



Nishihoku, O Leito dos Imortais(Arma)

Categoria: V **Pre-Requisito:** 5 AGI, 60%NEX.

Dano: 1d20/4x

Ameaça: 18

Peso: 2

Elemento: MEDO, SANGUE e MORTE

Rancorosa: O Dano causado por esta arma não pode ser Curado.

Impossível: O Dano causado por Nishihoku é de MEDO.

Predar: Causa o dobro de dano em CONHECIMENTO e SANGUE .

Distopia: Uma vez por turno pode realizar um ataque como ação livre.

Banhar: A cada 100 de dano causado por Nishihoku adicione um dado do mesmo tipo de dano até o final da cena.

Vínculo de Sangue: Nishihoku não pode ser utilizada por ninguém a não ser seu dono, além de poder ser criada através do sangue de seu dono a custo de 10% de HP.

Talhar(10PE): Corte um alvo e desative todos os rituais e poderes passivos ou ativos de SANGUE durante a cena.

Morte Predestinada(10PE): Carregue Nishihoku com a infinidade da MORTE, O Próximo ataque de Nishihoku criara uma fenda no tempo com um alcance de 9m, Não causando dano extra em criaturas puramente de MORTE(Somente o dano de Nishihoku), Em criaturas de SANGUE causará o dano Máximo de Nishihoku +500 de dano de MORTE,e nas demais criaturas Nishihoku causa dano Máximo.

Minazuki: Quando estiver machucado o usuário perde $\frac{1}{4}$ dos seus PE e entra em estado de frenesi durante a cena, aumentando sua agressividade e capacidade de luta. Metade de todo o dano causado é convertido em vida para o usuário e ainda de recebê -1 na margem de ameaça e na DT o alvo passa a sofrer apenas metade do dano físico, além de ficar imune a rituais de CONHECIMENTO, SANGUE e MORTE.(Isso não inclui rituais de dano)



Nayura, A Dama Escarlate(Arma)

Categoria: III

Pre-Requisito: 3 AGI, 3 PRE, 60%NEX.

Dano: 1d20/3x

Ameaça: 19

Peso:2

Saque Rápido: Com Nayura embainhada o usuário pode gastar +2 PE para que seu próximo ataque adicione +1 dado do mesmo tipo (multiplicável).

Sua Dama: Nayura tem um vínculo de sangue com seu dono, caso um ser com exceção de seu dono a empunhe, Nayura aplica 5d20 de dano de sangue para cada turno que o ser a empunhar.

Predar: Nayura causa o dobro de dano em seres de conhecimento.

Me conceda: Metade do dano causado por Nayura é convertido em vida para o usuário.

Dama Escarlate: (Sustentada) alimente Nayura com 20 de HP por turno para aumentar o alcance de Nayura para curto(9m), Nayura nesta forma adiciona +1 dado de sangue do mesmo tipo(multiplicável) e pode acertar mais de 1 alvo por vez.



Rudrastra, O breço do ódio(Arma).

Dano: 1d20 sangue/3x

Categoria: IV **Peso:** 0 **Pré-Requisito:** 60% nex, 4 PRE

O Rancor Corrói: Para cada dano que o usuário receber, Rudrastra acumula +1 em seu contador. (Danos causados pelo usuário não contam)

Aposta Diabolica: É possível adicionar +1 acúmulo no contador Rudrastra a custo de 20 de HP.

Berço do Ódio: O usuário pode perder 1 ou mais acúmulos do contador e invocar 1 ou mais Rudrastras, que podem partir em direção a um alvo(O usuário deve gastar 1 PE para cada conjunto menor ou igual a 5), caso o alvo seja um ser o usuário deverá fazer um teste de vontade com presença (com +3 no teste de ataque para cada conjunto de 5 Rudrastras) contra a DT do alvo, se o resultado for menor o usuário erra o ataque.(O teste é único para o ataque de todas as Rudrastras)

De Volta ao Fluxo: $\frac{3}{4}$ de todo o dano de sangue recebido pelo usuário é ignorado e $\frac{1}{4}$ desse dano recebido é convertido em PE para o usuário. Pré-requisito: afinidade com sangue ou medo.

Predar: Rudrastra causa o dobro de dano em conhecimento.



Rancor de Abdom(Acessório)

Categoria: III **Peso:** 1

Pre-Requisito: 4 PRE, 60% NEX.

Palácio de Sangue: Gaste 1 Ação completa + 10PE, para construir um imponente palácio de sangue com um trono ao fundo, O diâmetro do palácio é decidido no início onde o invocador deve alimentar a relíquia com seu sangue para decidir seu alcance(50HP = Curto, 100HP = Medio ,150HP = Longo, 200HP = Extremo).

Impiedoso: O palácio tem vida própria, todos dentro da área escolhida estão presas dentro dele e não conseguem pensar e nem lembrar no que há para fora dele, o palácio só é desfeito quando houver somente 1 ser vivo dentro dele.

Origem do Ódio: Todo dano de sangue e corte é dobrado dentro do palácio.

Repudiar: Dano de Conhecimento é sempre mínimo dentro do palácio.



Azrael, O inconstante(Acessorio)

Categoria: III Peso: 1 Pré-Requisito: 60%Nex, 4 PRE, 2 VIG

Prever o'que não deve: Enquanto Azrael estiver amarrado no usuário, lhe é concedido uma visão prévia do futuro ganhando +10 na defesa(é possível desviar de balas) mas o usuário não pode ver além de um raio de 6m.

Inconstante: Uma vez por turno o usuário pode gastar 2 PE para ganhar uma ação padrão.

Acelerar Entropia: Uma vez a cada 5 Rodadas o usuário pode Acelerar anos de sua vida curando 100 de HP por ano, para cada ano deve gastar 8PE.(Ação Completa)

Sem Pressa: Enquanto Azrael estiver amarrado no usuário, lhe é concedido imunidade a dano de morte.

Desintegrar: Se Azrael for amarrada em um ser de sangue, Azrael irá consumir toda a vitalidade desse ser causando 50 pontos de dano por turno.

תחזית קטלנית

Após gastar 20 de PE o usuário ganha um contador de $1d6 + 4$ turnos que começara a contar no próximo turno, enquanto a contagem estiver sendo feita o usuário consegue enxergar em alcance extremo, e seu tempo fica disforme ganhando + 2 ações completas, quando o contador zerar o tempo de vida do usuário zera junto tomando 500 pontos de vida por turno(Não é possível reverter e nem cancelar o contador ou o efeito).Pré-requisito: Afinidade com Morte ou Medo.



Old Rose, A Injusta(Arma)

Dano: 20 / 1d20x + 3x / 20

Categoria: III **Alcance:** Curto

Munições: 1

Peso: 2

Pré-Requisito: 60% nex, 4PRE, Ser Marcado

O Medo é Infinito: Para realizar um disparo gaste + 1 SA.

Injusta: No início de toda cena Old Rose Sempre estará carregada com uma munição do elemento MEDO, quando precisar recarregar o usuário pode gastar 2 PE e escolher um elemento para recarregar Old Rose.

Trapaceira: Testes de ataque de Old Rose são com Vontade(PRE)

Impossível: Uma vez a cada 3 turnos o usuário pode gastar 10 PE para carregar Old Rose com uma munição especial, mudando seus status de dano para 30/ 3d10x + 4x / 19, após o disparo os status voltam ao normal. Pré-Requisito: Afinidade com MEDO

Decantar: Uma vez a cada 3 turnos o usuário pode gastar 10 de PE para carregar Old Rose com uma munição especial, mudando seus status de dano para 0, caso esse tiro acerte algo paranormal o usuário pode escolher um poder/ritual/habilidade do alvo e fazer com que ele o esqueça por 1d6+1 rodadas. Pré-Requisito: Afinidade com MEDO.



Beowulf, A Besta Indomável(Acessorio)

Categoria: IV Peso: 3 Pre-Requisito: 3 PRE, 60% NEX.

Desilusão Angelical: Beowulf pode pisar no ar.

Casco Celeste: Beowulf nega 20% de dano físico e concede +2 na defesa.

Indomável: Gaste uma ação de movimento ou padrão +2 PE para Beowulf adicionar uma carga de sigilos(Máximo 4).(Se tiver afinidade com conhecimento é uma ação livre)

Impulso Bestial: Com Beowulf carregada, o usuário pode gastar 1 ação livre para se impulsionar em alta velocidade para uma direção (a distância percorrida é determinada pelo deslocamento do usuário), caso o usuário se impulsionar, alcance e realize um ataque a um alvo, é concedido +3 em teste de ataque e +1 no multiplicador de crítico , após Beowulf perde 1 carga.

Reflexo Bestial: Com Beowulf carregada, o usuário pode somar seu deslocamento na sua DT quando usa a reação (Esquiva), é possível desviar de balas, após Beowulf perde 1 carga.

Impacto Bestial: Com Beowulf carregada, o usuário pode descarregar seus sigilos quando o usuário realizar um ataque no alvo o mandando a $1d10 + 5$ metros de distância e causando 10 de dano físico para cada metro percorrido,(seres de Energia sofrem o dobro de dano) após Beowulf perde 1 carga.

Domar: Beowulf pode compactar um ritual, logo após o usuário pode atirá-lo em uma distância de 9m, caso o alvo seja um ser o usuário deverá realizar um teste de ocultismo com presença contra a DT do alvo, caso o resultado seja menor o usuário erra o ritual. Pré Requisito: Afinidade com CONHECIMENTO ou MEDO



• **Sangue de Kerberos (Proteção).**

• **Categoria:** IV **Peso:** 0 **Pré-Requisito:** 60% nex, 4 PRE

• **Marca da Besta:** O usuário ganha +2 em For, Agi, Vig, e também concede +5 em Fortitude e Atletismo, mas sofre 2x em dano de **MORTE**.

• **Instintos da Fera:** O usuário ganha +8 na DT(Só conta se for a ÚNICA PROTEÇÃO).

• **Frenesi de Kerberos(2PE):** Uma vez por turno o usuário pode ganhar uma ou mais ações padrão ou de movimento, que não podem ser ações idênticas, a cada vez que for concedido no mesmo turno o usuário ganha um acúmulo de Fadigamento que dura 3 rodadas.

• **Kerberos:** O usuário ganha uma cauda que pode ser utilizada para usar **Derrubar**, ataques desarmados do usuário causam 2d12 +30 de dano.

• **Derrubar(1PE):** Faça uma manobra com sua calda utilizando AGI com luta para derrubar e atordoar um alvo um alvo.