rápido	120 metros	6 km	45 km	Penalidade de -5 na Percepção passiva
Normal	90 metros	4,5 km	36 km	-
Lento	60 metros	3 km	27 km	Pode usar furtividade

Com Classes de Respiração, em vez de realizar o teste, o jogador pode optar por gastar um ponto de energia e evitar ganhar níveis de exaustão ao ultrapassar o limite de 8 horas. No entanto, a quantidade de pontos de energia que o personagem pode utilizar para esse fim é igual a metade do seu nível de classe, arredondado para cima. Por exemplo, um personagem de nível 5 pode gastar até três pontos de energia em sua caminhada, permitindo-lhe andar 3 horas a mais sem ganhar níveis de exaustão.

TERRENO DIFÍCIL

As velocidades de deslocamento apresentadas na tabela "Ritmo de Viagem" são medidas em terrenos simples, como estradas, planícies abertas ou grandes ruas de cidades. No entanto, frequentemente, os caçadores enfrentam desafios em terrenos difíceis, como florestas densas, pântanos profundos, ruínas repletas de entulho, montanhas íngremes e solos cobertos de gelo - todos esses são considerados terrenos difíceis.

Em terrenos difíceis, um personagem se move apenas à metade de sua velocidade normal. Isso significa que para cada 1,5 metros percorridos em terreno difícil, são necessários 3 metros do deslocamento do personagem. Isso resulta na capacidade de cobrir apenas metade da distância normal em um minuto, uma hora ou um dia de viagem nessas condições desafiadoras.

TIPOS ESPECIAIS DE MOVIMENTO

Alguns tipos de movimento têm regras adicionais, como escalar, rastejar, nadar ou saltar, para alcançar o local desejado pelos caçadores.

Escalada, Natação e Rastejamento

Enquanto estiver escalando ou nadando, cada 1,5 metro de deslocamento custa 1,5 metro adicional (3 metros adicionais em terrenos difíceis), a menos que uma criatura tenha um deslocamento de escalada ou de natação. A critério do Mestre, subir uma superfície vertical escorregadia ou uma com poucos lugares para segurar-se pode exigir um teste bem-sucedido de Força (Atletismo). Da mesma forma, nadar qualquer distância em águas agitadas pode requerer um teste de Força (Atletismo) bem-sucedido.

Saltando

A Força determina a distância que um personagem pode saltar. Quando você realiza um **salto em distância**, você cobre uma distância igual ao seu valor de Força multiplicado por 0,3 metros, se você percorrer, no mínimo, 3 metros antes do salto. Quando realiza um salto em distância sem percorrer 3 metros antes de saltar, você pode saltar apenas metade dessa distância. De qualquer forma, cada metro saltado custa um metro de deslocamento.

Essa regra assume que a altura do salto não importa, como saltar através de um córrego ou abismo. Por opção do Mestre, você precisa passar em teste de Força (Atletismo) CD 10 para superar um obstáculo baixo (não mais alto do que 1/4 da distância percorrida no salto), como uma cerca ou muro baixo. Caso contrário, você vai colidir contra o obstáculo. Quando você aterrissar em um terreno difícil, você precisa passar em um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 para aterrissar de pé. Caso contrário, você cairá no chão.

Quando você realizar um **salto em altura**, você salta no ar uma quantidade de metros igual a $0,3 \times (3 + \text{seu modificador de Força})$ se percorrer uma distância de, no mínimo, 3 metros antes do salto. Quando você realiza um salto em altura sem tomar distância, você pode saltar apenas metade dessa altura. De qualquer forma, cada metro do salto custa um metro de deslocamento. Em algumas circunstâncias, o Mestre pode pedir um teste de Força (Atletismo) para verificar se você pode saltar mais alto do que o normal. Após aplicar seu modificador de Força, um salto em altura será de no mínimo 0 metros. Você pode estender os braços metade da sua altura durante o salto. Assim, você pode alcançar uma distância igual à altura do salto, mais 1½ vezes a sua altura.



ATIVIDADES DURANTE VIAGEM

Enquanto estiverem viajando em lugares perigosos, como uma área selvagem, os caçadores precisam manter-se alerta quanto aos perigos, e alguns deles podem realizar outras tarefas para auxiliar no progresso do grupo durante a viagem.

ORDEM DE MARCHA

Os caçadores devem estabelecer uma ordem de marcha. A ordem de marcha é um método simples para determinar quais personagens podem ser afetados por armadilhas, quem está mais apto a perceber inimigos ocultos e quem estará mais próximo desses inimigos quando o combate começar.

Um personagem pode ocupar a linha de frente, uma ou mais linhas intermediárias ou a retaguarda. Personagens nas fileiras da frente e na retaguarda precisam de espaço suficiente para viajar lado a lado com outros da mesma posição. Quando o espaço é limitado, a ordem de marcha deve ser ajustada, geralmente movendo os personagens para uma posição intermediária.

Se um grupo de caçadores organiza sua ordem de marcha com apenas duas fileiras, eles terão uma linha de frente e uma retaguarda. Se houver apenas uma fileira, ela será considerada a linha de frente.

FURTIVIDADE

Ao viajarem em um ritmo lento, os personagens podem se mover furtivamente. Enquanto estiverem em um ambiente que ofereça cobertura ou não seja muito exposto, eles podem tentar surpreender ou se esgueirar de outras criaturas que encontrem.

PERCEBENDO AMEAÇAS

Utilize o valor de Sabedoria (Percepção) Passiva dos personagens para determinar se alguém no grupo percebeu uma ameaça oculta. O Mestre pode decidir que uma ameaça pode ser notada apenas pelos personagens de uma linha de marcha específica. Por exemplo, se os personagens estão explorando um labirinto, o Mestre pode determinar que somente os personagens da linha de retaguarda têm a chance de ouvir ou detectar uma criatura furtiva seguindo o grupo, enquanto os personagens da linha de frente e das linhas intermediárias não podem.

Ao viajar em ritmo acelerado, os personagens sofrem uma penalidade de -5 em seu valor de Sabedoria (Percepção) Passiva para perceber ameaças ocultas.

- **Encontrando Criaturas:** Se o Mestre determinar que os personagens encontrarão outras criaturas durante a viagem, cabe a ambos os grupos decidir o que acontece em seguida. Qualquer grupo pode optar por atacar, iniciar uma conversa, fugir ou esperar para ver a ação do outro grupo.
- **Surpreendendo Inimigos:** Se os caçadores encontrarem uma criatura ou grupo hostil, o Mestre determina se os jogadores ou seus inimigos podem ser surpreendidos quando o combate começar.

Os jogadores que escolheram a raça humana podem utilizar seus **sentidos extrassensoriais** para permanecerem alertas. Através da concentração, os personagens dessa raça podem manter um foco total em seus sentidos. No entanto, isso exige muito do personagem, o que significa que ele não pode realizar outras atividades simultaneamente. Por outro lado, essa concentração torna mais fácil para o personagem detectar ameaças durante sua jornada, permitindo que o Mestre revele inimigos ocultos com maior facilidade.

OUTRAS ATIVIDADES

Personagens que desviam sua atenção para outras tarefas enquanto seu grupo viaja não estão concentrados em observar possíveis perigos. Esses personagens não contribuem com seu valor de Sabedoria (Percepção) Passiva para detectar ameaças ocultas. No entanto, um personagem que não está atento ao perigo pode realizar uma das seguintes atividades, ou alguma outra atividade, com a permissão do Mestre.

- **Navegar:** O personagem pode tentar evitar que o grupo se perca, realizando um teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre o exigir (o Guia do Mestre contém regras para determinar se o grupo se perde ou não).
- **Desenhar um mapa:** O personagem pode criar um mapa que registra o progresso do grupo e auxilia os personagens a retornarem ao caminho certo, caso se percam. Não é necessário realizar nenhum teste de habilidade.
- **Rastrear:** Um personagem pode seguir as trilhas de outra criatura, fazendo um teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre o solicitar.
- **Forragear:** O personagem pode ficar atento às fontes de comida e água, fazendo um teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre o solicitar.

O AMBIENTE

Por natureza de suas missões, os caçadores frequentemente se envolvem em aventuras em lugares escuros, perigosos e cheios de mistérios para explorar. As regras desta seção abordam algumas das formas mais importantes de interação dos aventureiros com o ambiente desses locais.

QUEDA

A queda de uma grande altura é um dos perigos mais comuns que os jogadores enfrentam. No final de uma queda, uma criatura sofre 1d6 de dano de concussão para cada 3 metros de queda, até um máximo de 20d6. A criatura ficará caída no chão, a menos que ela evite sofrer o dano da queda.

ASFIXIA

Uma criatura pode segurar a respiração por um número de minutos igual a $1 + \text{seu modificador de Constituição}$ (com um mínimo de 30 segundos).

Quando uma criatura fica sem ar, ela pode sobreviver por um número de rodadas igual ao seu modificador de Constituição (com um mínimo de 1 rodada). No início de seu próximo turno, ela cai a 0 pontos de vida e começa a morrer. No caso de personagens da raça demoníaca, eles não morrem quando não conseguem mais segurar a respiração; eles apenas recebem a condição "Atordoados".

Por exemplo, uma criatura com Constituição 14 (modificador +2) pode prender a respiração por 3 minutos. Se começar a asfixiar, terá duas rodadas para tomar ar antes de cair a 0 pontos de vida. Quando você não pode respirar ou está sufocando, não pode recuperar pontos de vida nem estabilizar até conseguir respirar novamente.

VISÃO

As tarefas mais fundamentais de um caçador - como perceber o perigo, encontrar objetos escondidos, acertar um inimigo em combate e dominar técnicas de respiração, entre outras - dependem grandemente das habilidades do personagem em enxergar. A escuridão e outros efeitos que obstruem a visão podem se revelar obstáculos significativos.

Uma área pode ser classificada como tendo uma escuridão leve ou densa. Em uma área de escuridão leve, como a penumbra, uma névoa difusa ou folhagem moderada, as criaturas têm desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da visão. Já uma área de escuridão densa - como a completa escuridão, um nevoeiro espesso ou folhagem densa - bloqueia completamente a visão. Uma criatura em uma área de escuridão densa está efetivamente cega quando tenta ver algo que está obscurecido pela escuridão. A presença ou ausência de luz em um ambiente cria três categorias de iluminação: luz plena, penumbra e escuridão.

A **luz plena** permite que a maioria das criaturas enxergue normalmente. Mesmo em dias nublados, há luz suficiente para proporcionar iluminação plena, assim como tochas, lanternas, fogueiras e outras fontes de iluminação dentro de um raio específico.

A **penumbra**, também conhecida como sombras, cria uma área de escuridão leve. Geralmente, uma área de penumbra é o limite entre uma fonte de luz plena, como uma tocha, e a escuridão ao seu redor. A luz suave do nascer e do pôr do sol também é considerada penumbra. Além disso, uma lua cheia particularmente brilhante pode banhar a terra em penumbra.

A **escuridão total** cria uma área de escuridão densa. Personagens se deparam com a escuridão total quando estão ao ar livre durante a noite (mesmo em muitas noites com luz da lua), dentro dos limites de uma masmorra fechada ou nas profundezas do subterrâneo.

Percepção às Cegas

Uma criatura com percepção cega pode perceber seu entorno sem depender da visão dentro de um raio específico. Isso se aplica a demônios sem olhos, como limos, assim como a criaturas com eco localização, sentidos aguçados ou até mesmo a humanos com algum tipo de sentido extrassensorial.

Visão no Escuro

Muitos demônios possuem visão no escuro. Dentro de um alcance específico, uma criatura com visão no escuro pode enxergar na penumbra como se fosse luz plena e na escuridão total como se fosse penumbra. No entanto, a criatura não consegue discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

COMIDA E ÁGUA

Os personagens humanos que não comem ou bebem sofrem os efeitos da exaustão. Exaustão causada pela falta de comida ou água não pode ser removida até que o personagem coma e beba a quantidade total necessária.

Comida

Um personagem precisa de 0,5 kg de alimento por dia e pode fazer a comida durar mais tempo sobrevivendo com meias rações, comendo apenas 0,25 kg de alimento por dia, o que conta como metade de um dia sem comer. Um personagem pode ficar sem comida por um número de dias igual a $3 + \text{seu modificador de Constituição}$ (com um mínimo de 1). No final de cada dia além desse limite, o personagem sofre automaticamente um nível de exaustão. Um dia em que o personagem coma normalmente redefine a contagem de dias sem comida para zero.

Água

Um personagem precisa de 3 litros de água por dia, ou 6 litros por dia se o clima estiver quente. Um personagem que beba apenas metade dessa quantidade deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 15, ou sofrerá um nível de exaustão ao final do dia. Um personagem com acesso a ainda menos água sofrerá automaticamente um nível de exaustão ao final do dia. Se o personagem já possuir um ou mais níveis de exaustão, ele sofrerá dois níveis de exaustão em ambos os casos.

INTERAÇÃO COM OBJETOS

A interação de um personagem com objetos em um ambiente, frequentemente, é resolvida de maneira simples no jogo. O jogador informa ao Mestre que seu personagem está realizando uma ação, como mover uma alavanca, e o Mestre descreve o resultado, caso haja algum.

Por exemplo, um personagem pode decidir puxar uma alavanca, o que, por sua vez, poderia levantar uma ponte levadiça, inundar uma sala com água ou abrir uma porta secreta em uma parede próxima. No entanto, se a alavanca estiver emperrada ou oxidada na posição, um personagem pode precisar aplicar força para movê-la. Em tal situação, o Mestre pode solicitar um teste de Força para determinar se o personagem conseguiu mover a alavanca, definindo a CD com base na dificuldade da tarefa.

Personagens também podem danificar objetos com suas armas. Objetos são imunes a dano de veneno e psíquico, mas, de outra forma, podem ser afetados por ataques físicos e elementais quase da mesma forma que uma criatura. O Mestre determina a Classe de Resistência de um objeto e seus pontos de vida, podendo também decidir que certos objetos têm resistência ou imunidade a determinados tipos de ataques (por exemplo, pode ser difícil cortar uma corda com uma clava). Objetos sempre falham em testes de resistência de Força e Destreza e são imunes a efeitos que exigem outros tipos de testes de resistência. Quando um objeto atinge 0 pontos de vida, ele se rompe. Um personagem também pode tentar realizar um teste de Força para quebrar um objeto, com o Mestre definindo a CD para o teste.



LUZ DO SOL

Demônios têm fraquezas em relação à luz solar, o que pode ser explorado tanto pelos caçadores quanto ser prejudicial para personagens de jogadores que sejam demônios. Quando expostos à luz do sol, suas carnes queimam, e os danos causados por essa queimadura dependem da intensidade solar ou se o corpo deles está sendo totalmente exposto ao sol, conforme listado na tabela Luz do Sol. É importante notar que essa tabela se aplica apenas a personagens jogadores. Para personagens do Mestre, é necessário consultar o livro "Pesquisas Kibutsuji", que contém regras próprias para o dano causado pela luz solar.

Luz do Sol

Horário	Dano	Meia Cobertura	Cobertura Completa
6:00 horas	6d10 de dano Primordial	4d10 de dano Primordial	3d10 de dano Primordial
7:00 horas	7d10 de dano Primordial	5d10 de dano Primordial	4d10 de dano Primordial
8:00 horas	8d10 de dano Primordial	6d10 de dano Primordial	5d10 de dano Primordial
9:00 horas	9d10 de dano Primordial	7d10 de dano Primordial	6d10 de dano Primordial
10:00 horas	10d10 de dano Primordial	8d10 de dano Primordial	7d10 de dano Primordial
11:00 horas	11d10 de dano Primordial	9d10 de dano Primordial	8d10 de dano Primordial
12:00 horas	12d10 de dano Primordial	10d10 de dano Primordial	9d10 de dano Primordial
13:00 horas	12d10 de dano Primordial	10d10 de dano Primordial	9d10 de dano Primordial
14:00 horas	12d10 de dano Primordial	10d10 de dano Primordial	9d10 de dano Primordial
15:00 horas	11d10 de dano Primordial	9d10 de dano Primordial	8d10 de dano Primordial
16:00 horas	9d10 de dano Primordial	7d10 de dano Primordial	6d10 de dano Primordial
17:00 horas	8d10 de dano Primordial	6d10 de dano Primordial	5d10 de dano Primordial
18:00 horas	6d10 de dano Primordial	4d10 de dano Primordial	3d10 de dano Primordial

Se um personagem do jogador com a raça demônio for exposto à luz do sol enquanto estiver com a condição "Fragilizado", ele morrerá instantaneamente. Para obter mais informações, consulte "Morte e Regeneração" na seção dedicada à raça "Demônio" no capítulo raças.

INTERAÇÃO SOCIAL

Explorar masmorras, superar obstáculos e enfrentar demônios são partes essenciais das jornadas. No entanto, não menos importantes são as interações sociais que os jogadores têm com outros habitantes deste mundo.

A interação pode assumir muitas formas. Por exemplo, você pode precisar convencer um ladrão sem escrúulos a confessar algum crime. O Mestre assume os papéis de todos os personagens que participam da interação e que não pertencem a outro jogador na mesa. Qualquer personagem deste tipo é chamado de Personagem do Mestre (PdM).

Em termos gerais, a atitude de um PdM em relação a você pode ser descrita como amigável, indiferente ou hostil. PdMs amigáveis estão predispostos a ajudar você, enquanto os hostis tendem a obstruir seu caminho. Logicamente, é mais fácil obter algo de um PdM amigável.

INTERPRETAÇÃO

A interpretação é, literalmente, o ato de desempenhar um papel. Neste caso, você é quem determina como seu personagem pensa, age e fala. A interpretação é uma parte integrante de todos os aspectos do jogo e se destaca especialmente durante as interações sociais. As peculiaridades do seu personagem, seus maneirismos e sua personalidade influenciam como essas interações são resolvidas.

Existem dois estilos que você pode adotar ao interpretar seu personagem: a **abordagem descritiva** e a **abordagemativa**. A maioria dos jogadores utiliza uma combinação dos dois estilos. Você pode optar por usar qualquer combinação dos dois que funcione melhor para você.

Abordagem Descritiva De Interpretação

Com essa abordagem, você descreve as palavras e ações de seu personagem para o Mestre e os outros jogadores. Baseando-se na imagem mental de seu personagem, você comunica a todos o que ele vai fazer e como ele realizará determinada tarefa. Ao usar uma abordagem descritiva de interpretação, tenha em mente as seguintes coisas:

- Descreva as atitudes e emoções do seu personagem.
- Concentre-se nas intenções do seu personagem e como outros podem percebê-las.
- Forneça o máximo de detalhes que você se sentir confortável em dizer.

Não se preocupe em fazer as coisas exatamente corretas. Você só precisa pensar sobre o que seu personagem faria e descrever o que vem à sua mente.

ABORDAGEM ATIVA DE INTERPRETAÇÃO

Se a abordagem descritiva diz ao Mestre e aos outros jogadores o que seu personagem pensa e faz, a abordagem ativa mostra a eles. Quando você utiliza a abordagem ativa de interpretação, você fala com a voz de seu personagem, como um ator assumindo um papel. Você pode até reproduzir os movimentos do seu personagem e sua linguagem corporal. Essa abordagem é mais envolvente do que a abordagem descritiva, mas você ainda precisa descrever as coisas que não podem ser razoavelmente demonstradas.

RESULTADOS DE INTERPRETAÇÃO

O Mestre utiliza as ações e atitudes do seu personagem para determinar como um PdM reage. Um PdM covarde se submeterá diante de ameaças de violência.

Ao interagir com um PdM, você deve prestar muita atenção à descrição que o Mestre faz do humor, diálogo e personalidade do PdM. Você pode ser capaz de identificar traços de personalidade, vínculos, ideais e defeitos de um PdM e, em seguida, usá-los para influenciar a atitude do PdM.

Essas interações são muito semelhantes às interações na vida real. Se você puder oferecer ao PdM algo que ele deseja, ameaçá-lo com algo que ele teme ou tirar vantagem de suas simpatias e objetivos, você pode usar as palavras para conseguir quase tudo o que desejar. Por outro lado, se você insultar um personagem orgulhoso ou falar mal dos aliados, seus esforços para convencer ou enganar não terão sucesso.

TESTES DE HABILIDADE

Além da interpretação, os testes de habilidade são fundamentais para determinar o resultado de uma interação social. Seus esforços de interpretação podem influenciar a atitude de um PdM, mas ainda pode haver um elemento de acaso na situação. Por exemplo, o Mestre pode solicitar um teste de Carisma em qualquer momento durante uma interação, se desejar que a aleatoriedade dos dados tenha um papel importante nas reações de um PdM. Em outras situações, testes diferentes podem ser apropriados, a critério do Mestre.

É importante que você leve em consideração suas proficiências em perícias ao decidir como deseja interagir com um PdM e como pode usar essas habilidades a seu favor. Se o grupo precisa enganar um guarda para entrar em um castelo, um personagem que é proficiente em Enganação é a melhor escolha para liderar a interação, enquanto a Perícia em Persuasão pode ser mais eficaz em outras partes da conversa.

DESCANSO

Toda jornada precisa de um descanso, por mais destemido que o personagem seja. Uma hora ele precisa parar para dormir e se recuperar das batalhas. Eles precisam descansar, encontrar tempo para dormir e comer, cuidar de seus ferimentos em geral, refletir sobre suas tarefas e avaliar seu estado mental. Veremos que existem três tipos de descanso: Descanso Curto, Descanso Longo e o descanso para se recuperar entre aventuras, o Descanso Completo.

DESCANSO CURTO

Um descanso curto é um período de inatividade com pelo menos 1 hora de duração, durante o qual um personagem não realiza nada mais árduo do que comer, beber, ler e tratar seus ferimentos. Um personagem pode gastar um ou mais Dados de Vida no final de um descanso curto, até o máximo de Dados de Vida do personagem, que é igual ao nível do personagem. Para cada Dado de Vida gasto dessa forma, o jogador rola o dado e adiciona seu modificador de Constituição à jogada. Após aplicar o modificador de Constituição à jogada de Dado de Vida, o personagem recupera, no mínimo, 0 pontos de vida. O jogador pode decidir gastar um Dado de Vida adicional após cada jogada. Um personagem recupera alguns Dados de Vida gastos ao terminar um descanso longo, conforme explicado abaixo.

DESCANSO LONGO

Um descanso longo é um período prolongado de inatividade, com duração de pelo menos 8 horas, durante o qual um personagem dorme ou realiza atividades leves, como ler, falar, comer ou vigiar por não mais de 2 horas. Se o descanso for interrompido por um período de atividade extenuante - pelo menos 1 hora de caminhada, combate ou atividades semelhantes - os personagens devem reiniciar o descanso para obter algum benefício dele.

Ao final de um descanso longo, o personagem recupera todos os pontos de vida perdidos, mas não se recupera totalmente de seus ferimentos. Além disso, o personagem recupera uma quantidade de Dados de Vida gastos igual a metade da quantidade total de Dados de Vida do personagem. Por exemplo, se um personagem possui oito Dados de Vida, ele pode recuperar quatro Dados de Vida ao concluir um descanso longo.

Um personagem não pode se beneficiar de mais de um descanso longo em um período de 24 horas, e o personagem deve ter pelo menos 1 ponto de vida no início do descanso para obter seus benefícios.

DESCANSO COMPLETO

Um descanso completo é um período que ocorre após uma grande batalha, quando os personagens estão extremamente machucados. O mestre pode decidir que eles precisam de um descanso completo, durante o qual os personagens podem se recuperar de ferimentos graves, como fraturas ou até mesmo curar ferimentos muito grandes. Esses descansos completos podem durar dias ou até mesmo meses, e o mestre deve determinar quanto tempo é necessário para a recuperação. Durante esse período, enquanto os personagens estão se tratando e podem realizar outras ações, eles também podem aproveitar o tempo para treinar, conforme descrito mais adiante neste capítulo.



ENTRE AVENTURAS

Entre suas jornadas, os caçadores precisam descansar, podendo realizar outras ações nesse meio-tempo, como estudar um determinado assunto ou aprimorar suas técnicas. Em alguns casos, a passagem do tempo ocorre sem muito destaque ou descrição. Ao iniciar uma nova jornada, o Mestre pode simplesmente declarar que uma certa quantidade de tempo se passou e permitir que você descreva de maneira geral o que o seu personagem fez nesse período. Em outras ocasiões, o Mestre pode desejar acompanhar o tempo que está passando enquanto eventos além da sua percepção continuam a se desenrolar.

DESPESAS DE ESTILO DE VIDA

Entre jornadas, você escolhe um determinado padrão de vida e paga o custo para manter esse estilo de vida, conforme descrito no capítulo de equipamentos. Viver um determinado padrão de vida não tem um efeito enorme sobre o personagem, mas pode afetar a forma como outros indivíduos e grupos reagem a você. Por exemplo, ao levar uma vida aristocrática, talvez seja mais fácil influenciar os nobres da cidade do que se você vivesse na pobreza.

ATIVIDADES EM TEMPO LIVRE

Entre jornadas, o Mestre pode perguntar o que seu personagem está fazendo durante seu tempo livre. Os períodos de tempo livre podem variar em duração, mas cada atividade realizada nesses períodos requer um determinado número de dias para ser concluída antes de você ganhar qualquer benefício por essa atividade, e pelo menos 8 horas devem ser gastos a cada dia na atividade do tempo livre para que esse dia seja contado. Os dias não precisam ser consecutivos. Se você tiver mais dias do que o mínimo necessário para gastar, você pode continuar fazendo a mesma coisa por um período prolongado ou mudar para uma nova atividade de tempo livre.

Outras atividades de tempo livre, diferentes das apresentadas a seguir, também são possíveis. Se você desejar que seu personagem gaste seu tempo livre realizando uma atividade que não é abordada aqui, você deve discuti-la com seu Mestre.

Exercendo seu Antecedente

Você pode exercer uma profissão entre suas jornadas, o que permite que você mantenha um estilo de vida modesto sem ter que pagar o valor necessário. Esse benefício dura enquanto você continuar praticando seu antecedente, seja trabalhando como médico ou realizando uma pequena missão como ninja. Se você possuir proficiência na perícia Atuação e utilizar sua habilidade de atuar como uma atividade durante o seu tempo livre, você também pode pagar suas despesas. Você não recebe seu salário de caçador se você não estiver trabalhando para os caçadores.

Esquadrão de Exterminadores de Demônios

Você pode passar seu tempo na organização de caçadores. Nesse período, você pode exercer seu Antecedente como descrito anteriormente, mas não precisará pagar seu custo de vida, pois será custeado integralmente pela organização. No entanto, é esperado que você contribua de forma igual ao seu trabalho diariamente, fazendo assim que você receba seu salário de caçador normalmente, como descrito no capítulo de Criação de Personagens.

Recuperando-se com os Kakushi

Durante suas jornadas, você poderá parar em certas localizações pré-estabelecidas pelo esquadrão, onde poderá realizar um Descanso Completo e se recuperar de ferimentos graves. Essas localizações são determinadas pelo Mestre, e nelas os personagens receberão assistência médica completa, permitindo uma recuperação completa.

Pesquisando e Investigando

O período entre as jornadas oferece uma grande oportunidade para realizar pesquisas e desvendar os mistérios que você encontrou ao longo da campanha. Uma investigação pode incluir a pesquisa sobre o sangue de um demônio ou até mesmo a identificação de seu kekkijutsu e estilo de luta.

Quando você inicia sua investigação, o Mestre determina se a informação está disponível, quantos dias de tempo livre serão necessários para encontrá-la e se existem quaisquer restrições à sua pesquisa, como a necessidade de procurar um indivíduo específico, um tomo ou um local específico. O Mestre também pode exigir que você faça um ou mais testes de habilidade para encontrar pistas que apontem para a informação que você procura. Uma vez que essas condições sejam satisfeitas, você descobre a informação, caso ela esteja disponível.

Personagens com o antecedente de Estudioso têm a capacidade de acelerar significativamente a pesquisa, enquanto personagens com o antecedente de Policial geralmente têm uma investigação mais fácil.

Treinando um Talento

Entre as aventuras, os jogadores podem treinar um talento de sua escolha, se o Mestre permitir na campanha. Os talentos estão descritos no capítulo de Talentos. Para esse treinamento, o personagem deve contar com um mestre. O tempo necessário para o treinamento de um talento deve ser estipulado pelo mestre, mas deve ter pelo menos um mês de duração, e o personagem deve cumprir os requisitos para começar a treinar o talento.

Treinando uma Técnica

Os jogadores podem criar suas próprias técnicas, conforme visto no capítulo sobre Kekkijutsu e Respiração. Se um jogador criar uma técnica, entre as aventuras, o mestre pode oferecer um treinamento orientado por um mestre para aprimorar essa técnica e permitir quebrar os limites pré-estabelecidos pela técnica, como descrito no capítulo mencionado.

RECEBENDO UMA MISSÃO

Entre suas jornadas, os caçadores podem receber missões imediatamente após concluir uma, dependendo de seu estado físico, se estiverem aptos, ou podem passar semanas sem receber uma missão. Personagens de patentes mais baixas tendem a receber missões mais simples, enquanto personagens de patentes mais altas recebem missões cada vez mais difíceis e mortais. As missões são classificadas em ranks de D, C, B, A e S, correspondendo à dificuldade em relação ao nível do personagem. No entanto, personagens de alta patente, como um Hashira, podem ser encarregados de exterminar um demônio próximo para uma resposta mais rápida, ou na ausência deles, pode ser oferecida uma missão de rank mais alto para personagens de menor patente.

Essas missões normalmente são comunicadas por cartas ou através dos animais que acompanham o caçador, os quais podem variar entre animais de pequeno porte. Quando o jogador se junta à organização, ele pode escolher um animal, conforme descrito no Diário de Ubuyashiki (Livro do Mestre).

Uma missão deve ser aceita, independente de qual tipo, se um jogador recusar uma missão, como punição, ele pode perder uma patente ou até mesmo ser expulso da organização de caçadores. Essas punições podem ser revogadas com o tempo, sendo que o Mestre decide qual punição aplicar e quanto tempo o jogador permanece sob essa penalidade.





CAPÍTULO 12: CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS



As características especiais são particularidades que apenas algumas poucas pessoas possuem no mundo. Algumas dessas características podem ser transmitidas por meio de ensinamentos, enquanto outras exigem que o indivíduo já nasça com elas, desenvolvendo-as ao longo dos anos, até atingirem seu ápice por meio de treinamento intensivo.

Os jogadores e o mestre podem optar por adicionar essas características em sua campanha ou não. Elas representam uma forma de ultrapassar alguns limites estabelecidos no livro ou até mesmo tornar um dos jogadores muito mais forte. No entanto, é importante estudá-las cuidadosamente, pois podem alterar significativamente a dinâmica do grupo, com um jogador se tornando muito mais poderoso do que os outros.

NICHIRIN

São lâminas feitas de um metal especial encontrado nas montanhas, chamado de minério carmesim escarlata, que absorve as propriedades da luz solar. As Lâminas Nichirin são a única arma capaz de cortar permanentemente o pescoço de um demônio e até mesmo anular a regeneração de um demônio.

Os Caçadores de Demônios escolhem o formato de suas lâminas para melhor aproveitar suas habilidades. Existem diversas formas e cores de lâminas, dependendo de como o usuário luta. Elas podem ter a forma de uma Katana ou até mesmo de um Chicote, e suas cores refletem o espírito do portador. Dentre as várias cores de Nichirin conhecidas, a mais rara é a cor Preta, e algumas lâminas atingem um estágio superior, tornando-se vermelhas e causando muito mais danos a um Demônio.

Ao longo da jornada de um caçador, sua lâmina evolui junto com o usuário, existindo quatro estágios de evolução. Apenas humanos podem atingir o terceiro e quarto estágios listados abaixo.

PRIMEIRO ESTÁGIO

O primeiro estágio é o mais puro de uma lâmina, onde ela ainda não possui uma coloração específica do usuário. Sua única diferença de uma lâmina comum é que ela consegue decepar definitivamente o pescoço de um Demônio.

SEGUNDO ESTÁGIO: COR

A partir do 3º nível, a lâmina do usuário recebe sua coloração característica, existindo muitas possibilidades de cor e padrões. Algumas lâminas podem tomar até mais de uma cor, criando desenhos, como por exemplo uma lâmina do trovão que tem sua lâmina preta e um desenho em padrão de um trovão. O jogador escolhe o padrão que a arma recebe de cor, mas deve ser relativo com a cor da respiração, e jogadores com a Hinokami Kagura a lâmina deles se tornam negras.

TERCEIRO ESTÁGIO: LÂMINA VERMELHA

A partir do 18º nível, usando uma ação, durante um minuto você consegue tornar sua Lâmina Nichirin ainda mais forte, aumentando a temperatura da lâmina, fazendo-a se tornar vermelha e queimando a pele dos demônios. Seu dano corpo-a-corpo com a Lâmina Nichirin é substituído por dano Primordial, e Demônios com ND 10 ou menor têm sua regeneração cancelada até o final do próximo turno da criatura. Demônios com ND 20 ou menor têm sua regeneração diminuída pela metade até o final do próximo turno da criatura, se a regeneração deles não tiver sido cancelada. Você recupera o uso dessa habilidade quando completar um descanso curto ou longo.

QUARTO ESTÁGIO: LÂMINA VERMELHA CARMESIM

O quarto e último estágio é o mais forte da Lâmina Nichirin, ela se torna constantemente Vermelha Carmesim, e o mestre deve decidir quando o jogador vai despertar essa forma. Nesse estágio, a Lâmina consegue interromper a regeneração de Demônios com ND 20 ou menor, cancelando sua capacidade de regeneração, e para demônios com ND maior que 20 ela diminui a regeneração pela metade.

HASHIRA

O mestre, junto com o jogador, quando o personagem adquire o título de Hashira, pode presentear o mesmo com alguma característica por sua sobrevivência durante toda essa jornada. O mesmo se aplica quando o jogador é um Tsuguko treinado por um Hashira, nesse caso, o mestre pode oferecer uma dessas características listadas abaixo. Cada personagem na campanha só poderá utilizar uma dessas características, e o recomendado é que isso aconteça perto do nível 20 para manter o equilíbrio do jogo.

- **Força do gigante:** O valor máximo para o atributo de força se torna 24.
- **Velocidade:** Seu máximo para o atributo de destreza se torna 24.
- **Corpo escupido:** Seu máximo para o atributo de constituição se torna 24.
- **Inteligência Descomunal:** Seu máximo para o atributo de inteligência se torna 24.
- **Sabedoria Anormal:** Seu máximo para o atributo de sabedoria se torna 24.
- **Grande Amigo:** Seu máximo para o atributo de carisma se torna 24.

MARCA DO CAÇADOR DE DEMÔNIOS

A marca do caçador de demônios é uma marca misteriosa que aparece em poucos humanos ao longo dos anos. Ela é dividida em três formas: a primeira delas é a Marca Dormente, na qual apenas humanos que nasceram com ela a obtêm. A segunda forma é a Marca Despertada, que aumenta significativamente todos os atributos de quem a possui. Por último, a terceira forma é a Marca Completa, que habilita o portador a ver o mundo invisível.

A marca pode ser passada de um caçador para outro, graças à sua propriedade de ressonância. Se um caçador tiver contato com outro que tenha a marca, ela ressoa nos outros caçadores devido à convivência e a situações de risco, assim sendo transmitida de um para outro. Isso acontece com a frequência cardíaca ficando acima de 200 bpm e a temperatura corporal atingindo pelo menos 39°C, mas apenas na sua forma despertada.

O mestre pode optar por permitir que um jogador da sua campanha inicie com a marca do caçador ou desperte-a durante a aventura, levando em consideração a diversão e o equilíbrio de todos na mesa.

MARCA DORMENTE

A marca dormente pode tomar várias formas, mas normalmente se assemelha a uma cicatriz de nascença ou uma cicatriz acidental. Os humanos que nascem com ela tendem a despertá-la na sua forma despertada após passarem por um grande choque emocional, como a perda de um ente querido, e nesse momento o humano pode perder o controle e ganhar uma raiva descomunal.

Durante a campanha, em alguns momentos específicos, o mestre pode mudar a marca para sua forma despertada, mas depois ela retornará à sua forma dormente novamente.

MARCA DESPERTADA

A partir do 15º nível, você desperta a sua marca, adquirindo um aspecto de pintura no rosto que pode tomar várias formas possíveis, normalmente seguindo um padrão da sua respiração. Por exemplo, se você pertence à Respiração do Vento, a marca pode tomar a forma de um cata vento verde, enquanto para a Respiração da Névoa, pode se assemelhar a nuvens. Utilizando uma ação bônus, durante 1 minuto você despertar sua marca, você fica extremamente mais forte e rápido, ganhando 2 pontos em todos os valores de habilidade.

MARCA COMPLETA

A partir do 20º nível, você evolui sua marca para o seu máximo, tornando sua vontade de luta inexistente para seus inimigos, o que pode confundir os sentidos das criaturas. Além disso, você fica imune aos Sentidos Extrassensoriais de uma criatura e mantém a Marca Despertada permanentemente ativada, conseguindo manter a concentração e não podendo perder ela de maneira alguma. Você também adquire a habilidade de enxergar o Mundo Transparente.

MUNDO TRANSPARENTE

O Mundo Transparente é uma habilidade especial em que um espadachim entra em um estado de concentração plena, sendo capaz de enxergar claramente os músculos, o fluxo sanguíneo e os mínimos movimentos no corpo do seu adversário, permitindo assim reagir de forma praticamente perfeita contra qualquer golpe. Além disso, ao ganhar essa percepção elevada, o usuário ainda é capaz de perceber o mundo ao seu redor em câmera lenta, mudando totalmente a percepção de tudo ao seu redor. Com isso, o usuário pode utilizar duas habilidades ao ativar o Mundo Transparente, mas só poderá utilizar uma por turno. Todas as duas estão listadas abaixo:

ATAQUE PONTUAL

Utilizando uma ação bônus quando for realizar um ataque, você pode analisar a criatura e distinguir qual é o melhor ponto fraco dela naquele momento da batalha. Você deve realizar um Teste de Investigação com dificuldade 15. Se você passar na CD, você não poderá causar menos da metade do dano que iria causar à criatura com seu ataque e recebe +5 no acerto para o ataque. Se você realizar esse teste e for um crítico no D20 você causa o dano máximo na técnica ou ataque.

REAÇÃO CERTEIRA

Quando você for alvo de uma jogada de ataque, você pode fazer um Teste de Investigação com dificuldade 15. Com um sucesso, você prevê o ataque do inimigo, permitindo que se prepare para o ataque que iria te acertar, adicionando +5 na sua Classe de Resistência. Se mesmo assim o ataque te acertar ou você não passar no teste, e você tiver alguma técnica defensiva disponível, você poderá automaticamente utilizá-la sem gastar energia ou contar para fadiga.



DESCENDENTES DO SOL

Alguns humanos e demônios dentro do universo possuem linhagens especiais que passam ensinamentos de gerações em gerações. Ao criar seu personagem, você pode jogar um D20 para saber se faz parte de uma dessas linhagens do Sol, onde o personagem tem acesso a várias características especiais.

Se o resultado for 20 como humano, você descenderá de uma das linhagens do Sol e, junto ao mestre, criará uma história e justificativa para isso. Como recompensa, receberá a Hinokami Kagura com todas as suas respirações, mantendo suas características e respirações da sua classe primária ou subclasse e receberá a Marca do Caçador Dormente, mencionada anteriormente no capítulo.

Agora, se você for um demônio e tirar 20, você terá acesso ao Kekkijutsu do Sol e suas passivas, mantendo suas características e o kekkijutsu específico da sua classe. Ao longo da jornada, você desenvolverá a Resistência à luz do Sol, um poder que lhe permitirá enfrentar os desafios associados à sua natureza demoníaca.

O mestre também pode optar por presentear os jogadores com uma dessas linhagens, mas isso deve ser pensado previamente e também pode ser disponibilizado apenas parcialmente, como despertar a marca mas sem a Hinokami Kagura, ou ao contrário.

KEKKIJUTSU DO SOL

O usuário pode inflamar seu sangue, transformando-o em chamas envolventes. Sendo capaz de controlar essas chamas para serem letais ou não letais à vontade. Além disso, o usuário pode usar seu sangue para curar as feridas causadas por demônios em outras pessoas, conforme necessário. No entanto, essas chamas afetam apenas Demônios e Kekkijutsu criadas por eles. As chamas de Nezuko também podem transformar a Lâmina Nichirin em Lâmina Vermelha Carmesim, semelhante a uma lâmina ativada, reforçando ainda mais a eficácia da lâmina contra Demônios.



CHI

CHAMA PRIMORDIAL “Única”

Chi

Classificação: Conjuração, Combate

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 30 metros

Duração: Instantâneo

Uma chama primordial desce sobre uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d12 de dano Primordial. O alvo não recebe qualquer benefício de cobertura contra esse teste de resistência.

Em Níveis Superiores: O dano do Kekkijutsu aumenta em 1d12 quando você alcança o 5º nível (2d12), 11º nível (3d12) e 17º nível (4d12).

O demônio que é descendente do sol só poderá ser do caminho da retenção de carne, mas ele resiste melhor a perder a sanidade, onde o teste na hora da criação do personagem deve ser somado como o caminho da alimentação por sangue.

KEKKIJUTSU

O Demônio do Sol, no 1º nível, tem acesso aos Kekkijutsu que estão listados no final dessa página. No entanto, para isso, você deve ter acesso ao círculo que corresponde aos Kekkijutsu listados, e eles não contam como sua lista de escolha.

TROCA PRIMORDIAL

A partir do 3º nível, ao utilizar um Kekkijutsu, você pode mudar o tipo de dano para dano Primordial, criando assim chamas. Você pode utilizar essa habilidade um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência e recupera todos os seus usos quando terminar um descanso longo.

IMBUIR LÂMINA

A partir do 9º nível, você pode utilizar uma ação completa para imbuir a lâmina de nichirin de um aliado, tornando-a uma Lâmina Vermelha Carmesim por 1 minuto. Durante esse período, você deve manter a concentração. Se for acertado por um ataque enquanto estiver concentrado, ao fazer o teste de Constituição para não perder a Concentração, você o faz com vantagem. Você pode utilizar essa habilidade uma vez por dia e recupera seu uso após um descanso longo.

CONQUISTANDO O SOL

Em um determinado momento durante a campanha, depois de enfrentar inúmeros inimigos e desafios, o mestre pode conceder ao jogador a capacidade de resistir ao sol. O jogador ganha a capacidade de andar pelo sol sem sofrer nenhum dano, mesmo sendo um demônio.

RAIO PRIMORDIAL

Chi

Classificação: Conjuração, Combate

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 30 metros

Duração: Instantâneo

Você arremessa uma chama primordial em uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça um ataque à distância contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano de Primordial. Um objeto inflamável atingido por esse kekkijutsu incendeia se não estiver sendo vestido ou carregado.

Em Níveis Superiores: O dano desse kekkijutsu aumenta em 1d10 quando você alcança o 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

1º CÍRCULO**BAKATSU “Único”***1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Combate**Requisito:** Kekkijutsu do Sol**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Instantâneo

Você aponta sua mão para a criatura e a imbui com seu sangue, fazendo-a explodir de dentro para fora em chamas primordiais. A criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição. Ela sofrerá 2d12 de dano primordial se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Se tiver objetos com seu sangue ele também inflama e explode sofrendo o mesmo dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 para cada círculo superior.

CURA RÁPIDA “Único”*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Combate**Requisito:** Kekkijutsu do Sol**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Uma criatura, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance, você a envolve em chamas e recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d6 + seu modificador de habilidade de conjuração. Esse kekkijutsu não produz efeito em demônios.

Em Níveis Superiores: Quando você conjurar esse kekkijutsu usando um espaço de kekkijutsu de 2º nível ou superior, a cura aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1º.

2º CÍRCULO**CURA PRIMORDIAL “Único”***2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Combate**Requisito:** Kekkijutsu do Sol**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Uma criatura que você tocar com suas chamas primordiais recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d12 + seu modificador de habilidade de conjuração. Esse kekkijutsu não produz efeito em demônios.

Em Níveis Superiores: Se você conjurar esse kekkijutsu usando um espaço de kekkijutsu de 2º nível ou superior, a cura aumenta em 1d12 para cada nível do espaço acima do 1º.

RAIO PRIMORDIAL “Único”*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Combate**Requisito:** Kekkijutsu do Sol**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria três raios de chamas primordiais e os arremessa em alvos dentro do alcance. Você pode arremessa-los em um alvo ou em vários. Realize um ataque à distância para cada raio. Se atingir, o alvo sofrerá 2d8 de dano Primordial.

Em Níveis Superiores: Quando você conjurar esse kekkijutsu usando um espaço de kekkijutsu de 3º nível ou superior, você cria um raio adicional para cada nível do espaço acima do 2º.

3º CÍRCULO**EXPLOSÃO PRIMORDIAL “Único”***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Combate**Requisito:** Kekkijutsu do Sol**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

Uma chama enorme erradica na sua mão em direção a um ponto que você escolher, dentro do alcance, e então eclode com um estampido baixo, explodindo em chamas Primordial. Cada criatura em uma esfera de 6 metros de raio, centrada no ponto, deve realizar um teste de resistência de Destreza. Um alvo sofre 8d6 de dano de Primordial se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

O fogo se espalha, dobrando esquinas. Ele incendeia objetos inflamáveis na área que não estejam sendo vestidos ou carregados.

Em Níveis Superiores: Quando você conjurar esse Kekkijutsu usando um espaço de kekkijutsu de 4º nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 3º

AURA PRIMORDIAL “Único”*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Combate**Requisito:** Kekkijutsu do Sol**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Chamas Primordiais curativas irradia de você em uma aura com 9 metros de raio. Até o kekkijutsu acabar, a aura se move mantendo-se centrada em você. Você pode usar uma ação bônus para fazer com que uma criatura na aura (incluindo você) recupere 2d6 pontos de vida. Esse kekkijutsu não produz efeito em demônios.

Em Níveis Superiores: -

4º CÍRCULO**EXPLOSÃO DE CURA “Único”***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Combate**Requisito:** Kekkijutsu do Sol**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Uma chama de chamas primordiais banha a criatura, fazendo-a recuperar 30 pontos de vida. Esse Kekkijutsu também acaba com efeitos de cegueira, surdez e qualquer doença que estejam afetando o alvo, incluindo venenos e efeitos de exaustão que a criatura estiver sofrendo. No entanto, esse Kekkijutsu não produz efeito em demônios.

Em Níveis Superiores: Quando você conjurar esse kekkijutsu usando um espaço de kekkijutsu de 5º nível ou superior, a quantidade de cura aumenta em 10 para cada nível do espaço acima do 4º.





HINOKAMI KAGURA

A Hinokami Kagura é uma cerimônia de dança que é transmitida de geração em geração, praticada a cada ano novo. Nessa cerimônia, os participantes mantêm sua respiração para executar a dança Hinokami Kagura, inspirada na primeira respiração do sol. A dança é composta por doze segmentos repetidos ao longo da noite até o amanhecer. O usuário pode replicá-la em batalha causando dano primordial nas criaturas.

CARACTERÍSTICAS ÚNICAS

Quando você utilizar uma técnica da Hinokami Kagura, o desgaste corporal e a fadiga que seu corpo iria tomar são dobrados se você utilizar a técnica estando com "Fadiga". Por exemplo, se a técnica normalmente custaria 2 pontos de energia com fadiga, ela passa a custar 4, sempre somando o dobro.

Quando você atingir o nível 15, esse efeito de fadiga adicional some.

DANÇA DO SOL

No 3º nível, quando você causar dano Primordial em uma criatura e ela for um demônio com Nível de Desafio até 10, ela não poderá se regenerar até o final próximo turno dela. Se a criatura for de Nível de Desafio 11 ou superior, ela perde metade da sua regeneração até o final do próximo turno dela após sofrer o dano Primordial.

VANTAGEM DO SOL

Você tem a opção de trocar uma das suas características únicas nos níveis 3º, 9º e 14º por esta habilidade. Quando você utilizar uma técnica da Hinokami Kagura, você ganha vantagem ao rolar o dano dessas técnicas.

TROCA PRIMORDIAL

Você tem a possibilidade de substituir uma das suas características únicas nos níveis 3º, 9º e 14º por esta habilidade. Quando você realizar uma técnica da sua respiração primária, você tem a capacidade de converter metade do dano causado por ela em dano Primordial, não custando fadiga adicional das técnicas da Hinokami Kagura.

TÉCNICAS DA HINOKAMI KAGURA

CD e Modificador das respirações = Igual sua classe primária

Hinokami Kagura: Enbu

A dança é primária, simples, mas mortal, consistindo em um ataque vertical simples, porém extremamente potente e fatal, especialmente quando a criatura está fragilizada. Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço adicionando +3 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição, para não ter seu pescoço decepado.

1º Evolução: 3d12 de dano Primordial.

2º Evolução: 4d12 de dano Primordial.

3º Evolução: 5d12 de dano Primordial.

4º Evolução: 6d12 de dano Primordial, agora ao realizar essa técnica e acertar o pescoço da criatura, ela passa a adicionar +5 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Primordial

Custo: 1 Ponto de Energia

Hinokami Kagura: Heki-ra no Ten

O usuário acerta um corte circular que acerta todas as criaturas em um raio de 1,5 metros do usuário. Você deve rolar um acerto apenas para todas as criaturas.

Essa técnica causa dano dobrado em estruturas.

1º Evolução: 3d10 de dano Primordial.

2º Evolução: 4d10 de dano Primordial.

3º Evolução: 5d10 de dano Primordial.

4º Evolução: 6d10 de dano Primordial, agora quando as criaturas estiverem fragilizadas, o usuário acerta o pescoço de todas as criaturas, adicionando +3 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição, para não ter seu pescoço decepado.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Primordial

Custo: 1 Ponto de Energia

Hinokami Kagura: Retsujitsu Kokyo

Realizando dois golpes flamejantes à frente, você se projeta para a frente em um cone de 3 metros. Todas as criaturas dentro da área da técnica devem realizar um Teste de Resistência de Constituição, sofrendo todo o dano se falharem ou metade dele se obtiverem sucesso.

Você pode usar essa técnica de respiração quando uma criatura te atacar. Nesse momento, você pode usar sua reação para causar o dano a ela.

1º Evolução: 3d8 de dano Primordial, aumenta o cone para 6 metros.

2º Evolução: 4d8 de dano Primordial, aumenta o cone para 9 metros.

3º Evolução: 5d8 de dano Primordial, aumenta o cone para 12 metros.

4º Evolução: 6d8 de dano Primordial, agora quando você usar essa técnica como reação, você também reduz o dano que receberia do ataque, na mesma quantidade de dano que você causaria.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d8 de dano Primordial

Custo: 1 Ponto de Energia

Hinokami Kagura: Gen'Nichi Kou

O usuário realiza uma dança giratória com uma rotação muito veloz, criando imagens residuais de si mesmo, tornando-se imperceptível para as criaturas inimigas. Essas criaturas devem fazer um Teste de Percepção contra a sua Classe de Dificuldade para cada ataque que desejarem realizar contra você. Se elas não passarem no teste, atacarão o usuário com desvantagem. Quando você estiver com essa técnica ativada, você pode utilizar sua ação bônus para causar 2d6 de dano Primordial, sem a necessidade de gastar pontos de energia, mas deve realizar uma jogada de ataque normalmente.

1º Evolução: 3d6 de dano Primordial.

2º Evolução: 4d8 de dano Primordial.

3º Evolução: 5d8 de dano Primordial.

4º Evolução: 6d8 de dano Primordial, agora quando a criatura falhar no Teste de Percepção, ela não te acertará com o ataque que ela tentou realizar após rodar o teste de percepção.

Alcance: Toque

Duração: Concentração, 1 minuto

Dano: -

Custo: 1 Ponto de Energia

Hinokami Kagura: Kasha

O usuário realiza um salto por cima da criatura e golpeia-a pelas costas, caindo em um local desocupado até 1,5 metros da criatura e executando um golpe nas suas costas. Esse ataque recebe um bônus de +5 no acerto.

Você pode utilizar essa técnica como uma reação quando uma criatura utilizar alguma habilidade que te arremesse para trás ou para cima, desde que ela esteja dentro do alcance do seu ataque.

1º Evolução: 3d10 de dano Primordial.

2º Evolução: 4d10 de dano Primordial.

3º Evolução: 5d10 de dano Primordial.

4º Evolução: 6d10 de dano Primordial, agora quando você utilizar essa técnica adiciona +10 no acerto.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Primordial

Custo: 1 Ponto de Energia

Hinokami Kagura: Shyakkotsu Enyo

Usando sua reação, você realiza um movimento de ataque em círculos para diminuir o dano sofrido de um ataque de uma criatura, reduzindo-o em 2d12 de dano.

Logo após utilizar essa reação e se você ainda não fez sua jogada no turno, você pode usar sua ação bônus para realizar um golpe com sua arma, porém, trocando o tipo de dano para Primordial.

1º Evolução: O dano diminui para 3d12.

2º Evolução: O dano diminui para 4d12.

3º Evolução: O dano diminui para 5d12.

4º Evolução: O dano diminui para 6d12, agora quando você defende um ataque e diminui metade do dano, você não sofre o dano que iria tomar.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Diminuição: 2d12 de dano

Custo: 1 Ponto de Energia

Hinokami Kagura: Youkatotsu

O usuário impulsiona a ponta da arma para atingir e perfurar todas as criaturas que esteja na linha que o usuário escolher de até 3 metros. Toda criatura dentro da área da técnica deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter um corte profundo.

1º Evolução: 3d10 de dano Primordial.

2º Evolução: 4d10 de dano Primordial.

3º Evolução: 5d10 de dano Primordial.

4º Evolução: 6d10 de dano Primordial, agora quando você utilizar essa técnica, adicione +5 no acerto dela e +2 na dificuldade do teste.

Alcance: Linha, 3 metros

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Primordial

Custo: 1 Ponto de Energia



Hinokami Kagura: Hirin Kagerou

O usuário infunde sua lâmina com chamas primordiais e realiza um ataque contra uma única criatura. Esse ataque é tão poderoso que, mesmo se você errar, pode utilizar sua ação bônus para rerolar o acerto. Caso acerte a criatura, um cone de 3 metros de chamas se forma atrás dela, onde todas as criaturas que estiverem dentro desse cone devem realizar um Teste de Resistência de Constituição para evitar sofrer 1d6 de dano primordial.

1º Evolução: 3d10 de dano Primordial e aumenta o dano do cone para 3d6 de dano Primordial.

2º Evolução: 4d10 de dano Primordial e aumenta o tamanho do cone para 4,5.

3º Evolução: 5d10 de dano Primordial e aumenta o dano do cone para 4d6 de dano Primordial.

4º Evolução: 6d10 de dano Primordial, agora quando você utilizar essa técnica, o cone se torna 6 metros e o dano passa a ser 4d6. Além disso, a criatura que sofreu o ataque primário também deve realizar o teste de resistência para evitar tomar o dano do cone.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Primordial

Custo: 1 Ponto de Energia

Hinokami Kagura: Shayou Tenshin

O usuário salta por cima de uma criatura para desferir um poderoso golpe de espada para cima, caindo em um local desocupado até 1,5 metros da criatura, do lado oposto de onde o usuário estava. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter um braço decepado.

Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição, para não ter seu pescoço decepado.

1º Evolução: 3d10 de dano Primordial.

2º Evolução: 4d10 de dano Primordial.

3º Evolução: 5d10 de dano Primordial.

4º Evolução: 6d10 de dano Primordial, agora quando você utilizar essa técnica, você para 3 metros da criatura e quando a criatura estiver fragilizada você ganha +2 para acertar essa técnica.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Primordial

Custo: 1 Ponto de Energia

Hinokami Kagura: Kiki Onkou

O usuário se desloca com uma velocidade muito alta, desencadeando uma onda de chamas primordiais e realizando um golpe extremamente poderoso. Quanto mais movimentação você utilizar em direção a criatura, diferentes efeitos serão causados, como listado abaixo:

3 metros: A criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter um corte profundo.

6 metros: A criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter um braço decepado.

9 metros: A criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter uma perna decepada.

12 metros: A criatura atingida deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter o corpo decepado.

1º Evolução: 3d12 de dano Primordial.

2º Evolução: 4d12 de dano Primordial.

3º Evolução: 5d12 de dano Primordial.

4º Evolução: 6d12 de dano Primordial, agora quando você utilizar essa técnica, você recebe 3 metros de deslocamento adicional no começo do seu movimento.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Primordial

Custo: 1 Ponto de Energia

Hinokami Kagura: Nichiun No Ryu Kaburimai

Você escolhe uma área em uma linha de 4,5 metros de comprimento e 3 metros de largura, e o usuário avança acertando todas as criaturas dentro dessa área. Todas as criaturas dentro da área devem realizar um Teste de Resistência de Destreza, sofrendo todo o dano se falharem ou metade desse dano se obtiverem sucesso.

Se a criatura estiver fragilizada, você acerta o pescoço dela, adicionando +1 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição, para evitar ter seu pescoço decepado.

1º Evolução: 3d10 de dano Primordial, aumentando o comprimento para 6 metros.

2º Evolução: 4d10 de dano Primordial, aumentando o comprimento para 9 metros.

3º Evolução: 5d10 de dano Primordial, aumentando o comprimento para 12 metros.

4º Evolução: 6d10 de dano Primordial, agora se as criaturas estiverem fragilizadas, você adiciona +2 na dificuldade do Teste de Resistência de Constituição para evitar perder o pescoço.

Alcance: Linha de 4,5 metros de comprimento e 3 metros de largura

Duração: Instantâneo

Dano: 2d10 de dano Primordial

Custo: 1 Ponto de Energia

Hinokami Kagura: E'nbuu

O usuário se impulsiona para frente, realizando dois cortes contra uma criatura, assim como na primeira técnica. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Sabedoria para evitar ter sua Classe de Resistência diminuída em -1 até o final do próximo turno dela.

O usuário recebe 3 metros de deslocamento adicional ao utilizar essa técnica.

1º Evolução: 3d12 de dano Primordial.

2º Evolução: 4d12 de dano Primordial.

3º Evolução: 5d12 de dano Primordial.

4º Evolução: 6d12 de dano Primordial, agora quando você utilizar essa técnica, e a criatura falhar no teste de resistência ela perde -3 na sua classe de resistência.

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Dano: 2d12 de dano Primordial

Custo: 1 Ponto de Energia

TÉCNICA ESPECIAL

Em algum momento da campanha, o mestre pode conceder ao usuário a respiração que é a junção de todas as outras formas, formando assim a dança Hinokami Kagura completa.

Dança Hinokami Kagura

A décima terceira forma é, na verdade, a execução de todas as doze formas anteriores, uma atrás da outra, em um ciclo contínuo. Essa forma é um combo que incorpora todas as respirações da Hinokami Kagura, onde o usuário passa por cada uma delas em sequência, sem pular nenhuma. Caso o usuário erre uma das respirações, ele deve continuar a sequência ignorando a que ele errou.

Você deve seguir a sequência, começando pela primeira e indo até a última, e recomeçando do começo novamente. Quando você ativa essa técnica, você pode utilizar quatro ataques no turno, mesmo que você não tenha ataques disponíveis normalmente. No entanto, você não pode utilizar ação bônus e reação, apenas os ataques da respiração. A sequência está abaixo:

1º: Enbu

2º: Heki-ra no Ten

3º: Retsujitsu Kokyo

4º: Gen'Nichi Kou

5º: Kasha

6º: Shyakkotsu Enyo

7º: Youkatotsu

8º: Hirin Kagerou

9º: Shayou Tenshin

10º: Kiki Onkou

11º: Nichiun No Ryu Kaburimai

12º: E'nbuu

Você realiza o dano e a condição como se tivesse alcançado a quarta evolução, mesmo que você ainda não a tenha adquirido. Se a respiração for de reação ou passiva, você pode ativá-la como reação no turno da sequência dela e utilizar a respiração passiva normalmente. Se a respiração já estiver ativa, você pode simplesmente pular essa etapa da sequência.

Se você acertar pelo menos uma das técnicas no turno, a criatura não poderá se regenerar até o final do próximo turno. Além disso, se você acertar três respirações no turno, a quarta adicionará 3 dados de dano à técnica. As passivas e reações também contam como um acerto.

1º Evolução: -

2º Evolução: -

3º Evolução: -

4º Evolução: -

Alcance: Pessoal

Duração: 1 minuto

Dano: -

Custo: 9 Pontos de Energia





CAPÍTULO 13: LISTA DE KEKKIJUTSU



Nesse capítulo, encontraremos a lista de kekkijutsu que pode ser utilizado tanto pelos jogadores com as classes de kekkijutsu ou por mestres na hora de construção de seus inimigos. Os kekkijutsu são separados em nove tipos, sendo oito deles elementais: Ácido, Elétrico, Fogo, Frio, Necrótico, Trovejante, Veneno e Vento. Por último, há o tipo Único, que é exclusivo das classes de kekkijutsu. Para cada classe, esse tipo é diferente, podendo se encaixar nos tipos elementais ou realizar funções muito diferentes. Por exemplo, o Kekkijutsu Gen utiliza fios para combate. No entanto, todas as classes de kekkijutsu têm seus elementos a partir dos quais podem escolher a partir de uma das listas ou mais.

A escolha de kekkijutsu adicionais é determinada pelas classes, normalmente usando o bônus principal da classe para conjuração, como inteligência, sabedoria ou carisma. Isso equivale à metade deles, mais o nível da classe. Você só pode escolher kekkijutsu adicionais quando você avança de nível em sua classe, ou se o mestre te conceder algum kekkijutsu durante a história. Além disso, você só pode escolher kekkijutsu de um nível para o qual você tem disponível pelo menos um espaço no seu nível. Por exemplo, você só pode escolher kekkijutsu de segundo nível se tiver pelo menos um espaço de kekkijutsu de segundo nível disponível.

Os kekkijutsu são separados em nove níveis, sendo o de nono nível extremamente poderoso, e os de primeiro nível são considerados os iniciais. Para cada kekkijutsu que você utilizar, você deve gastar um espaço de kekkijutsu e anotá-lo em sua ficha, com exceção dos kekkijutsu de nível zero, chamados de "Chi", os quais não possuem limites. Abaixo, veremos a descrição de cada uma das listas de kekkijutsu:

ÁCIDO

Os Kekkijutsu de Ácido são especializados em corroer seus inimigos por meio de ataques poderosos, resultando na infligência de quantidades consideráveis de dano, seja em uma área ampla ou em alvos individuais.

ELÉTRICO

Os Kekkijutsu Elétricos possuem um poder considerável para infligir dano tanto em múltiplos inimigos quanto em alvos individuais, proporcionando auxílio aos aliados ao melhorar a mobilidade, precisão e resistência a danos elétricos. Essa habilidade é capaz de criar tempestades elétricas imponentes e gerar eletricidade estática no campo de batalha.

FOGO

Os Kekkijutsu de Fogo são reconhecidos por infligirem continuamente grandes quantidades de dano, deixando um rastro de destruição em tudo o que fazem, incendiando o campo de batalha por onde passam. São verdadeiros arautos do poder destrutivo, capazes de ferir qualquer criatura que ousar se opor a seus usuários.

FRIO

Os Kekkijutsu de Frio são mestres no controle do terreno, habilidosos em congelar seus inimigos com grande facilidade, restringindo sua mobilidade e erigindo imponentes barreiras que servem de proteção tanto para o usuário quanto para seus aliados.

NECRÓTICO

Os Kekkijutsu Necróticos são poderosos no que diz respeito a causar dano individual às criaturas, pois têm a capacidade de drenar suas vidas para que o próprio usuário recupere pontos de vida.

TROVEJANTE

Os Kekkijutsu Trovejantes são uma forma de kekkijutsu que combina poder sonoro e elétrico, infligindo quantidades significativas de dano em uma área e deixando seus inimigos surdos.

VENENO

Os Kekkijutsu de Veneno causam uma grande quantidade de dano a inimigos individuais, debilitando-os e impondo diversas condições que deixam os inimigos envenenados.

VENTO

Os Kekkijutsu de Vento possuem uma grande capacidade de cortar os inimigos e infligir considerável dano no campo de batalha, criando furacões e empurrando os inimigos.

KEKKIJUTSUS ÁCIDO

CHI

1º CÍRCULO

ESFERA ÁCIDA

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma esfera de ácido do tamanho de uma bola de beisebol e a arremessa em um alvo visível. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. Em um acerto, a esfera causa 1d6 de dano de ácido.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

SPRAY ÁCIDO

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 4,5 metros**Duração:** Instantâneo

Você dispara um jato de ácido em um cone de 4,5 metros à sua frente. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Destreza. Em um falha, elas sofrem 1d4 de dano de ácido.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

TOQUE ÁCIDO LEVE

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantâneo

Você toca suavemente o alvo, causando uma sensação de queimação. O alvo sofre 1d10 de dano de ácido.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d10 quando você alcança o 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

LÍNGUA DE ÁCIDO

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Você dispara uma pequena língua de ácido em direção a um objeto inanimado, corroendo-o. Isso pode ser usado para enfraquecer fechaduras, corroer cordas ou destruir documentos. O Chi não causa dano direto às criaturas.

Em Níveis Superiores:

TOQUE ÁCIDO LEVE

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma pequena explosão de ácido em uma criatura ou objeto que você possa ver dentro do alcance. O alvo sofre 1d4 de dano de ácido, e as criaturas ao redor devem realizar um Teste de Resistência de Destreza para evitar sofrer o mesmo dano. Se falharem, elas recebem o dano total; se tiverem sucesso, sofrem metade do dano.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

TOQUE ÁCIDO

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantâneo

Com um toque, você libera um jato de ácido corrosivo na pele do alvo, causando 1d8 de dano de ácido. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofre um efeito adicional, a perda da ação bônus até o final do próximo turno da criatura.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

NÉVOA ÁCIDA

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, 1 minuto

Você cria uma névoa densa de ácido no local alvo em um círculo de 3 metros de diâmetro. Qualquer criatura que comece seu turno ou entre na névoa sofre 1d6 de dano de ácido. Criaturas afetadas também têm sua visibilidade reduzida dentro da névoa, recebendo desvantagem em testes de percepção.

Em Níveis Superiores:

PROJÉTIL ÁCIDO

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você dispara um projétil de ácido em direção a um alvo visível. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. Em um acerto, o projétil causa 2d6 de dano de ácido.

Em Níveis Superiores:

ESCUDO ÁCIDO

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você concede ao alvo um escudo ácido temporário que aumenta sua CR em +2 enquanto estiver ativo. Qualquer criatura que atacar o alvo com um ataque corpo a corpo sofre 1d4 de dano de ácido como contra-ataque..

Em Níveis Superiores:

CHUVA ÁCIDA

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você invoca uma chuva ácida sobre uma área de 6 metros em esfera de raio que você pode ver. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Destreza. Em um falha, elas sofrem 2d6 de dano de ácido. Se passarem, sofrem metade desse dano. A chuva também pode corroer objetos na área.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

2º CÍRCULO**ÁCIDO VORAZ***2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você conjura uma esfera de ácido que explode em um alvo visível. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. O alvo sofre 4d6 de dano de ácido e, em seguida, deve fazer um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofre 1d6 de dano adicional de ácido no início de cada um dos seus turnos pelos próximos 3 turnos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano inicial para cada círculo superior.

LÂMINA ÁCIDA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu Gen**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você envolve uma arma corpo a corpo tocada em ácido corrosivo. Pelo tempo de concentração, cada vez que a arma acertar, ela causa dano de ácido adicional de 1d6 além de seu dano normal.

Em Níveis Superiores:

EMISSÁRIO DO ÁCIDO*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu Gen**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você invoca uma criatura ácida elemental, que fica sob seu controle. Ela causa 2d6 de dano de ácido em cada um dos seus turnos a um alvo à sua escolha. Você pode movimentar a criatura e escolher novos alvos durante a concentração.

Se a criatura sofrer algum tipo de dano, ela é desfeita.

Em Níveis Superiores:

DISSOLVER*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você dispara um raio de ácido que coroe a resistência do alvo. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Se falhar, sua armadura se deteriora e sua CR é reduzida em 2 até a criatura se curar de alguma forma ou realizar um descanso. Além disso, o alvo sofre 2d6 de dano de ácido. Essa diminuição de CR não acumula.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

VÓRTICE ÁCIDO*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria um vórtice ácido em um ponto que você possa ver. O vórtice se expande em uma esfera de 3 metros e causa 3d8 de dano de ácido a todas as criaturas na área. Além disso, o vórtice cria uma névoa ácida que obscurece a visão e persiste por 1 minuto, causando 1d4 de dano de ácido a todas as criaturas que começarem seu turno nela.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

3º CÍRCULO**CHUVA ÁCIDA PROLONGADA***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você invoca uma chuva ácida que se espalha por uma área de 6 metros em forma de uma esfera. Todas as criaturas e objetos na área sofrem 3d6 de dano de ácido no início de seu turno enquanto a chuva ácida persistir. Criaturas que entrarem na área pela primeira vez ou começarem seu turno nela também sofrem o dano. A chuva ácida também pode corroer objetos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

PULSO ÁCIDO*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Você emite um pulso de energia ácida em uma linha reta de 9 metros de comprimento e 1,5 metros de largura. Todas as criaturas na linha devem fazer um teste de resistência de Destreza. Em uma falha, elas sofrem 5d6 de dano de ácido, e em um sucesso, metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

TURBILHÃO ÁCIDO*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria um turbilhão de ácido em forma de uma esfera de 6 metros de raio que você possa ver. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Força. Em uma falha, elas ficam restritas pelo ácido e sofrem 3d6 de dano de ácido no início de cada um dos seus turnos enquanto estiverem restritas. Elas podem repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para escapar.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

ÁCIDO PROFUNDO*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, 1 minuto

Você cria uma poça de ácido profundo em um ponto que você possa ver. A poça se espalha por 4,5 metros de raio em forma de uma esfera e se torna terreno difícil. Qualquer criatura que comece seu turno ou entre na poça sofre 3d6 de dano de ácido e tem sua velocidade reduzida pela metade enquanto estiver na área. A poça persiste pelo tempo de concentração.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1,5 metros para cada círculo superior.

EXPLOSÃO ÁCIDA*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma explosão de ácido em uma área de 6 metros de raio, em forma de uma esfera. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em um falha, elas sofrem 6d6 de dano de ácido, e em um sucesso, metade desse dano. Além disso, o ácido continua corroendo o alvo, causando 1d6 de dano de ácido adicional no início de cada um dos seus turnos pelos próximos 3 turnos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

4º CÍRCULO**ÁCIDO DEVORADOR***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 27 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma grande esfera de ácido que flutua em direção a um alvo visível, ela consegue se deslocar 9 metros por turno. A esfera explode ao atingir o alvo. Todas as criaturas em um raio de 4,5 metros sofrem 8d6 de dano de ácido em um acerto, metade desse dano em um sucesso. Você pode controlar a esfera e escolher quando ela explode durante a concentração, utilizando uma ação bônus.

Em Níveis Superiores:

INUNDAÇÃO ÁCIDA*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma onda de ácido que se move em linha reta em uma direção que você escolher, com até 18 metros de comprimento e 3 metros de largura. Todas as criaturas e objetos na área devem fazer um teste de resistência de Destreza. Em um falha, elas sofrem 6d8 de dano de ácido e têm sua velocidade reduzida pela metade até o fim do próximo turno. Em um sucesso, metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

EROSÃO DO CAOS ÁCIDO*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você invoca uma onda de ácido caótico que se move em uma linha reta de até 18 metros de comprimento e 3 metros de largura. Criaturas atingidas devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em um falha, elas sofrem 4d8 de dano de ácido e têm sua CR reduzida em 2 até o fim da sua próxima rodada. Em um sucesso, metade desse dano e nenhuma redução na CR. Durante a concentração, a área afetada é considerada terreno instável, tornando o movimento difícil.

Esse kekkijutsu pode ser usado sem concentração, não tornando o terreno difícil.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

ÁCIDO DEVORADOR*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você encanta uma arma corpo a corpo tocada com ácido infernal. Pelo tempo de concentração, cada vez que a arma acertar, ela causa dano de ácido adicional de 3d6 além de seu dano normal. Além disso, a arma ignora a resistência e a imunidade a dano ácido das criaturas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

ÁCIDO INSTÁVEL*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma explosão de ácido instável em uma esfera de 4,5 metros de raio, em um lugar que você possa ver. Todas as criaturas e objetos na área sofrem 5d8 de dano de ácido. Além disso, a área se torna instável, e qualquer criatura que começar seu turno nela deve fazer um teste de resistência de Destreza ou ser derrubada.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

5º CÍRCULO**FERRÃO ÁCIDO***5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantânea

Você toca uma criatura com um ferrão ácido, Faça um ataque corpo-a-corpo com kekkijutsu, causando 5d6 de dano de ácido e, em seguida, deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em um falha, a criatura fica corroída e sofre 3d6 de dano adicional de ácido no início de cada um de seus turnos enquanto estiver envenenada. Ela pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para encerrar o envenenamento.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

DESTRUÇÃO ÁCIDA*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma explosão de ácido caótico em um círculo de 9 metros de raio, aonde você possa ver. Todas as criaturas e objetos na área sofrem 8d6 de dano de ácido. Além disso, a área fica coberta por uma névoa ácida que concede camuflagem total às criaturas dentro dela e dura por 1 minuto.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

MURALHA ÁCIDA*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma muralha de ácido sólido que se estende por até 18 metros de comprimento, 6 metros de altura e 1,5 metros de espessura, conjurada até 30 metros de você. Qualquer criatura que tocar ou atravessar a muralha sofre 6d10 de dano de ácido.

Em Níveis Superiores:**AURA ÁCIDA***5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 1,5 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você envolve a si mesmo com uma aura ácida que se estende a 1,5 metros de você. Qualquer criatura que comece seu turno ou entre na aura sofre 6d6 de dano de ácido. Além disso, você pode usar uma ação bônus no início de cada um dos seus turnos para direcionar um raio de ácido a uma criatura dentro da aura, causando 2d8 de dano de ácido.

Em Níveis Superiores:**RESONÂNCIA ÁCIDA***5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 4,5 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma onda de ressonância ácida que se propaga em um raio de 4,5 metros a partir de você. Todas as criaturas na área sofrem 8d6 de dano de ácido e ficam surdas por 1 minuto, a menos que tenham sucesso em um teste de resistência de Constituição. Eles podem repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para encerrar a surdez.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

6º CÍRCULO**ABISMO ÁCIDO***6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você abre um portal para o Abismo e canaliza uma torrente de ácido primordial. Todas as criaturas em uma linha reta de 18 metros de comprimento e 3 metros de largura, que você possa ver, devem fazer um teste de resistência de Destreza. Em um falha, elas sofrem 10d8 de dano de ácido e ficam envenenadas por 1 minuto, sofrendo 2d6 dano adicional no início de cada um de seus turnos. Em um sucesso, elas sofrem metade do dano inicial e não ficam envenenadas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano inicial para cada círculo superior.

ERUPÇÃO ÁCIDA*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você causa uma erupção de ácido primordial em uma área de 9 metros de raio que você possa ver. Todas as criaturas e objetos na área sofrem 10d6 de dano de ácido. Além disso, a área fica coberta por uma névoa ácida densa. Todas as criaturas que começem o turno dentro dela, deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não sofrer 2d6 de dano de ácido.

Em Níveis Superiores:**PRISÃO ÁCIDA***6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantânea

Você cria uma prisão de ácido que envolve uma criatura visível. A criatura deve fazer um teste de resistência de Força. Em um falha, ela fica presa na prisão e sofre 8d6 de dano de ácido no início de cada um de seus turnos enquanto estiver presa. Ela pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para tentar escapar.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

SÍMBOLO ÁCIDO*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Até ser ativada

Você inscreve um símbolo ácido em um objeto que se torna uma armadilha. Quando uma criatura tocar ou interagir com o objeto, o símbolo é ativado e causa 6d10 de dano de ácido a todas as criaturas em um raio de 6 metros do objeto. A criatura que interagiu com o objeto sofre o dobro desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

7º CÍRCULO**DRENAR ESSÊNCIA ÁCIDA***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você cria um raio de energia ácida que drena a essência de uma criatura visível. A criatura deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, ela sofre 12d6 de dano de ácido e você recupera metade desse dano como pontos de vida. Em um sucesso, a criatura sofre metade do dano e você não se cura.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

SERPENTE ÁCIDA*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, 1 minuto

Você invoca uma serpente ácida gigante feita de pura energia ácida. A serpente se move e ataca de acordo com suas ordens. Ela tem 40 pontos de vida, um deslocamento de 12 metros e um ataque de mordida que causa 8d10 de dano de ácido em um acerto, o acerto dela é igual o seu e a classe de resistência é 10. A serpente ácida pode se mover através de espaços ocupados e se regenera em 5 pontos de vida no início de cada um de seus turnos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 10 pontos de vida para cada nível superior.

NEBLINA CORROSIVA*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma neblina corrosiva que se espalha por uma área de 9 metros de raio centrada em você. Todas as criaturas que começarem seu turno ou entrarem na área sofrem 9d6 de dano de ácido. Cada turno dentro dessa neblina vai corroendo os objetos que estão nela, fazendo que cause o dobro de dano a estruturas e objetos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano inicial para cada círculo superior.

BARREIRA ÁCIDA INTRANSPONÍVEL*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Reação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Instantânea

Você cria uma barreira ácida intransponível ao seu redor, fornecendo uma proteção inigualável. Uma esfera ácida com um raio de 1,5 metros se forma ao seu redor, que dura por 3 turnos. Qualquer criatura que tente entrar ou sair da esfera deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em caso de falha, a criatura sofre 10d6 de dano de ácido e é empurrada para fora da esfera. Quando conjurado, ele também diminui a quantidade de dano igual à quantidade de dano que causaria a uma criatura.

Em Níveis Superiores:

8º CÍRCULO**FEIXE ÁCIDO***8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você conjura um feixe de ácido caótico que rompe a própria realidade. Escolha um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas e objetos em uma linha reta de 3 metros de largura e 18 metros de comprimento a partir desse ponto sofrem 10d10 de dano de ácido e tem a classe de resistência diminuída em -2 por três turnos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior e adiciona 3 metros de largura e 8 metros de comprimento.

CRISTALIZAÇÃO ÁCIDA*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você direciona uma energia ácida poderosa em direção a uma criatura visível com um acerto de kekkijutsu. Ela deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, a criatura é transformada em um cristal ácido, incapaz de se mover ou agir, e sofre 10d10 de dano de ácido a cada rodada. Além disso, cada turno que a criatura permanecer na forma de cristal, sua resistência a dano é reduzida em 2. A criatura pode tentar um novo teste de resistência de Constituição no final de cada um de seus turnos para encerrar o efeito.

Em Níveis Superiores:

PROTEÇÃO ÁCIDA*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação ou Reação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você se transforma em uma forma de ácido líquido, tornando-se imune a danos e efeitos, exceto ácido e psíquico, durante a concentração. Quando esse kekkijutsu estiver ativo, você não consegue se mover nem realizar ações, podendo apenas com uma ação livre no começo do seu turno se libertar.

Em Níveis Superiores:

9º CÍRCULO**TSUNAMI ÁCIDO***9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você convoca um tsunami ácido que se estende por uma área de 12 metros de largura e 36 metros de comprimento na direção que você escolher a partir de você. Todas as criaturas e objetos na área sofrem 20d6 de dano de ácido, as criaturas devem realizar um Teste de Resistência de Constituição, sofrendo todo o dano se falhar ou metade dele se obtiver sucesso. Além disso, a área fica coberta por uma água ácida que inflige dano de ácido contínuo a qualquer criatura que entre nela, sofrendo 8d6 de dano de ácido.

Em Níveis Superiores:

DISSOLUÇÃO TOTAL*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Ácido**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você libera um assalto de ácido primordial em uma criatura que você possa ver. A criatura deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, ela sofre 12d10 de dano de ácido e são corroídas até que recuperem pontos de vida, reduzindo permanentemente seu valor máximo de pontos de vida em 4d10. Em um sucesso, elas sofrem metade do dano.

Em Níveis Superiores:

KEKKIJUTSUS ELÉTRICO

CHI

FAÍSCA

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você dispara uma faísca elétrica em uma criatura ou objeto que você possa ver dentro do alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. O alvo sofre 1d6 de dano elétrico.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

TOQUE DE CHOQUE

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Você canaliza eletricidade através de seu toque e faz um ataque corpo a corpo com kekkijutsu. Em um acerto, o alvo sofre 1d8 de dano elétrico.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

CENTELHA ESTÁTICA

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma pequena centelha elétrica em um ponto que você possa ver. Durante a concentração, a centelha emite uma luz fraca em um raio de 3 metros e pode ser usada para iluminar uma área. Além disso, você pode escolher liberar a centelha em qualquer momento como uma ação bônus, fazendo com que todos os inimigos em um raio de 3 metros do ponto sofram 1d4 de dano elétrico.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

AURA DE ESTÁTICA

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Pessoal

Duração: 1 minuto

Você envolve a si mesmo em uma aura de eletricidade. Durante a duração, qualquer criatura que fizer um ataque corpo a corpo contra você sofre 1d4 de dano elétrico como retaliação.

Em Níveis Superiores: Este dano aumenta para 1d6 quando você atinge o 5º nível e 1d8 quando você atinge o 11º nível.

EMISSÃO ELÉTRICA

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Você emite um raio elétrico em uma linha reta de 9 metros de comprimento e 1 metro de largura. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Destreza. Em uma falha, elas sofrem 1d6 de dano elétrico.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

1º CÍRCULO

PRESA ELÉTRICA

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Você envolve suas presas ou garras em eletricidade antes de fazer um ataque corpo-a-corpo com kekkijutsu. Se o ataque acertar, o alvo sofre dano adicional de 1d10 elétrico. Este kekkijutsu dura apenas para o próximo ataque bem-sucedido que você fizer.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

RAIO ELÉTRICO

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantânea

Você dispara um raio de energia elétrica na direção de uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha, ele sofre 2d8 de dano elétrico.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

BARREIRA ELÉTRICA

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma barreira elétrica em um local de sua escolha dentro do alcance. Qualquer criatura que entre ou comece seu turno na área da barreira sofre 1d6 de dano elétrico. A barreira pode ser moldada em forma de linha reta ou círculo, como você preferir, e a duração pode ser mantida enquanto você se concentrar.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

CAMPO ELÉTRICO*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 3 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria um campo elétrico ao seu redor que causa dano a criaturas que se aproximam. Enquanto se concentra, qualquer criatura que entrar em um raio de 3 metros de você sofre 1d8 de dano elétrico. Elas podem fazer um teste de resistência de Destreza para reduzir o dano pela metade. A duração pode ser mantida enquanto você se concentrar.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

TOQUE ESTÁTICO*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantâneo

Quando você toca uma criatura com este kekkijutsu, ela sofre 1d6 de dano elétrico. Além disso, o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição ou ficar paralisado por 1 rodada de combate devido ao choque elétrico.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior e 1 rodada a mais com a condição.

2º CÍRCULO**RELÂMPAGO SIBILANTE***2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você cria um relâmpago sibilante que atinge uma criatura ou objeto alvo que você possa ver dentro do alcance. O alvo sofre 4d6 de dano elétrico se falhar em um teste de resistência de Destreza.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

CORRENTE DE CHOQUE*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você envolve uma criatura alvo em uma corrente de choque elétrico. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. O alvo sofre 2d8 de dano elétrico no início de cada um dos seus turnos enquanto o kekkijutsu estiver ativo. O alvo pode fazer um teste de resistência de Constituição no início de cada turno para reduzir o dano pela metade. A duração pode ser mantida enquanto você se concentrar.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

CAMINHO ELÉTRICO*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** 1 minuto

Você cria um caminho de energia elétrica no chão, em uma linha reta de 9 metros a partir do usuário. Qualquer criatura que entre ou termine seu turno nesse caminho sofre 2d6 de dano elétrico. Além disso, você e seus aliados podem se mover pelo caminho sem sofrer dano, recebendo 3 metros de deslocamento adicional.

Em Níveis Superiores:

RESISTÊNCIA DO TROVÃO*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você concede a um alvo tocado resistência temporária a danos elétricos por 1 minuto. Durante esse período, a criatura sofre metade do dano elétrico, e qualquer efeito que normalmente causaria esse tipo de dano é diminuído pela metade também.

Em Níveis Superiores:

ESTRONDO TROVEJANTE*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria um estrondo trovejante elétrico que se espalha em uma esfera de 4,5 metros de raio a partir de um ponto dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição ou sofrer 3d6 de dano elétrico no início de cada um de seus turnos enquanto estiverem na área. A duração pode ser mantida enquanto você se concentrar.

Em Níveis Superiores:

3º CÍRCULO**EXPLOSÃO ELÉTRICA EM ÁREA***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma explosão elétrica em uma área de 6 metros de raio dentro do alcance. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Constituição ou sofrer 6d6 de dano elétrico.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

RELÂMPAGO FULGURANTE*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você invoca um raio poderoso de eletricidade que atinge um alvo único à sua escolha dentro do alcance. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em um falha, ele sofre 4d8 de dano elétrico. Em um sucesso, ele sofre metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

TEMPESTADE ESTÁTICA*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma tempestade elétrica estática em uma área de 6 metros de raio à sua escolha dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, elas sofrem 3d8 de dano elétrico no início de cada um de seus turnos enquanto permanecerem na área. Além disso, suas ações são limitadas a uma única ação ou movimento por turno devido à eletricidade estática.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

BENÇÃO DO RELÂMPAGO*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura disposta e a envolve com uma aura de eletricidade. Enquanto o kekkijutsu estiver ativo, a criatura recebe um bônus de +2 em suas jogadas de ataque corpo-a-corpo, e seus ataques causam um adicional de 1d6 de dano elétrico. Além disso, qualquer criatura hostil que atacar a criatura alvo sofre 1d6 de dano elétrico.

Em Níveis Superiores:

EXPLOSÃO ESTÁTICA*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você canaliza uma grande quantidade de eletricidade e a dispara em uma área esférica de 4,5 metros de raio dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, elas sofrem 2d6 de dano elétrico. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano.

Além disso, todas as criaturas afetadas pelo kekkijutsu que falharem no teste de resistência ficam paralisadas por 1 rodada.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

4º CÍRCULO**TEMPESTADE FULMINANTE***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você convoca uma tempestade elétrica no céu acima de você e direciona um raio devastador em direção a um alvo único à sua escolha dentro do alcance. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em uma falha, ele sofre 6d10 de dano elétrico. Em um sucesso, ele sofre metade desse dano. Além disso, todas as criaturas em um raio de 3 metros do alvo sofrem metade do dano elétrico.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

ENERGIA ESTÁTICA*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você toca uma arma ou objeto e infunde-o com energia elétrica. Quando a arma atinge um alvo com um ataque corpo-a-corpo, ela causa 2d8 de dano elétrico adicional. Além disso, a cada turno em que a concentração é mantida, você pode usar uma ação bônus para liberar uma descarga elétrica, causando 2d6 de dano elétrico em todas as criaturas em um raio de 3 metros em torno do alvo atingido. **Em Níveis Superiores:** Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

CAMPO ELETROMAGNÉTICO*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria um campo eletromagnético instável em uma área de 4,5 metros de raio à sua escolha dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área, exceto você e suas aliadas escolhidas, sofrem 2d8 de dano elétrico no início de seus turnos enquanto permanecerem na área. Além disso, todas as armas metálicas dentro do campo têm suas jogadas de ataque prejudicadas, com uma penalidade de -2 em seus ataques.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

SPARK*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantânea

Você lança uma série de raios elétricos que saltam de alvo em alvo. Escolha uma criatura dentro do alcance como alvo primário e faça um ataque à distância com kekkijutsu. Se acertar, o alvo primário sofre 5d6 de dano elétrico, e a energia salta automaticamente para até três alvos adicionais a uma distância de até 9 metros de cada salto, você deve realizar um acerto com kekkijutsu para cada. Cada alvo subsequente sofre 4d6 de dano elétrico. O mesmo alvo não pode ser atingido mais de uma vez. Cada salto é determinado aleatoriamente se houver múltiplos alvos válidos.

Em Níveis Superiores:

TORMENTA ELÉTRICA*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você convoca uma tempestade elétrica que paira sobre uma área de 18 metros de raio à sua escolha dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição no início de seus turnos. Em uma falha, elas sofrem 4d10 de dano elétrico. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano. Além disso, a tempestade cria uma iluminação intensa, tornando a área de 6 metros ao redor de cada criatura atingida pelo kekkijutsu iluminada como se fosse à luz do dia, por toda a duração. **Em Níveis Superiores:** Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

5° CÍRCULO

RAIO VITALÍCIO

5º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros

Duração: Instantânea

Você libera um raio elétrico extremamente poderoso que atinge um único alvo à sua escolha dentro do alcance. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, ele sofre 8d8 de dano elétrico e fica paralisado por 1 rodada devido ao choque elétrico. Em um sucesso, ele sofre metade desse dano e não fica paralisado.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

TEMPESTADE ELÉTRICA IÔNICA

5º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 45 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você convoca uma tempestade elétrica iônica que preenche uma área de 18 metros de raio à sua escolha dentro do alcance. A cada rodada, no início do seu turno, a tempestade emite uma descarga elétrica que atinge todas as criaturas nessa área. Cada criatura deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, ela sofre 6d8 de dano elétrico. Em um sucesso, ela sofre metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

CADEIA TEMPORAL ELÉTRICA

5º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 45 metros

Duração: Instantânea

Você cria uma corrente elétrica que atravessa o tempo e o espaço, escolhendo um alvo único à sua escolha dentro do alcance. O alvo deve fazer um teste de resistência de Inteligência. Em uma falha, ele sofre 10d6 de dano elétrico e é teleportado aleatoriamente para qualquer espaço não ocupado em um raio de 18 metros de sua localização atual. Em um sucesso, ele sofre metade desse dano e não é teleportado.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

ORBE ELÉTRICO SINCRÔNICO

5º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 45 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria um orbe de eletricidade sincronizado que flutua no ar. Você pode mover o orbe até 18 metros em qualquer direção como uma ação bônus. Quando você escolher fazê-lo, você pode liberar uma explosão elétrica em uma área de 6 metros de raio, causando 4d8 de dano elétrico a todas as criaturas na área. Criaturas que falharem em um teste de resistência de Constituição sofrem o dobro do dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

ESTRONDO ELÉTRICO

5º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 12 metros

Duração: Instantânea

Você libera um estrondo sônico elétrico no ar que se propaga na forma de um raio elétrico em linha reta, atingindo todas as criaturas em uma faixa de 12 metros de comprimento e 3 metros de largura. Criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, elas sofrem 8d6 de dano elétrico e ficam atordoadas até o final do próximo turno delas. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano e não ficam atordoadas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

6° CÍRCULO

CARGA ESTÁTICA DA MENTE

6º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você sobrecarrega a mente de uma criatura alvo com uma carga elétrica estática. A criatura deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Em uma falha, ela sofre 10d6 de dano elétrico e fica incapacitada, incapaz de realizar ação bônus ou reações. Além disso, no início de cada turno dela, ela sofre 2d6 de dano elétrico adicional. Em um sucesso, ela sofre metade do dano e não fica incapacitada.

A criatura pode realizar o teste novamente todo final de turno dela, se tiver sucesso ela pode realizar suas ações normalmente.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

TEMPESTADE DO RELÂMPAGO ETERNO

6º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Elétrico

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 36 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você convoca uma tempestade elétrica massiva que preenche uma área de 12 metros de raio à sua escolha dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição no início de seus turnos. Em uma falha, elas sofrem 8d10 de dano elétrico. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano. Enquanto você se concentrar, você pode direcionar raios de relâmpago em até três criaturas diferentes na área afetada com uma ação bônus no início de seu turno, causando 4d8 de dano elétrico adicional a cada alvo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

FUSÃO ELÉTRICA*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma carga elétrica massiva que se acumula em um alvo dentro do alcance. No início do próximo turno do alvo escolhido, uma explosão de energia elétrica irrompe. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, ele sofre 9d8 de dano elétrico. Em um sucesso, ele sofre metade desse dano. Além disso, todas as criaturas em um raio de 6 metros do alvo também sofrem metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

EXPLOSÃO ELÉTRICA DIMENSIONAL*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma explosão elétrica com muito poder, afetando as criaturas nessa área. Escolha uma área de 9 metros de raio dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, elas sofrem 10d6 de dano elétrico e são teleportadas para um local aleatório dentro de 1,5 metros da sua posição original. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano e não são teleportadas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

7º CÍRCULO**FURACÃO DE RAIOS***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você convoca um furacão carregado de eletricidade em um ponto que você possa ver dentro do alcance. O furacão tem um raio de 9 metros e se move em qualquer direção que você escolher com uma ação bônus no começo do seu turno, se locomovendo por 3 metros. Ele causa 10d8 de dano elétrico a todas as criaturas em sua trajetória. Criaturas atingidas devem fazer um teste de resistência de Força. Em uma falha, elas são arrastadas pelo furacão e sofrem um adicional de 5d8 de dano elétrico no início de cada um de seus turnos enquanto estiverem dentro dele. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

RELÂMPAGO CELESTIAL*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca um relâmpago celestial que se forma no céu acima de você e desce sobre uma área de 6 metros de raio à sua escolha dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Destreza no início de seus turnos. Em uma falha, elas sofrem 10d10 de dano elétrico. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano.

Em Níveis Superiores:

CASCATA DE RAIOS*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

Você invoca uma cascata de raios que desce sobre uma área de 6 metros de raio à sua escolha dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, elas sofrem 8d8 de dano elétrico. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano. Além disso, todas as criaturas atingidas são marcadas com eletricidade por 1 minuto. Durante esse tempo, sempre que uma criatura marcada tentar realizar uma ação, ela sofrerá automaticamente 4d6 de dano elétrico.

No começo de cada turno das criaturas que não obtiverem sucesso no teste, elas podem realizar um Teste de Resistência de Inteligência para deixar de ficar marcadas com a eletricidade.

Em Níveis Superiores:

TRANSMUTAÇÃO ELÉTRICO*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura ou objeto, infundindo-o com energia elétrica. Enquanto o kekkijutsu estiver ativa, a criatura ganha resistência a dano elétrico e pode liberar uma explosão elétrica de 6 metros de raio ao seu redor como uma ação, causando 6d10 de dano elétrico a todas as criaturas na área. Esta explosão pode ser usada uma vez a cada rodada durante a concentração.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando uma criatura para cada nível superior.

8º CÍRCULO**SUPERNOVA ELÉTRICA***8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma supernova elétrica que irrompe em uma área de 15 metros de raio dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Destreza. Em uma falha, elas sofrem 12d8 de dano elétrico. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano.

Além disso, todas as criaturas atingidas pela supernova devem realizar um Teste de Resistência de Constituição, para não ficarem atordoadas por 2 turnos.

Essa supernova empurra todas as estruturas e objetos 3 metros para trás do centro da explosão e causa o dobro de dano às estruturas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

9º CÍRCULO

VÓRTICE DA TORMENTA ELÉTRICA

8º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você invoca um vórtice de tormenta elétrica que preenche uma área de 24 metros de raio à sua escolha dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição no início de seus turnos. Em uma falha, elas sofrem 12d8 de dano elétrico. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano. Além disso, a tempestade cargas elétricas que afetam todas as criaturas na área, reduzindo pela metade a velocidade de movimento delas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

TERRAÇO ELÉTRICA

8º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria um terraço elétrico que cobre uma área de 18 metros de raio à sua escolha dentro do alcance. O terraço eleva-se acima do solo e causa 11d8 de dano elétrico a todas as criaturas em sua superfície. Criaturas atingidas devem fazer um teste de resistência de Força. Em uma falha, elas são levantadas do chão pela eletricidade e ficam incapacitadas até o final do próximo turno delas. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

TERRAÇO ELÉTRICA

8º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você evoca uma carga elétrica ancestral que se manifesta em uma criatura alvo à sua escolha dentro do alcance. A criatura deve fazer um teste de resistência de Carisma. Em uma falha, ela sofre 14d6 de dano elétrico e é possuída por um cargo de energia muito forte. Enquanto possuída, a criatura emite uma aura elétrica em um raio de 6 metros, causando 6d8 de dano elétrico a todas as criaturas ao seu redor no início de seus turnos. A cada rodada, a criatura pode repetir o teste de resistência para encerrar a condição.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

RELÂMPAGO ESTRIDENTE

8º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca um único relâmpago de poder inigualável, direcionando-o com precisão para atingir uma única criatura de sua escolha dentro do alcance. O relâmpago atinge com uma fúria devastadora, causando 10d10 de dano elétrico à criatura alvo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 2d10 de dano para cada círculo superior.

ELETRO-GENESIS PRIMORDIAL

9º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você desencadeia uma eletro-genesis primordial que sacode a própria realidade. Uma tempestade elétrica colossal começa a se formar em uma área de 15 metros de raio à sua escolha dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição no início de seus turnos. Em uma falha, elas sofrem 10d10 de dano elétrico. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano. A cada rodada, você pode escolher uma criatura na área para ser atingida por um raio divino, causando um adicional de 4d12 de dano elétrico a essa criatura.

Em Níveis Superiores:

EXPLOSÃO DIVINA ELÉTRICA

9º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

Você libera uma explosão divina elétrica que irrompe em uma área de 9 metros de raio dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, elas sofrem 14d8 de dano elétrico. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano. Além disso, a explosão cria um campo elétrico residual que dura por 1 minuto, causando 3d10 de dano elétrico a todas as criaturas que entrarem ou começarem seu turno dentro do campo.

Em Níveis Superiores:

INUNDAÇÃO DO TROVÃO SAGRADO

9º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você invoca uma inundação do trovão sagrado que cobre uma área de 36 metros de raio à sua escolha dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição no início de seus turnos. Em uma falha, elas sofrem 10d10 de dano elétrico e são paralisadas por 3 turnos devido à sobrecarga de energia divina. Em um sucesso, elas sofrem metade desse dano e não são paralisadas.

Além disso, a inundação cria uma aura de proteção divina, concedendo a todas as criaturas aliadas na área resistência a dano elétrico enquanto a concentração for mantida.

Em Níveis Superiores:

FÚRIA ELÉTRICA

9º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Elétrico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca uma poderosa fúria elétrica que atinge uma única criatura alvo dentro do alcance. A criatura deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, ela sofre 12d10 de dano elétrico. Em um sucesso, ela sofre metade desse dano.

Em Níveis Superiores:

KEKKIJUTSUS FOGO

CHI

RAIO INCANDESCENTE

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você arremessa um cisco de fogo em uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano de fogo. Um objeto inflamável atingido por esse kekkijutsu incendeia se não estiver sendo vestido ou carregado.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d10 quando você alcança o 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

BRASA

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 4,5 metros

Duração: Instantâneo

Você dispara uma brasa de fogo em um cone de 4,5 metros à sua frente. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em um falha, elas sofrem 1d4 de dano de fogo.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

LABAREDA EFÉMERA

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Você lança umas labaredas efêmeras em direção a um alvo visível dentro do alcance. O alvo sofre 1d8 de dano de fogo se não fizer um teste de resistência de Destreza contra sua CD para evitar o dano.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

ESFINGE FLAMEJANTE

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: 1 minuto

Você toca o alvo com ataque com kekkijutsu corpo-a-corpo, envolvendo-o em chamas suaves que causam 2 pontos de dano de fogo no início de cada turno.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1 quando você alcança o 5º nível (2), 11º nível (3) e 17º nível (4).

CHAMA INICIAL

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Você toca um objeto inflamável ou uma superfície, causando 1d4 pontos de dano de fogo.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

1º CÍRCULO

REPREENSÃO DAS CHAMAS

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Você aponta seu dedo e a criatura que causou dano a você é, momentaneamente, envolta por chamas infernais. A criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Ela sofre 2d10 de dano de fogo se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

LÍNGUA DE FOGO

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Você dispara uma língua de fogo em uma criatura alvo que você possa ver dentro do alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. O alvo sofre 2d8 + 2 de dano de fogo.

Em Níveis Superiores:

MARCA DE FOGO

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Toque

Duração: 1 minuto

Você toca uma criatura e a marca com chamas com um ataque de kekkijutsu corpo-a-corpo. A criatura recebe a condição "Queimado" e recebe 1d4 de dano de fogo adicional no começo de cada turno por 1 minuto. Quando ela perder a condição de queimado por algum motivo, a criatura para de receber o dano de fogo.

Em Níveis Superiores:

CHAMA ARDENTE

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você envolve uma criatura alvo em chama. No início do turno da criatura ou quando ela entrar em um espaço a até 1,5 metro de outra criatura, ela e as criaturas adjacentes sofrem 1d6 de dano de fogo. A duração pode ser mantida enquanto você se concentrar.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

ESCUDO FLAMEJANTE

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Reação

Alcance: 9 metros

Duração: 1 minuto

Você cria um escudo de chamas para proteger uma criatura alvo que está prestes a sofrer dano de ataque. O escudo absorve 1d6 de dano de fogo e, em seguida, se dissipar.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

2º CÍRCULO**FORNALHA FLAMEJANTE***2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma fornalha de chamas em um ponto dentro do alcance. A fornalha emite uma explosão de fogo em um raio de 3 metros. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Destreza ou sofrer 3d8 de dano de fogo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

LÍNGUA DE DRAGÃO*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Você projeta uma rajada de chamas na forma de uma língua de dragão em uma criatura alvo que você possa ver dentro do alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. O alvo sofre 3d6 + 2 de dano de fogo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

PAREDE DE FOGO*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma parede de fogo contínua em um ponto dentro do alcance. A parede tem 9 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metros de espessura. Qualquer criatura que passe pela parede ou comece seu turno nela sofre 2d8 de dano de fogo. A duração pode ser mantida enquanto você se concentrar.

Em Níveis Superiores:

RAJADA DE CHAMAS*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Você conjura uma rajada de chamas que se lança em uma linha reta de 9 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Destreza ou sofrer 3d6 + 1 de dano de fogo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

ERUPÇÃO*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Você invoca uma erupção de fogo no solo em uma área de 4,5 metros de raio. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Destreza ou sofrer 3d8 de dano de fogo. A área fica em chamas por 1 minuto e causa 1d8 de dano de fogo a qualquer criatura que comece seu turno nela.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

3º CÍRCULO**EXPLOSÃO INFERNAL***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma explosão de fogo infernal em uma área de 6 metros de raio dentro do alcance. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Destreza ou sofrer 8d6 + 2 de dano de fogo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

INFERNO FURISO AMPLIADO*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** Toque, Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma aura de chamas infernais mais poderosas ao redor de uma criatura alvo. No início do turno da criatura ou quando ela atacar, ela causa 2d6 de dano de fogo adicional em seus ataques corpo a corpo. A duração pode ser mantida enquanto você se concentrar.

Você pode utilizar esse kekkijutsu em si mesmo, causando 3d6 de dano de fogo adicional em vez de 2d6.

Em Níveis Superiores:

ADAGA FLAMEJANTE*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma adaga flamejante na sua mão que irradia calor intenso. Esta adaga causa dano de perfuração normal de uma adaga (1d4) além de 2d6 de dano de fogo adicional com cada acerto. A adaga permanece em sua mão até o final da concentração ou até você atacar com ela.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

GIRASOL FLAMEJANTE*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** 18 metros**Duração:** 1 minuto

Você cria pequenas bolinhas incandescentes de fogo que se espalham em um círculo de 6 metros de raio em um ponto dentro do alcance. O terreno é imediatamente afetado, tornando-se difícil de atravessar. Criaturas que se movem através dessa área têm sua velocidade reduzida pela metade enquanto estiverem dentro do círculo.

No próximo minuto com uma ação bônus, você pode optar por detonar as bolinhas incandescentes. Quando você faz isso, elas explodem em uma esfera de chamas, afetando todas as criaturas na área do círculo. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 5d6 de dano de fogo. Se tiverem sucesso, sofrem metade desse dano. O terreno no círculo continua difícil até o final da concentração.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

PAREDE DE CHAMAS VAGANTES*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma muralha de fogo vertical, com 3 metros de altura e 3 metros de largura, a sua frente. A muralha de fogo não causa dano imediatamente ao ser conjurada, mas no início do seu turno, a muralha de fogo se move automaticamente 3 metros para frente na direção que você escolher. Qualquer criatura que esteja no caminho da muralha de fogo, quando ela se move, deve fazer um teste de resistência de Destreza. Se falhar, sofre 4d8 de dano de fogo. Se tiver sucesso, não sofre dano. A muralha de fogo continua a se mover na direção escolhida até o final da concentração.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

4º CÍRCULO**EXPLOSÃO CEGANTE***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma pequena bolinha de fogo em sua mão e a arremessa para frente. Ao atingir um ponto dentro do alcance, a bolinha de fogo explode em uma intensa luz ofuscante. Todas as criaturas em um raio de 3 metros do ponto de impacto devem fazer um teste de resistência de Constituição ou ficar cegas por 1 minuto. As criaturas afetadas podem repetir o teste de resistência no início de cada um dos seus turnos para encerrar o efeito mais cedo.

Em Níveis Superiores:

BAFORADA INFERNAL*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você expira uma baforada intensa de chamas diretamente da sua boca, criando um cone de fogo que se estende até 18 metros à sua frente. Todas as criaturas na área do cone devem fazer um teste de resistência de Destreza. Se falharem, sofrem $6d6 + 2$ de dano de fogo. Se tiverem sucesso, sofrem metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

LANÇAS DE CHAMAS*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria duas lanças de chamas ardentes em suas mãos e as arremessa em direção a duas criaturas alvo que estejam dentro do alcance. Faça um ataque de kekkijutsu separado para cada lança, usando sua habilidade de conjuração. Cada lança causa 4d8 de dano de fogo a uma criatura alvo atingida.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando uma lança a mais para cada círculo superior.

CORRENTE DE CHAMAS*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria correntes de chamas ardentes que se estendem em direção a uma criatura alvo que você possa ver dentro do alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. As correntes de chamas se enrolam em torno da criatura, restringindo seus movimentos. A criatura afetada deve fazer um teste de resistência de Força no início de cada um de seus turnos para tentar quebrar as correntes. Se a criatura falhar no teste de resistência, ela fica restrita e sofre 2d6 de dano de fogo no início de seu turno. A criatura presa pelas correntes não pode utilizar ações bônus e nem reação, e seu número de ataques extras se ela tiver é diminuído em um.

Enquanto você se concentrar, as correntes de chamas permanecerão envolvendo a criatura e causando dano. Você pode usar sua ação bônus para aumentar a intensidade das chamas, causando 3d6 de dano de fogo adicional no início do seu turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando uma criatura presa cada círculo superior.

CÍRCULO DE FOGO*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal, 3 metros**Duração:** Instantâneo

Você conjura um círculo de fogo ardente ao seu redor, com um raio de 3 metros. Durante as duas rodadas seguintes à conjuração, o círculo arde intensamente, criando uma barreira de chamas que impede criaturas de se aproximarem de você.

Ao final das duas rodadas, o círculo explode em uma onda de chamas, atingindo todas as criaturas que estiverem dentro dele. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Destreza. Se falharem, sofrem 4d8 de dano de fogo. Se tiverem sucesso, sofrem metade desse dano. Após a explosão, o círculo de fogo se dissipa.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

5º CÍRCULO**VORAGEM FLAMEJANTE***5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 4,5 metros**Duração:** Instantâneo

Com um gesto de mão, você invoca uma labareda de chamas ardentes que gira ao redor de você, criando uma aura de calor intenso. A labareda de fogo tem um raio de 4,5 metros e imediatamente causa dano de fogo a todas as criaturas dentro dela, incluindo aquelas em volta do usuário. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Destreza. Se falharem, sofrem 6d8 de dano de fogo. Se tiverem sucesso, sofrem metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

6º CÍRCULO

CHUVA DE ESTRELAS ARDENTES*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 60 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca uma chuva de estrelas ardentes que cai do céu em uma área de 12 metros de raio. Todas as criaturas na área sofrem 7d6 de dano de fogo. As estrelas ardentes também criam uma luz intensa, iluminando a área durante 1 minuto.

Em Níveis Superiores:**SOPRO DO DRAGÃO***5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você expelle um sopro de chamas em um cone de 18 metros à sua frente. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Destreza. Se falharem, sofrem 10d6 de dano de fogo. Se tiverem sucesso, sofrem metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.**CRUZ DE CHAMAS***5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma cruz de fogo ardente com chamas dançantes e a lança em direção a uma criatura alvo que esteja dentro do alcance. A cruz de fogo se move em linha reta em direção à criatura, ignorando obstáculos no caminho, até atingi-la ou até o final do seu próximo turno. A criatura alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Se falhar, sofre 6d8 + 10 de dano de fogo. Se tiver sucesso, sofre metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.**INFERNO ARDENTE***5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Você junta as mãos e concentra sua energia interna, invocando um poderoso cataclismo de chamas ao seu redor. Uma onda de fogo irrompe de você em todas as direções, criando um efeito devastador. Todas as criaturas em um raio de 9 metros a partir de você devem realizar um teste de resistência de Constituição. Falhando recebem 8d6+6 de dano de fogo e ficam com a condição queimado.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.**MURALHA DE CHAMAS INFERNAIS***6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Você cria uma muralha de chamas que pode ser moldada em qualquer forma que você desejar e ocupa um espaço de 6 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metros de espessura. A muralha é impenetrável e causa 4d10 de dano de fogo a qualquer criatura que tente atravessá-la ou que comece seu turno dentro dela.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.**SALAMANDRA ARDENTE***6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você irradia uma salamandra feita de chamas que se estende em uma linha reta de 18 metros, atingindo todas as criaturas em seu caminho. Todas as criaturas na linha devem fazer um teste de resistência de Destreza. Se falharem, sofrem 8d8 + 5 de dano de fogo. Se tiverem sucesso, sofrem metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.**COMBUSTÃO***6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você se torna um canal para o poder ardente de um oni de fogo. Durante a duração do kekkijutsu, seu corpo irradia um calor intenso, aquecendo o ar ao seu redor. Qualquer criatura que comece seu turno a até 3 metros de você sofre 3d10 + 5 de dano de fogo. Além disso, você ganha resistência a dano de fogo enquanto o kekkijutsu estiver ativo.

Em Níveis Superiores:**MARCA ARDENTE***6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Com esta kekkijutsu, você faz uma jogada de ataque contra até quatro criaturas de sua escolha dentro do alcance. Se o ataque for bem-sucedido, cada criatura atingida é marcada por uma chama ardente que irrompe de seu corpo.

No início do turno de cada criatura marcada, ela sofre 4d10 de dano de fogo e é consumida pelas chamas. Após a explosão de fogo, a marca desaparece.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano em cada marca para cada círculo superior.

PIROCLASMA INFERNAL

6º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você invoca uma nuvem de piroclasma infernal que se espalha em uma área de 9 metros de raio. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Constituição no início de seu turno. Se falharem, sofrem $5d6 + 4$ de dano de fogo e ficam com seus movimentos reduzidos pela metade até o início do próximo turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

7º CÍRCULO**MURALHA DE CHAMAS INFERNAIS**

7º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Você cria uma muralha de chamas que pode ser moldada em qualquer forma que você desejar e ocupa um espaço de 6 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metros de espessura. A muralha é impenetrável e causa $4d10$ de dano de fogo a qualquer criatura que tente atravessá-la ou que comece seu turno dentro dela.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

PENTRAMA DAS CHAMAS

7º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Com este kekkijutsu, você cria um pentagrama ardente sob uma criatura alvo, que se torna o epicentro de um pilar de chamas primordiais. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. O pentagrama se estende por 3 metros de raio, envolvendo a criatura e causando $6d10 + 5$ de dano de fogo imediatamente. Além disso, um pilar de chamas se ergue do pentagrama em direção aos céus, alcançando uma altura de 18 metros.

No início de cada turno da criatura afetada que foi acertada, ela sofre $4d10$ de dano de fogo adicional devido às chamas que a consomem. A criatura pode fazer um teste de resistência de Constituição no início de cada um de seus turnos para reduzir o dano à metade, se as criaturas não estiverem mais dentro do pentagrama, elas não recebem o dano.

O pilar de chamas também emite luz intensa e cria uma aura de calor extremo, tornando difícil para as criaturas se aproximarem. Qualquer criatura que entre ou comece seu turno a até 3 metros do pilar de chamas sofre $4d6$ de dano de fogo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano inicial para cada círculo superior.

EXPLOSÃO ESTELAR DUPLA

7º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca o poder das estrelas e cria duas esferas de fogo brilhante em suas mãos. Você pode lançar essas esferas em duas criaturas distintas ou no mesmo alvo, caso deseje. Faça um ataque à distância com kekkijutsu.

Cada esfera de fogo causa $6d10 + 5$ de dano de fogo ao alvo atingido. Se você acertar o mesmo alvo com ambas as esferas a segunda estrela não causa dano, mas o alvo sofre um efeito adicional: ele é envolto em chamas intensas e sofre $2d10$ de dano de fogo adicional no início de cada um de seus turnos, durante 1 minuto e recebe a condição queimado.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano inicial para cada círculo superior.

RETALIAÇÃO DAS CHAMAS DEFENSORAS

7º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Reação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Instantâneo

Este kekkijutsu permite que você reaja à tentativa de ataque a distância, criando uma barreira de chamas em sua frente que absorve o impacto do ataque e o redireciona.

Quando você é alvo de um ataque à distância, você pode usar sua reação para invocar uma barreira de chamas em forma de cone à sua frente. Ela aumenta sua Classe de Resistência em +5 contra o ataque e proporciona cobertura total. Qualquer dano que você sofreria a partir desse ataque é absorvido pelas chamas, reduzindo-o a zero.

Além disso, qualquer criatura no cone atrás de você (de acordo com a direção do ataque) também é beneficiada pela proteção das chamas, recebendo um bônus de +2 em sua Classe de Resistência contra o mesmo ataque.

Essa barreira some no início do seu turno.

Em Níveis Superiores:

CHUVA DE ESTRELAS FLAMEJANTES

7º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Fogo**Tempo de Conjuração:** Ação, 10 minutos**Alcance:** 1,5 quilômetros**Duração:** Instantâneo

Você convoca uma chuva de estrelas flamejantes do céu, que caem em uma área de 45 metros de raio a partir de um ponto que você escolhe dentro do alcance. Cada estrela causa $5d10$ de dano de fogo a todas as criaturas na área afetada, e elas devem fazer um teste de resistência de Destreza para reduzir o dano pela metade.

Além do dano, as estrelas flamejantes iluminam a área por 30 metros de raio e criam um espetáculo deslumbrante no céu noturno. Qualquer criatura que esteja na área e veja essa chuva de estrelas deve fazer um teste de Sabedoria para evitar ficar fascinada pela beleza do evento, ficando suscetível a ataques surpresas mesmo se tiver alguma habilidade que não deixe de receber esse tipo de ataque.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

8º CÍRCULO

ANEL DE CHAMAS IMORTAL

8º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Pessoal

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria um anel de chamas imortal que o envolve. O anel fornece resistência a dano de fogo e calor, tornando você praticamente imune a esses tipos de dano.

Além da proteção passiva, você pode usar sua ação para liberar explosões de chamas que causam 7d10 de dano de fogo em um raio de 18 metros ao seu redor. Qualquer criatura afetada pode fazer um teste de resistência de Constituição para reduzir o dano pela metade.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

EXPLOSÃO CÓSMICA

8º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 120 metros

Duração: Instantânea

Você canaliza o poder do cosmos e desencadeia uma explosão de fogo cósmico. Todas as criaturas em uma área de 18 metros de raio sofrem 10d10 de dano de fogo. Além disso, o impacto do fogo cósmico cria uma onda de choque que derruba as criaturas afetadas. Todas as criaturas atingidas devem realizar um Teste de Resistência de Força, ou serão derrubadas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

LABAREDA SUPREMA

8º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 45 metros

Duração: Instantânea

você cria uma labareda suprema de chamas em uma linha reta de 45 metros de comprimento e 3 metros de largura. Todas as criaturas na área afetada sofrem 8d10 + 8 de dano de fogo, e devem fazer um teste de resistência de Destreza, sofrendo todo o dano se falhar ou metade dele se obtiver sucesso.

Essa labareda de chamas é intensa e ardente, criando uma luminosidade intensa e calor insuportável. Além do dano, qualquer criatura que falhar no teste de resistência de Destreza fica em chamas e com a condição queimado, ao invés de sofrer apenas 1d6 de dano com a condição elas passam a sofrer 3d6 de dano de fogo adicional no início de cada um de seus turnos durante 1 minuto ou até que apague as chamas. Eles também têm desvantagem em testes de resistência de Constituição enquanto estiverem queimando. Todo o terreno aonde essa labareda passou se torna terreno difícil por 2 minutos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

EXPULSÃO DA SERPENTE DE CHAMAS

8º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação, Reação

Alcance: 45 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura uma serpente de chamas ardentes que envolve seu corpo. Ela serve como uma proteção e ofensiva que permite que você manipule as chamas para repelir as criaturas que se aproximam.

Todas as criaturas hostis que tentarem se aproximar de você devem fazer um teste de resistência de Força no início de cada turno enquanto o kekkijutsu estiver ativo. Se falharem no teste de resistência, são arremessadas para longe de você a uma distância de 3 metros e sofrem 4d10 de dano de fogo devido ao calor das chamas da serpente.

Você pode usar sua ação para controlar a serpente de chamas e direcioná-la para atacar uma criatura específica até 9 metros, causando 6d12 + 5 de dano de fogo, após realizar o ataque a serpente é desfeita.

Você pode utilizar esse kekkijutsu como uma reação, criando a serpente e empurrando todas as criaturas que estão ao seu redor.

Em Níveis Superiores:

9º CÍRCULO

INFERNO ABRASADOR

9º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 45 metros

Duração: Instantânea

Você cria uma onda massiva de chamas que irrompe do solo e se espalha em uma área de 18 metros de raio. Todas as criaturas na área afetada sofrem 10d10 + 10 de dano de fogo. Toda criatura que estiver dentro da área do kekkijutsu deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não receber a condição “Queimado”.

Em Níveis Superiores:

FÚRIA SOLAR

9º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 120 metros

Duração: Instantânea

Você canaliza a energia de uma estrela em colapso e dispara um raio solar destrutivo em uma criatura ou localização de sua escolha. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A criatura atingida sofre 12d10 + 5 de dano de fogo.

Após o ataque, uma área de 6 metros em torno da criatura se torna um terreno em chamas, causando 5d10 de dano de fogo a todas as criaturas que permanecerem nela no início de seus turnos.

Em Níveis Superiores:

COLAR DE ESTRELAS FLAMEJANTES

9º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Fogo

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantânea

Você cria um colar de estrelas flamejantes que flutua no ar à sua frente. O colar dispara feixes de chamas incandescentes em todas as direções, atingindo até 10 criaturas diferentes à sua escolha em um raio de 18 metros. Cada criatura atingida sofre 9d10 + 5 de dano de fogo.

Em Níveis Superiores:

KEKKIJUTSUS FRIOS

CHI

RAIO DE GELO

Chi

Classificação: Conjuração, Gelo

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Um raio frígido de luz azul clara parte em direção de uma criatura, dentro do alcance. Realize um ataque à distância com kekkijutsu contra o alvo. Se atingir, ele sofre 1d8 de dano de frio e seu deslocamento é reduzido em 3 metros até o começo do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores: O dano do chi aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

RAIO POLAR

Chi

Classificação: Conjuração, Gelo

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você glacia um aglomerado de cristais de gelo ao redor de si mesmo e dispara um feixe de ar boreal em um inimigo ou objeto ao alcance. Faça um ataque à distância. Se acertar, o alvo sofrerá 1d4 de dano de frio, mais uma quantia igual ao modificador de habilidade. Este kekkijutsu instantaneamente apagará uma fogueira de acampamento ou congelará um galão de água.

Em Níveis Superiores: O dano do chi aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d4 mais duas vezes seu modificador de conjuração), 11º nível (3d4 mais três vezes seu modificador de conjuração) e 17º nível (4d4 mais quatro vezes seu modificador de conjuração).

RESISTÊNCIA AO GELO

Chi

Classificação: Conjuração, Gelo

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Concentração, 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária. Fazendo que a criatura receba resistência a dano de gelo até receber um ataque ou acabar o tempo do kekkijutsu.

Em Níveis Superiores: -

CRIAÇÃO DE GELO

Chi

Classificação: Conjuração, Gelo

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Ação

Você tem a habilidade de criar uma estrutura de gelo com até 1,5 metros de altura e largura, em um local que esteja até 6 metros de distância de você. Essa construção permanecerá por 2 minutos ou até ser destruída, possuindo apenas 10 pontos de vida. Fora de combate esse gelo pode durar até oito horas.

Em Níveis Superiores: -

TOQUE FRIOS

Chi

Classificação: Conjuração, Gelo

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Ação

você toca uma criatura ou objeto e o cobre com um toque gélido. A criatura ou objeto sofre 1d12 de dano de frio.

Em Níveis Superiores: -

1º CÍRCULO

SNOWBALL

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração, Gelo

Requisito: Kekkijutsu Douma

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 30 metros

Duração: Instantâneo

Você conjura uma bola de neve e gelo compactado que você lança em um único alvo dentro do alcance. Faça um ataque à distância contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 2d10 de dano de frio e deve fazer um teste de resistência de Força. Em caso de falha no teste de resistência, o alvo sofre o dano total e é derrubado no chão, e sofre metade desse dano em caso de sucesso no teste e não é derrubado.

Em Níveis Superiores: Quando você conjura esse kekkijutsu usando um espaço de kekkijutsu de 2º nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada espaço acima do 1º.

NEVASCA

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração, Gelo

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: 18 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma pequena nevasca em uma área de 4,5 metros de raio, centrada em um ponto dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em caso de falha, a criatura sofre 1d6 de dano de frio e tem sua velocidade reduzida em 3 metros até o início do próximo turno. Em caso de sucesso no teste, a criatura não sofre dano, e sua velocidade não é reduzida.

Em Níveis Superiores: Quando você conjurar esse Kekkijutsu usando um espaço de kekkjutsu de 2º nível ou superior, aumenta a área em 1,5 metros para cada nível acima do 1º.

PASSO CONGELANTE

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração, Gelo

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Pessoal

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você envolve seus pés em gelo, permitindo que você caminhe sobre superfícies difíceis, como gelo, neve ou água congelada, sem sofrer penalidades de movimento. Além disso, você ganha resistência contra dano de frio enquanto o kekkijutsu estiver ativo.

Em Níveis Superiores: -

ESCUDO DE GELO

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração, Gelo

Requisito: Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Concentração, até 1 minuto

Toque em uma criatura disposta, envolvendo-a com um escudo de gelo protetor. Enquanto o kekkijutsu estiver ativo, o alvo recebe +2 de bônus na Classe de Resistência, graças à proteção gélida. Se a criatura receber um ataque ou tiver fogo próximo, essa camada de gelo é desfeita.

Em Níveis Superiores: -

2º CÍRCULO**RAJADA GÉLIDA***1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Combate**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Instantâneo

Um raio de frio intenso emana de suas mãos em direção a uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 2d12 de dano de frio.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 para cada círculo superior.

PROTEÇÃO CONTRA ELEMENTOS GÉLIDOS*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você concede ao alvo uma resistência temporária ao dano de frio. O alvo tem resistência a dano de frio enquanto o kekkijutsu estiver ativo.

Em Níveis Superiores: -

ESCALADA GLACIAL*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, até 10 minutos

Escolha uma superfície vertical, como uma parede ou rocha, dentro do alcance. Ela se torna coberta de gelo e neve, permitindo que você e outras criaturas que você escolher possam escalar a superfície com facilidade, não precisando fazer testes de escalada e movendo-se em sua velocidade normal.

Em Níveis Superiores: -

TOQUE GÉLIDO*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantâneo

Você toca uma criatura com a frieza da morte. Faça um ataque corpo a corpo com kekkijutsu contra a criatura. Em caso de acerto, o alvo sofre 2d6 de dano de frio e deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em caso de falha, a criatura tem sua velocidade reduzida pela metade até o início do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 para cada círculo superior.

TERRENO CONGELADO*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo, 1 minuto

Você cria um terreno congelado e escorregadio em uma área de 4,5 metros de raio. Qualquer criatura que entre ou comece seu turno nessa área deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha, a criatura cai no chão e deve utilizar toda sua movimentação para se levantar. Uma criatura que tenha sucesso no teste de resistência não sofre os efeitos.

Em Níveis Superiores: Quando você conjurar esse Kekkijutsu usando um espaço de kekkjutsu de 2º nível ou superior, aumenta a área em 1,5 metros para cada nível acima do 1º.

LANÇA GLACIAL PERFURANTE*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Você invoca uma lança de gelo revestida em veneno para lançar em um inimigo dentro do alcance que você possa ver. Faça um ataque à distância. Em caso de acerto, o alvo sofre 2d6 de dano de frio e 2d6 de dano perfurante. Se o kekkijutsu atingir o alvo, ele deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em caso de falha no teste, a velocidade de movimento do alvo é reduzida pela metade até o final de seu próximo turno, ou não sofre nenhum efeito em caso de sucesso.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 para cada círculo superior.

BARREIRA GLACIAL*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo, 1 minuto

Você cria uma barreira de gelo sólido em uma linha reta de 4,5 metros de comprimento e 3 metros de altura, a partir de um ponto dentro do alcance. A barreira oferece cobertura total para criaturas e objetos atrás dela, concedendo +5 de bônus na Classe de Resistência contra ataques diretos. A barreira também tem vulnerabilidade a dano de fogo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1,5 metros de comprimento a mais para cada círculo superior.

LÂMINA GELADA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** Pessoal**Duração:** Até 1 minuto

Você envolve uma arma corpo a corpo que esteja empunhando em gelo. O dano causado por essa arma é aumentado em 1d6 de dano de frio enquanto o kekkijutsu estiver ativa.

Em Níveis Superiores: -

PELE DE GELO*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura disposta e a envolve em uma camada protetora de pele de gelo. O alvo ganha resistência a dano de frio enquanto o kekkijutsu estiver ativa, além de receber um bônus de +1 na Classe de Resistência. Se for atacado por um ataque com fogo, ele perde a pele de gelo.

Em Níveis Superiores: -

CONGELAMENTO TEMPORÁRIO*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria um frio intenso que envolve uma criatura dentro do alcance. A criatura deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em caso de falha, ela fica congelada sofrendo a condição "Petrificado" até o final do próximo turno da criatura.

Em Níveis Superiores: -

TEMPESTADE GÉLIDA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 27 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma tempestade de gelo num cilindro de 4,5 metros de raio e 12 metros de altura centrado num ponto dentro do alcance. Criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em caso de falha, elas sofrem 3d6 de dano de frio e têm sua velocidade reduzida em 3 metros até o início do próximo turno. Em caso de sucesso no teste, elas sofrem apenas metade do dano e não têm sua velocidade de movimento reduzida em 1,5 metros.

Em Níveis Superiores: -**PRISÃO FRIA***2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você dispara um raio gélido em direção a uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 3d6 de dano de frio e fica restrito em uma prisão de gelo. O alvo fica impedido por 1 minuto, ou até escapar da prisão bem-sucedidamente usando uma ação para fazer um teste de Força (CD igual ao seu teste de resistência de Kekkijutsu) no final de cada turno da criatura.

Em Níveis Superiores:**MAR DE GELO***2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 12 metros e 1,5 metros de largura**Duração:** Instantâneo

Você invoca uma onda de gelo que se espalha em uma linha reta de 12 metros de comprimento e 1,5 metros de largura, partindo de um ponto dentro do alcance. Todas as criaturas nessa linha devem fazer um teste de resistência de Força. Em caso de falha, elas sofrem 4d6 de dano de frio e são empurradas para 3 metros para trás. Em caso de sucesso, elas sofrem metade do dano e não são empurradas.

Em Níveis Superiores:**3º CÍRCULO****LÂMINA GÉLIDA MAIOR***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você aprimora ainda mais uma arma corpo a corpo que esteja empunhando com poder gélido. O dano causado por essa arma é aumentado em 2d6 de dano de frio enquanto a kekkijutsu estiver ativa.

Em Níveis Superiores: -**ADAGAS GELADAS***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria adagas de gelo. Realize um ataque à distância contra o alvo. Em caso de acerto, o alvo sofre 2d10 de dano perfurante e 2d10 de dano de Frio.

Em Níveis Superiores:**REFRIAMENTO TOTAL***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Instantâneo

Você atinge uma criatura com um sopro congelante. A criatura deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em caso de falha, ela sofre 5d8 de dano de frio e tem sua velocidade de movimento reduzida a 0 até o início do próximo turno dela. Em caso de sucesso no teste, a criatura sofre metade desse dano e não tem sua velocidade reduzida.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d8 para cada nível superior.

ICE TOMB*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver dentro do alcance do ataque. O ar ao redor da criatura congela repentinamente, aprisionando-a em gelo. O alvo sofre 2d8 de dano de frio e deve fazer um teste de resistência de Força. Em caso de falha no teste, a criatura fica impedida pela duração do kekkijutsu. Uma criatura restrita pelo gelo pode usar sua ação para fazer um teste de Força contra o valor de CD do seu teste de resistência de kekkijutsu. Se tiver sucesso, não está mais restrita e o kekkijutsu termina. No final de cada um de seus turnos, o alvo sofre 1d8 de dano de frio.

O gelo pode ser derretido se o alvo for exposto a dano de fogo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano inicial em 1d8 para cada nível superior.

COLISÃO GLACIAL*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Você invoca um bloco de gelo que voa pelo ar em alta velocidade em direção a um alvo, realizando um ataque à distância. Em caso de acerto, o alvo sofre 2d8 de dano de frio e 2d10 de dano de concussão, e todas as criaturas dentro de um cone de 3 metros atrás do alvo devem fazer um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha no teste, elas sofrem 4d4 de dano de frio, à medida que o bloco se despedeça em pedaços.

Em Níveis Superiores: Quando você conjura esse kekkijutsu usando um espaço de kekkijutsu de 4º nível ou superior, o dano de concussão inicial aumenta em 1d10 e o dano adicional de frio aumenta em 2d4 para cada nível de espaço acima do 3º.

PAREDE DE GELO*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Reação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Instantâneo

Quando você for atingido por um ataque à distância, com uma reação, você cria uma parede de gelo que absorve 15 pontos de dano do ataque à distância.

Em Níveis Superiores: -

EXPLOSÃO GLACIAL*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

Um brilho azul lampeja na ponta do seu dedo em direção a um ponto que você escolher, dentro do alcance, e então eclode com um estampido baixo, explodindo em espinhos de gelo. Cada criatura em uma esfera de 6 metros de raio centrada no ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza. Um alvo sofre 4d6 de dano de frio e 4d6 de dano perfurante se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

O gelo destrói tudo em seu caminho, causando o dobro de dano em construções.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d6 para cada nível superior.

BARRAGE DE GELO*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Instantâneo

Você conjura um bloco enorme de gelo em formato de cubo com 3 metros de lado, originado abaixo de você, com 6 metros de altura. Esse bloco possui 20 pontos de vida e vulnerabilidade a dano de fogo.

Em Níveis Superiores: -

4º CÍRCULO**VÓRTICE CONGELANTE***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria um poderoso vórtice de gelo em um ponto dentro do alcance. Todas as criaturas em uma esfera de 6 metros de raio centrada no ponto devem fazer um teste de resistência de Força. Em caso de falha, elas sofrem 6d6 de dano de frio e são empurradas para o centro do vórtice. Em caso de sucesso no teste, elas sofrem apenas metade desse dano e não são empurradas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o tamanho da área em 1,5 metros e 1d8 de dano para cada nível superior.

TEMPESTADE CONGELANTE*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca uma tempestade de gelo concentrado em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Cada criatura em um raio de 4,5 metros a partir desse ponto deve fazer um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 6d8 de dano de frio em caso de falha ou metade desse dano em caso de sucesso. Além disso, a área se torna difícil de andar até o início do seu próximo turno, pois a superfície é coberta de gelo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d8 para cada nível superior.

MANTO GLACIAL*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, 1 minuto

Você envolve um alvo à sua escolha com um manto de gelo cintilante. O alvo fica cercado por uma aura gelada e recebe +2 na CR enquanto o kekkijutsu estiver ativa. Além disso, qualquer criatura que atacar o alvo com um ataque corpo a corpo sofre 2d6 de dano de frio.

Em Níveis Superiores: O dano aumenta para 3d6 no 5º nível de kekkijutsu, 4d6 no 7º nível e 5d6 no 9º nível.

LANÇA DE GELO*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você dispara uma enorme lança de gelo em linha reta a partir de você em uma direção à sua escolha, em linha de até 18 metros e largura de 1,5 metros. Criaturas que estiverem na área devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em caso de falha, elas sofrem 5d8 de dano de frio. Em caso de sucesso, o dano é reduzido pela metade.

Em Níveis Superiores: -

PROJÉTIL DE GELO*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria um projétil de gelo brilhante que dispara em direção a uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça um ataque à distância usando sua habilidade de conjuração. Em caso de acerto, o alvo sofre 6d8 de dano de frio.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d8 para cada nível superior.

VENTO GÉLIDO DAS ESFERAS*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Dois esferas efêmeras feitas de granizo e vento aparecem aos seus pés. Você pode ordenar que elas ataquem uma criatura a até 30 pés (9 metros) de você usando uma ação bônus. Elas usam o seu modificador de habilidade de conjuração para calcular o modificador de ataque, e cada uma realiza um ataque contra o mesmo alvo, causando 1d10 de dano de frio + seu modificador de habilidade de conjuração. Em seguida, elas retornam aos seus pés. Como reação ao sofrer dano em seu lugar, elas podem assumir o impacto para diminuir o dano. Cada esfera só pode absorver um único ataque antes de desaparecer. Além disso, elas podem reduzir o dano recebido em até 20 pontos antes de se dissiparem.

Em Níveis Superiores: -

GÊISER DE GELO*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** 4,5 metros**Duração:** Pessoal

O gelo irrompe de você, empurrando todas as criaturas ao seu redor. Um cilindro de gelo com um raio de 4,5 metros e altura de 30 metros surge centrado em você. Todas as criaturas nesta área devem fazer um teste de resistência de Destreza ou sofrer 4d8 de dano, ou metade desse valor em caso de falha. Além disso, se uma criatura falhar no primeiro teste de resistência, ela deve realizar um novo Teste de Resistência de Força para não ser empurrada a 3 metros de você.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d8 para cada nível superior.

TEMPESTADE CONGELANTE*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca uma tempestade de gelo concentrado em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Cada criatura em um raio de 4,5 metros a partir desse ponto deve fazer um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 6d8 de dano de frio em caso de falha ou metade desse dano em caso de sucesso. Além disso, a área se torna difícil de andar até o início do seu próximo turno, pois a superfície é coberta de gelo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d8 para cada nível superior.

5º CÍRCULO**ICE BLOCK***5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Reação que você realiza quando sofre dano que deveria reduzir seus pontos de vida para 0.**Alcance:** Pessoal**Duração:** Instantâneo

Você é envolvido por gelo, ganhando imunidade a todos os tipos de dano, inclusive ao dano que causou o efeito do gelo que o cobre. Enquanto estiver no gelo, você fica imune a todo o dano, mas fica restrito e incapacitado. O gelo derrete no final do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d6 para cada nível superior.

ARTIC LOCK*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você estala os dedos, tentando envolver uma criatura dentro do alcance que você possa ver em gelo sólido. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha, o alvo sofre 6d10 de dano de frio e fica petrificada até o final de seu próximo turno. Em caso de sucesso a criatura sofre apenas metade do dano e não fica petrificada.

Em Níveis Superiores: -

EXPLOSÃO DE ESTALACTITES*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 60 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma explosão de agulhas afiadas de gelo em um ponto dentro do alcance. Cada criatura em um raio de 18 metros deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha, a criatura sofre 3d6 de dano perfurante. Em caso de sucesso, ela sofre metade desse dano.

Cada criatura em um raio de 12 metros deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em caso de falha, a criatura sofre 4d6 de dano de frio. Em caso de sucesso, ela sofre metade desse dano.

Cada criatura em um raio de 6 metros deve fazer um teste de resistência de Força. Em caso de falha, a criatura sofre 6d6 de dano contundente. Em caso de sucesso, ela sofre metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d6 para cada nível superior.

VISÃO CONGELANTE*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, 1 minuto

O conjurador recebe uma visão amplificada que abrange uma área de até 1,6 km ao seu redor. Ele pode enxergar através de objetos sólidos, nevoeiros densos e outras barreiras visuais, como se estivesse usando visão infravermelha.

Em Níveis Superiores: -

BLACK ICE*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você conjura três estacas congelados cintilantes em energia verde para empalar os inimigos que você pode ver. Role um ataque de kekkijutsu à distância para cada estaca. Em um acerto, o alvo sofre 4d6 de dano de frio e necrótico. Além disso, os três picos podem se combinar para causar 6d6 de dano de frio e venenoso a um único alvo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d6 para cada nível superior.

CHUVA DE ESTRELAS CONGELADAS*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 12 metros**Duração:** Instantâneo

Você invoca uma chuva de estrelas congeladas do céu em uma área de 12 metros de raio à sua escolha, dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha, elas sofrem 8d8 de dano de frio. Em caso de sucesso, o dano é reduzido pela metade. Além disso, qualquer criatura que falhar no teste de resistência fica envolvida por um frio intenso e tem sua velocidade reduzida à metade até o início do próximo turno dela.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d8 para cada nível superior.

PRISÃO DE ESPINHOS DE GELO*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma prisão congelada com espinhos em torno de uma criatura à sua escolha que esteja no alcance. O alvo deve fazer um teste de resistência de Força. Em caso de falha, ele fica immobilizado e restrito por correntes de espinhos de gelo. O alvo pode repetir o teste de resistência no início de cada um dos seus turnos, encerrando o efeito em caso de sucesso. Enquanto estiver restrito, o alvo sofre 3d10 de dano de frio no início de cada um dos seus turnos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d10 para cada nível superior.

6º CÍRCULO**AVALANCHE***6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Você conjura um torrencial nevado para afastar e congelar seus inimigos. Cada criatura em um cone de 9 metros, deve fazer um teste de resistência de Força. Uma criatura sofre 6d6 de dano de frio e 4d6 de dano contundente e é empurrada 4,5 metros para longe de você em caso de falha no teste. Em caso de sucesso, a criatura sofre metade do dano e não é empurrada.

Além disso, o chão dentro do cone se torna terreno difícil, coberto de neve, pelos próximos minutos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d6 para cada nível superior.

GEADA*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você conjura uma rajada de gelo impregnada de veneno em direção a uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição e um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha em ambos os testes de resistência, o alvo sofre 6d10 de dano de frio.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o dano em 1d10 para cada nível superior.

CONGELAR*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu

Tempo de Conjuração: Reação quando o personagem é atacado corpo-a-corpo

Alcance: Toque**Duração:** Instantâneo

Quando o conjurador for alvo de um ataque corpo-a-corpo que ele possa ver, e não estiver surpreso, ele pode conjurar congelar. O alvo é o seu atacante que, antes de determinar o acerto, deve realizar um Teste de Resistência de Constituição ou ficará petrificado, impedindo seu ataque, até o final de seu próximo turno. O alvo também sofre 6d8 de dano de Frio, o qual é reduzido pela metade em um Teste de Resistência bem sucedido.

Em Níveis Superiores: -

MURALHA DE GELO*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu Douma**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você conjura uma Muralha de Gelo, criando uma barreira sólida de gelo em um ponto que esteja dentro do seu alcance visual. A muralha tem 9 metros de comprimento, 3 metros de altura e 30 centímetros de espessura. Ela bloqueia a passagem e oferece cobertura total para qualquer criatura que esteja atrás dela.

A orientação da muralha de gelo pode ser ajustada conforme o seu desejo, desde que mantenha uma forma contínua e reta, sem formar ângulos ou curvas acentuadas. Ela deve ser mantida na vertical, mas pode ser inclinada para formar um telhado, caso você deseje. A muralha pode ser destruída ou removida se sofrer 30 pontos de dano ou mais. Além disso, é possível derreter a muralha com calor intenso, o que requer uma habilidade ou técnica capaz de causar danos de fogo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, aumentando o tamanho da muralha em 3 metros de comprimento e 1,5 metros em altura para cada nível superior.

VIAGEM CRIOGÊNICA*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Indefinido

Ao lançar esse kekkijutsu o conjurador toca uma criatura disposta e a envolve em um estado de criogenia. Enquanto nessa condição, o metabolismo da criatura é reduzido drasticamente, fazendo com que ela entre em um estado de animação suspensa. Durante a duração do kekkijutsu, a criatura não envelhece, não precisa comer, beber ou respirar, e fica protegida contra doenças e venenos. Ao final do kekkijutsu, a criatura é despertada com todos os seus pontos de vida e condições originais.

O gelo pode durar por anos, até que o conjurador desfaça o kekkijutsu ou outra criatura quebre o gelo do lado de fora, a criatura que estiver dentro permanece em um estado inconsciente não podendo realizar ação.

Em Níveis Superiores: -

CASA DE GELO*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu Douma**Tempo de Conjuração:** 1 minuto**Alcance:** Toque**Duração:** 8 horas

Com esse kekkijutsu, o conjurador cria uma Casa de Gelo em um local escolhido dentro do alcance. A casa é uma ilusão perfeita de um refúgio aconchegante e seguro, feita inteiramente de gelo cristalino e protegida por uma barreira impenetrável. A casa tem um tamanho interno de 9 metros de largura por 9 metros de comprimento, e pode acomodar até 8 criaturas Médias ou Pequenas confortavelmente.

Descanso Seguro: Enquanto estiver dentro da casa, os jogadores podem realizar um descanso longo seguro. Além disso, eles ganham os benefícios de um descanso longo mesmo que a casa esteja localizada em uma área perigosa ou hostil.

Em Níveis Superiores: -

7º CÍRCULO**CATACLISMO GLACIAL***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

O conjurador invoca um poderoso cataclismo de gelo que se abate sobre uma área imensa. Um raio de 18 metros de diâmetro ao redor de um ponto escolhido dentro do alcance é afetado. Todas as criaturas nessa área devem realizar um Teste de Resistência de Constituição. Aqueles que falharem no teste sofrem 10d6 pontos de dano de frio e ficam Petrificadas até o início do próximo turno deles. Além disso, a área é preenchida com uma intensa nevasca, dificultando a visibilidade e o terreno fica difícil.

Em Níveis Superiores: -**AURORA AZUL***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 90 metros**Duração:** Instantâneo

O conjurador invoca uma imponente Aurora Glacial nos céus, iluminando uma área de 30 metros de raio ao redor de um ponto escolhido dentro do alcance. A aurora emite um frio intenso, congelando a terra e o ar em sua presença. Todas as criaturas nessa área devem realizar um Teste de Resistência de Constituição. Aqueles que falharem no teste sofrem 12d8 pontos de dano de frio ou metade se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores: -**PRESENÇA INVERNAL***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

O conjurar emana uma aura de frio glacial que afeta todas as criaturas hostis dentro de um raio de 9 metros. As criaturas afetadas devem fazer um Teste de Resistência de Carisma. Se falharem, elas ficam amedrontadas e incapazes de se aproximar do conjurador. Além disso, enquanto estiverem amedrontadas, elas sofrem desvantagem em suas jogadas de ataque e testes de resistência. O conjurador também ganha resistência a todos os tipos de dano e recebe vantagem em testes de resistência contra condição de kekkijutsu por 1 minuto.

Em Níveis Superiores: -**TEMPESTADE DE CRISTAL***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 hora

Uma tempestade feita de cristais de gelo, que aparece num local, à sua escolha, dentro do alcance. A área da tempestade consiste de até dez cubos de 3 metros que você pode organizar como desejar. Cada cubo deve ter, pelo menos, uma face adjacente a face de outro cubo. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Ela sofre 8d10 de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores: -**8º CÍRCULO****VÓRTICE DE CRISTAL***8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 90 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca um vórtice de cristal devastadora em uma área de 18 metros de raio. Todas as criaturas nessa área devem fazer um Teste de Resistência de Constituição ou sofrer 10d10 de dano de Frio e ficarem incapacitadas por 1 minuto. No final de cada um dos seus turnos, a criatura pode repetir o teste de resistência. Em caso de sucesso, o kekkijutsu termina para ela. O gelo na área também deixa o terreno difícil, reduzindo pela metade a velocidade de movimento das criaturas.

Toda as estruturas são congeladas e se sofrerem pelo menos 1 de dano elas quebram.

Em Níveis Superiores: -**LÂMINA CONGELANTE ÉPICA***8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você evoca uma lâmina de gelo épica que flutua ao seu redor. A lâmina é feita de gelo e causa 4d12 de dano de Frio em cada acerto. Além disso, todas as criaturas amigáveis dentro de 6 metros de você ganham resistência a danos de Frio enquanto o kekkijutsu estiver ativo. Quando você acerta uma criatura com a lâmina, ela deve fazer um Teste de Resistência de Constituição. Em caso de falha, ela fica paralisada por 1 minuto, congelada pelo frio intenso. A criatura pode repetir o teste no final de cada um de seus turnos para tentar se libertar da paralisação.

A lâmina de gelo tem 30 pontos de vida e é desfeita se chegar a 0 pontos de vida. Para fazer a lâmina atacar uma criatura, você deve utilizar uma ação bônus.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 de dano para cada círculo superior.

NUVEM CONGELANTE*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Uma nuvem congelante rodopiante que dispara estilhaço de gelo incandescentes aparece numa esfera de 6 metros centrada num ponto, dentro do alcance. A nuvem se espalha, dobrando esquinas, e gera névoa densa. Ela permanece pela duração ou até que um vento de velocidade moderada ou mais forte (pelo menos 15 quilômetros por hora) a disperse. Quando a nuvem aparece, cada criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 10d8 de dano de frio se falhar na resistência ou metade desse dano se passar. Uma criatura deve, também, realizar um teste de resistência quando entrar na área do kekkijutsu pela primeira vez num turno ou terminar seu turno nela.

A nuvem se afasta 3 metros de você numa direção, que você escolheu, no começo de cada um dos seus turnos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

CÁLICE DE GELO ETERNO*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você invoca um Cálice do Gelo Eterno, uma relíquia que irradia um frio extremo. O cálice paira no ar diante de você, lançando feixes de energia gélida em direção a criaturas hostis em um raio de 27 metros.

No início de cada turno enquanto o kekkijutsu estiver ativo, você pode utilizar sua ação bônus para o Cálice do Gelo Eterno dispara um feixe de energia gélida em uma criatura à sua escolha. A criatura atingida sofre 5d10 de dano de frio e tem sua velocidade reduzida pela metade até o início de seu próximo turno.

Além disso, o cálice cria um campo de frio extremo em um raio de 9 metros ao seu redor. Criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição no início de seu turno. Se falharem no teste, sofrem 4d10 de dano de frio e ficam paralisadas pelo frio por 1 minuto. Elas podem repetir o teste no início de cada um de seus turnos para encerrar o efeito.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

GEADA ANIQUILADORA*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 56 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você convoca uma tempestade de gelo poderosa que irrompe em uma área de 12 metros de raio a partir de um ponto que você escolher dentro do alcance. A área é preenchida com ventos cortantes e neve congelante.

Todas as criaturas na área afetada devem fazer um teste de resistência de Constituição no início de cada turno ou sofrer 8d8 de dano de frio. Além disso, o terreno na área fica escorregadio e coberto de gelo, tornando-o difícil de atravessar. Criaturas que se movimentam na área devem gastar o dobro de movimento para fazê-lo.

Você pode usar sua ação para controlar a tempestade de gelo, redirecionando-a para outra área dentro do alcance.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

9º CÍRCULO**ESFERA TEMPORAL CONGELANTE***9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantânea

Ao lançar esse kekkijutsu, o conjurador cria uma esfera de energia temporal congelante que se expande em um raio de 6 metros a partir de um ponto escolhido dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um Teste de Resistência de Destreza. Aqueles que falharem no teste ficarão presos em estase temporal por 1d4 rodadas, durante as quais eles não podem realizar ações ou reações. Além disso, eles sofrem dano de frio de 11d10. Criaturas bem-sucedidas no teste sofrem metade do dano e não ficam presas na estase.

Em Níveis Superiores: -

DOMÍNIO DO GELO ETERNO*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 72 metros**Duração:** Concentração, até 1 hora

O conjurador tem o controle absoluto sobre a natureza do gelo e do frio ao seu redor. Ele pode moldar o ambiente, congelando água, criando pontes de gelo e formando nevascas densas e impenetráveis.

Congelar Água: O conjurador é capaz de congelar qualquer quantidade de água em um raio de 72 metros a partir de sua posição atual. Por exemplo, ele pode congelar um lago, uma piscina ou até mesmo as águas de um rio em um determinado ponto.

Ponte de Gelo: O conjurador pode criar uma ponte de gelo sólido com até 72 metros de comprimento e 3 metros de largura, permitindo que ele e seus aliados atravessem rios, abismos ou terrenos difíceis com facilidade. A ponte dura até a concentração ser perdida ou até ser destruída por danos.

Nevasca Impenetrável: O conjurador é capaz de invocar uma nevasca densa em uma área de 18 metros de raio ao seu redor. Essa nevasca proporciona uma cobertura completa, tornando difícil para os inimigos avistá-lo e atingi-lo com ataques de longo alcance. A nevasca também dificulta a movimentação e audição dos inimigos, afetando suas jogadas de ataque e Percepção.

Amplificação de Kekkijutsu de Gelo: Os kekkijutsu de gelo conjuradas enquanto a concentração estiver ativa são amplificadas. Elas causam dano extra equivalente ao nível de espaço de kekkijutsu em dano de frio adicional. Por exemplo, um kekkijutsu de gelo de 6º nível causaria 6d8 + 6 pontos de dano de frio.

Em Níveis Superiores: -

PUNHO CONGELANTE*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma esfera de energia gélida em sua mão e a lança na direção de um alvo. A esfera se transforma em um punho gigante de gelo que se fecha sobre a criatura, esmagando-a. O alvo sofre 10d12 de dano de frio e deve fazer um teste de resistência de Força. Se falhar no teste, é lançado a até 9 metros de distância e fica incapacitado até o início de seu próximo turno.

Em Níveis Superiores: -

MURALHA ABISSAL*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração, Gelo**Requisito:** Kekkijutsu**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma muralha maciça de gelo sólido que se estende por até 56 metros de comprimento, 9 metros de altura e 3 metros de espessura. A muralha pode ser reta ou curvada, como você escolher. Ela permanece no local e é quase impossível de atravessar, bloqueando completamente a visão e o movimento. Qualquer criatura que toque ou tente atravessar a muralha sofre 12d10 de dano de frio.

Em Níveis Superiores: -

KEKKIJUTSUS NECRÓTICO

CHI

1º CÍRCULO

EMISSÃO SOMBRIA

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você emite um breve raio de energia sombria em direção a uma criatura. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A criatura atingida sofre 1d10 de dano necrótico.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d10 quando você alcança o 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

TOQUE SOMBRO

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantâneo

Você toca uma criatura e inflige um toque de energia necrótica. Faça um ataque corpo-a-corpo com kekkijutsu. A criatura alvo sofre 1d12 de dano necrótico.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d12 quando você alcança o 5º nível (2d12), 11º nível (3d12) e 17º nível (4d12).

OLHAR VAMPÍRICO

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Com este truque, você direciona um olhar vampírico em direção a uma criatura, causando 1d4 de dano nécrotico. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. O olhar é gélido e drena a vitalidade da criatura. Você recupera metade do dano arredondado para baixo que causou em pontos de vida.

Em Níveis Superiores:

SUSSUROS DE AGONIA

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantâneo

Você emite sussurros de agonia em direção de várias criaturas, em um raio de 3 metros de você. As criaturas sofrem 1d4 de dano necrótico e, por um breve momento, ouve os lamentos de almas atormentadas.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

RAIO NECRÓTICO MÍNIMO

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Você lança um raio necrótico mínimo em linha reta de 9 metros em uma direção. As criaturas atingidas sofrem 1d4 de dano necrótico. Toda as criaturas atingidas devem realizar um Teste de Resistência de Constituição, sofrendo todo o dano se falhar ou metade dele se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

MÃO ESPECTRAL

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantâneo

Você cria uma mão espectral necrótica que flutua no ar. Esta mão pode ser usada para tocar e drenar a energia vital de uma criatura. Você realiza um ataque de toque contra uma criatura, causando 2d8 de dano necrótico. Se o ataque for bem-sucedido, você recupera metade do dano causado em pontos de vida temporários.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

SANGRIA VITAL

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você aponta para uma criatura e projeta uma energia necrótica que causa 2d6 de dano necrótico. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. Além disso, você pode escolher curar outra criatura aliada em alcance em 1d6 pontos de vida.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

TENTÁCULOS DA ESCURIDÃO

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 12 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria tentáculos sombrios que se estendem na direção de uma criatura. A criatura atingida deve fazer um teste de resistência de Destreza ou sofrer 1d12 de dano necrótico e ficar impedida até o início do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 de dano para cada círculo superior.

AURA DE DRENAGEM

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você envolve a si mesmo em uma aura de drenagem de vida. Qualquer criatura que iniciar seu turno a até 3 metros de você sofre 1d4 de dano necrótico, e você recupera metade desse dano como pontos de vida temporários.

Em Níveis Superiores:

SÍMBOLO DE FRAGILIDADE

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 12 metros**Duração:** Instantâneo

Você marca uma criatura com um símbolo sombrio de fragilidade. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A criatura sofre uma penalidade de -1 em seu valor de Força durante a duração do kekkijutsu.

Em Níveis Superiores:

2º CÍRCULO**DRENO DE VITALIDADE***2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você aponta para uma criatura e inicia um processo de drenagem de sua vitalidade, ela deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não sofrer 3d6 de dano necrótico no início de cada um dos seus turnos durante a duração do kekkijutsu. A criatura deve realizar o teste todo inicio de turno se falhar, continuará a receber o dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

MANTO DAS SOMBRA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você envolve a si mesmo em um manto de sombras necróticas. Enquanto o kekkijutsu estiver ativo, você tem resistência a dano necrótico, e você pode usar uma reação para refletir metade do dano necrótico recebido de volta ao atacante.

Em Níveis Superiores:

FUMAÇA ANTI VIDA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 6 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma fumaça de energia necrótica em forma de cone. Todas as criaturas em cone de 6 metros, sofrem 3d6 de dano necrótico. Uma criatura bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição reduzirá o dano pela metade. A energia sombria se espalha pela área, corroendo a vitalidade das criaturas atingidas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

EMISSÃO DAS TREVAS*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você envolve uma área em um círculo de 3 metros em trevas sombrias, tornando-a difícil de enxergar. Todas as criaturas na área ficam com desvantagem em jogadas de ataque. Além disso, criaturas que começarem seu turno na área sofrem 2d4 de dano necrótico.

Em Níveis Superiores:

SOMBRA DILACERANTE*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você dispara uma sombra dilacerante em direção a uma criatura com um ataque com kekkijutsu. A criatura atingida sofre 2d10 de dano necrótico e tem sua velocidade reduzida pela metade até o início de seu próximo turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

3º CÍRCULO**EXPLOSÃO DE ALMAS***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você libera uma onda de energia necrótica que atinge todas as criaturas em um raio de 6 metros a partir do ponto de origem. Cada criatura na área 8d6 de dano necrótico. Uma criatura bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição reduzirá o dano pela metade.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

INFILTRAR FERIMENTOS*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantâneo

Faça um ataque de kekkijutsu corpo-a-corpo contra uma criatura que você pode alcançar. Em um acerto, o alvo sofre 5d10 de dano necrótico.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

TERRA CORROMPIDA*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você corrompe o solo em uma área de 6 metros de raio. A terra corrompida torna-se difícil de atravessar, e criaturas na área têm sua velocidade reduzida pela metade. Além disso, criaturas que iniciarem seu turno na área sofrem 3d6 de dano necrótico.

Em Níveis Superiores:

MALDIÇÃO DE FRAGILIDADE*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** 1 minuto

Você amaldiçoa uma criatura, tornando sua carne frágil. A criatura deve realizar um Teste de Resistência de Inteligência para não ficar vulnerável ao dano necrótico por 1 minuto. No final de cada turno, a criatura pode refazer o teste.

Em Níveis Superiores:

PESTE PROFANA*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você lança uma peste profana sobre uma área de 6 metros de raio. Todas as criaturas na área sofrem 4d6 de dano necrótico no início de seus turnos e têm sua velocidade reduzida pela metade. Além disso, a área é considerada terreno profano, concedendo a você e seus aliados um bônus de +2 nas jogadas de ataque.

Em Níveis Superiores:

4º CÍRCULO**AURA DE DECADÊNCIA***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você emana uma Aura de Decadência. Criaturas hostis que iniciarem seu turno a até 3 metros de você sofrem 4d6 de dano necrótico e têm sua velocidade reduzida pela metade. Além disso, a aura enfraquece as defesas das criaturas, concedendo desvantagem em suas jogadas de resistência de Constituição.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

CONSUMIR ALMAS*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantâneo

Você drena a alma de uma criatura. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A criatura sofre 5d8 de dano necrótico e você recupera metade dos pontos de vida igual ao dano causado.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

LANÇA DA PERDIÇÃO*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma lança de energia necrótica e a lança em direção a uma criatura. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A criatura sofre 6d6 de dano necrótico e fica amaldiçoada. Ela deve realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter sua classe de resistência diminuída em -3 por 1 minuto. Ela deve realizar o teste no início de cada turno se falhar.

Essa diminuição não é acumulável com outras habilidades de diminuição de classe de resistência.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

CORRENTE DE ALMAS*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você lança uma corrente sombria em direção a uma criatura. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A corrente envolve a criatura e a puxa para perto de você. A criatura sofre 4d8 de dano necrótico e deve realizar um Teste de Resistência de Força para não ser puxada 4,5 metros na sua direção.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

LÂMINA DA CAÇADA*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** 1 hora

Você arremessa uma faca necrótica em direção a uma criatura, perfurando sua essência. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A criatura sofre 4d4 de dano necrótico e se torna o alvo da sua caçada. Durante a duração do kekkijutsu, você recebe vantagem em testes de rastreamento, investigação e percepção relacionados a essa criatura. Além disso, a criatura afetada emite um cheiro distinto que permite que você a localize com facilidade.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d4 de dano para cada círculo superior.

5º CÍRCULO**EXPLOSÃO DA VIDA***5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você desencadeia uma explosão de energia necrótica que afeta todas as criaturas em uma área de 6 metros de raio. As criaturas afetadas sofrem 6d6 de dano necrótico, e você recupera metade do dano causado como pontos de vida temporários.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

MANTO DA SOMBRA*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você se envolve em um manto de sombras sombrio. Durante a duração do kekkijutsu, você ganha resistência a dano necrótico e a dano de um tipo de sua escolha (exceto dano Primordial).

Em Níveis Superiores:

GOLPE DA VAMPIRIZAÇÃO*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantânea

Você toca uma criatura e a vampiriza com uma jogada de kekkijutsu corpo-a-corpo, causando 6d8 de dano necrótico. O dano causado é então convertido em pontos de vida que você recupera. O excesso de pontos de vida recuperados se transforma em pontos de vida temporários.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

CORRENTE DA AFLIÇÃO*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantânea

Você lança uma corrente sombria de aflição que atinge uma criatura. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A criatura sofre 4d8 de dano necrótico e fica amaldiçoada, sofrendo desvantagem em todas as jogadas de ataque e testes de habilidade por 1 minuto. A criatura pode realizar um Teste de Resistência de Sabedoria no começo do seu turno para se livrar da condição.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

VENTO NECRÓTICO*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você desencadeia um vento de energia necrótica que irradia em um cone de 18 metros de comprimento. Todas as criaturas dentro do cone sofrem 8d8 de dano necrótico. Uma criatura que seja bem-sucedida em um teste de resistência de Constituição reduzirá o dano pela metade.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

6º CÍRCULO**FÚRIA SOMBRIA***6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você invoca uma aura vampírica ao seu redor. Enquanto estiver concentrando-se, você drena a vida das criaturas em um raio de 9 metros sempre que elas sofrerem dano. Você recupera pontos de vida igual à metade do dano causado a essas criaturas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

GOLPE DO ONI*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantânea

Você toca uma criatura e a marca com o Golpe do Oni com um ataque corpo-a-corpo com kekkijutsu. A criatura sofre 8d10 de dano necrótico e fica enfraquecida, sofrendo desvantagem em todas as jogadas de ataque e testes de resistência por 1 minuto.

A criatura no começo de cada turno dela, pode realizar um Teste de Resistência de Constituição para encerrar a maldição.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

TORMENTA NECRÓTICA EM MASSA*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você canaliza energia necrótica para criar uma onda de tormento que se espalha em uma área de 9 metros de raio, causando dano necrótico a todas as criaturas na área. As criaturas atingidas devem fazer um teste de resistência de Constituição contra a sua CD de conjuração. Em um fracasso, uma criatura sofre 5d6 + 20 pontos de dano necrótico, enquanto em um sucesso, ela sofre metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

TORMENTA NECRÓTICA EM MASSA*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você canaliza energia necrótica para criar uma onda de tormento que se espalha em uma área de 9 metros de raio, causando dano necrótico a todas as criaturas na área. As criaturas atingidas devem fazer um teste de resistência de Constituição contra a sua CD de conjuração. Em um fracasso, uma criatura sofre 5d6 + 20 pontos de dano necrótico, enquanto em um sucesso, ela sofre metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

MORTE FALSA*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você toca um humano voluntário, fazendo com que ela pareça estar morta. A criatura entra em um estado catatônico, mas permanece consciente. Qualquer dano ou ação que normalmente acordaria a criatura encerra o efeito.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1 hora a mais para cada círculo superior.

7º CÍRCULO**EXPLOSÃO CADAVÉRICA***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma explosão de energia necrótica que se irradia em um raio de 18 metros a partir de você. Todas as criaturas que você quiser acertar nessa área sofrem 10d8 pontos de dano necrótico.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

8º CÍRCULO**AGONIA ABISSAL***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você envia energia negativa na direção de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, causando dores severas nela. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Ele sofre $7d8 + 30$ de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando $1d8 + 5$ de dano para cada círculo superior.

MALDIÇÃO DA ALMA NEGRA*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantânea

Você libera uma onda de energia necrótica que envolve um alvo que você possa ver, causando-lhe terríveis danos. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição ou sofrer os efeitos da Maldição da Alma Negra. O alvo sofre $5d10 + 10$ de dano necrótico no fracasso, ou metade desse dano no sucesso. Além disso, o alvo fica amaldiçoado por 1 minuto. Durante esse tempo, o alvo sofre $3d10$ de dano necrótico no início de cada um de seus turnos. O alvo pode tentar um teste de resistência de Constituição no início de cada um de seus turnos para encerrar a maldição. Se o teste for bem-sucedido, a maldição é dissipada.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando $1d10$ de dano para cada círculo superior.

SUSSURROS DO ABISMO*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você profere palavras de poder impregnadas de escuridão e horror, criando uma onda de energia necrótica que se irradia de você em um raio de 18 metros. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Sabedoria. As criaturas que falham no teste de resistência sofrem $8d8$ de dano necrótico e ficam amedrontadas por 1 minuto. As criaturas que forem bem-sucedidas no teste de resistência sofrem metade desse dano e não ficam amedrontadas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando $1d8$ de dano para cada círculo superior.

CORRENTE DE CHAMAS SOMBRIAS*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma chama verde sombria em sua mão e a arremessa em direção a uma criatura que você possa ver dentro do alcance. A chama se divide em até três alvos adicionais, saltando de um alvo para o próximo se o alvo inicial for atingido com sucesso. Para cada alvo, você deve fazer um ataque à distância com kekkijutsu. Cada ataque é feito separadamente. Se o ataque acertar, o alvo sofre $8d6$ de dano necrótico.

Em Níveis Superiores:

ANIQUILIÇÃO DA ALMA*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 72 metros**Duração:** Instantânea

Você desencadeia uma explosão de energia necrótica devastadora que atinge uma área de 18 metros de raio. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Constituição.

As criaturas que falham no teste de resistência sofrem $4d10 + 40$ de dano necrótico, enquanto as que forem bem-sucedidas sofrem metade desse dano. Além disso, as criaturas que falharem no teste de resistência têm sua força vital sugada, e seu valor máximo de pontos de vida é reduzido pela metade do dano sofrido. Este efeito dura até que a criatura seja alvo de uma cura e regeneração ou que uma longa noite de descanso seja completada.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando $1d10 + 10$ de dano para cada círculo superior.

PROFUNDIDADES DO ABISMO*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantânea

Você canaliza a energia dos abismos sombrios para criar um vórtice de trevas necróticas em um ponto alvo dentro do alcance. Todas as criaturas em um raio de 12 metros desse ponto devem fazer um teste de resistência de Constituição. As criaturas que falham no teste de resistência sofrem $10d10$ de dano necrótico e ficam amaldiçoadas por 1 minuto. Enquanto amaldiçoadas, as criaturas sofrem dano adicional igual ao seu modificador de Constituição no início de cada um de seus turnos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando $1d10$ de dano para cada círculo superior.

BARREIRA DA ETERNIDADE*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você invoca uma parede impenetrável de energia necrótica que se estende a partir de você por 30 metros na direção que você escolher. A parede tem 6 metros de altura e 3 metros de largura. Qualquer criatura que tentar atravessar a parede sofre $6d10 + 10$ de dano necrótico e fica enfraquecida, sofrendo desvantagem em ataques e testes de resistência de Constituição até o início do próximo turno dela.

Essa parede dura por 1 minuto enquanto você manter a concentração, caso você tome dano e perca a concentração você pode utilizar um espaço de kekkijutsu para rolar o teste de constituição novamente.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 30 metros de comprimento e 3 metros de largura para cada círculo superior.

FOME DO ABISMO*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria um vórtice de energia necrótica que se projeta em direção a uma criatura. Faça um ataque à distância com kekkijutsu e ela deve realizar um teste de resistência de Constituição ou ficará vinculada a você. Durante a concentração, você pode usar uma ação bônus no início de cada turno para fazer com que a criatura vinculada sofra 5d10 de dano necrótico.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

VÍNCULO DAS SOMBRIAS*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você estabelece uma conexão sinistra com uma criatura em um raio de 18 metros. A criatura alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, fica vinculada a você e sofre 4d10 + 20 de dano necrótico. Quando você estiver vinculado com a criatura, ela recebe metade do dano que você iria receber quando for acertado. Ela pode refazer o teste de resistência de constituição todo final de turno dela.

Se você se vincular com uma criatura voluntaria, ela não recebe o dano inicial e você divide o dano que você iria tomar com ela enquanto você manter a concentração.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano inicial para cada círculo superior.

9º CÍRCULO**NOITE ETERNA***9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 72 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma noite tão poderosa que obscurece completamente o céu em um raio de 72 metros a partir de você. Todas as criaturas dentro da área de efeito devem realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falharem, acreditam que é noite escura, tornando-se cegas até o fim da concentração. E elas devem realizar o teste de resistência novamente todo começo de turno, se obtiverem sucesso elas poderão enxergar dentro da escuridão.

Além disso, as criaturas dentro da área de efeito têm desvantagem em testes de Percepção que dependam da visão, devido à escuridão opressiva.

Em Níveis Superiores:

PESTE DA ESCURIDÃO*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

você invoca uma peste necrótica que se espalha por todas as criaturas em um raio de 18 metros a partir do ponto de origem. Todas as criaturas dentro da área de efeito sofrem 5d12 + 30 de dano necrótico no início de cada um de seus turnos enquanto a concentração persistir.

Em Níveis Superiores:

FLAGELO DO ABISMO*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 72 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca uma tempestade de energia necrótica e sombria que se abate sobre uma área de 18 metros de raio a partir do ponto de origem. Todas as criaturas dentro da área sofrem 5d10 + 30 de dano necrótico.

Além disso, cada criatura afetada deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sua mácula necrótica se espalha, tornando-a vulnerável a dano necrótico por 1 minuto.

Em Níveis Superiores:

DEVASTAÇÃO SOMBRIA*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 150 metros**Duração:** Instantâneo

É um kekkijutsu de proporções apocalípticas. Ao conjurá-lo, você libera uma onda de energia sombria e necrótica que se propaga por 30 metros, engolfando tudo em seu caminho. Todas as criaturas, estruturas e vida vegetal nessa área são afetadas.

Faça um ataque à distância com kekkijutsu, as criaturas dentro da área de efeito sofrem 10d12 + 20 de dano necrótico, e suas energias vitais são corroídas até os ossos. Mesmo criaturas com alta resistência não conseguem escapar ilesa desta terrível onda de escuridão, criaturas com resistência ou imunidade a dano necrótico recebem o dano normalmente. Estruturas são corroídas, e a vegetação é completamente erradicada.

Após a conjuração, a área afetada pela "Devastação Sombria" torna-se um terreno estéril, onde nenhuma vida pode florescer. As almas das criaturas mortas ficam presas na escuridão, tornando a área um local amaldiçoado.

Em Níveis Superiores:

DISSOLUÇÃO CARNAL*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Necrótico**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca uma força profana que tem o poder de corroer e destruir o corpo de uma criatura. Escolha uma criatura que você possa ver dentro do alcance e faça um ataque de kekkijutsu à distância direcionado ao corpo físico da criatura. A criatura alvo deve então realizar um teste de resistência de Constituição com CD 19.

Se a criatura falhar na resistência, seu corpo começa a se desfazer de dentro para fora. Ela sofre um dano poderoso, totalizando 6d10 + 50 de dano necrótico, que destroça seu corpo. Além disso, a criatura sofre um estado de "Dissolução," que a impede de se mover, agir ou reagir a estímulos por 1d4 rodadas.

Se a criatura obtiver sucesso no teste de resistência, ela ainda sofre metade do dano, mas seu corpo permanece íntegro e sua ação não é afetada.

Em Níveis Superiores:

KEKKIJUTSUS TROVEJANTE

CHI

ESTALO SÔNICO

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Trovejante

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você cria um estalo sônico que vai em direção a uma criatura. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A criatura atingida sofre 1d10 de dano trovejante.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d10 quando você alcança o 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

ESTOURINHO

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Trovejante

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Você cria um pequeno estalo sônico em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas em um raio de 3 metros desse ponto devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 1d8 de dano trovejante.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d8 quando você alcança o 5º nível (2d8), 11º nível (3d8) e 17º nível (4d8).

SIBILO

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Trovejante

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 3 metros

Duração: Instantâneo

Você emite um som agudo e penetrante em cone de 3 metros. Todas as criaturas em um raio de 3 metros nesse cone devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 1d4 de dano trovejante.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

ESTAMPIDO AUDÍVEL

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Trovejante

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você cria um som alto e perturbador em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas em um raio de 3 metros desse ponto devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 1d4 de dano trovejante.

Em Níveis Superiores:

DISTORÇÃO SÔNICA

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Trovejante

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Você cria ilusões sonoras no ambiente para distrair um inimigo específico que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, ficará momentaneamente desorientado pela cacofonia de sons ilusórios e sofrerá desvantagem em seu próximo ataque, até o início do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores:

1º CÍRCULO

IMPACTO TROVEJANTE

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Trovejante

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você invoca a energia do trovão e a direciona para um alvo que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofre 2d8 de dano trovejante. Se obtiver sucesso, sofre metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

ECO DO TROVÃO

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Trovejante

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você emite uma onda de choque trovejante em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas em um raio de 3 metros desse ponto devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 2d6 de dano trovejante.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

REPELIR TEMPESTADE

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Trovejante

Tempo de Conjuração: 1 reação, que você toma quando uma criatura dentro de 9 metros de você realiza um ataque

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Permite que você reaja rapidamente a um ataque inimigo, lançando uma rajada de energia trovejante em resposta. A criatura que realizou o ataque deve realizar um teste de resistência de Força com CD 12. Se falhar, sofre 2d4 de dano trovejante e tem sua ação interrompida.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1 para CD para cada círculo superior.

CRESCENDO TROVEJANTE

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Trovejante

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você cria uma explosão de som trovejante em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas em um raio de 3 metros desse ponto devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 2d6 de dano trovejante, e o som alto e ensurdecedor as torna surdas até o final do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

RELÂMPAGO IMINENTE*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Permite que você canalize energia trovejante em sua arma ou ataque à distância com kekkijutsu. O próximo ataque bem-sucedido que você realizar causa 2d8 de dano trovejante adicional.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

2º CÍRCULO**TEMPESTADE SONORA***2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Permite que você invoque uma explosão sonora em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas em um raio de 4,5 metros desse ponto devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 3d6 de dano trovejante. Se obtiverem sucesso, sofrem metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

CÍRCULO TROVEJANTE*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria um campo de energia trovejante ao seu redor que se estende por um raio de 4,5 metros. Todas as criaturas que entrarem nesse círculo ou começarem seu turno dentro dele devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 2d6 de dano trovejante.

Em Níveis Superiores:

TEMPESTADE SONORA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você infunde uma arma corpo a corpo tocada com energia trovejante ou seus próprios kekkijutsu. Durante a duração, a arma ou suas conjurações causam 1d6 de dano trovejante adicional em cada acerto.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

SOM DA CURA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

você evoca uma explosão trovejante de energia curativa ao seu redor. Você e todas as criaturas amigáveis em um raio de 9 metros recuperam pontos de vida igual a $1d4 +$ seu modificador de habilidade de conjuração em Pontos de vida temporários.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d4 de dano para cada círculo superior.

RUPTURA SÔNICA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma explosão sônica concentrada em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas em um raio de 3 metros desse ponto devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 2d6 de dano trovejante e são empurrados 3 metros para longe do ponto de origem.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

3º CÍRCULO**CICLONE TROVEJANTE***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria um ciclone de energia trovejante que se move em direção a um alvo de sua escolha dentro do alcance. O ciclone tem 1,5 metro de diâmetro e causa 3d6 de dano trovejante a qualquer criatura que entrar ou começar seu turno dentro dele. Você pode mover o ciclone até 9 metros em cada turno com uma ação bônus, contanto que você se concentre no kekkijutsu.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

TEMPESTADE ELÉTRICA EM MASSA*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Uma tempestade elétrica em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas em um raio de 6 metros desse ponto devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 8d6 de dano trovejante. Se obtiverem sucesso, sofrem metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

ARMADURA TROVEJANTE*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, até 1 hora

Você infunde uma criatura tocada com uma aura protetora de energia trovejante. Enquanto o kekkijutsu estiver ativo, a criatura recebe resistência a dano trovejante e ganha a capacidade de usar sua reação para causar 2d4 de dano trovejante a qualquer criatura que a ataque corpo a corpo.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d4 de dano para cada círculo superior.

CAMINHO DO TROVÃO*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria um caminho de energia trovejante no chão em direção a um alvo que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas que estiverem em ou passarem por esse caminho devem realizar um teste de resistência de Constituição a cada turno. Se falharem, sofrem 3d6 de dano trovejante.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

REDEMOINHO TROVEJANTE FORÇA*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Cria um redemoinho de energia trovejante em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas em um raio de 4,5 metros desse ponto devem realizar um teste de resistência de Constituição a cada turno. Se falharem, sofrem 4d6 de dano trovejante e são empurradas 3 metros para dentro do ponto de origem.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

4º CÍRCULO**FÚRIA CELESTIAL***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Invoca o poder de uma tempestade trovejante para criar uma aura eletrificada ao seu redor. Durante a duração, todas as criaturas amigáveis em um raio de 9 metros de você causam 1d8 de dano trovejante adicional com ataques corpo a corpo. Além disso, qualquer criatura que atacar você sob o efeito desse kekkijutsu sofre 2d6 de dano trovejante.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano de reação para cada círculo superior.

ESTRONDO SÔNICO*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma onda de choque sônico em um cone de 18 metros. Todas as criaturas dentro da área devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 6d8 de dano trovejante e são empurrados 4,5 metros para longe de você. Se obtiverem sucesso, sofrem metade desse dano e não são empurradas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

RAIOS SCARLAT*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 27 metros**Duração:** Instantâneo

Permite que você dispare raios trovejantes escarlates em até três criaturas que você possa ver dentro do alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu para cada criatura. Cada alvo atingido sofre 6d6 de dano trovejante.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

TEMPESTA DE FULGURANTE*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 27 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma tempestade elétrica furiosa em um ponto que você possa ver dentro do alcance. A tempestade abrange um raio de 6 metros e desfere relâmpagos a cada rodada. Todas as criaturas nessa área devem realizar um teste de resistência de Constituição a cada turno. Se falharem, sofrem 5d8 de dano trovejante. A tempestade persiste enquanto você se concentrar nela.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

PUNHO TROVEJANTE*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você canaliza uma quantidade massiva de energia trovejante em um único alvo que você possa ver dentro do alcance. A criatura alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, ela sofre 8d8 de dano trovejante. Se obtiver sucesso, sofre metade desse dano. Além disso, a criatura é empurrada 3 metros para trás devido à força da explosão.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

5º CÍRCULO**CHUVA ESTRONDOSA***5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você convoca uma tempestade trovejante que cria uma chuva constante de raios em um raio de 9 metros centrado em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem realizar um teste de resistência de Destreza a cada turno. Se falharem, sofrem 6d6 de dano trovejante. A tempestade persiste enquanto você se concentrar nela.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

6° CÍRCULO

MURALHA TROVEJANTE*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 15 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Cria uma muralha de estática sólida em um ponto que você possa ver dentro do alcance. A muralha pode ter até 9 metros de comprimento, 4,5 metros de altura e 1,5 metros de largura. Qualquer criatura que toque ou passe pela muralha sofre 4d6 de dano trovejante e fica surda até o final do próximo turno dela. A muralha persiste enquanto você se concentrar nela.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

CHUVA ESTRONDOSA*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você convoca uma tempestade trovejante que cria uma chuva constante de raios em um raio de 9 metros centrado em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem realizar um teste de resistência de Destreza a cada turno. Se falharem, sofrem 6d6 de dano trovejante. A tempestade persiste enquanto você se concentrar nela.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

RUGIDO DO TROVÃO*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantânea

Você emite um rugido ensurcedor que cria uma onda de choque sonoro em direção a uma criatura que você possa ver dentro do alcance. A criatura alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofre 5d8 de dano trovejante e fica surda por 1 minuto. Se obtiver sucesso, sofre metade desse dano e não fica surda ou até se regenerar.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

RUGIDO DO TROVÃO*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você emite um grito ensurcedor que atinge uma criatura que você possa ver dentro do alcance. A criatura alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofre 5d6 de dano trovejante e fica atordoada por 1 rodada. Se obtiver sucesso, sofre metade desse dano e não fica atordoada.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano de reação para cada círculo superior.

EXPLOSÃO SÔNICA*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma explosão sônica em uma criatura que você possa ver dentro do alcance. A criatura alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofre 8d8 de dano trovejante e é empurrada 6 metros para trás. Se obtiver sucesso, não sofre dano e também não é empurrada.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

MAREMOTO DE ESTRONDOS*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantânea

Você convoca uma força titânica da natureza para criar um maremoto de estrondos. Escolha uma área em um raio de 9 metros centrada em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 8d10 de dano trovejante e ficam surdas por 1 minuto. Se obtiverem sucesso, sofrem metade desse dano e não ficam surdas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

FURACÃO FURIOSO*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 27 metros**Duração:** Instantânea

Você invoca uma tempestade furiosa de eletricidade que se espalha em um cone de 27 metros a partir de você. Todas as criaturas inimigas nessa área devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 9d8 de dano trovejante e são empurrados 6 metros para trás. Se obtiverem sucesso, sofrem metade desse dano e não são empurradas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

TERREMOTO SÔNICO*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 15 metros**Duração:** Instantânea

Esse kekkijutsu permite que você cause um terremoto sônico em uma criatura que você possa ver dentro do alcance. Você realizar um ataque à distância com kekkijutsu. A criatura sofre 7d10 de dano trovejante e é derrubada no chão. Você pode utilizar esse kekkijutsu direcionado em um objeto ou construção, causando dano dobrado a estruturas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

EXPLOSÃO DO TROVÃO*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma explosão de energia trovejante em uma área de 9 metros de raio centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 12d6 de dano trovejante. Se obtiverem sucesso, sofrem metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

7º CÍRCULO**ECO ESTRONDOSO***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneos

Você cria uma onda de choque sonoro que se propaga em um cone de 18 metros a partir de você. Todas as criaturas nessa área devem realizar um teste de resistência de Constituição no início de seu turno. Se falharem, sofrem 10d8 de dano trovejante e ficam surdas por 1 minuto. Se obtiverem sucesso, sofrem metade desse dano e não ficam surdas. O kekkijutsu também cria um campo de som estridente que torna difícil a concentração em kekkijutsu por 1 minuto.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

CHUVA DE DECIBÉIS*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneos

Você cria uma tempestade sônica que abrange uma área em linha reta de 18 metros de alcance e 1,5 metros de largura. Todas as criaturas nessa área devem realizar um teste de resistência de Constituição no início de seu turno. Se falharem, sofrem 9d8 de dano trovejante e ficam atordoadas por 1 rodada. Se obtiverem sucesso, sofrem metade desse dano e não ficam atordoadas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

MELODIA DA PAZ*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneos

Você emite uma melodia harmoniosa que envolve as criaturas amigas em um raio de 18 metros a partir de você. Todas as criaturas afetadas recuperam pontos de vida igual a 3d8 + seu modificador de kekkijutsu.

Além disso, o kekkijutsu cria uma aura sonora calmante que concede às criaturas afetadas resistência contra efeitos de medo e encantamento até o início do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

MELODIA MENOR*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneos

Você emite uma melodia harmoniosa que envolve as criaturas amigas em um raio de 9 metros a partir de você. Todas as criaturas afetadas recuperam pontos de vida igual a 6d8 + seu modificador de Kekkijutsu.

Além disso, o kekkijutsu cria uma aura sonora calmante que concede às criaturas afetadas resistência contra efeitos de medo e encantamento até o início do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

CARGA DE ENERGIA*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneos

Você emite uma onda de energia revitalizante que atinge criaturas amigas em um raio de 9 metros a partir de você. Cada criatura afetada recupera 1d8 + 2 pontos de energia. No entanto, uma criatura só pode ser alvo de "Carga de Energia" uma vez a cada 24 horas. O kekkijutsu não pode ser usada repetidamente para recuperar energia da mesma criatura no mesmo dia.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando +2 de energia para cada círculo superior.

8º CÍRCULO**ESTRONDO CELESTE***8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneos

Você convoca uma tempestade furiosa no céu que desencadeia uma onda de raios e trovões no campo de batalha. Escolha um ponto que você possa ver dentro do alcance. Um raio trovejante desce do céu e atinge essa área em um raio de 12 metros, causando estragos. Todas as criaturas na área devem realizar um teste de resistência de Constituição.

Criaturas que falharem no teste sofrem 9d10 de dano trovejante e ficam surdas por 1 minuto. Criaturas que obtiverem sucesso sofrem metade desse dano e não ficam surdas. Além disso, todas as criaturas na área afetada são empurradas 3 metros para longe do ponto de impacto.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

COLUNA TROVEJANTE*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 56 metros**Duração:** Instantâneos

Você cria uma coluna de trovão que atinge uma única criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. Se acertar a criatura alvo sofre 10d12 de dano trovejante.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d12 de dano para cada círculo superior.

CORRENTE SONORA*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneos

Você cria uma corrente sonora que liga duas criaturas alvo dentro do alcance. Ambas as criaturas sofrem 10d6 de dano trovejante. Um teste de resistência de Constituição pode ser feito por cada criatura para reduzir o dano pela metade. Além disso, o kekkijutsu causa um efeito de paralisia leve, fazendo com que as criaturas alvo fiquem incapazes de realizar reações nos próximos dois turnos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

ESFERA TROVEJANTE*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneos

Você arremessa uma esfera de energia trovejante em suas mãos e a lance em direção a um ponto que você possa ver dentro do alcance. Quando a esfera atinge o ponto, ela explode em uma onda de choque trovejante que afeta todas as criaturas em um raio de 12 metros. As criaturas na área sofrem 11d8 de dano trovejante e devem realizar um teste de resistência de Constituição para não terem seu deslocamento reduzido a 0 até o final do próximo turno das criaturas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

ORQUESTRA DIVINA*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você convoca uma orquestra trovejante de seres etéreos para tocar uma sinfonia de trovões e relâmpagos. Durante a duração do kekkijutsu, todas as criaturas inimigas na área de um raio de 18 metros a partir de você sofrem 6d10 de dano trovejante no início de seus turnos. A música divina também concede resistência a dano trovejante a todas as criaturas amigas na área enquanto o kekkijutsu durar.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

9º CÍRCULO**ESTRONDO CELESTE***9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você convoca a ira divina dos céus, criando uma tempestade trovejante que envolve a área num raio de 30 metros a centrada em você. Durante a duração, relâmpagos caem do céu em intervalos regulares, causando destruição em massa. Todas as criaturas nessa área devem realizar um teste de resistência de Constituição no início de cada um dos seus turnos. Se falharem, sofrem 10d10 de dano trovejante. Além disso, a tempestade divina concede vantagem em ataques com eletricidade a todas as criaturas aliadas na área.

Em Níveis Superiores:

RESSONÂNCIA*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você invoca a harmonia, criando uma aura trovejante que envolve todas as criaturas amigas num raio de 18 metros a partir de você. Durante a duração, todas as criaturas amigas na área recebem proteção, ganhando resistência ao dano trovejante e acumulando energia trovejante a cada turno. No início do turno das criaturas amigas, elas podem liberar essa energia acumulada, causando 5d10 de dano trovejante a uma criatura hostil à escolha delas, com um teste de ataque realizado pela criatura amiga. A criatura amiga deve acertar uma criatura num alcance de até 9 metros dela.

Em Níveis Superiores:

ESTRONDOS DA IRA*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneos

Você convoca uma rajada de estrondos divinos e os dispara em uma linha reta de até 36 metros de comprimento e 6 metros de largura. Todas as criaturas nessa linha devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 11d8 de dano trovejante. Se obtiverem sucesso, sofrem metade desse dano.

Em Níveis Superiores:

APOCALIPSE TROVEJANTE*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Instantâneos

Você convoca o fim dos tempos, desencadeando uma onda massiva de energia trovejante que varre a área. Todas as criaturas em um raio de 30 metros a partir de você devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 13d8 de dano trovejante. Se obtiverem sucesso, sofrem metade desse dano. O impacto desse kekkijutsu é tão poderoso que pode causar destruição em grande escala, causando dano dobrado em qualquer construção que estiver dentro da área, se as estruturas chegarem a 0 pontos de vida, elas desintegram e somem.

Em Níveis Superiores:

CAMPO DE ESTÁTICA*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Trovejante**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

você cria um campo energizado de eletricidade estática que beneficia suas criaturas aliadas. Ao conjurar este kekkijutsu, uma aura eletricamente carregada se forma em uma área de 15 metros de raio no chão, centrada em um ponto que você escolher no alcance.

As criaturas aliadas recuperam 3d8 + 4 pontos de vida no início do turno delas, enquanto permanecerem no campo. Esse efeito não pode elevar a criatura além de seu total de pontos de vida. Os ataques corpo a corpo das criaturas aliadas causam um adicional de 1d10 de dano elétrico sempre que atingirem um alvo e se tornam resistentes a efeitos que causem paralisia ou atordoamento.

Em Níveis Superiores:

KEKKIJUTSUS VENENO

CHI

AGULHA DA SERPENTE

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você lança uma agulha envenenada na direção de uma criatura em alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A criatura atingida sofre 1d10 de dano de veneno.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d10 quando você alcança o 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

TOQUE ENVENENADO

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Você infunde seu toque com veneno mortal. Faça um ataque corpo a corpo com vantagem. Em um acerto, o alvo sofre 1d6 de dano de veneno.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d6), 11º nível (3d6) e 17º nível (4d6).

TOQUE DA SERPENTE

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Seu toque se torna venenoso, causando 1d4 pontos de dano de veneno em um alvo que você tocar. Além disso, o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição ou ficar envenenado por 2 rodadas. Recebendo 1d4 de dano de veneno nesses turnos.

Em Níveis Superiores:

SOPRO VENENOSO

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Você exala um sopro venenoso na direção de uma criatura dentro do alcance. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição ou sofre 1d12 de dano de veneno.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d12 quando você alcança o 5º nível (2d12), 11º nível (3d12) e 17º nível (4d12).

NÉVOA TÓXICA

Chi

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Instantâneo

Você cria uma pequena névoa venenosa em uma área de 3 metros de raio dentro do alcance. Qualquer criatura que inicie seu turno ou entre na área deve fazer um teste de resistência de Constituição (CD 11) ou sofrem 1d4 pontos de dano de veneno e tem desvantagem em testes de resistência de Constituição por 1 rodada.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

1º CÍRCULO

LÂMINA ENVENENADA

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você infunde uma arma corpo a corpo tocada com veneno mortal sua ou de um aliado. Pela duração do kekkijutsu, a arma causa um dano adicional de 1d6 de veneno em cada acerto bem-sucedido. Além disso, o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição (CD 13) ou sofrer envenenamento, ficando com desvantagem em testes de resistência de Sabedoria.

Em Níveis Superiores:

NUVEM DE VENENO

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 9 metros

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma nuvem de veneno em um ponto dentro do alcance com raio de 3 metros. Qualquer criatura que comece seu turno dentro da área ou entre nela pela primeira vez em um turno deve fazer um teste de resistência de Constituição ou sofram 2d6 de dano de veneno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

AGULHAS ENVENENADAS

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você cria umas agulhas afiadas que voam em direção a um alvo dentro do alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. O alvo sofre 2d6 de dano de veneno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

TOQUE DA SERPENTE VENENOSA

1º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Sua mão se transforma em uma garra de serpente venenosa. Quando você tocar uma criatura, ela sofre 2d4 pontos de dano de veneno e deve fazer um teste de resistência de Constituição ou ficará envenenada, sofrendo 1d4 de dano de veneno adicional a cada rodada até passar no teste de resistência.

Se a criatura tirar uma falha crítica no Teste de Resistência de Constituição para não ficar envenenada, ela fica atordoada por 1d4 rodadas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d4 de dano inicial para cada círculo superior.

BOTE*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Você invoca uma cobra venenosa que ataca uma criatura de sua escolha dentro do alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A cobra inflige 2d10 de dano de veneno e a criatura deve fazer um teste de resistência de Constituição para não perder 3 metros de deslocamento.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

2º CÍRCULO**PEÇONHA FATAL***2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você drena a vitalidade de uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu causando 3d8 de dano de veneno. Além disso, a criatura deve fazer um teste de resistência de Constituição ou ficará envenenada, sofrendo 1d6 de dano de veneno adicional a cada rodada até passar no teste de resistência.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

CHUVA DE AGULHAS ENVENENADAS*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria agulhas venenosas que chovem sobre uma área de 6 metros de raio. Todas as criaturas dentro da área devem fazer um teste de resistência de Destreza ou sofrerem 4d6 pontos de dano de veneno. Uma criatura bem-sucedida no teste de resistência sofre metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

AURA VENENOSA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Instantâneo

Você cria uma aura tóxica em volta de você, afetando todas as criaturas em um raio de 3 metros. Criaturas que começam seu turno ou entrem na área devem fazer um teste de resistência de Constituição ou sofram 2d6 de dano de veneno. A aura se move com você e permanece ativa enquanto você mantiver a concentração.

Quando a criatura ficar mais de um turno dentro da sua aura, ela recebe um aumento na dificuldade no teste de resistência de Constituição, adicionando +1 para cada turno que ela passar dentro da sua aura, com um máximo de +5. Se elas saírem da aura e ficarem 1 turno sem receber dano dela, o acúmulo se reinicia.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano inicial para cada círculo superior.

PRESA DA VÍBORA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantâneo

Você canaliza o veneno de uma víbora em sua presa, que fica visível e afiada. Quando você faz um ataque corpo a corpo com essa presa, ela causa 3d6 pontos de dano de veneno adicional no alvo. Além disso, o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição ou ficar envenenado, sofrendo 1d6 de dano de veneno adicional a cada rodada até passar no teste de resistência.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano inicial para cada círculo superior.

LANÇA VENENOSA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma lança de veneno e faz um arremesso em uma criatura. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. Quando você acerta um alvo com esta lança, ela causa 3d8 de dano de veneno, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição contra a CD do kekkijutsu ou ficará envenenado por 2 turnos recebendo desvantagem em testes de resistência de inteligência.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano inicial para cada círculo superior.

3º CÍRCULO**EXPLOSÃO VENENOSA***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma esfera de gás venenoso que explode em uma área de 6 metros de raio aonde você possa ver. Todas as criaturas devem realizar um Teste de Resistência de Constituição. Um alvo sofre 8d6 de dano de veneno. Recebendo todo o dano se falhar ou metade dele se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

BALAÇO VENENOSO*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você conjura uma esfera de veneno líquido que pode se mover rapidamente em direção a um alvo. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. O alvo sofre 4d8 de dano de veneno. Se a esfera atingir o alvo, ela explode, causando 2d6 de dano de veneno a todas as criaturas em um raio de 3 metros da criatura.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

REFLEXOS ENVENENADOS*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** 2 rodadas

Você infunde você mesmo com uma energia venenosa que pode ser liberada em resposta a um ataque. Quando você for atacado você usar sua reação para envenenar um atacante que o atacar durante a rodada em que o kekkijutsu estiver ativo. O atacante deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, fica envenenado por 1 minuto. Fazendo assim que ele sofra 1d6 de dano de veneno durante esse minuto todo começo de turno dele.

Em Níveis Superiores:**ESCUDO DE VENENO***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Reação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Instantânea

Você cria uma barreira de veneno que o protege instantaneamente quando você é alvo de um ataque ou kekkijutsu. Quando atingido por um ataque ou kekkijutsu, você pode usar sua reação para conjurar este kekkijutsu, criando um escudo que reduz o dano do ataque em 2d8 pontos de dano. Se o dano do ataque for reduzido a 0, o ataque é completamente anulado, e nenhum efeito secundário do ataque é aplicado.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.**AGULHA ENVENENADA***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 6 metros**Duração:** Instantânea

Você lança uma agulha envenenada em uma criatura à distância. A criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, ela fica paralisada por 1 rodada, incapaz de se mover ou agir.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando um turno para cada círculo superior. A criatura passa a realizar um novo teste de resistência para esses turnos a mais.**4º CÍRCULO****EMISSÃO DE TOXINA***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você conjura uma névoa tóxica que se espalha por uma área de 6 metros de raio centrada em você, mas não a acompanha se você se mover. Criaturas que começarem seu turno ou entrarem na área devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrerão 5d8 de dano de veneno e ficarão envenenadas até o final do seu próximo turno. Além disso, as criaturas na névoa perdem parte de seus sentidos, ficando parcialmente cegas se falharem no teste, recebendo uma penalidade de -5 em testes de percepção relacionados à visão.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.**INJEÇÃO VENENOSA***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantânea

Você toca uma criatura para injetar veneno diretamente em sua corrente sanguínea. A criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofre 5d6 de dano de veneno e fica envenenada até o final de seu próximo turno. Recebendo desvantagens nos ataques que ela realizar.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.**AGONIA PERSISTENTE***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você lança um raio venenoso em uma criatura. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. Se acertar a criatura que sofre uma dor lancinante que a enfraquece e recebe 7d6 de dano de veneno. Ela deve fazer um teste de resistência de Constituição para não ter seu movimento reduzido pela metade e classe de resistência em -1. Ela pode repetir o teste de resistência no início de cada turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.**SOPRO PESTILENTO***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você exala um sopro venenoso em uma linha reta de 18 metros que tem 1,5 metros de largura. Criaturas nessa linha devem fazer um teste de resistência de Constituição. Em falha, elas sofrem 6d8 de dano de veneno. Em sucesso, o dano é reduzido pela metade.

Se elas realizarem o teste de resistência e falharem criticamente, os próximos danos de veneno que a criatura sofrer nos três turnos seguintes farão com que ela perca sua resistência a dano de veneno durante esse período.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.**ADAGA VENENOSA ARDENTE***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma adaga vermelha carregada de veneno ardente. Com um movimento hábil, você a lança em direção a uma única criatura que você possa ver dentro do alcance. A adaga voa em linha reta até o alvo, realizando um ataque à distância com kekkijutsu. Se a adaga acertar, ela causa 6d6 de dano de veneno à criatura atingida. Além disso, o veneno inflama o alvo, fazendo com que ele receba a condição de "Queimado" por 1 minuto, a menos que use uma ação para apagar as chamas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

5º CÍRCULO

PEÇONHA INVISÍVEL

5º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Pessoal

Duração: Instantâneo

Você cria um gás venenoso invisível que envolve uma área de 6 metros ao redor de você. Todas as criaturas na área devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 7d6 de dano de veneno e ficam envenenadas até o final de seu próximo turno. Esse veneno deixa as criaturas com dificuldade para se mexer, causando assim desvantagem nos ataques.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

GARRA DO ESCORPIÃO

5º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

Você dispara uma garra de veneno em uma criatura. Faça um ataque de kekkijutsu à distância contra a criatura. Ela sofre 8d8 de dano de veneno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

PEÇONHA CORROSIVA

5º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação Bônus

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Você toca uma arma ou objeto, infundindo-o com um veneno corrosivo. Quando a arma atinge, ela causa dano adicional de veneno igual a 7d8. Além disso, o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição ou ficar corroído, sofrendo 1d8 de dano de veneno adicional a cada turno.

A arma que foi envenenada com esse kekkijutsu se torna inutilizável após 1 minuto.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

EFEITO RESIDUAL

5º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você escolhe uma criatura e a envenena com um veneno persistente. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A cada rodada que o kekkijutsu estiver ativo, a criatura sofre 4d8 de dano de veneno. Além disso, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição a cada rodada. Se falhar, sofre desvantagem em seus ataques e testes de resistência. Se a criatura obtiver sucesso duas vezes seguida no teste de constituição ou você perca a concentração, o efeito é desfeito e a criatura fica imune a esse kekkijutsu por 8 horas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

EXALAÇÃO VENENOSA

5º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Instantâneo

O conjurador expele bolas de veneno pela boca em direção a até duas criaturas dentro do alcance. As criaturas alvo devem realizar testes de resistência de Constituição separados. Se falharem, sofrem 5d8 de dano de veneno e ficam envenenadas por 1 minuto. O veneno deixa a criatura com o deslocamento reduzido pela metade e ela recebe 1d8 de dano de veneno por turno. No início de cada um de seus turnos, a criatura pode realizar outro teste de resistência para encerrar o envenenamento.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

6º CÍRCULO

PAREDE DE VENENO PERVASIVO

6º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: 18 metros

Duração: Concentração, 1 minuto

Você cria uma parede de veneno persistente em um local que você possa ver, com 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 3 metros de largura. A parede irradia um veneno venenoso que prejudica as criaturas que tentam atravessá-la.

Qualquer criatura que tentar atravessar a parede ou começar seu turno dentro dela deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofre 6d8 de dano de veneno e fica envenenada por 1 minuto, sofrendo 1d4 de dano veneno por 1 minuto no início de cada turno.

Em Níveis Superiores:

TOQUE VENENOSO

6º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Ação

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Você infunde objetos inanimados com o veneno, tornando-os extremamente tóxicos ao toque. Ao tocar um objeto, ele se torna venenoso por 1 minuto. Qualquer criatura que tocar ou manusear o objeto deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofrerá 6d10 de dano de veneno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

RETRIBUIÇÃO VENENOSA

6º nível de Kekkijutsu

Classificação: Conjuração

Requisito: Kekkijutsu, Veneno

Tempo de Conjuração: Reação

Alcance: Toque

Duração: Instantâneo

Você prepara um veneno especial em seu corpo que pode ser liberado como reação quando você é atacado corpo-a-corpo. Se uma criatura realizar um ataque corpo a corpo contra você e errar, você pode utilizar este kekkijutsu como reação. Fazendo uma jogada de ataque corpo-a-corpo com kekkijutsu. Toque na criatura que errou o ataque e libere o veneno.

A criatura atacante deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofrerá 6d8 de dano de veneno.

Em Níveis Superiores:

CHUVA DE SERPENTES*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca uma chuva de serpentes venenosas feitas de puro veneno. Essas serpentes caem do céu em um raio de 9 metros, causando dano de veneno a todas as criaturas na área. Todas as criaturas dentro da área devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 6d10 de dano de veneno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

MORDIDA DA SERPENTE VENENOSA*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca uma serpente etérea, que se lança em direção a uma única criatura dentro do alcance. A serpente realiza um ataque venenoso contra o alvo. Faça uma jogada de ataque à distância com kekkijutsu. Se o ataque acertar, a serpente morde a criatura, causando 8d10 de dano de veneno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

7º CÍRCULO**SOPRO DO DRAGÃO VENENOSO***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você libera um sopro mortal de veneno em forma de um jato venenoso que atinge uma única criatura dentro do alcance. A criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofrerá 8d12 de dano de veneno. Além do dano, se a criatura falhar no teste de resistência, ela ficará envenenada por 1 minuto. Durante o período de envenenamento, a criatura sofre 3d8 de dano de veneno no início de cada um de seus turnos. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para encerrar o envenenamento.

Em Níveis Superiores:

VÉU DO VENENO*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 90 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma extensa névoa tóxica em um local que você possa ver. A névoa se espalha por um raio de 18 metros a partir do ponto de origem, obscurecendo a visão e preenchendo a área com veneno no ar. Qualquer criatura que comece seu turno dentro ou entre na névoa deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofrerá 6d10 de dano de veneno.

Além do dano, as criaturas afetadas pela névoa ficam envenenadas por 1 minuto. Durante o período de envenenamento, elas sofrem 2d8 de dano de veneno no início de cada um de seus turnos. As criaturas podem repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para encerrar o envenenamento.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

PUNHALADA ENVENENADA*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação Bônus**Alcance:** Toque**Duração:** Instantâneo

Você concede uma lâmina ou objeto cortante que tocar um poderoso veneno. Quando você realiza um ataque corpo a corpo com a lâmina ou objeto, o veneno é transferido para a criatura atingida. A criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, ela ficará atordoada por 3 turnos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1 turno a mais do atordoamento para cada círculo superior.

TURBILHÃO DAS SERPENTES*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você invoca uma onda de serpentes etéreas venenosas que se lançam em linha reta de até 36 metros a partir de você, envenenando e causando dano a todas as criaturas em seu caminho. Todas as criaturas na linha devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 9d8 de dano de veneno.

Além do dano, as criaturas afetadas pelo kekkijutsu ficam envenenadas por 1 minuto. Durante o período de envenenamento, elas perdem metade do deslocamento delas. As criaturas podem repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para encerrar o envenenamento.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

EXPLOSÃO DE ESPOROS VENENOSOS*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma explosão de esporos venenosos em um ponto dentro do alcance. Todas as criaturas em um raio de 9 metros a partir desse ponto devem realizar um teste de resistência de Constituição. Se falharem, sofrem 7d10 de dano de veneno. As criaturas afetadas por esse kekkijutsu perdem a capacidade de sentir cheiros por 1 minuto.

Em Níveis Superiores:

8º CÍRCULO**SANGRIA VENENOSA***8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria lâminas de energia venenosa que circulam uma criatura que você possa ver dentro do alcance. A criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, ela sofrerá 9d10 de dano de veneno no início de seu próximo turno.

Além do dano, a criatura afetada por Sangria Venenosa sofre uma hemorragia venenosa que drena sua vitalidade. Ela sofre 4d6 de dano de veneno no início de cada um de seus turnos, esse dano adicional da hemorragia é retirado da vida máxima da criatura e só pode ser recuperado após um descanso longo. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para encerrar a hemorragia.

Em Níveis Superiores:

9º CÍRCULO

SUSSURROS ENVENENADOS*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você envia sussurros envenenados para a mente de uma criatura que você possa ver dentro do alcance. A criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, ela sofrerá 10d8 de dano de veneno e ficará envenenada por 1 minuto.

Durante o período de envenenamento, a criatura sofre 3d6 de dano de veneno no início de cada um de seus turnos. Além disso, a criatura é afetada por alucinações e ilusões terríveis, tornando-se incapaz de distinguir a realidade da fantasia. Ela tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para encerrar as alucinações.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

SUSSURROS ENVENENADOS*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você envia sussurros envenenados para a mente de uma criatura que você possa ver dentro do alcance. A criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, ela sofrerá 10d8 de dano de veneno e ficará envenenada por 1 minuto.

Durante o período de envenenamento, a criatura sofre 3d6 de dano de veneno no início de cada um de seus turnos. Além disso, a criatura é afetada por alucinações e ilusões terríveis, tornando-se incapaz de distinguir a realidade da fantasia. Ela tem desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para encerrar as alucinações.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

TOQUE DA VÍBORA*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Instantânea

Você canaliza o veneno de uma serpente através de seu toque, causando dano de veneno em uma criatura que você tocar. A criatura sofre 10d8 de dano de veneno e deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, fica paralisada por 1 minuto.

Além do dano e da paralisia, a criatura afetada por Toque da Víbora fica enfraquecida. Ela sofre metade do dano de veneno em todos os ataques bem-sucedidos que receber durante a paralisia. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para encerrar a paralisia.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

ABISMO VENENOSO*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 90 metros**Duração:** Instantâneo

Você invoca um abismo venenoso no campo de batalha. Uma fenda gigantesca, exalando um veneno letal, se abre em um ponto que você possa ver dentro do alcance. Todas as criaturas em um raio de 18 metros dentro do raio da fenda devem realizar um teste de resistência de Constituição a cada turno. Se falharem, elas sofrerão 10d10 de dano de veneno no início de seu próximo turno. O abismo permanece por 1 minuto.

Além do dano, as criaturas que estiverem dentro do Abismo Venenoso devem realizar outro teste de resistência de Destreza para ver se conseguem sair de dentro, ou ficaram trancadas dentro do abismo. Durante o período dentro do abismo, elas sofrem 6d8 de dano de veneno no início de cada um de seus turnos. As criaturas podem repetir o teste de resistência no começo de cada um de seus turnos para sair do abismo.

Em Níveis Superiores:

NEBLINA TÓXICA DE LYSANDRA*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 27 metros**Duração:** Instantâneo

Você cria uma neblina venenosa que se espalha por uma área de 27 metros de raio a partir de você. Todas as criaturas dentro da área devem realizar um teste de resistência de Constituição a cada turno. Se falharem, elas sofrem 12d10 de dano de veneno no início de seu próximo turno.

Além do dano, as criaturas afetadas pela Neblina Tóxica de Lysandra ficam envenenadas por 1 minuto. Durante o período de envenenamento, elas ficam com muita dificuldade para respirar sofrendo 7d6 de dano de veneno no início de cada um de seus turnos e se utilizam respirações, gastam o dobro de energia para realizar elas. As criaturas podem repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para encerrar o envenenamento.

Em Níveis Superiores:

MORDIDA DO DRAGÃO VÍBORA*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Veneno**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca uma serpente feita de veneno vermelho e chamas ardentes a partir da sua mão para atacar uma única criatura que você possa ver dentro do alcance. A serpente se contorce e se lança em direção à vítima, realizando um ataque. Faça um ataque à distância com kekkijutsu.

A criatura atingida sofre 6d10 de dano de veneno e 6d10 de dano de fogo. Além disso, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar, a criatura fica envenenada e queimada, sofrendo 2d10 de dano adicional de veneno e 2d10 de dano adicional de fogo no início de cada um de seus turnos durante 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos para encerrar a condição.

Em Níveis Superiores:

KEKKIJUTSUS VENTO

CHI

1º CÍRCULO

SOPRO

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantâneo

Você lança um sopro de vento na direção de uma criatura em alcance. Faça um ataque à distância com kekkijutsu. A criatura atingida sofre 1d10 de dano cortante.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d10 quando você alcança o 5º nível (2d10), 11º nível (3d10) e 17º nível (4d10).

SOPRO CORTANTE

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você concede ao alvo a habilidade de sentir uma brisa suave e cortante ao seu redor. O alvo ganha vantagem em testes de resistência contra condições de calor extremo ou sufocamento e pode causar 1d4 de dano cortante extra com ataques desarmados.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d6 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

SUSPIRO SIBILANTE

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Crie um vento sibilante que envolve uma criatura alvo. A criatura alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição ou sofrerá 1d4 de dano cortante e ficará surda até o início do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores:

BRISA

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantâneo

Lance uma rajada de vento vingador em direção a uma criatura. A criatura deve fazer um teste de resistência de Força ou sofrerá 1d4 de dano de concussão e será empurrada 3 metros para trás.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d12 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

SOPRO CORTANTE

*Chi***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 4,5 metros**Duração:** Instantâneo

Você convoca um sopro cortante de vento em um cone de 4,5 metros de largura na direção escolhida a partir de você. Todas as criaturas no cone devem fazer um teste de resistência de Destreza. Elas sofrem 1d4 de dano cortante em um fracasso ou metade desse dano em um sucesso.

Em Níveis Superiores: O dano do kekkijutsu aumenta em 1d4 quando você alcança o 5º nível (2d4), 11º nível (3d4) e 17º nível (4d4).

LÂMINA DE VENTO

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você infunde uma arma corpo a corpo com a força do vento. O próximo ataque corpo a corpo bem-sucedido com essa arma causa 1d8 de dano cortante adicional. A lâmina de vento também ignora resistência ou imunidade a dano cortante de criaturas alvo.

Em Níveis Superiores:

RAJADA CICLÔNICA

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantânea

Você conjura uma rajada ciclônica em um alvo único. A criatura deve fazer um teste de resistência de Força. Em caso de falha, sofre 2d6 de dano de concussão e é empurrada 3 metros para trás.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

ZÉFIRO VIGILANTE

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** 10 minutos

Crie um zéfiro vigilante que patrulha uma área de até 18 metros quadrados. O zéfiro não causa dano, mas alertará o conjurador quando detectar movimento na área e ele se desfaz quando detecta algo.

Em Níveis Superiores:

GOLPE DOS VENTOS

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você lança uma rajada de vento cortante em um alvo único. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha, sofre 2d10 de dano cortante. Se o alvo obtiver sucesso, o dano é reduzido pela metade.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

VENTOS DA CURA

*1º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantânea

Você canaliza os ventos da cura para uma criatura ferida. O alvo recupera 1d4 + seu modificador de Conjuração pontos de vida. Este kekkijutsu pode ser usada para curar aliados feridos em momentos críticos.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d4 de dano para cada círculo superior.

2º CÍRCULO**ESCUDO AERODINAMICO***2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Reação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Instantânea

Este kekkijutsu permite que você reaja rapidamente para criar um escudo de vento ao seu redor quando você é atacado. Ele aumenta sua CR em +3 contra o próximo ataque direcionado a você. Você pode usar este kekkijutsu como reação uma vez, após o que ela se dissipa.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando +1 na sua CR para cada três círculo superiores.

FLECHA CORTANTE*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma flecha de vento afiada e a dispara em um alvo. A flecha causa 4d6 de dano perfurante e ignora resistência a dano perfurante. Essa flecha também ignora cobertura parcial, aonde a criatura não recebe o adicional de CR contra o acerto dessa flecha.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

RAJADA TEMPESTUOSA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma rajada de vento poderosa que afeta todas as criaturas em uma linha reta de 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. As criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Força. Em caso de falha, sofrem 3d6 de dano de concussão e são empurrados 3 metros para trás.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

VENTANIA ENVOLVENTE*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma ventania giratória que se move ao redor de uma criatura alvo. A ventania causa 2d6 de dano de corte no início do turno da criatura enquanto você mantiver a concentração. Criaturas que entrem ou terminem seu turno na área da ventania também sofrem esse dano.

Em Níveis Superiores:

BRISA CURATIVA EM MASSA*2º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 6 metros**Duração:** Instantânea

Você convoca uma brisa curativa que envolve todas as criaturas aliadas em uma área de 6 metros de raio. As criaturas afetadas recuperam 2d4 pontos de vida. Este kekkijutsu é eficaz para curar múltiplos aliados em uma só conjuração.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d4 de dano para cada círculo superior.

3º CÍRCULO**TORNADO VORAZ***3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você convoca um tornado voraz em uma esfera de 6 metros de raio. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Força ou sofrerão 4d8 de dano de concussão no início de seus turnos enquanto você mantiver a concentração. As criaturas afetadas também são puxadas 1,5 metros para o centro do tornado no início do seu turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

MURALHA CORTANTE*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria uma muralha de vento cortante que se estende por até 9 metros de comprimento e 3 metros de altura. A muralha dificulta a passagem de criaturas e projéteis e causa 4d6 de dano de corte a qualquer criatura que passar na área da muralha, como também diminui o dano de projéteis que passarem por ela em 2d6.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

FÚRIA DOS VENDAVAIS*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você convoca uma fúria dos vendavais que se espalha por uma área de 9 metros de raio. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Força. Em caso de falha, elas sofrem 7d6 de dano de concussão e são empurradas 3 metros para trás. Criaturas que obtêm sucesso no teste sofrem metade desse dano e não são empurradas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

CHUVA DE PENAS AFIADAS*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma chuva de penas afiadas que cai sobre uma área de 9 metros de raio. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha, elas sofrem 7d6 de dano de cortante.

Se a criatura falhar no primeiro teste de resistência ela deve fazer um novo teste de resistência de Constituição para não perder -1 na classe de resistência por 1 turno e se ela falhar crítico ao ataque, ela não pode se mover por 1 turno também.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

SOPRO CICLÔNICO*3º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantânea

Você conjura um poderoso sopro ciclônico que se estende em um cone de 9 metros de comprimento a partir de você. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Força. Em caso de falha, elas sofrem 5d6 de dano de concussão e são empurradas 3 metros para trás. Em um sucesso, o dano é reduzido pela metade e não são empurradas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

4º CÍRCULO**RASGAR OS CÉUS***4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você invoca uma explosão de vento que se estende em um cone de 18 metros de comprimento. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Destreza. Em caso de falha, elas sofrem 4d8 de dano Cortante.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

LÂMINA FURIOSA*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma lâmina de vento furiosa e a arremessa na direção de uma única criatura que você possa ver. Faça um ataque de kekkijutsu à distância. A criatura alvo sofre 7d8 de dano de concussão.

Em Níveis Superiores:

REDEMOINHO DEFENSIVO*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria um redemoinho defensivo que envolve você e todas as criaturas aliadas em 9 metros centrado em você. Enquanto você mantiver a concentração, a criatura alvo recebe um bônus de +1 na CR. Além disso, qualquer criatura que tente atacar a criatura alvo sofre 2d6 de dano de corte.

Em Níveis Superiores:

SOPRO ASTRAL*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você invoca um sopro de vento revitalizante que pode ser direcionado para uma única criatura aliada ou você mesmo. A criatura alvo recupera 3d8 pontos de vida e, se tiver sofrido alguma condição debilitante de movimento, ela é curada dessa condição.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

RASGAR OS CÉUS*4º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria um ciclo de tempestade em um ponto alvo. Durante a concentração, a área dentro de um raio de 9 metros do ponto de origem é envolvida por ventos violentos. Qualquer criatura que comece seu turno nessa área sofre 4d8 de dano de concussão é empurrada 3 metros para um local que o mestre decidir. Além disso, o terreno dentro da área se torna terreno difícil.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

5º CÍRCULO**FLECHA CICLÔNICA***5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantânea

Você conjura uma flecha ciclônica e a lança em uma única criatura que você possa ver. Faça um ataque de kekkijutsu à distância. A criatura alvo sofre 5d8 de dano perfurante. Com sua ação bônus no mesmo turno que você conjurou a flecha você pode acertar outra criatura que esteja até 9 metros da primeira criatura que você acertou causando o mesmo dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

TEMPESTADE ELEMENTAL*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantânea

Você canaliza a fúria dos elementos do ar, invocando uma tempestade furiosa no local desejado. Uma área circular com raio de 9 metros. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Destreza ou sofrerão 6d10 de dano cortante, e ficarão atordoadas até o final do próximo turno delas. Criaturas bem-sucedidas na resistência sofrem metade desse dano e não ficam atordoadas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

DESLOCAMENTO DO VENDAVAL*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantânea

Esse kekkijutsu permite que você e um grupo de aliados se desloquem com incrível rapidez. Até cinco criaturas dentro do alcance são envolvidas por um vento poderoso. Por dois turnos, o deslocamento delas aumenta em 6 metros e elas podem se mover sobre a água e outras superfícies líquidas sem afundar.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando uma criatura para cada círculo superior.

VÓRTICE DE CORTE*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você cria um vórtice afiado de vento cortante que gira em um ponto a sua escolha dentro do alcance. O vórtice tem um raio de 6 metros e causa 8d8 de dano cortante a todas as criaturas que começarem seu turno ou entrarem na área do vórtice. Uma criatura pode fazer um teste de resistência de Destreza para reduzir pela metade o dano.

Você pode usar uma ação bônus no seu turno para mover o vórtice até 6 metros em qualquer direção.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

LÂMINA DE TUFÃO*5º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma lâmina afiada de vento cortante e a arremessa em direção a um alvo dentro do alcance. Faça um ataque à distância com vantagem contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 5d8 de dano cortante e é empurrado 3 metros para trás.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

6º CÍRCULO**TORMENTA***6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Instantânea

Você canaliza o poder dos ventos para criar uma poderosa lufada de vento. Escolha até três alvos dentro do alcance. Cada alvo deve fazer um teste de resistência de Força ou ser empurrado 9 metros para trás e sofrer 8d6 de dano cortante. As criaturas bem-sucedidas na resistência sofrem metade desse dano e não são empurradas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d6 de dano para cada círculo superior.

FÚRIA DOS VENTOS*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 56 metros**Duração:** Instantânea

Você evoca a fúria dos ventos, criando uma tempestade violenta que envolve uma área circular de 9 metros de raio, centrada em um ponto dentro do alcance. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Força no início de cada um de seus turnos ou sofrerão 6d10 de dano de concussão. Criaturas bem-sucedidas na resistência sofrem metade desse dano.

Além disso, a tempestade impõe uma penalidade de -2 na rolagem de ataques de corpo-a-corpo e à distância de todas as criaturas na área afetada.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

FÚRIA DOS VENTOS*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você convoca a fúria dos ventos supremos e direciona um golpe devastador contra um alvo dentro do alcance. Faça um ataque à distância contra o alvo. Se o ataque atingir, o alvo sofre 9d8 de dano de concussão e é arremessado 6 metros para trás. Além disso, o alvo deve fazer um teste de resistência de Força ou ficará atordoado até o final do próximo turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

FOCO CORTANTE*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma espiral furiosa de vento cortante que percorre uma linha reta de 18 metros de comprimento e 3 metros de largura, causando estragos em tudo em seu caminho. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Destreza ou sofrerão 7d8 de dano cortante. Criaturas bem-sucedidas na resistência sofrem metade desse dano e não são empurradas.

Além disso, a área afetada é preenchida com detritos cortantes, tornando-a terreno difícil por 1 minuto. Esse kekkijutsu causa dano dobrado em estruturas.

Em Níveis Superiores:

PODER DOS VENTOS*6º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você convoca a força dos ventos tempestuosos, criando um vórtice de energia devastadora que é direcionado a uma única criatura de sua escolha dentro do alcance. A criatura alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição. Se falhar, sofrerá 7d10 de dano cortante.

Se a criatura for bem-sucedida no teste de resistência, ela sofrerá apenas metade desse dano e não será empurrada para trás. Além disso, o kekkijutsu ignorará resistência ou imunidade a dano de cortante.

Em Níveis Superiores:

7º CÍRCULO**VOO DOS SUSSURROS***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Toque**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você concentra seu poder de ventos em você ou em uma criatura voluntária que você tocar, durante 1 minuto ou até que a concentração acabe, a criatura pode trocar o deslocamento de caminhada dela por deslocamento de voo. Você pode utilizar uma ação bônus no seu turno para conceder 3 metros de deslocamento para a criatura nesse turno quando for a vez dela.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando uma criatura a mais para cada círculo superior.

8º CÍRCULO**AURA DE VENTANIA***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** Pessoal**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você envolve a si mesmo com uma aura de ventania protetora. Durante a duração, você ganha resistência a dano cortante e perfurante. Além disso, qualquer criatura que o ataque corpo a corpo sofrerá 3d10 de dano de vento como retaliação.

Quando você perder a concentração, você pode utilizar um espaço de kekkijutsu para refazer o teste para manter a concentração.

Em Níveis Superiores:**LANÇA EÓLICA***7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 30 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma lança gigante feita de vento e a dispara na direção de um alvo que você possa ver. A flecha corta o ar com velocidade sobrenatural. O alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza. Se falhar, sofrerá 10d8 de dano perfurante. Se for bem-sucedido no teste, sofrerá apenas metade desse dano.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

ESTRONDO DE TUFÃO*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 45 metros**Duração:** Instantânea

Você cria um poderoso estrondo de tufão que irrompe em uma área de 9 metros de raio. Todas as criaturas nessa área devem fazer um teste de resistência de Força. Se falharem, sofrem 9d8 de dano de vento e são empurradas 6 metros para trás. Se forem bem-sucedidas no teste, sofrem apenas metade desse dano e não são empurradas.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d8 de dano para cada círculo superior.

CICLONE DE DEVASTAÇÃO*7º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 56 metros**Duração:** Instantânea

Você convoca um ciclone massivo que se forma em um ponto que você possa ver dentro do alcance. O ciclone cria um vórtice de destruição que se espalha em um raio de 15 metros a partir do ponto de origem. Todas as criaturas dentro dessa área devem fazer um teste de resistência de Força ou sofrer 7d10 de dano de concussão e serem arremessadas 15 metros para cima, onde caem e sofrem 4d6 de dano de queda.

Se as criaturas forem bem-sucedidas no teste de resistência, sofrem apenas metade do dano de concussão e não são arremessadas no ar.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

VÓRTICE ELEMENTAL*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 56 metros**Duração:** Instantânea

Você cria um poderoso vórtice de vento elementar em uma área de 9 metros de raio. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Força ou sofrer 8d10 de dano cortante ser empurradas 9 metros para longe do centro do vórtice. Uma criatura que falhe no teste também fica atordoada até o fim do próximo turno dela.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

RAJADA DE VENTO*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma rajada concentrada de vento a partir de seus dedos e a lança em uma criatura ou objeto no alcance. O alvo sofre 9d10 de dano de concussão e deve realizar um teste de resistência de constituição ou ficará atordoada por 1 turno.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

AGARRAR DOS VENTOS*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma bola de vento em sua mão e a arremessa na direção de uma criatura a até 18 metros de distância. A bola de vento se expande ao se aproximar da criatura, tentando agarrá-la com força dos ventos.

A criatura-alvo deve fazer um teste de resistência de Força contra a sua CD de kekkijutsu. Se a criatura falhar no teste, ela é envolvida pela bola de vento e fica aprisionada por 1 minuto. No início de cada turno da criatura, ela pode fazer um novo teste de resistência de Força para tentar se libertar. Se tiver sucesso, a criatura se solta do kekkijutsu e encerrada para ela.

Enquanto a criatura estiver aprisionada, ela não pode se mover, atacar ou realizar ações, mas ainda pode conjurar kekkijutsus ou técnicas que não requerem movimento. A criatura também pode ser alvo de ataques e efeitos mágicos de outros personagens.

Em Níveis Superiores:**EXPLOSÃO DE AR COMPRIMIDO***8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você cria uma esfera de ar comprimido na palma da sua mão e a dispara em alta velocidade em direção a uma criatura alvo a até 36 metros de distância. Essa esfera de ar comprimido é incrivelmente poderosa e capaz de causar um dano devastador.

A criatura alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição contra a sua CD de kekkijutsu. Se a criatura falhar no teste, ela sofre 9d12 de dano de concussão devido ao impacto do ar comprimido. Se ela for bem-sucedida no teste, o dano é reduzido pela metade.

Em Níveis Superiores:

RAJADA DE VENTO*8º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Instantânea

Você estende sua mão em direção a um alvo e cria um cone de vento cortante extremamente poderoso de 18 metros de comprimento.

Você deve fazer uma rolagem de acerto para todas as criaturas na área do cone que sofrem 9d10 de dano de cortante. Todas as criaturas dentro da área da técnica que forem acertados dentro do cone devem realizar um Teste de Resistência de Constituição para não ter um membro decepado que o mestre decidir.

Se a criatura falhar crítico no teste de resistência de Constituição ela perde dois membros.

Em Níveis Superiores: Você pode conjurar este Kekkijutsu em níveis superiores, adicionando 1d10 de dano para cada círculo superior.

9º CÍRCULO**TEMPESTADE TITÂNICA***9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 100 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Ao estender os braços para o alto, você invoca uma tempestade titânica de vento e trovão que se forma no céu, abrangendo uma área de 36 metros de raio. A tempestade ruge com ventos poderosos que varrem a área. Criaturas na área de efeito devem fazer um teste de resistência de Constituição ou sofrer 5d12 de dano de concussão e 5d12 de dano cortante início de seu turno. Que devem realizar um Teste de Resistência de Constituição, sofrendo metade do dano se obtiver sucesso ou metade dele se obtiver sucesso. As criaturas que falharem também têm desvantagem em todas as jogadas de ataque e testes de resistência até o próximo turno.

Em Níveis Superiores:

DETONAÇÃO COMPRIMIDA*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 9 metros**Duração:** Instantânea

Você concentra seu poder e comprime o ar ao seu redor, criando uma esfera de pressão intensa. Em seguida, você a libera, causando uma explosão devastadora que irrompe a partir de você em todas as direções.

Todas as criaturas em um raio de 9 metros de você devem fazer um teste de resistência de Constituição. Criaturas que falham no teste sofrem 10d10 de dano de concussão, enquanto aquelas que forem bem-sucedidas sofrem metade desse dano.

O ar quente e a pressão intensa resultante da explosão criam uma onda de choque que destrói construções e causa estragos no ambiente ao seu redor. Objetos inanimados dentro da área de efeito sofrem dano dobrado, destruindo tudo ao redor.

Esse kekkijutsu é extremamente destrutivo em área e deve ser usado com extrema cautela, pois causa danos colaterais significativos.

Em Níveis Superiores:

VÁCUO SOMBRO*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 18 metros**Duração:** Concentração, até 1 minuto

Você estende as mãos na direção de um ponto no espaço e começa a conjurar o Vácuo Sombrio. Um silêncio absoluto envolve a área enquanto todo o ar é sugado para fora, criando um vácuo dentro de uma esfera de 6 metros de raio. Dentro dessa esfera, não há som, ar ou vida.

Criaturas que estejam completamente dentro do vácuo devem fazer um teste de resistência de Constituição no início de cada um de seus turnos. Se falharem no teste, elas sofrem 5d12 de dano psíquico e ficam incapacitadas até o início do próximo turno delas. Se forem bem-sucedidas no teste, elas sofrem metade desse dano e não ficam incapacitadas.

Humanos e outras criaturas que podem morrer ao chegar 0 pontos de vida que atingem 0 pontos de vida enquanto dentro do Vácuo Sombrio não caem inconscientes, em vez disso, elas simplesmente morrem instantaneamente, pois não há ar para respirar e nenhuma chance de sobreviver.

Em Níveis Superiores:

TRÍPLICE LANÇA*9º nível de Kekkijutsu***Classificação:** Conjuração**Requisito:** Kekkijutsu, Vento**Tempo de Conjuração:** Ação**Alcance:** 36 metros**Duração:** Instantânea

Você convoca o poder dos ventos tempestuosos e cria três lanças de vento em suas mãos. Cada lança é uma manifestação de pura energia de vento e é capaz de causar danos devastadores. Você pode escolher alvos diferentes para cada uma das lanças ou direcioná-las para o mesmo alvo.

Para cada lança lançada, faça uma jogada de ataque separada. Cada uma das três lanças usa uma estatística de ataque individual, permitindo-lhe escolher alvos diferentes e aumentando suas chances de acerto.

- **Lança de Vento Ciclônico:** Causa 5d12 de dano de concussão no alvo atingido e o empurra 9 metros para trás. Se o alvo colidir com uma superfície sólida ou outra criatura, ele sofrerá dano adicional igual a metade do dano inicial.
- **Lança de Tornado Cortante:** Causa 5d12 de dano de perfurante no alvo atingido e o deixa incapaz de realizar ações ou reações até o final do seu próximo turno. A força do vento cortante o paralisa temporariamente.
- **Lança de Furacão Devastador:** Causa 5d12 de dano cortante no alvo atingido e o arremessa 9 metros para trás. O alvo também sofre uma queda violenta, causando dano adicional igual a 4d12 no impacto com a superfície ou outras criaturas.

Após o lançamento das três lanças de vento, elas se dissipam, deixando para trás apenas a sensação da fúria dos ventos. Este kekkijutsu oferece um ataque versátil e poderoso, permitindo que você atinja inimigos à distância, os empurre, paralise temporariamente ou cause danos devastadores com a força dos ventos tempestuosos.

Em Níveis Superiores: