

OCEANO DAS ALMAS

MATERIAL COMPLEMENTAR
PARA O GRIMORIO DO CORACAO

VOLUME VIII





Huge thank-you to our *Tyrant* Patrons:
Silver Foxy

And a big thank-you to our *Velvet Guest* Patrons:
Amaterasu
Janildo Dantas
Matthew

If you would like to contribute to future Grimoire developments, check out
<https://www.patreon.com/GrimoireOfHeart>

O Índice desse livro pode ser encontrado no final do mesmo.

Esse livro inclui ilustrações que alguns leitores podem considerar inapropriadas ou perturbadoras. Algumas ilustrações contêm imagens com nudez esparsa e não-sexual, simbolismo religioso de diversas crenças, e referências a morte e ferimentos.

Exercite cuidado se esses assuntos forem desconfortáveis para você.

Boas-vindas ao Oceano das Almas! Esse documento compila a primeira leva de 2024 de conteúdos adicionais para o Grimório do Coração, começando do update 4.13.

Este conteúdo foi escrito e balanceado para estar no mesmo nível do conteúdo principal do Grimório, mas pode ser mais avançado mecanicamente do que o conteúdo principal. Certifique-se de que seu Narrador permite conteúdo do Oceano das Almas antes de usá-lo.

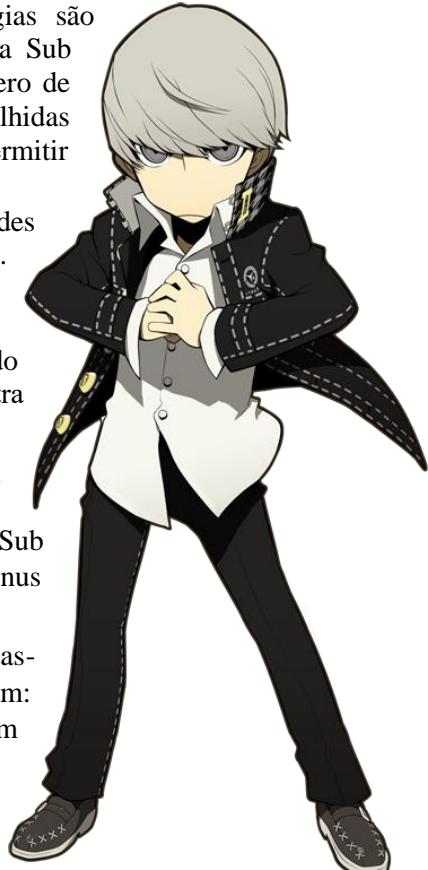
Classe Variante – Carta Q (Carta-Coringa)

*“Como eu suspeitava, você também notou algo estranho...
Estou ansiosa pela história que os fios do destino irão tecer.”*

O Potencial de um Carta-Coringa é descrito como o “Poder do Zero”, um vazio que permite ao Usuário possibilidades infinitas, enquanto esse poder for aprimorado de forma responsável. Cartas-Coringa prosperam em meio a laços fortes e compartilhando suas vidas com os outros, o que pode raramente causar um fenômeno peculiar: O poder de um Carta-Coringa, especialmente em momentos de instabilidade cognitiva, pode “escapar” para outros, concedendo uma versão única das habilidades do Usuário original.

Mecanicamente, um Carta Q é considerado um Carta-Coringa, mas com os seguintes Poderes de Classe ao invés dos originais:

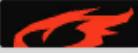
- ❖ **Labirinto da Vida:** Como os Cartas-Coringa originais, Cartas Q podem obter Personae novas através de negociação com Sombras. Regras normais de negociação são usadas, e Cartas Q são sujeitos ao mesmo limite de estoque de Personae que os Cartas-Coringa (por padrão, oito Personae contando sua Persona Inicial);
- ❖ **Acenda a Chama:** Cartas Q não podem mudar de Persona Ativa normalmente. Contudo, o poder vestigial da Carta Coringa permite-os acessar uma *Sub Persona*, capturando o poder de uma Persona e usando-o através da sua Persona Inicial. Como uma **ação Padrão**, ou uma vez por Cena, um Carta Q pode equipar qualquer Persona no seu estoque, menos seu Inicial, como sua Sub Persona. Quando fazê-lo, ele pode acessar a Habilidade Natural da Persona, e um dos benefícios abaixo (escolhido sempre que você troca para outra Sub Persona):
 - Escolha até quatro magias da sua Sub Persona. Essas magias são consideradas parte do deck da sua Persona Inicial enquanto essa Sub Persona estiver equipada. Isso pode ser feito mesmo se o número de magias do seu deck exceder 16 através desse efeito. Magias escolhidas respeitam outras limitações do deck de magias, como não permitir magias Categoria Única repetidas;
 - Escolha até três Afinidades da sua Sub Persona, exceto Afinidades Neutras, e altere as Afinidades da sua Persona Inicial por essas. Isso não é um efeito de Buff e permanece ativo enquanto essa Sub Persona estiver equipada.
 - Note que mudar de Sub Personae em combate é sempre considerado uma ação Padrão, ignorando o efeito de magias como “A Outra Face”.
- ❖ **Saudade e Instinto:** A forma única de manifestar Personae dos Cartas Q os concede uma vantagem discreta durante negociações com Sombras. Durante a negociação, se a Arcana da sua Persona Inicial ou da sua Sub Persona forem iguais a Arcana do alvo de negociação, você ganha um bônus de +1 para essa negociação.
- ❖ **Convite à Liberdade:** Abençoados por um poder semelhante ao dos Cartas-Coringa, Cartas Q podem acessar a gama completa de rituais da Velvet Room: Fusão, Sacrifício e Alojamento, sob as mesmas regras de outras Classes com acesso a esses rituais.



Magias

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Legado Vil [Tier II] 	Debuff, Raku (A)	Um alvo dentro de 8 metros	Gaste 1 Energia e o uso de uma magia de um Elemento do seu deck, então aplique o Debuff a seguir baseado no Tier e Tipo da magia gasta: T1: Fortificar <Elemento> -6 T2: Fortificar <Elemento> -12 T3: Fortificar <Elemento> -18 T5: Fortificar <Elemento> -36	Sua Persona queima ou consome uma carta que representa a sua magia, e dispara uma onda de energia translúcida que cerca o inimigo.
Diagnóstico Universal [Tier II] 	Status, Afinidade (C)	Um alvo dentro de 6 metros	A Afinidade de Status do alvo se torna igual a sua Afinidade de Status no momento da conjuração dessa magia. Isso é uma Condição . Durante turnos subsequentes enquanto esse efeito estiver ativo, como uma ação Rápida , você pode gastar 1 Energia para estender esse efeito até o final do seu próximo turno ou gastar 2 Energia para estender e conceder ao alvo Afinidade de Status +1 ou -1 (sua escolha)	Você dispara uma linha de energia que conecta os seus pulsos e o alvo, palpitando com energia.
Coração Sombrio [Tier III] 	Trevas, Morte (A)	Conjurador	Quando você conjura essa magia, você ganha a Condição "Sombrio" até o final do seu próximo turno. Enquanto sob essa Condição, cada vez que você matar pelo menos um alvo durante o seu turno, aumente a duração de Sombrio em você por um turno. Como uma ação padrão , você pode escolher remover Sombrio em você. Quando Sombrio for removido de você, por duração ou voluntariamente, escolha um alvo que você possa ver como uma ação Rápida: No acerto, esse alvo sofre MAGdX dano de Trevas. O dado de dano dessa magia depende do número de turnos que você passou consecutivamente sob o efeito de Sombrio: 1: d4 ; 2: d6 ; 3: d8 ; 4 ou mais: d10	Uma sombra sinistra paira ao seu redor, crescendo em tamanho e ferocidade a cada momento.
Arte Cómica – Hyouka [Tier III] 	Área, Movimento, Nuclear, Cómico (A)	Uma Nuvem Nébula que você criou	Diminua a área de efeito da sua Nuvem Nébula em 1m (Você não pode declarar essa ação caso isso fosse reduzir a área de efeito para menos de 1m), então: Estenda o efeito da Nuvem Nébula para até o final do seu próximo turno. Sombras dentro da área de efeito da sua Nuvem não podem se mover ou serem movidas para fora da área de efeito. Sombras que seriam removidas da área de efeito quando seu alcance foi diminuído são movidas para o espaço mais próximo dentro da área de efeito, se possível. Todas as Sombras dentro da área de efeito sofrem 2MAG dano Nuclear, sem teste.	Sua nuvem brilha intensamente e colapsa em si mesma, queimando e arrastando os inimigos dentro de si mesma.
Isômero 75 Tipo-2 [Tier III] 	Reprimir, Interromper, Cura (A)	Conjurador	Repremia um uso de uma magia do seu deck. Quando um aliado conjurar uma magia do mesmo Tipo que a magia Reprimida, ou quando uma Sombra causar dano igual ao Tipo de Dano da magia Reprimida, você pode conjurar uma magia de Cura do seu deck como sua ação de Interromper . Uma vez por rodada, ao fazer isso, você pode Reprimir a magia: Você não gasta sua ação de Interromper para essa rodada.	Você cria um pequeno constructo mecânico com o visual baseado no Tipo de magia escolhido.



Despertar [Tier III] 	Linha, Fogo (A)	Qualquer número de alvos entre você e um alvo dentro de 5 metros	<p>Acerto: HABd8 dano de Fogo, e aplique a seguinte Condição em você por X turnos, onde X é a quantidade de alvos que sofreram dano dessa magia:</p> <p><i>Ao declarar um ataque ou magia que cause dano Físico ou Arma, você pode alterar esse dano para Fogo.</i></p>	Você conjura o espectro de uma ave lendária feita de chamas que atravessa os inimigos voando na sua direção, cobrindo suas armas e sua Persona em uma chama espectral.
	Tempo: Padrão	Duração: 2 rodadas		
Presas Frias [Tier V] 	Mono, Combo, Gelo, Única (C)	Conjurador	<p>Quando você conjura essa magia, você ganha um número de Contadores Fríidos igual ao número de Sombras dentro de 4 metros. Enquanto o efeito dessa magia estiver ativo, você não pode declarar sua ação de movimento.</p> <p>Você pode gastar um Contador Fríido para declarar o ataque a seguir como uma ação livre:</p> <p>1 alvo dentro de 4 metros. No acerto: HABd6 dano de Gelo.</p> <p>Contadores Fríidos não gastos desaparecem no final do seu turno.</p> <p>Durante o seu próximo turno depois dessa magia ser conjurada, você pode gastar 3 Energia como uma ação Padrão para ativar o efeito dessa magia novamente, como se você tivesse a conjurado.</p>	Você adota uma estância de combate firme e agressiva, com sua Persona atrás de você, replicando seus movimentos e criando explosões de frio ao seu redor.
	Tempo: Padrão	Duração: Carregado		
Soberana das Cerejeiras [Tier V] 	Raio (A)	1 espaço desocupado dentro de TEC metros	<p>Crie um <i>Vassalo das Cerejeiras</i> no ponto selecionado. Vassalos das Cerejeiras são constructos cognitivos imóveis que não podem ser selecionados como alvos de ataques ou efeitos. Sombras não podem se mover através de Vassalos das Cerejeiras.</p> <p>No começo de cada rodada, selecione um alvo que você pode ver, sem custo de ação e declare o seguinte ataque:</p>	Você cria uma raposa espectral, ou outra criatura relacionada aos mitos da sua Persona, que acompanha os inimigos com seu olhar e ataca sem piedade.
	Tempo: Padrão	Duração: 3 rodadas	<p>Acerto: O dano dessa magia é baseado na quantidade de Vassalos das Cerejeiras que você controla.</p> <p>1: MAGd6 dano de Raio.</p> <p>2: MAGd8 dano de Raio.</p> <p>3 ou mais: MAGd10 dano de Raio.</p> <p>Caso o alvo esteja sob o efeito de Choque, você pode rolar um Acerto Crítico contra esse alvo sem gastar Cargas de Sorte.</p>	



Magias de Teurgia

“Mágica espiritual que pode alcançar os deuses.”

Descoberto inicialmente durante os incidentes em Tatsumi Port Island, Teurgia canaliza as emoções de um Usuário de Persona, geralmente através de um dispositivo especial, em uma magia que é única para a personalidade e estilo de luta de cada pessoa. Em teoria, mesmo se apenas os membros da SEES utilizaram Teurgia, qualquer Classe poderia utilizar Teurgia com o equipamento e treinamento apropriados.

Mecanicamente, Teurgia é considerada uma magia normal que tem seu dano, alvos, efeitos e Categorias escolhidas quando a magia é adquirida. Magias de Teurgia só podem ser adquiridas por Personae Iniciais e são sempre consideradas Tier V, custando 5 PM para serem aprendidas e concedendo 2.5 PM quando esquecidas. Adicionalmente, todas as magias de Teurgia possuem as Categorias **Teurgia, Única (A)**, Tempo: Padrão e Duração: Instantânea.

Cada Usuário só pode ter uma magia Teurgia em seu deck. Magias de Teurgia não podem ser conjuradas imediatamente, pois seu *Gatilho* deve ser cumprido primeiro, para permitir que a magia seja conjurada. Depois de conjurar sua Teurgia, seu Gatilho deve ser cumprido novamente. É recomendado que você crie sua Teurgia entre sessões ou em tempos de “descanso” durante a sessão, para evitar atrapalhar o fluxo do jogo. Escolha uma opção de cada linha da tabela abaixo e adicione-a a descrição da sua Teurgia. Sinta-se livre para compor um nome e descrição visual única para a sua Teurgia, mas isso não é obrigatório.

Teurgia

Opções

“Essa magia só pode ser conjurada depois do seguinte efeito ocorrer:”

- | | |
|-------------------------|---|
| Gatilho | <ul style="list-style-type: none">❖ Seu PV atual chegar a 50% ou menos❖ Reprimir uma magia do seu deck❖ Causar ou Ampliar um efeito de Status em uma Sombra❖ Causar um golpe Crítico contra uma Sombra❖ Entrar em Portas da Morte ou tirar um aliado de Portas da Morte |
| Tipo de Dano | <ul style="list-style-type: none">❖ Escolha um Tipo de Dano que a sua Persona saiba, exceto Onipotente, que será o dano causado pela sua Teurgia. Se você escolher Físico, você pode trocar esse dono para Arma. Adicione o Tipo como uma Categoria. |
| Alvos e Dano | <ul style="list-style-type: none">❖ Um alvo dentro de 8 metros. Dano: HABd12 + 5. Magia ganha a Categoria Mono❖ Até 3 alvos dentro de 8 metros. Dano: HABd10 + HAB. Magia ganha a Categoria Multi❖ Qualquer número de alvos dentro de 8 metros. Dano: HABd8. Magia ganha a Categoria Total❖ Margem Crítica +2❖ HDC +1❖ <i>Essa magia trata a Afinidade <Tipo> do(s) alvo(s) como -1</i>❖ Amplia❖ <i>Se essa magia reduzir o PV do alvo para menos de 10+TEC%, o alvo morre. Isso é um efeito <Tipo> Categoria Morte</i> |
| Efeito Especial | <ul style="list-style-type: none">❖ A próxima vez que você usar um efeito de Imbuir, você pode escolher não esquecer o efeito depois de conjurar.❖ <i>Ignore a esquiva do seu alvo de Duelo</i>❖ Ganhe 2 Estrelas❖ <i>Antes do cálculo de dano, ponha 1 Ofuda em cada alvo</i>❖ <i>Adicione Pólen na posição de cada unidade que tomou dano dessa magia.</i>❖ <i>Ganhe 1 contador de Previsão. Se essa magia derrotou pelo menos um alvo, ganhe mais 1 contador de Previsão.</i> |
| Extra (Opcional) | <p>Escolha um dos efeitos abaixo. Se você escolher, adicione mais um Efeito Especial na sua Teurgia</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Reprima essa magia❖ Gaste 1 Ponto de Aspecto para conjurar❖ Cumpra seu Gatilho duas vezes, ao invés de uma |



Cápsulas de Habilidade

Uma inovação criada pela Blankenheim Farmacêuticos, as Cápsulas de Habilidade são um tipo de suplemento que concede ao usuário um aumento temporário em suas habilidades, como melhorar a capacidade de aprender e reter informações, aguçar os reflexos, entre outros. Visualmente, Cápsulas de Habilidade são cápsulas macias e translúcidas, cheias de um líquido leve que vem em praticamente qualquer cor que se possa imaginar.

Este desenvolvimento, por mais emocionante que seja, é pouco mais do que uma fachada para o propósito real das Cápsulas de Habilidade, destinadas apenas a Usuários de Persona: a capacidade de condensar parte da essência cognitiva de uma Persona em forma material. Cápsulas de Habilidade são **Itens Consumíveis** que substituem a Habilidade Natural, ou NS, de uma Persona pela Habilidade contida nelas. Ao consumir uma Cápsula de Habilidade, a Habilidade Natural de sua Persona Inicial é removida, seus efeitos (se ativos) são anulados e a Habilidade da Cápsula imediatamente toma seu lugar. Usuários Desconvidados devem escolher qual de seus Iniciais recebe a nova Habilidade da Cápsula sempre que uma for consumida. Este efeito dura 48 horas, oito blocos de Tempo, ou até que o Usuário escolha "esquecer" a Habilidade da Cápsula, tratado como uma ação Rápida, removendo seu efeito imediatamente e restaurando sua Habilidade Natural original. A qualquer momento fora do combate e antes que o efeito expire, o Usuário pode escolher "internalizar" a Habilidade da Cápsula, substituindo permanentemente sua Habilidade Natural anterior por sua Cápsulas de Habilidade atual. Isso não pode ser desfeito e as Cápsulas de Habilidade Internalizadas não podem ser esquecidas da mesma forma que uma Habilidade temporária.

Condensando e Comprando Cápsulas de Habilidade

Classes de Usuário que conseguem obter Personae por negociação podem escolher sacrificar Personae para obter Cápsulas de Habilidade. Para fazer isso, escolha uma Persona que não seja originalmente um Tirano, Elemento, Íônica ou Definitiva, e gaste um Sub-bloco em uma Instalação de Terapia Blankenheim a sua escolha. A Instalação de Terapia é um detalhe narrativo que pode ser alterado ou expandido para melhor se adequar ao cenário e tom de cada mesa. Condensar uma Persona em uma Cápsula a remove permanentemente do seu estoque e resulta em uma Cápsulas de Habilidade grátis da Habilidade Natural daquela Persona, e a capacidade de comprar cópias extras daquela Cápsula no futuro.

O “Tier” sob o Preço da Cápsula Condensada é igual à recompensa de PR (Livro Base, Página 163), com base no Nível listado da Persona no Bestiário. O nome e o efeito de uma Cápsula Condensada são sempre o nome e o efeito originais da Habilidade Natural Condensada. Cápsulas Condensadas extraídas de Personae Rumor mantêm o poder de Habilidades Rumor de serem acionadas por outros Usuários. A próxima página contém alguns exemplos de Cápsulas de Habilidade “padrão” e a Habilidade Natural que elas fornecem.

Nome	Efeito	Custo	Raridade
Cápsula Condensada	Uma Cápsula criada condensando a essência de uma Persona em uma forma tangível e digestível. Ela carrega a Habilidade Natural condensada da Persona.	2(Tier) PR	1
Lâmina de Musashi	Enquanto você tiver uma espada equipada, quando você esquivar de uma magia ou ataque, você pode declarar um ataque básico como sua ação de Interromper.	3 PR	1
Vossa Graça, Aubigny	Golpes Críticos causados por uma Arma Longa que você carrega causam 50% mais dano, aplicado por último no cálculo.	4 PR	1
Ferroada de Ali	Como uma ação Livre, você pode gastar 1 Ponto de Aspecto para conceder os bônus de uma arma Luva equipada em você para um aliado dentro do alcance dessa arma até o final do turno desse aliado. Isso também concede os benefícios de RD do Feito <i>Especialização em Luvas</i> , caso você o tenha.	3 PR	1
Legado dos Belmont	Alvos que tomam dano de um Chicote que você tem equipado, ou que tomam dano de uma magia conjurada pelo efeito <i>Conjurar</i> de um Chicote, imediatamente sofrem Afinidade <Status> -1 (Min. Fraco) até o final do seu turno. Isso é aplicado antes da rolagem de Pânico de <i>Especialização em Chicotes</i> .	3 PR	1
Pink Argus, Aos Céus	Ataques básicos que você declara com um alvo tratam a Afinidade de Dano do alvo como -1 (Min. Fraco) durante o cálculo de dano. Você pode adicionar ou subtrair 1 da sua rolagem para <i>Especialização em Arcos</i> , sem custo.	4 PR	1
Determinação Exterminadora	Alvos sob o efeito de <i>Especialização em Armas de Fogo</i> sofrem -1 DDC para ataques e magias que você declara.	2 PR	1
Falange Imbatível	Declarar um ataque básico com um Escudo equipado fora do seu turno recupera 10% do seu PV máximo, mesmo se o ataque errar ou não causar dano.	3 PR	1
Dança das Adagas	Ataques declarados com Adagas tratam qualquer Afinidade maior que Resistir como Anular. Adagas equipadas a você causam dano Físico se a Afinidade Física do alvo for menor que a Afinidade Arma, e causa dano de Arma caso a Afinidade Arma do alvo for menor que a Afinidade Físico. Caso ambas Afinidades forem iguais, você pode escolher o tipo de Dano. Caso a Adaga cause dano que não seja Físico, você pode escolher usar esse Tipo de dano ao invés de resolver o efeito dessa Habilidade Natural.	3 PR	1
Ajudante dos Leitores	Quando você recebe dano fora do seu turno, você pode usar sua ação de Interromper para declarar um ataque básico: Este ataque causa $(HAB/2)*X$ de dano, onde X é igual ao preço combinado de todas as peças de Grimório equipadas no momento, do tipo de dano indicado pelo seu Capítulo equipado. Uma vez por combate, isso não gasta sua ação de Interromper naquele turno.	4 PR	1

Sombras Divergentes

A maioria das Sombras são uniformes dentro de uma dada espécie: Uma vez que você viu um Jack Frost, você provavelmente já viu todos os Jack Frosts, tirando certas diferenças pequenas de comportamento ou estética. Porém, certas instabilidades no Metaverso podem criar Sombras com poderes estranhos e qualidades únicas, conhecidas como Sombras Divergentes.

Divergências são palavras-chave que podem ser aplicadas a qualquer Sombra, pela escolha do Narrador, para alterar a dinâmica do combate e tornar lutas mais desafiadoras. Mecanicamente, Sombras Divergentes funcionam exatamente como suas espécies originais, fora dos efeitos aplicados pelas Divergências. Para diferenciar Sombras Diferentes, você pode aplicar o *Título* das Divergências ativas ao nome da Sombra, como *Pyro Jack Durável Fantasmagórico* para representar um Pyro Jack com as Divergências *Durável* e *Fantasmagórico*. Uma Sombra pode ter qualquer número de Divergências ativas simultaneamente. Divergências não são consideradas Condições ou Buffs, não podem ser removidas, e podem ser reveladas por magias de Análise, como *Analizar Afinidade*.

Divergências são baseadas nas estatísticas base das Sombras, e uma Sombra pode ter múltiplas instâncias da mesma Divergência ativa simultaneamente. Note isso adicionando um *x2*, ou o número de instâncias da mesma Divergência, no final do Título apropriado. Por exemplo, Pixie possui um PV base de 42. Uma *Pixie Vigorosa* teria uma pontuação de PV de 54 (42×1.3 , arredondado para baixo), enquanto uma *Pixie Vigorosa x2* teria 67 PV (42×1.6).

Finalmente, o Narrador pode escolher recompensar jogadores por enfrentar Sombras Divergentes através de recompensas baseadas nas Divergências ativas, seguindo a tabela de *Recompensas* abaixo. Note que isso é opcional e pode tornar combates futuros mais fáceis. Caso uma Sombra possua mais de uma Divergência, ou múltiplas cópias da mesma, escolha apenas uma cópia de uma Recompensa.

Todas as Divergências também incluem o seguinte efeito: **Cada instância dessa Divergência aplica uma penalidade de -1 para rolagens de negociação contra essa Sombra.**



Título	Efeito	Recompensa
Ágil	A primeira magia ou ataque que essa Sombra declarar durante seu turno é considerada uma ação Rápida. Dano que essa Sombra causa é diminuído em 50%, aplicado por último no cálculo de dano.	O Usuário que derrotar essa Sombra ganha uma Carta de Magia de um Tipo da Sombra, como se tivesse adquirido por negociação.
Camaleão	Quando essa Sombra sofrer dano de um Tipo, exceto Onipotente, ela recebe <i>Anular <Tipo></i> até o final do Turno do próximo Usuário.	Se essa Sombra for adquirida por negociação, ela ganha +1 Afinidade a sua escolha.
Durável	Essa Sombra é afetada pelo limite de dano aplicado a Tiranos (Base, Pg. 153)	O grupo recupera o uso de uma Propagação Arcana gasta nessa sessão.
Saudável	No final da rodada, essa Sombra recupera 20% do próprio PV, sem custo de ação.	O Usuário que derrotar essa sombra recupera 2 Energia.
De Jade	No final de cada Rodada, essa Sombra pode declarar um ataque básico contra o Usuário com o maior PV atual, como uma ação de Interromper.	Todos os Usuários recuperam 50% PV quando essa Sombra é derrotada.
Lunar	Negociar com essa Sombra aplica uma penalidade de -5 a rolagem de negociação.	N/A
Fantasma-górico	Quando essa Sombra esquia de um ataque ou efeito de Status, recupera 20% do seu PV máximo.	O Usuário que derrotar essa sombra recupera 2 Energia.
Venenoso	Efeitos de Status declarados por essa Sombra sempre trata a Afinidade Status do Usuário como -1	Todos os Usuários recuperam 50% PV quando essa Sombra é derrotada.
Justiceiro	Enquanto essa Sombra estiver em combate, nenhuma outra Sombra pode ser afetada por efeitos de Status.	O grupo ganha 1x IV de Cura (Base, Pg. 85)
Afiado	Pode rolar Acertos Críticos sem gastar Cargas de Sorte	No final do combate, o Usuário que derrotou essa Sombra recupera todas suas Cargas de Sorte fora de combate.
Protegido	As Afinidades Fracas dessa Sombra tornam-se Neutras. As Afinidades Resistir dessa Sombra tornam-se Refletir.	Se essa Sombra for adquirida por negociação, ela ganha +1 Afinidade a sua escolha.
Sicofanta	Quando essa Sombra causar dano a um Usuário, esse Usuário perde Energia igual a $1d4 + \text{metade do nível da Sombra}$.	O grupo ganha 2x Boce-já-era (Base, Pg. 85)
Vigilante	É a primeira unidade da fila de iniciativa. Se um efeito movê-la para outra posição da iniciativa, ela retorna a primeira posição no começo da próxima rodada.	O grupo ganha 1x IV de Cura (Base, Pg. 85)
Vigoroso	Aumente o PV máximo dessa Sombra em 30%	O Usuário que derrotar essa sombra recupera 2 Energia.
Violento	Sempre que essa Sombra rola para causar dano, role um dado a mais para cada categoria de dado listado no ataque ou magia.	O grupo ganha 1x Rasetsu Ofuda (Base, Pg. 86)

Sombras



Cadáveres

Horda de Sombras

Nível 2

Pontos de Vida: 400 (300/200/100)

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR			
4	1	4	2	7	2			

Até os Joelhos em Morte (P): Quando Cadáveres atingir 75%, 50% e 25% do seu PV, ele conjura Fusão Grotesca como uma ação de Interromper.

Legião (P): Enquanto um Usuário estiver adjacente a Cadáveres, essa Sombra pode declarar um ataque extra (até um máximo de quatro ataques, contando com a quantidade de ataques de Hordas de Sombra). Adicionalmente, qualquer dano que Cadáveres sofrer que não for uma Fraqueza ou Crítico pode ser reduzido em 50%, sem custo de ação, e Cadáveres pode escolher um alvo adjacente a si mesmo e causar a mesma quantidade de dano, do mesmo Tipo.

Fusão Grotesca: Só pode ser conjurado pelo efeito de *Até os Joelhos em Morte*. Todos os Usuários em combate. HDC +1. No acerto: 3FOR (12) dano Físico e Cadáveres escolhe um alvo que tomou dano dessa magia. Esse alvo é movido para uma posição adjacente a Cadáveres e sofre a seguinte Condição: Não pode se mover ou ser movido para uma posição que não seja adjacente a Cadáveres. Se Cadáveres sofrer dano de Fraqueza ou dano Crítico, remova essa Condição.

Cambalear: Qualquer número de alvos entre Cadáveres e um espaço em 6 metros. No acerto: 4d4 (10) dano PSY e Cadáveres é movido ao espaço selecionado.

Toque da Morte (Físico): Um alvo dentro de 3 metros. Use a VIT do alvo ao invés de AGI para rolar esquiva. No acerto: 4d4 (10) dano Físico. Se isso reduzir o PV do alvo para menos de 10%, o alvo entra em Portas da Morte. Isso é considerado um efeito Categoria Morte.

Uma massa de corpos reanimados e fundidos. Esse processo horrível destruiu suas mentes, e agora eles existem em um estado constante de agonia.

—————

Padlock		Nível 7				Disposições:	
Humano		Pontos de Vida: 132				Insano	
FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR		
4	1	5	6	6	2	Resiste	Resiste
A Sete Chaves (P): <i>Trancado</i> é uma Condição aplicada por Padlock, representada visualmente por um cadeado grande e pesado atravessando o corpo do Usuário. Alvos Trancados não podem se mover ou serem movidos por qualquer efeito. Ataques e magias declaradas por alvos Trancados recebem -2 HDC. A primeira vez que um Usuário for Trancado, o grupo deve rolar um teste de <i>Expressão</i> (2) que permite Arriscar, para revelar a seguinte informação: O cadeado no corpo de um Usuário pode ser alvo de ataques. Ele tem 40 PV, não pode esquivar e não possui Afinidades. Se um ataque reduzir o PV do cadeado para zero, a Condição Trancado é removida e esse Usuário se torna imune a essa Condição até o final do combate.							
Lockdown (Intel): Até 3 Usuários dentro de 7 metros. 40% de chance de aplicar Trancado. Alvos que não sofrerem Trancado sofrem Afinidade Intel -1 por 3 rodadas. Isso é um Debuff.							
Arrancar: Um alvo Trancado. No acerto: Remove Trancado do alvo e reduz seu PV para 1. Isso é considerado dano Onipotente.							
Corte de Fogo: 1 alvo dentro de 8 metros. No acerto: 4d8 (18) dano de Fogo. Pessoas que gostam de causar dor a si mesmas, particularmente atravessando sua pele com cadeados pesados.							



—————

Moowis		Nível 13							
Humano (Máquina)		Pontos de Vida: 132							
FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR				
1	9	8	5	5	2				
Resiste		Fraco							
Marcador: Um alvo que Moowis possa ver ganha a condição “Marcado”. Moowis tem +1 HDC contra alvos Marcados e pode selecioná-los para ataques mesmo se o alvo estiver oculto, invisível, fora do alcance do ataque ou sob efeitos semelhantes.									
Viviseção: Um alvo dentro de 6 metros. No acerto: 9d12 (58) dano Físico e no começo do próximo turno do alvo, ele perde 20% do seu PV atual como dano Onipotente.									
Dynablast: Qualquer número de alvos entre Moowis e um alvo dentro de 5 metros. No acerto: 9d8 (40) dano de Fogo e aplica a seguinte Condição: Afinidade Fogo -1. Essa condição não acumula com outras ativações.									
Nos mitos Algonquianos, Moowis é um guerreiro artificial criado por um homem com um propósito peculiar: Seduzir uma mulher que tenha rejeitado o criador de Moowis e abandoná-la.									





Vairocana, O Primeiro Passo

XIX – O Sol

Nível 1	Tipos	Disposições:					
Pontos de Vida: 70		Nobre					
Carta de Magia: Dia (T1 Cura)							
Hab. Natural: O Sol Absoluto – Cada vez que você derrotar um alvo, você ganha 1 Contador de Manifestação. Quando você conjura uma magia Tipo Cura que requer uma rolagem de dados, você pode gastar X Contadores de Manifestação, sem custo de ação: Mude a rolagem de até X dados para o valor máximo daquele dado.							
FOR 1	MAG 4	TEC 5	AGI 1	VIT 5	SOR 2		
						Anula	Anula
Gota Megido: Um alvo Vairocana possa ver. Acerto: 4d4 (10) dano Onipotente.							
Maragi: Qualquer número de alvos dentro de 5 metros. Acerto: MAG (4) dano de fogo e Vairocana ganha 1 Contador de Manifestação para cada alvo que tomou dano dessa magia.							
Dia Manifesto: Vairocana gasta todos seus Contadores de Manifestação e recupera 20% (14) PV para cada Contador gasto dessa forma.							
O “Grandioso Buddha da Sabedoria”, conhecido como Absoluto devido a sua resistência incrível a tentações terrenas.							

Buddha Cósrmico Vairocana

XIX – O Sol

Nível 19	Tipos	Disposições:					
Pontos de Vida: 380		Nobre					
Carta de Magia: Megidola (T5 Onip.)							
Hab. Natural: Mantra Radiante – (Rápido, 1x por combate) Escolha uma unidade que você pode ver: Diminua a duração de um Buff ou Debuff nesse alvo por 1 rodada, então escolha:							
(1) Diminua a duração de todos os Debuffs em todos os Usuários em 1 rodada.							
(2) Aumente a duração de todos os Buffs em todos os Usuários em 1 rodada.							
Se o alvo original dessa Habilidade foi um Usuário, o mesmo não é afetado pelo efeito escolhido.							
FOR 1	MAG 10	TEC 9	AGI 1	VIT 10	SOR 4		
						Reflete	Reflete
Aniquilante Chuva de Estrelas: Qualquer número de alvos dentro de 5m. Acerto: 10d8 (45) dano Onipotente e causa -3 TEC, -3 AGI por 3 rodadas (isso é um efeito de Debuff)							
Chama da Lótus Branca: Um alvo Vairocana possa ver. O alvo é movido para uma posição adjacente a Vairocana, se possível e sem teste de esquiva. Então, no acerto: 10d12+MAG (75) dano de Fogo.							
Caminho da Prominênciia: Vairocana recupera até 50% (190) do seu PV máximo, então Vairocana seleciona um alvo que possa ver: Dobre a intensidade e duração de um efeito de Debuff ativo no alvo.							
Rei dos Asura e Buddha Cósrmico, o “corpo inconcebível” de Gautama Buddha e a própria encarnação de sunyata, ou <i>vazio</i> .							





Kudlak

XV – O Demônio

Nível 17

Pontos de Vida: 204

Carta de Magia: Decreto Demoníaco (T5 Dark)

Tipos



Disposições:

Esnobe



Hab. Natural: **Memória do Sangue Carmesim** – Quando um efeito de Debuff em você for removido, por duração ou por efeitos de remoção, você pode gastar sua ação de Interromper e escolher um alvo dentro de TEC metros: Aplique o mesmo Debuff que estava ativo em você no alvo, por 2 rodadas.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR		
1	6	6	11	6	2	Reflete	Fraco

Caminhos que se Cruzam(P): Kudlak causa 50% mais dano (aplicado primeiro no cálculo de dano) contra Sombras chamadas Kresnik e Usuários com Kresnik como sua Persona Ativa.

Beba do Meu Sangue... (P): Névoa Vermelha é uma Condição aplicada por Kudlak. Alvos sob essa Condição sofrem Afinidade Trevas e Status -1.

... E Viva Para Sempre (Interromper): Só pode ser conjurada quando um Usuário sob Névoa Vermelha entra em Portas da Morte. O Usuário é revivido com 1 PV (efeitos de entrar em Portas da Morte ainda se aplicam) e imediatamente sofre o Status Charme. Isso ignora a Afinidade Status do alvo.

Monótona Dádiva: Um alvo que Kudlak possa ver. Quando conjura essa magia, Kudlak é movido para um espaço desocupado adjacente ao alvo. Então, no acerto: 6d8 (27) dano de Trevas e aplica "Névoa Vermelha" no alvo.

Divagações da Carne: Até 3 alvos dentro de 6 metros. Acerto: 6d4 (15) dano Nuclear e aplica a Condição "Névoa Vermelha"

Um vampiro das crenças Croatas. Dizem que crianças nascidas com coifas podem se transformar em Kudlak ou Kresnik, e as almas daqueles que estão destinados a se tornarem Kudlak fogem dos seus corpos todas as noites para atacar pessoas, sendo uma ameaça à sua comunidade antes mesmo de sua transformação estar completa.

Sombras Pícaro

Sombras Pícaro são espécies raras, transformadas pelo desejo de revolução de um Usuário com uma Convicção particularmente forte. Sombras Pícaro são tratadas como Sombras normais, apesar das suas similaridades com Sombras Íconicas.

Orpheus Pícaro

XXI – O Mundo

Disposição:

Amigável



Nível 1

Tipos



Pontos de Vida: 150

Carta de Magia: Agi (T1 Fogo)

Hab. Natural: **Círculo da Lamentação** – (Passiva) Você não pode ser alvo de efeitos de Reviver além de Círculo da Lamentação. (Sem custo de Ação, gaste 1 Ponto de Aspecto)

Durante o seu turno, enquanto estiver em Portas da Morte: Ative parar Reviver com 10 PV.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	5	5	1	5	2



Resiste



Fraco



Drena

Melodia Rebelde (P): Enquanto Orpheus Pícaro estiver com mais de 1 PV, qualquer ataque que fosse matar Orpheus Pícaro reduz seu PV para 1. Uma vez por rodada, quando o PV de Orpheus Pícaro for reduzido a 1, o turno atual termina e Orpheus Pícaro ganha um turno extra.

Acordes de Cadenza: Até 3 alvos no combate. Se o alvo for uma Sombra, recupera o PV do alvo igual a 20% (30) do PV máx. de Orpheus Pícaro. Caso contrário: No acerto: 5d4 (12) dano de Fogo e Tarunda (-1 FOR, -1 MAG, 3 rodadas).

Uma Persona transformada pela alma da revolução. Essa Sombra carrega dentro de si potencial infinito e o desejo de experimentar tudo que a vida tem a oferecer.

Izanagi Pícaro

XXI – O Mundo

Tipos



Anula

Nível 1

Disposições:

Pontos de Vida: 115

Carta de Magia: Zio (T1 Raio)

Nobre



Fraco

Hab. Natural: **Pai dos Deuses** – (Passiva) Quando uma Persona no seu estoque sem *Pai dos Deuses* ganha um Nível, concede um Nível de Persona a uma Persona do seu estoque que possua *Pai dos Deuses*. Isso não pode ser ativado por Personae Iniciais de um Desconvidado.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
4	1	4	4	4	2

Lâmina Rebelde (P): Quando Izanagi Pícaro conjura uma magia, ele pode gastar 1 Contador de Névoa: Trate essa magia como uma Ação Livre.

Miriade de Cortes: 1 alvo dentro de 4 metros, HDC +1. Acerto: 4d4 (10) dano Físico, e Izanagi Pícaro ganha 1 Contador de Névoa. Isso é considerado um ataque básico.

Raikouzan: Um alvo em 4m. No acerto: 4d4 (10) dano de Raio, e causa metade do dano rolado a todas as unidades adjacentes ao alvo.

Uma Persona transformada pela revolução. Izanagi se porta com orgulho e propósito.





Kaguya Pícaro XVIII – A Lua	Disposição: Nobre, Amigável				
	Pedido Impossível: Kaguya Pícaro recusa tentativas de negociação antes de receber um item Especial ou 20 PR em oferendas.				
Nível 7		Tipos			
Pontos de Vida: 260					
Recompensa: Conta de Oração (Item de Consumo)					
Bônus de Hab.: +4 Charme, +4 Expressão					
Hab. Natural: Soberania Lunar - (Livre, uma vez por combate, pague 1 Ponto de Aspecto) Escolha um Tipo que não seja sua Fraqueza: Ganhe Afinidade <Tipo> +1 até o final do combate.					
FOR 1	MAG 4	TEC 7	AGI 4	VIT 6	SOR 2
 Fraco	<p>Rebeldia Lunar (P): No começo de cada rodada, Kaguya ganha Afinidade +1 contra um Tipo à escolha do Narrador. Se Kaguya possuir mais de 5 Afinidades iguais ou superiores a Resistir simultaneamente, ela perde todas as afinidades concedidas por Rebeldia Lunar e ganha dois turnos extras nessa rodada, imediatamente após seu turno normal.</p> <p>Rejeição (Luz): Reduz o PV de um alvo para 1.</p> <p>Selene (Onipotente): Causa 1 ponto de dano Onipotente contra todos os combatentes, sem testar esquiva.</p> <p>Galáxia Estonteante (Intel): Todos os alvos com o PV abaixo de $15+5\text{TEC}\%$ (50%) ficam inconscientes (Não podem realizar ações até serem atacados)</p> <p>Lydia: Um alvo que Kaguya possa ver recupera 25% do seu PV máximo no final de cada um de seus turnos até o alvo ou Kaguya serem derrotados. Lydia só pode ficar ativo em um alvo.</p>				
Uma Persona transformada pela alma da revolução. Kaguya invoca a sabedoria da Lua, honrando-a com graça.					



Asterius Pícaro

Nível 9
Pontos de Vida: 520
C. de Magia: Magnadyne (T2 Terra, OdA III)



X – Fortuna

Disposição:
Insano, Agressivo



Tipos



Bônus de Hab.: +2 FOR, +1 VIT

Hab. Natural: **Touro Enfurecido** – (Passivo) Enquanto seu PV atual for menor que 10, sua HAB não pode ser reduzida, e efeitos de Buff aplicados a sua HAB não podem ser removidos por duração ou efeitos de remoção.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
6	1	6	1	10	2



Resiste



Reflete



Resiste

Uma Persona transformada pela alma da revolução. Asterius carrega consigo um poder capaz de partir o mundo ao meio, sendo restrito apenas pela força de vontade do seu Usuário.

Auto-Matarukajamon (P): No começo do combate, todas as Sombras ganham +2 FOR, +2 MAG por 3 rodadas.

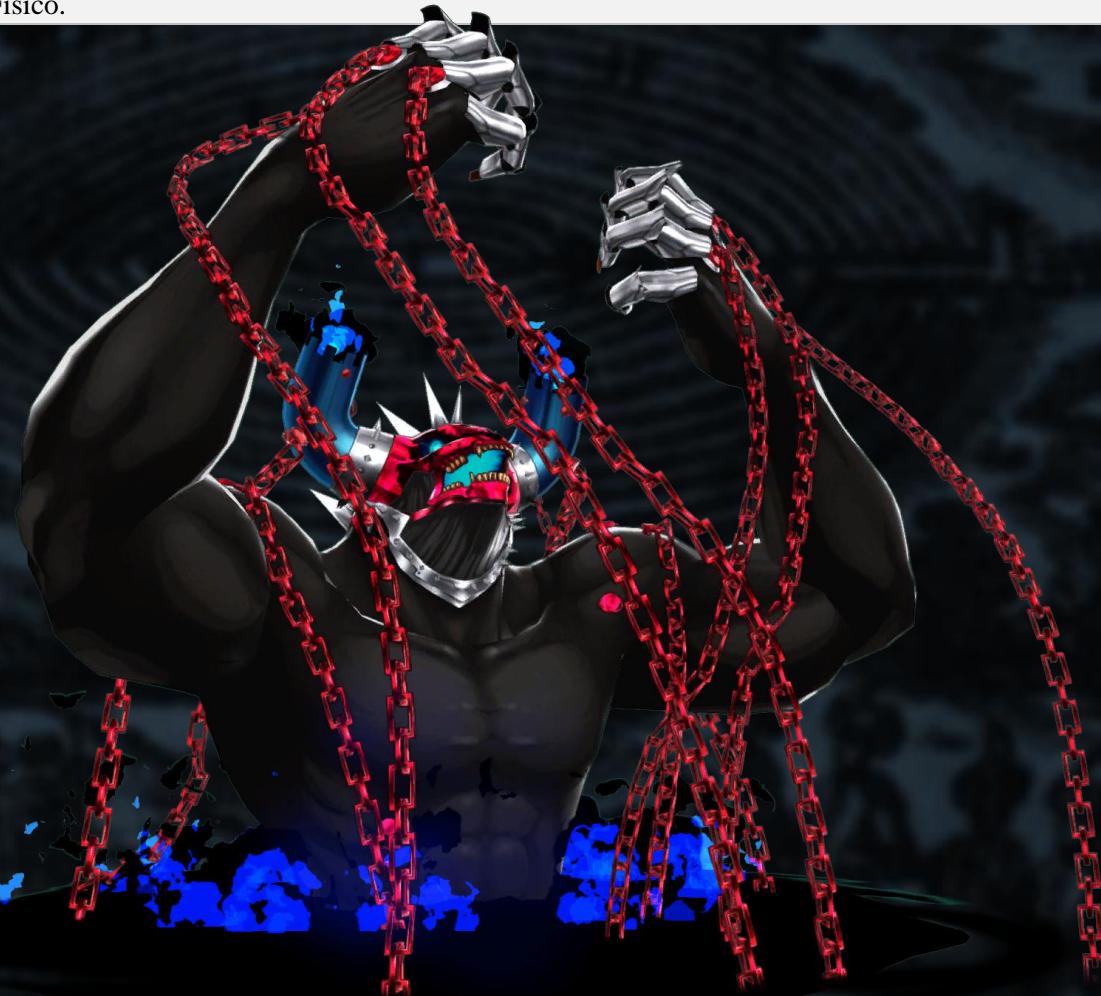
Braços da Rebelião (P): Cada vez que Asterius Pícaro conjura Titanomachia ou Força Primal, há 80% de chance de Asterius conjurar Gigantomachia como uma ação Rápida esse turno.

Ordem Furiosa: O próximo ataque que Asterius declarar causa metade do dano, mas Asterius pode conjurar esse ataque mais duas vezes esse turno como ações Livres. Adicionalmente, Gigantomachia é considerada uma ação Livre nesse turno e sua chance de ser conjurada é calculada individualmente para cada magia conjurada nesse turno.

Força Primal: Um alvo dentro de 8 metros. No acerto: 6d10 (33) dano de Fogo.

Titanomachia: Qualquer número de alvos. No acerto: 6d4 (15) dano Físico.

Gigantomachia: Todos os Usuários. Essa magia não pode ser conjurada, exceto pelo efeito de Braço Brutal. Não calcula esquiva. Causa 15 dano Físico.



Ariadne Pícaro

X – Fortuna

Nível 9

Pontos de Vida: 260

Recompensa: Parada de Ônibus (Arma Longa, 4 PR)

Bônus de Hab.: +2 FOR, +1 VIT

Hab. Natural: **Conquistador do Labirinto** – (Passive) Quando você rolar dano para um ataque básico ou magia Categoria Mono que cause dano Físico ou de Arma, você pode mudar a rolagem de até X dados para seus valores máximos, onde X é o total de efeitos Debuff, Condições e Status ativos no alvo.



Anula



Fraco



Anula



Fraco

Uma Persona transformada pela alma da revolução. A determinação de Ariadne é reforçada pelos vínculos com seus aliados, capazes de domar qualquer mal.

Disposição:
Esnobe, Amigável



Tipos



FOR
9

MAG
1

TEC
6

AGI
5

VIT
5

SOR
2

Tecelã das Bestas: 1 alvo adjacente. HDC+1. Acerto: FORd8 (40) dano Físico e Ariadne perde 2 FOR até o final do combate.

Carregar: O próximo ataque de Ariadne causa o dobro de dano.

Decolar! Todos os alvos dentro de 2 metros. Acerto: FORd6 (31) dano Arma. Margem de Crítico +2, HDC-1. Esse ataque ganha Margem de

Assalto Rebelde (P): No começo do combate, Ariadne Pícaro Matarukajamon como uma ação Livre (+2 FOR, +2 MAG por 3 rodadas para todas as Sombras). Efeitos Buff ativos em Ariadne Pícaro não expiram por duração e não podem ser apagados por efeitos de Debuff.





Tsukiyomi Pícaro

XVIII – A Lua

Nível 18

Pontos de Vida: 222

CM: Futuro Sombrio (T5 Trevas)

Disposição:

Insano



Tipos



Bônus de Hab.: +2 MAG, +2 TEC, +1 AGI, +4 Charme

Hab. Natural: **Tragédia Coletiva** – (Rápida) Se um aliado estiver em Portas da Morte, você pode escolher entrar em Portas da Morte para revivê-lo com 1 PV (Isso é um efeito Categoria Revive). Se você entrar em Portas da Morte dessa forma, você perde 1 Energia ao invés de 5. Em Portas da Morte, você pode declarar ações Padrão, exceto efeitos de Reviver, pode declarar Golpes Críticos sem gastar Cargas de Sorte, e ganha +1 Margem Crítica.

FOR

1

MAG

10

TEC

10

AGI

8

VIT

3

SOR

2



Reflete



Reflete



Anula

Asas Abissais: Qualquer número de alvos que Tsukuyomi possa ver. Acerto: MAGd6 (35) dano de Trevas.

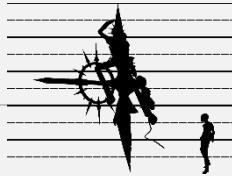
Shinma Messatsu (Trevas): Um alvo que Tsukuyomi possa ver com o PV abaixo de $30+2\text{TEC}\%$ (50%) morre imediatamente. Ignora Resistir Trevas. Caso o alvo possua Fraqueza contra Trevas, o alvo morre independente do seu PV e entra em Portas da Morte com 1 contador.

Insanidade (P): Asas Abissais ganha Margem de Crítico +1 para cada Sombra derrotada durante o combate.

Tenacidade Rebelde (P): Quando Tsukuyomi Pícaro for derrotado ou removido do combate, crie um *Coração Rebelde* no campo. Corações Rebelde são objetos cognitivos que não podem ser alvos de efeitos ou ataques. No começo de cada rodada, todos os Corações Rebeldes presentes no combate podem conjurar uma magia da lista de Tsukuyomi Pícaro, usando as mesmas regras de alvo e cálculo de dano.

Uma Persona transformada pela alma da revolução, munido com a tenacidade e sabedoria de um Usuário que enganou o próprio destino.





Messiah Pícaro

XX – Julgamento

Nível 20

Pontos de Vida: 700

Carta de Magia: Pluma do Alvorecer (T5 Cura)

Tipos



Não responde a negociação, não pode ser adquirido por Fusão.

Bônus de Hab.: +3 MAG, +2 TEC, +1 VIT

Hab. Natural: **Alegria e Maravilha (Dois Tipos que não sejam de Dano)** – *Isso é tratado como uma Habilidade Rumor e a Habilidade Natural de uma Sombra Icônica.*

(Sem custo de ação, gaste 1 Ponto de Aspecto) Quando você derrota uma Sombra em combate, ou a remove de combate por Negociação: Cada Usuário em combate pode ativar efeitos que requerem que uma Sombra seja derrotada por um Usuário específico, como *Cognição Receptiva*, como se tivessem derrotado a Sombra alvo.

Outros Usuários não precisam cumprir os requerimentos de Tipo para ativar Alegria e Maravilha como uma Habilidade Rumor. Cada Usuário só pode ativar Alegria e Maravilha uma vez por combate.

FOR

1

MAG

15

TEC

9

AGI

5

VIT

6

SOR

2



Resiste



Resiste



Resiste



Resiste



Resiste



Resiste

Oratorio (P): Quando Messiah for derrotado por qualquer efeito, recupere o seu PV e o PV de todas as Sombras em combate para 100%, reviva todas as Sombras derrotadas nesse combate com 100% de PV, e remova todos os Contadores Link de Messiah. Isso só pode ser ativado uma vez por combate.

A Carta Que Habita Em Seu Sonho (P): No começo de cada rodada, sem custo de Ação, Messiah pode conjurar Poder Descoberto um número de vezes igual a o número de Contadores Link em Messiah Pícaro.

Alma da Revolução Absoluta: Gaste dois Contadores Link: Messiah Pícaro ganha um turno extra em cada rodada, até o final do combate.

Poder Descoberto: Só pode ser conjurador pelo efeito de *A Carta Que Habita em Seu Sonho*. Não testa acerto. Causa MAG (15) dano de Fogo ou Onipotente (Escolhido pelo Narrador)

O Novo Começo: Um alvo que Messiah possa ver. No acerto: MAGd12+MAG (112) dano de Fogo e Messiah ganha 1 Contador Link.

O Absoluto Fim: Um alvo que Messiah possa ver. +1 HDC. No acerto: MAGd12 (97) dano Onipotente.

Uma Persona que encarna a alma da revolução, capaz de desafiar até a própria morte.









Índice

Classe Variante – Carta Q (Carta-Coringa).....	3
Magias.....	4
Magias de Teurgia.....	6
Cápsulas de Habilidade.....	7
Sombras Divergentes	9
Sombras.....	10