



OCEANO DAS ALMAS

CONTEUDO
COMPLEMENTAR PARA O
GRIMORIO DO CORACAO

VOLUME V

Index

Class Variant – Humanity Companions (Shadows).....	3
Class Variant – Tensei (Beacons).....	5
Cosmic Spells 	6
Tier I.....	6
Tier II.....	6
Tier III.....	7
Tier V.....	8
Occult Spells 	9
Tier I.....	9
Tier II	10
Tier III.....	11
Tier V	12

Esta tradução não está completa!

**Mais conteúdo será disponibilizado quando estiver disponível.
Você pode se manter atualizado sobre a tradução no nosso servidor do Discord:
<https://discord.gg/QEDF5HPsGk>**

Os blocos de habilidade de Zen, Rei, Rainha de Copas, Clérigo Piedoso, Doutor Gentil, Melhor Amigo e Deus das Engrenagens contém spoilers do jogo *Persona Q*.
Se você ou alguém da sua mesa está evitando spoilers, evite usar essas Sombras.



Bem-vindo ao Oceano das Almas!

Esse documento compila a segunda parte do conteúdo adicional desenvolvido em 2023 para o Grimoire of Heart.

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 – Companheiros da Humanidade (Sombra)

"REINICIANDO. INICIALIZANDO REDE NEURAL... OK. TODOS OS SISTEMAS OK.

No que você gostaria que eu me tornasse?"

O Metaverso pode ser um lugar perigoso e mortal, cheio de segredos incontáveis e poder potencialmente infinito. Explorá-lo sem arriscar vidas humanas tem sido o objetivo de muitos cientistas, como evidenciado pelo desenvolvimento de Supressores e avanços semelhantes na tecnologia cognitiva. No entanto, alguns adotam uma abordagem diferente: criar seres que são metade alma, metade dados, programáveis e maleáveis, totalmente equipados para explorar as profundezas do coração humano e ajudar os humanos a atingir todo o seu potencial. Estes são os raros, mas notórios, Companheiros da Humanidade.

Mecanicamente, Companheiros da Humanidade são tratados como Usuários Sombra, mas com as seguintes habilidades de Classe ao invés das habilidades de Sombra:

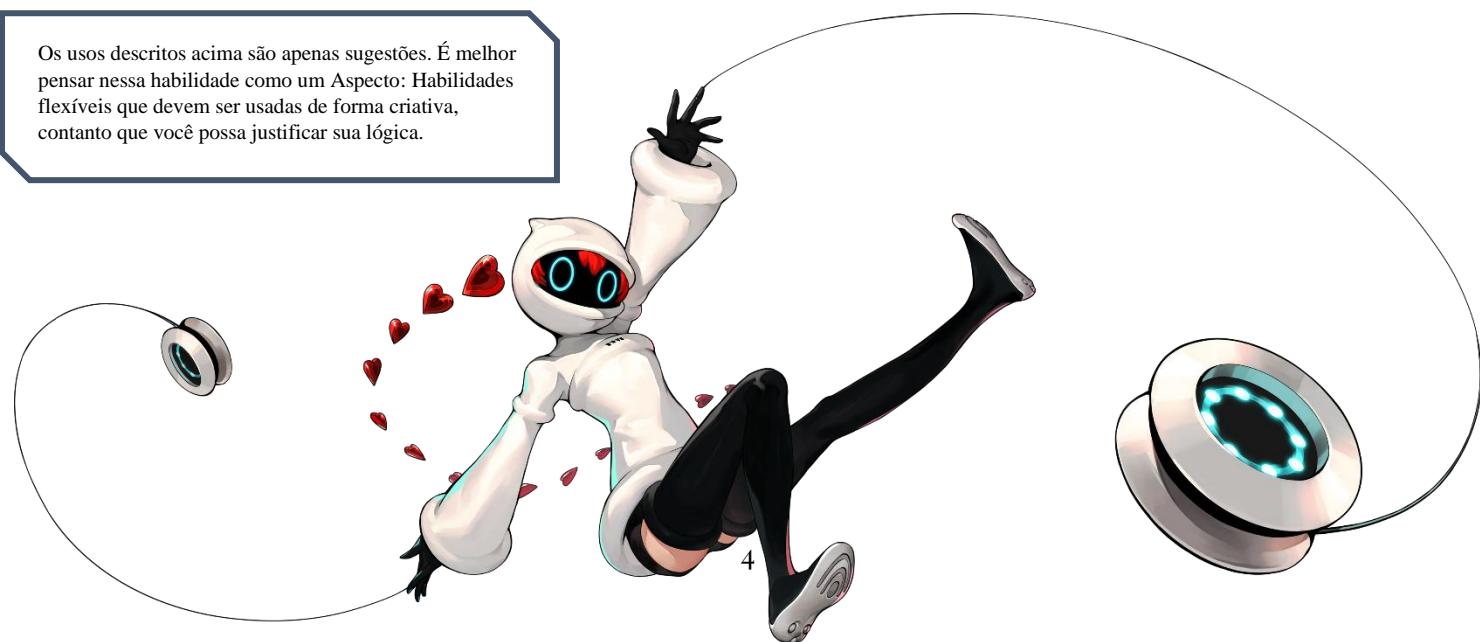
- ❖ **Forma Digital:** Companheiros da Humanidade não têm acesso às formas distintas de um Usuário Sombra, mas sua natureza digital permite que eles habitem computadores e dispositivos semelhantes por um tempo. Uma vez por cena, Companheiros da Humanidade podem “apagar” suas formas físicas e habitar um dispositivo ao qual eles podem tocar. O dispositivo deve estar desbloqueado, sem nenhuma trava física ou senhas antes de ser acessado. Companheiros podem permanecer dentro do dispositivo indefinidamente, habitando um espaço idealizado que atende a todas as suas necessidades básicas. O Companheiro pode se comunicar com o mundo exterior com qualquer método disponível no dispositivo, como caixas de som ou telas, e pode escolher sair do dispositivo a qualquer momento, mesmo se o dispositivo for bloqueado, desligado ou danificado.
- ❖ **Processador Cognitivo:** Companheiros tem um deck de magias separado, independente das suas Personae. Esses decks começam vazios e podem ser usados mesmo se o Usuário não puder manifestar sua Persona. Companheiros começam o jogo com 3 Pontos de Magia Virtuais, explicados abaixo.
 - ❖ **Upgrade:** Quando um Companheiro ganha um Nível de Personagem, ele ganha 2 Pontos de Magia Virtuais. Companheiros podem usar Pontos de Magia Virtuais para copiar magias do deck de qualquer outro Usuário, com seu consentimento, e adicionar essa cópia ao seu deck de magias único, ignorando restrições de Tipo. Magias nesse deck podem ser trocadas por PM Virtual usando as mesmas regras que magias normais.
 - ❖ **Interface:** A natureza cognitiva-digital dos Companheiros concede-os certo controle sobre seus poderes: Você pode Reprimir 1 magia Ativa de qualquer um de seus decks para aplicar os efeitos descritos na tabela a seguir. Diferente de outros efeitos relacionados a magia, você pode usar Interface fora do Metaverso.





Tipo	Efeito
Físico	Escolha um objeto ou uma estrutura: Você pode entalhar ou danificar objetos sólidos, controlando cuidadosamente o grau de dano causado ao objeto. Porém, causar dano estrutural que ameaça a estabilidade do objeto ainda é possível.
Fogo	Você pode aumentar a temperatura ao seu redor, geralmente o suficiente para deixar uma sala pequena muito quente, chamascar objetos inflamáveis, ou superaquecer eletrônicos.
Gelo	Você pode diminuir a temperatura ao seu redor, geralmente o suficiente para resfriar uma sala pequena a um nível desconfortavelmente frio, congelar pequenas áreas de material líquido, ou cobrir seções pequenas do chão em gelo escorregadio.
Vento	Você pode controlar a direção e intensidade do vento, mesmo em lugares fechados, e gentilmente influenciar o clima. Controlar a direção do vento também pode ser usado para abafar sons ou aparar uma queda.
Raio	Você pode travar dispositivos eletrônicos com um choque, carregar ou drenar uma bateria, etc.
Nuclear	Sua visão atravessa materiais desprotegidos, como uma espécie de Raio X.
PSY	Você pode performar pequenos truques em pessoas e animais, como chamar sua atenção para lugares específicos, distraí-los de seus objetivos atuais, assustá-los, ou sugerir ações simples, mesmo a distância.
Luz	Você pode intensificar fontes de luz até torna-las cegantes, ou temporariamente alterar a percepção de brilho e cor de alguém.
Trevas	Você pode enfraquecer fontes de luz ao ponto de criar uma área de penumbra, e esconder pessoas e objetos da visão de outras pessoas.
Cura	Você pode reparar objetos, contanto que a maioria das peças ainda esteja presente em alguma capacidade, remendar e limpar roupas, reforçar estruturas simples, e estabilizar pessoas feridas.

Os usos descritos acima são apenas sugestões. É melhor pensar nessa habilidade como um Aspecto: Habilidades flexíveis que devem ser usadas de forma criativa, contanto que você possa justificar sua lógica.



Classe Variante – Tensei (Tochas)

“Ah, jovem mestre! Eu fico tão feliz em poder te servir novamente! Eu, Yamaoka, derrotarei qualquer um que ficar no seu caminho!”

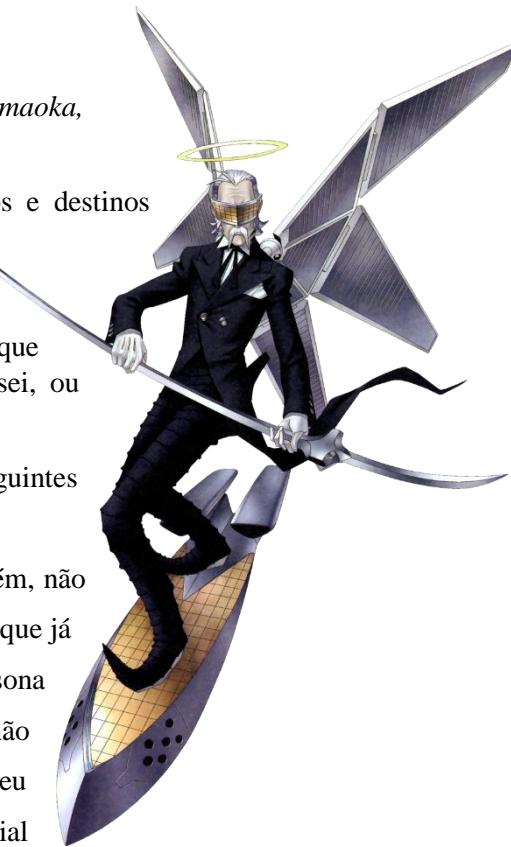
Aqueles com o Potencial podem sobreviver a ferimentos grotescos e destinos sombrios, mas a Morte não é o final para aqueles com vontades fortes o suficiente, até para aqueles sem o Potencial. O desejo de proteger aqueles que você ama, e permanecer ao seu lado, pode manter uma alma no mundo real, tornando-a em um anjo da guarda e um aliado poderoso. Aqueles que carregam esses guardiões como suas Personae são conhecidos como Tensei, ou Reencarnados.

Mecanicamente, Tensei são tratados como Tochas, mas com as seguintes habilidades de Classe ao invés das habilidades de Tocha:

- ❖ **Eu Te Protegerei:** Sua Persona Inicial tem a forma aproximada de alguém, não necessariamente um humano, com quem você tem um vínculo forte, mas que já partiu. A cada Nível de Personagem par, começando no Nível 2, sua Persona muda discretamente, ganhando novos poderes. Escolha uma Sombra que não seja Definitiva ou Tirano do Bestiário cujo nível seja igual ou menor que seu Nível de Personagem, e conceda Pontos de Magia à sua Persona Inicial baseado na recompensa de PR do nível da Sombra escolhida (Base, Pg. 163). Depois disso, escolha uma opção abaixo:
 - ❖ Escolha um Tipo da Persona escolhida, e adicione à lista de Tipos da sua Persona. Se isso fizesse com que sua Persona tenha mais de 4 Tipos, remova um dos Tipos da sua Persona antes de adicionar um novo Tipo. Você ainda mantém as magias de um Tipo removido;
 - ❖ Escolha uma Afinidade da Sombra escolhida, exceto Neutro: Adicione aquela interação à sua Persona, então escolha outro Tipo e mude a Afinidade da sua Persona a esse Tipo para Fraco;
- ❖ **Asas Como Escudos:** Quando você cria um Tensei, crie um acessório chamado *Proteção de <Persona Inicial>* que só você pode equipar. Escolha um efeito abaixo e conceda-o ao seu Acessório. Você pode adicionar efeitos extra ao Acessório quando chegar nos CLv. 5, 10, 15 e 20. Cada efeito só pode ser escolhido uma vez. Todos os efeitos são aplicados simultaneamente.

+1 para uma Hab. de Combate	+10 PV	+2 Energia
+4 para uma Hab. Social	Auto-Rakukaja, Sukukaja ou Tarukaja	+1 Max. Ponto de Aspecto
<i>Fortalecer <Elemento></i>	<i>Evadir <Elemento></i>	+2 Redução de Dano

- ❖ **Fronteira Final:** Quando você começa seu turno em Portas da Morte, você pode gastar 1 Contador de Portas da Morte: Até o final do turno, você não pode ser revivido, mas pode declarar uma ação padrão normalmente.



Magias Cómicas

Magias Cómicas são Magias do Tipo Nuclear, causam dano Nuclear e são consideradas magias Nucleares para efeitos que especificam Tipos de magia. Se uma habilidade ou efeito afeta magias Nucleares, o mesmo também afeta magias Cómicas. Efeitos que especificamente denotam “Magias de Categoria Cómica” não afetam magias Nucleares sem essa Categoria.

Magias Cómicas são centradas ao redor de um recurso chamado *Estrelas*. Estrelas são tratadas como Contadores para efeitos que referenciam Contadores de forma genérica. Você começo cada combate com zero Estrelas e perde Estrelas não gasta quando o combate acabar. Estrelas são visualmente representadas por pequenas constelações que orbitam o Usuário.

Tier I

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Congregação das Estrelas	Cómica, Estrela (A)	Conjurador	Ganhe 1 Star.	Uma fagulha de luz aparece ao seu redor, conectando-se as outras
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Candra	Mono, Nuclear, Cómica (A)	1 alvo dentro de 8 metros	Acerto: MAGd6 dano Nuclear. Gaste 1 Estrela: +1 HDC	Um orbe brilhante emerge da sua Persona e dispara na direção do alvo.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Hacandra	Multi, Nuclear, Cómica (A)	Até 3 alvos dentro de 7 metros	Acerto: MAGd4 dano Nuclear. Gaste 1 Estrela: Explosão: 2MAG dano Nuclear.	Um vazio se abre sobre a arena e esferas brilhantes caem sobre os alvos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Macandra	Area, Nuclear, Cómica (A)	Um alvo dentro de 7 metros e unidades adjacentes	Acerto: MAGd4-4 dano Nuclear Gaste 1 Estrela: Aumente a área de dano de “unidades adjacentes” para “unidades dentro de 2 metros do alvo”.	Uma chuva de estrelas douradas orbita você antes de disparar para todos os lados, buscando os inimigos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		

Tier II

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Centelha Galática	Cómica, Estrela (A)	Conjurador	Ganhe 1 Estrela.	Uma fagulha de luz aparece ao seu redor, conectando-se as outras
	Tempo: Rápido	Duração: Instantânea		
Candrala	Mono, Nuclear, Cómica (A)	1 alvo dentro de 8 metros	Acerto: MAGd8 dano Nuclear. Gaste 1 Estrela: Se esse magia derrotar um alvo, recupere 1 Energia	Partículas se acumulam acima da sua Persona, criando uma lua de energia.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Hacandrala	Multi, Nuclear, Cómica (A)	Até 3 alvos dentro de 7 metros	Acerto: MAGd4+MAG dano Nuclear. Gaste 1 Estrela: Explosão: 2MAG dano Nuclear.	Uma fenda crepitante se abre no céu e meteoros ferozes chovem sobre a arena.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		



Macandrala	Area, Nuclear, Cósrica (A)	1 alvo em 7m e qualquer número de unidades em 2m do alvo	Acerto: MAGd4 dano Nuclear. Gaste 1 Estrela : Para cada alvo que falhe o teste de esquiva para essa magia, essa magia causa +MAG dano Nuclear.	Um feixe de luz dourada passa por você, disparando fragmentos luminosos em todas as direções.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Melodia Cósrica	Estrela, Movimento, Pó, Dano (A)	Até X espaços desocupados que você pode ver	<p>Gaste X Estrelas. Para cada Estrela gasta, selecione um espaço desocupado que você pode ver e posicione um Pó Estelar lá. Usuários que se movem através de um espaço de Pó Estelar podem escolher um dos efeitos a seguir:</p> <p>Você ganha HAB movimento extra até o final do seu próximo turno</p> <p>ou</p> <p>Você recupera o dobro do PV do próximo efeito de Cura que você receber. Esse efeito dura 3 rodadas, ou até ser ativado</p>	Seus feitiços formam pequenas espirais de pó prateado flutuante que se agarram aos Usuários próximos.
	Tempo: Padrão	Duração: 3 rodadas		
Buraco de Minhoca	Move, Mote (A)	Um Pó Estelar que você posicionou	<p>Escolha um Pó Estelar que você posicionou e conceda-o o seguinte efeito, em adição ao seu efeito original:</p> <p><i>“Se uma Sombra se move ou é movida nesse espaço, você pode gastar sua ação de Interromper para mover essa Sombra para a posição adjacente a qualquer Pó Estelar que você posicionou.”</i></p>	Seu Pó Estelar ganha um fio de energia vermelha que pulsa suavemente.
	Tempo: Rápida	Duração: 3 rodadas		

Tier III

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Os Céus Despedaçados	Cósrica, Estrela (A)	Conjurador	Conceda à sua próxima magia Cósrica Margem Crítica +1 nesse turno. Se essa magia causar dano Crítico, ganhe 1 Estrela .	Você e sua Persona são cercados por uma aura cintilante.
	Tempo: Rápido	Duração: Instantânea		
Candryne	Mono, Nuclear, Cósrica (A)	1 alvo dentro de 8 metros	Acerto: MAGd10+2 dano Nuclear. Gaste 1 Estrela : Essa magia trata Anular, Drenar e Refletir Nuclear como Resistir.	Um corpo celeste angular rompe a atmosfera, colidindo lentamente contra o alvo
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Hacandryne	Multi, Nuclear, Cósrica (A)	Até 3 alvos dentro de 7 metros	Acerto: MAGd8 dano Nuclear. Gaste 1 Estrela : Explosão: MAGd6 dano Nuclear.	Uma nuvem escura envolve os alvos. Desta, incontáveis raios de luz fluem em todas as direções.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		



Macandryne	Area, Nuclear, Cósmica (A)	1 alvo em 7m e qualquer número de unidades em 2m do alvo	Acerto: MAGd6 dano Nuclear. Gaste 1 Estrela : Sua próxima magia Cósmica que causa dano causa X*MAG dano Nuclear extra, onde X é a quantidade de unidades que tomou dano dessa magia..	Um corpo celeste brilhante brota, estilhaçando-se em milhões de fragmentos de luz ardente.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Nuvem Nébula	Area, Defesa, Movimento (A)	Conjurador	Gaste X Estrelas : Uma área de X+1 metros ao seu redor é cercada por energia cósmica. A próxima magia que você conjurar causa + MAG dano Nuclear para cada aliado dentro da área de efeito. Qualquer número de alvos dentro da Nebula ganha Afinidade Nuclear +2 .	Você está cercado por uma nuvem de fumaça azul-púrpura, iluminada por pontos levemente brilhantes.
	Tempo: Padrão	Duração: Até o final do seu próximo turno		
Chama Solar	Pó (A)	Conjurador	Até o final dessa rodada, você ganha o seguinte efeito: <i>“Se você derrotar um inimigo com uma magia Cósmica, gaste 1 Estrela: Posicione um Pó Estelar na posição do alvo derrotado.”</i> Pó posicionado por esse efeito dura até o final do seu próximo turno.	Você e sua Persona são cercados por uma espiral de pó prateado cintilante que se aglutina em Pó Estelar se um inimigo for derrotado.
	Tempo: Rápido	Duração: Instantânea		

Tier V

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Supernova	Mono, Nuclear, Cósmica (A)	1 alvo dentro de 8 metros	Acerto: MAGd12 dano Nuclear. Se o dano dessa magia excede o PV do alvo, gaste 1 Estrela : Recupere PV igual ao dano excedente.	Você é envolto em uma aura vermelha ardente, enquanto seu inimigo é cercado por partículas brilhantes que colapsam violentamente sobre si mesmas.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Vazio Afótico	Multi, Nuclear, Cósmica (A)	Até 3 alvos dentro de 7 metros	Acerto: MAGd10 dano Nuclear. Gaste 1 Estrela : Para cada alvo que não esquivar dessa magia, essa magia ganha Margem Crítica +1 . Isso acumula com efeitos de Buff.	Uma fenda corta o céu, revelando um espaço alternativo com cores invertidas. Dele, lanças negras chovem, aniquilando tudo em seu rastro.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Nascido da Poeira Estelar	Estrela, Reviver (A)	1 alvo dentro de 3 metros	Quando um alvo entra em Portas da Morte, gaste 3 Estrelas : O alvo é revivido com 50% PV.	Quando o alvo está prestes a cair, uma massa de pó prateado e fumaça levemente brilhante o envolve, curando suas feridas.
	Tempo: Interromper	Duração: Instantânea		

Magias Ocultas



Magias Ocultas são magias do Tipo PSY, causam dano PSY e são consideradas magias PSY para habilidades que especificam Tipos de magia. Se um efeito ou poder afeta magias PSY, também afeta magias Ocultas. Contudo, efeitos que delimitam especificamente “Magias de Categoria Oculta” não afetam magias PSY que não tenham essa Categoria.

No geral, magias Ocultas colocam ou requerem *Ofuda* como parte de seus efeitos. Ofuda são considerados Contadores que podem ser postos em Sombras, sem um limite máximo por alvo. A contagem de Ofuda é “pública”, o que significa que qualquer jogador pode gastar os Ofuda criados por qualquer Usuário para ativar efeitos que necessitem de Ofuda. Ofuda tomam a forma de talismãs de papel espetrais com símbolos brilhantes, feitos para expulsar espíritos malignos, mas podem tomar formas diferentes para combinar melhor com os visuais da Persona que os usa.

Algumas magias Ocultas interagem com Condições de “Alma”, como “Alma Selvagem”. Essas Condições duram até serem removidas, ou até o final do combate, e só podem ser removidas por efeitos que especificamente as removem.

Tier I

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Harae	Mono, Oculta, Ofuda (A)	1 alvo dentro de 6 metros	Adicione 1 Ofuda no alvo antes de rolar acerto.	Uma longa flecha branca dispara para o céu e depois para baixo, prendendo uma Ofuda no alvo.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea	Acerto: MAGd6 dano PSY.	
Haharae	Multi, Oculta, Ofuda (A)	Até 3 alvos dentro de 6 metros	Acerto: MAGd4+1 dano PSY. Causa 1d4 dano PSY extra em alvos com pelo menos 1 Ofuda.	Sua Persona produz uma varinha decorada com serpentinas de papel e a agita em direção aos alvos, criando uma onda de energia radiante.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Maharae	Total, Oculta, Ofuda (A)	Qualquer número de alvos em 6 metros	Acerto: MAGd4-1 dano PSY. Alvos com Ofuda recebem +1 de dano para cada Ofuda em si.	Uma onda de pétalas de flor de cerejeira se espalha ao seu redor, perfurando os alvos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Aramitama	Oculta, Mitama, Ofuda (A)	Conjurador	Remova 1 Ofuda de um alvo que você possa ver. Ganhe a Condição “Alma Selvagem”: <i>Você ganha +1 para todos os testes de acerto e esquiva.</i>	Um pequeno <i>magatama</i> vermelho, uma joia em forma de vírgula, orbita você enquanto balança para cima e para baixo.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Nigimitama	Oculta, Mitama, Ofuda (A)	Conjurador	Remova 1 Ofuda de um alvo que você possa ver. Ganhe a Condição “Alma Tranquila”: <i>Você recupera +10% de PV de todas as fontes.</i>	Um <i>magatama</i> azul orbita você, girando lentamente no sentido horário.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Alma Soberana	Oculta, Mitama, Ofuda (P)	Conjurador	Você pode conjurar uma magia com a Categoria Mitama como uma ação Livre. Se você o fizer, você não pode declarar magias que causem dano até o final do seu turno.	Uma série de pequenos <i>magatama</i> orbita você no Metaverso.
	Tempo: Automática	Duração: Passiva		

Tier II

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Haraera	Mono, Oculta, Ofuda (A)	1 alvo dentro de 6 metros	Adicione 1 Ofuda no alvo antes de rolar acerto. Acerto: MAGd8+1 dano PSY. Se o alvo é Fraco contra PSY, adicione 1 Ofuda no alvo depois de calcular dano.	Uma grande flecha, decorada com fitas de papel de todas as cores, trespassa o alvo.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Haharaera	Multi, Oculta, Ofuda (A)	Até 3 alvos dentro de 6 metros	Acerto: MAGd4+10 dano PSY. Se o dano dessa magia derrotar um ou mais alvos com Ofuda, adicione 1 Ofuda em um alvo que sobreviveu a essa magia.	Sua Persona produz uma varinha decorada com fitas de papel e a balança para frente, lançando uma onda de Ofuda afiada em todas as direções
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Maharaera	Total, Oculta, Ofuda (A)	Qualquer número de alvos em 6 metros	Acerto: MAGd4+2 dano PSY. Tem +1 HDC se pelo menos um alvo possui Ofuda. Causa 1d2 dano PSY extra para cada Ofuda no alvo, calculado individualmente para cada alvo.	Raízes brotam do solo ao redor dos alvos, produzindo um fluxo de pétalas pálidas que explodem em contato.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Inferno da Pós-Morte	Oculta, Rápida, Ofuda (A)	Um alvo com Ofuda dentro de 7 metros	Se o alvo for derrotado enquanto tem pelo menos 1 Ofuda durante a duração dessa magia, escolha um de seus Tipos de Dano, e declare um ataque básico com sua arma equipada, causando aquele Tipo de Dano contra um alvo dentro do seu alcance. Para esse ataque, dobre o alcance superior da sua arma. Se o alvo não possui Tipos de Dano, esse ataque causa Dano Onipotente.	Um sino toca quando um grande prego espectral aparece sobre o alvo. Quando o alvo é morto, o prego perfura seu corpo e o prende no chão enquanto a alma do alvo é drenada para sua arma.
	Tempo: Rápida	Duração: Até o começo do seu próximo turno.		
Sakimitama	Oculta, Mitama, Ofuda (A)	Conjurador	Remova 1 Ofuda de um alvo que você possa ver. Ganhe a Condição “Alma Afortunada”: <i>Você ganha +1 para todos os testes de Habilidade Social.</i>	Um <i>magatama</i> dourado orbita você, formando uma grande espiral em torno de si mesmo enquanto gira.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Temível Estrela Paradísica	Oculta, Ofuda (A)	Qualquer número de alvos sem Ofuda dentro de 5 metros	Sacrifique seu PV em incrementos de 10%. Para cada 10%, adicione 2 Ofuda em um alvo no alcance, ou 1 Ofuda em dois alvos no alcance. Reprima para conjurar como uma Ação Rápida.	Uma espada espectral trespassa o usuário, criando uma torrente espectral vermelha que chove sobre os alvos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		

Tier III

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Haraedyne	Mono, Oculta, Ofuda (A)	1 alvo dentro de 6 metros	Adicione 1 Ofuda no alvo antes de rolar acerto. Acerto: MAGd10+1 dano PSY. Gaste 1 Energia : Para cada dado rolado para calcular dano que rolar um 10, adicione mais uma Ofuda no alvo.	Uma chuva de flechas brancas decoradas com placas de madeira e fitas de papel chove sobre o alvo.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Haharaedyne	Multi, Oculta, Ofuda (A)	Até 3 alvos dentro de 6 metros	Acerto: MAGd8+3 dano PSY. Gaste 1 Energia : Remova até 1d4+1 Ofuda de quaisquer alvos que receberam dano dessa magia e redistribua essas Ofuda para qualquer número de alvos dentro de 6 metros.	Um portão <i>torii</i> vermelho aparece atrás de você. Dele, milhares de espectros, Ofuda e armas de arremesso emergem, rasgando os alvos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Maharaedyne	Total, Oculta, Ofuda (A)	Qualquer número de alvos em 6 metros	Acerto: MAGd6 dano PSY. Se qualquer alvo que tomou dano dessa magia é Fraco contra PSY, adicione 1 Ofuda em todos os alvos que tomaram dano dessa magia.	Uma enorme cerejeira emerge, levantando você brevemente em seus galhos enquanto um turbilhão de pétalas explosivas e feixes de energia chovem sobre a arena.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Kushimitama	Oculta, Mitama, Ofuda (A)	Conjurador	Remova 1 Ofuda de um alvo que você possa ver. Ganhe a Condição “Alma Auspiciosa”: <i>Como uma ação Livre, você pode gastar 1 Ponto de Aspecto para revelar a Afinidade PSY de um alvo que você possa ver</i> .	Um <i>magatama</i> prateado orbita ao redor de sua cabeça, parando entre seus olhos quando você ativa seu efeito.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Nove Cortes Simbólicos	Oculta, Ofuda, Debuff (A)	Um alvo dentro de 5 metros	Remova até 4 Ofuda do alvo e escolha entre FOR, MAG, TEC ou AGI. Para cada Ofuda removida do alvo por esse efeito, aplique um Debuff de -1 na Habilidade escolhida por 3 rodadas. Isso acumula com outros efeitos de Debuff.	O Ofuda sacrificado por esse efeito brilha em brasa e afunda no alvo, dificultando seus movimentos.
	Tempo: Padrão	Duração: 3 rodadas		
Inferno dos Gritos Atrozes	Oculta, Ofuda, Dano (A)	Alvos dentro de 6 metros	Remova 3 Ofuda de um alvo ou remova 5 Ofuda de até dois alvos para aplicar Afinidade PSY -1 em um desses alvos.	Cinco sinos soam pela arena quando uma fenda se abre sob o alvo, produzindo enormes garras escuras que agarram o alvo durante a duração.
	Tempo: Padrão	Duração: 2 rodadas		

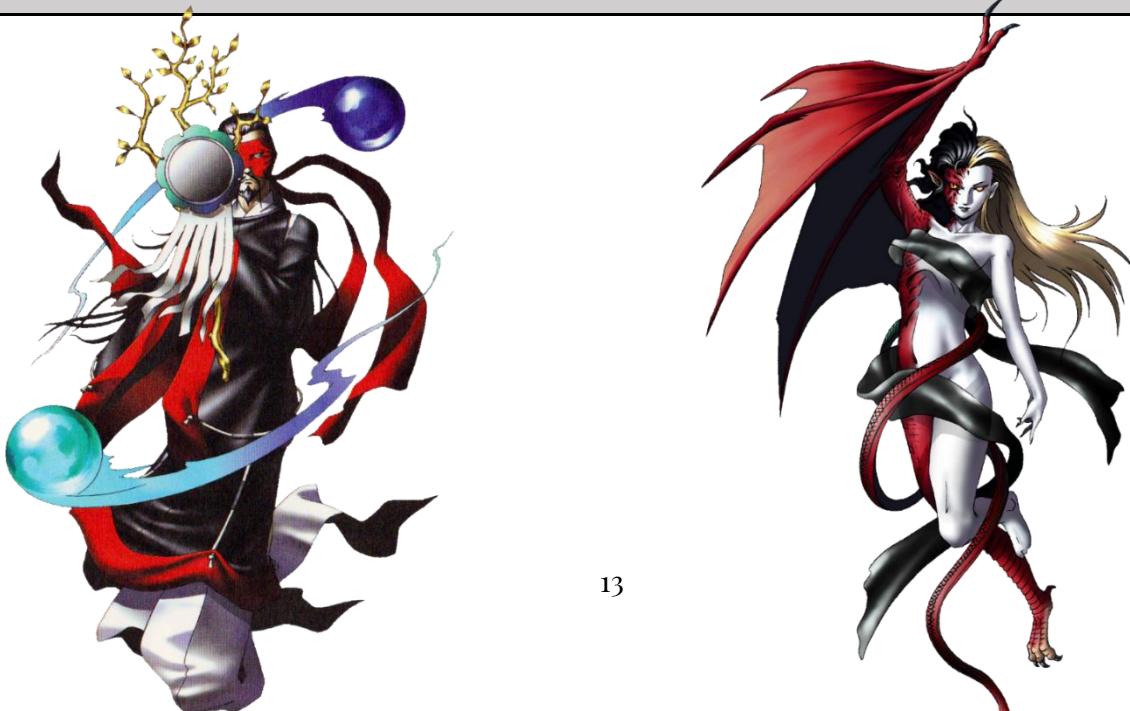


Tier V

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Inferno da Quietude	Mono, Oculta, Ofuda (A)	1 alvo dentro de 6 metros	Adicione 1 Ofuda no alvo antes de rolar acerto. Acerto: MAGd12+3 dano PSY. Reprima: Dobre a quantidade de Ofuda no alvo depois do cálculo de dano.	Sete sinos soam enquanto inúmeras espadas escuras aparecem ao redor do alvo, perfurando-o de todos os ângulos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Espírito do Mal Vivo	Multi, Oculta, Ofuda (A)	Até 3 alvos dentro de 6 metros	Acerto: MAGd10+MAG dano PSY e adicione uma Ofuda em cada alvo. Para cada alvo que essa magia derrotar, você pode conjurar uma magia Oculta Tier 1 no seu deck como uma ação Livre.	Ondas de energia prismática cortam os alvos em dois. Alvos mortos flutuam ao seu redor, sacrificando o que resta de sua energia vital para alimentar seus feitiços.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Brasão do Olho-Treliça	Total, Oculta, Ofuda (A)	Qualquer número de alvos em 6 metros	Acerto: MAGd10 dano PSY. Se todos os alvos que sofreram dano dessa magia têm Ofuda, você pode conjurar uma magia com a Categoria Mitama como uma ação Rápida até o final do seu turno.	Uma estrela de oito pontas aparece sobre a arena, fazendo chover feixes de energia que pulverizam os alvos mortos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Um Espírito, Quatro Almas	Oculta, Mitama, Cura, Reviver, Morte (A)	Conjurador	Remova quatro Condições “Alma” com nomes diferentes de você, então escolha: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Recupere 100% PV para um alvo dentro de 8 metros. Isso Revive alvos em Portas da Morte; ❖ Escolha 1 alvo dentro de 7 metros. Acerto: Esse alvo é imediatamente morto. Isso é um efeito Categoria Morte. Contra alvos com Resistências Tirânicas, isso causa 10% do PV do alvo como dano PSY. Reprima para conjurar como uma ação Rápida.	As <i>magatama</i> se unem para se mover como uma, criando uma armadura dourada ao redor da sua Persona e produzindo um raio de energia de cura ou uma torrente de pura escuridão que engole seus inimigos.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Hatsuyume, O Primeiro Sonho	Oculta, Ofuda (A)	Um alvo dentro de 7 metros	Remova X Ofuda do alvo. O alvo sofre <i>Fortificar PSY -3*X</i> . Isso é um efeito Debuff que acumula com outros efeitos Debuff. Reprima para conjurar como uma ação Rápida.	Um sinalizador, semelhante a um fogo de artifício, dispara para cima em direção ao alvo, queimando seus Ofuda e cobrindo-o com uma aura brilhante.
	Tempo: Padrão	Duração: Até o final do seu próximo turno		

Feitos

Nome	Efeito	Req.
Trama do Alquimista Cósmico	<p>Como uma ação Rápida, você pode detonar qualquer número de Pós Estelares que você criou, e qualquer número de espaços sob o efeito de Nuvem Nébula conjurada por você. Essa detonação remove o efeito do espaço, e aplica o efeito desse Feito em alvos nesses espaços, e espaços adjacentes aos mesmos.</p> <p>Para cada unidade afetada pelo Feito, escolha um efeito:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ O alvo recupera PV igual a sua MAG ❖ O alvo sofre dano Nuclear igual a sua MAG (sem esquiva) 	Só pode ser escolhido uma vez. Sua Persona deve ter o Tipo Nuclear para ativar esse Feito.
Decreto do Rei	<p>Quando um efeito Buff Tier II ou maior ativo em você acaba ou é removido, você pode gastar sua ação de Interromper e Energia igual ao Tier daquele efeito:</p> <p>Conjure uma magia Categoria Mono e Buff de Tier menor do seu deck.</p>	Só pode ser escolhido uma vez. Sua Persona deve ter o Tipo Buff para ativar esse Feito.
Dama e Aromáticos	<p>Como uma ação Rápida, você pode selecionar uma Sombra sofrendo pelo menos um Status: Troque de lugar na iniciativa com esse alvo. Esse efeito começa a contar a partir da próxima rodada.</p>	Só pode ser escolhido uma vez. Sua Persona deve ter o Tipo Status para ativar esse Feito.
Potencial do Jovem Príncipe	<p>Como uma ação Rápida, você pode gastar o uso de uma magia Ativa do seu deck: Recupere o uso de uma magia Mista do seu deck de um Tier acima do uso gasto (Max. Tier III).</p>	Só pode ser escolhido uma vez.
Portões do Palácio	<p>Se você Refletir ou Drenar dano devido aos efeitos de uma magia de Defesa, essa magia causa 30% mais dano para o propósito de Refletir ou Drenar.</p>	Só pode ser escolhido uma vez.
Donzela, e a Viagem a Yomi	<p>Se um alvo com pelo menos duas Ofuda for derrotado, você pode usar sua ação de Interromper para adicionar metade dos Ofuda nesse alvo, arredondado para cima, em outro alvo dentro de 5 metros.</p>	Só pode ser escolhido uma vez. Sua Persona deve ter o Tipo PSY para ativar esse Feito.
A Memória Perdura	<p>Quando você realiza Fusão com uma de suas Personas Iniciais, você pode sacrificar 2 PM da Persona resultante: Substitua a Habilidade Natural da Persona resultante com a Habilidade Natural de um de seus componentes de Fusão.</p>	Desconvidado. Só pode ser escolhido uma vez.





Sombras Icônicas

Um fenômeno relativamente novo no Metaverso, Sombras Icônicas são consideradas um “eco” de Personae de Usuários de outros mundos ou épocas, manifestadas como Sombras poderosas e semelhantes às Alpha. Sombras Icônicas são tratadas como Sombras convencionais, com as seguintes distinções:

- ❖ Sombras Icônicas possuem o dobro do PV de uma Sombra do mesmo nível. Na mesma veia, derrotar uma Sombras Icônicas concede o dobro dos pontos de Experiência;
- ❖ Sombras Icônicas só podem ser obtidas por Fusão depois de serem derrotadas em combate. Sombras da Arcana Mundo podem ser obtidas por Fusão com duas Personae da mesma Arcana, onde o Usuário pode escolher gerar um Elemental ou uma Sombra Icônica apropriada;
- ❖ Sombras Icônicas são imunes a negociação durante a batalha. Quando uma batalha contra uma Sombra Icônica terminar com pelo menos um Usuário consciente, e não terminar com uma fuga, a Sombra se manifestará depois da batalha e se tornará disponível para negociação, seguindo as regras normais. Apenas um Usuário pode negociar com essa Sombra;
- ❖ Cada grupo de Usuários só pode possuir uma cópia de cada Sombra Icônica, se o grupo já possui uma Sombra Icônica, uma segunda cópia não pode ser obtida por Fusão, negociação, ou nenhum outro método;
- ❖ As Hab. Naturais de Sombras Icônicas denotam um ou mais Tipos depois dos seus nomes. Para escolher ou ativar essa Hab. Natural, sua Persona *deve ter todos* os Tipos listados, mesmo se você escolher essa Habilidade para a sua Persona Inicial;

Orpheus

Sombra Icônica
XXI – O Mundo

Nível 1

Pontos de Vida 150

Carta de Habilidade: Agi (T1 Fogo)

Disposição:

Amigável



Tipos



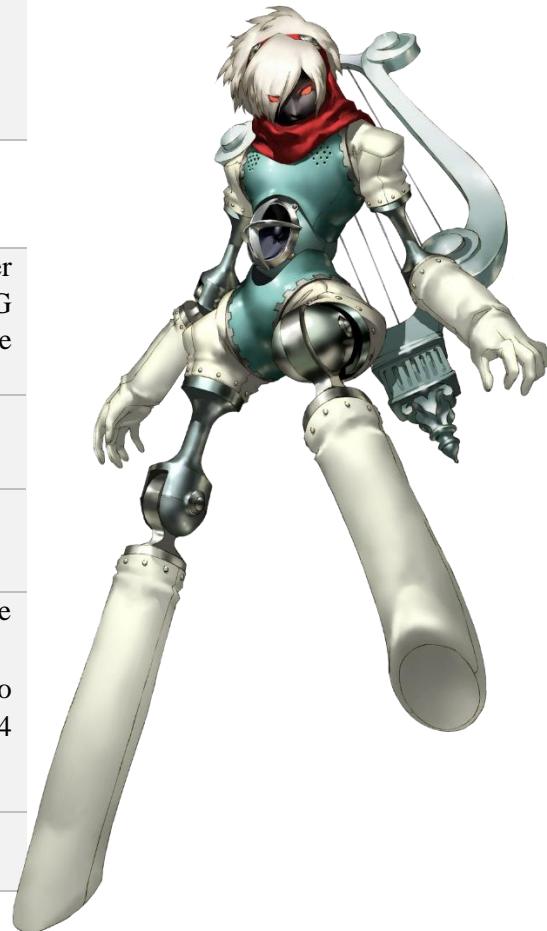
Hab. Natural: **Memória da Meia-Noite** (Fogo, Debuff) – (Interromper) Se você receber dano de Trevas, ou quando você entrar em Portas da Morte, ative para causar X*MAG dano de Fogo contra um alvo dentro de 5 metros, onde X é igual ao número de Habilidades de Combate sofrendo um Debuff no alvo, sem esquiva.

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

Resistir (P): Enquanto o PV de Orpheus for maior que 1, qualquer ataque que fosse derrotar Orpheus reduz seu PV para 1 ao invés disso.

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. Caso contrário: No acerto: 5d4 (12) dano de Fogo e Tarunda (-1 FOR, -1 MAG, 3 rodadas).

Uma Persona de outra história. Um músico lendário que viajou até o submundo para resgatar seu amor, mas nunca pôde retorná-la ao mundo dos vivos.



Izanagi

Sombra Ícone
XXI – O Mundo

Nível 1

Pontos de Vida 115

Carta de Magia: Zio (T1 Raio)

Hab. Natural: **Nação dos Deuses** (Físico, Raio) – Ataques básicos que você declarar causam +1 dano de Raio para cada Persona em seu estoque. Esse dano é aplicado caso o ataque erre.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
4	1	4	4	4	2
Anula	Resiste	Fraco			

Corte Cruzado: Um alvo em 4m. HDC +1. No acerto: FORd4 (10) dano Físico, e +1 dano de Raio para cada Sombra em combate. Isso substitui o ataque básico de Izanagi.

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 de outra história. Um dos mais importantes deuses do Japão, que criou seu povo e suas ilhas ao lado de sua esposa, Izanami.



Resiste



Fraco

Uma Persona de uma história ainda não contada. Um fazendeiro respeitado que foi difamado como um criminoso, o que levou o honrado Rob Roy para um conflito justo, mas sangrento.

Tipos



Disposição:



Rob Roy

Sombra Ícone

I – O Mago

Nível 2

Pontos de Vida 140

Carta de Magia: Ha Magna (T1 Terra, Oceano das Almas III)

Tipos



Disposição:

Amigável



Hab. Natural: **Guardião da Terra** (Fogo, Cura) – Quando você conjura uma magia do Tipo Cura, você pode gastar 1 uso de qualquer magia Tipo Físico ou Fogo para usar FOR ao invés de MAG para os efeitos dessa magia de Cura, sem custo de ação.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
4	1	4	3	5	2

Piedade Angelical (P): Usuários que sofrerem dano de Rob Roy têm todos seus efeitos de Buff removidos. Sombras curadas por Rob Roy têm todos seus Debuffs removidos.

Língua Flamejante: Até 3 alvos em 5m. No acerto: FORd4 (10) dano de Fogo e cura uma Sombra que Rob Roy possa ver para 10% do seu PV máximo para cada alvo que tomou dano dessa magia.

Raio de Esperança: Qualquer número de alvos entre Rob Roy e um ponto em 2TEC (8)m. +1 HDC. Acerto: FORd4 (10) dano de Fogo. Sombras na área de efeito recuperam 20% PV.



Asterius

Sombra Icônica

X – Fortuna

Nível 9

Pontos de Vida 520

Carta: Magnadyne (T2 Terra, Oceano das Almas III)

Disposição:

Insano, Agressivo



Tipos



Bônus de Hab.: +2 FOR, +1 VIT

Natural Skill: **Besta do Labirinto** (Fogo, Buff) – Uma vez por combate, você pode escolher seu alvo de Duelo: Enquanto ele permanecer como seu alvo de Duelo, você ganha +1 DDC contra ele até o começo do seu próximo turno. Durante seu turno, você pode gastar 1 Ponto de Aspecto para estender esse efeito por um turno como uma ação Rápida.

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



Anula



Resiste



Resiste

Uma Persona de outra história. Um homem amaldiçoado com um corpo meio-touro, Asterius foi abandonado no labirinto de Minos pelo seu pai, guardando-o até ser derrotado por Teseu.

Auto-Matarukaja (P): No começo do combate, todas as Sombras ganham +1 FOR, +1 MAG for 3 rounds.

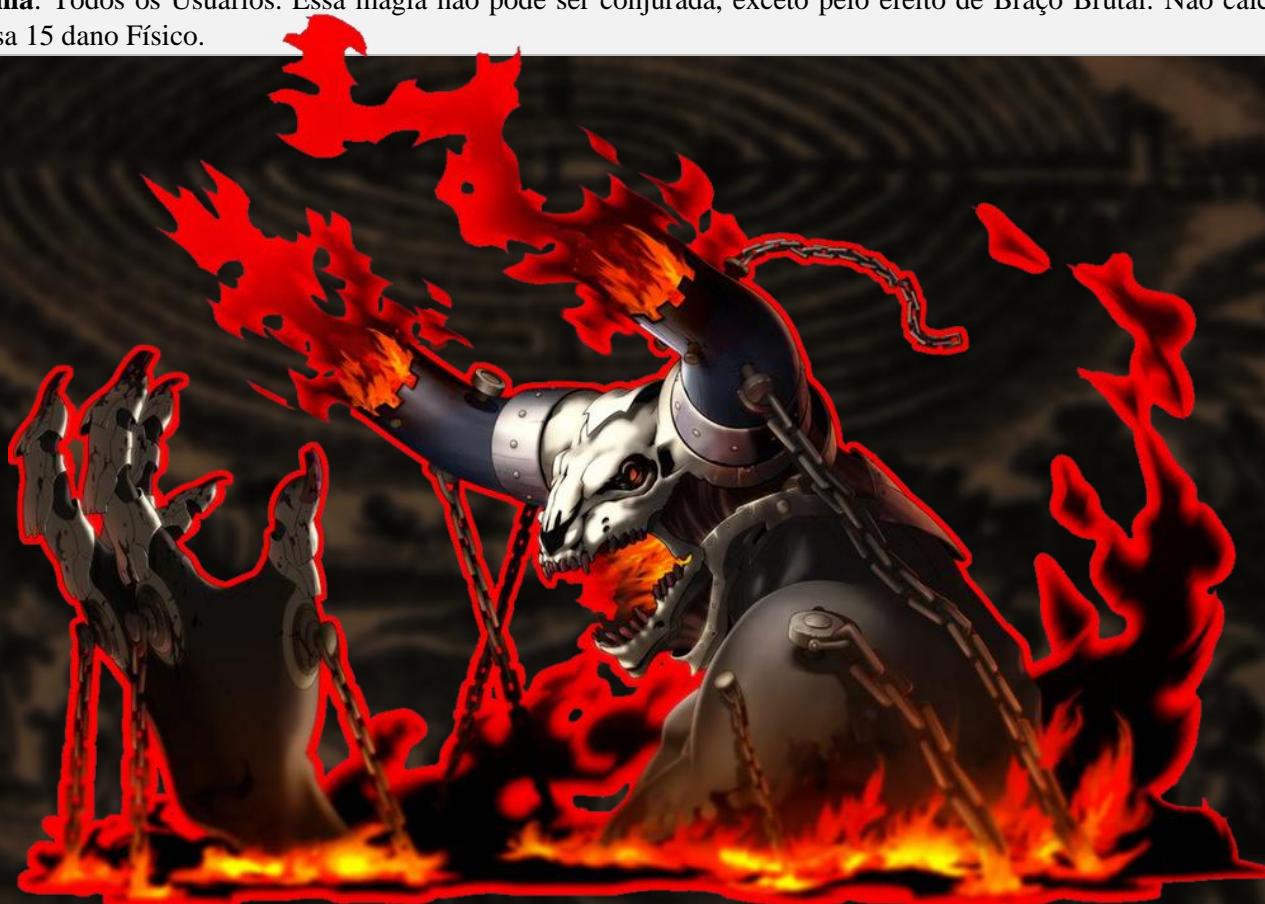
Braço Brutal (P): Cada vez que Asterius conjura Titanomachia ou Força Primal, há 40% de chance de Asterius conjurar Gigantomachia como uma ação Rápida esse turno.

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.





Susano-O

Icon Shadow (VII – Chariot)

Types



Level 11

Dispositions:

Hit Points: 300

Chaotic

Spell Card: Quantum Drift (T3 Misc.)

Skill Bonus: +1 STR, +1 MAG, +1 TEC

Natural Skill: **Eternal Black** (Dark, Wind) – As an Interrupt action, whenever you deal damage through the Curse of a spell you cast, you can spend 1 Aspect Point: Deal that same damage, as Dark damage, to up to two targets within TEC meters, no dodge check.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
5	6	6	1	6	2



Reflect



Weak

Bonecrusher: One target within 9 meters. On hit: 5d10+3 (30) Physical damage. If the target is below 50% HP after damage calculation, Susano-O can cast this spell again as a Free action, once per round.

Earthly Vortex: All units in combat, except Susano-O. 6d4 (15) Wind damage, no dodge check.

Deadly Fist: One target within 9 meters. On hit: 5d10 (27) Dark damage, and Susano-O can choose another target in combat: At the start of that target's turn, they take 5d10 (27) Dark damage, no dodge check.

A Persona from another story. The Shinto god of sea and storms, and brother to Amaterasu.

Psyche

Icon Shadow

V – Hierophant

Level 12

Types

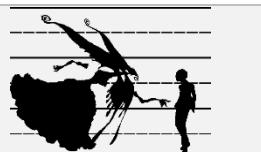
Hit Points 480



Spell Card: Tempest (T3 Wind)

Skill Bonus: 2 STR, +2 LCK

Natural Skill: **Cramoisie Papillon** (Ice, Wind) – If you cast a Multi Category Ice or Wind spell, you can choose one target within range twice.



STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
7	1	7	1	8	6

Poison Arrow: One enemy within 3 meters. On hit: 7d10 (38) Physical damage and 45% Poisoned chance. On Critical: Increase the Poisoned chance to 90%.

Irresistible Advance: One enemy Psyche can see. HDC +1. On hit: Psyche moves to a position adjacent to the target and deals 7d10 (38) Wind damage.

Solitary Blizzard: All units within 4 meters of Psyche. On hit: 7d6 (24) Ice damage. If there are no Shadows within the range of this spell besides Psyche, this spell deals a guaranteed Critical hit without spending Luck Charges.

A Persona from another story. Psyche was a beautiful and beloved princess from Sicily, so irresistible that even Eros, ordered by Aphrodite to curse Psyche with an arrow, fell in love with her and asked Zeus to make her a goddess.





Johanna

Icon Shadow

II – Priestess

Level 13

Hit Points 360

Spell Card: Diaraja (T3 Heal)

Types



Null

Dispositions:



Resist

Skill Bonus: +2 AGI, +1 MAG, +4 Knowledge

Natural Skill: **The Illusory Popess** (Nuclear, Heal) – Once per day, when you go over your Buildup Counter threshold, you can choose one target other than yourself that would take Nuclear damage. Instead, that target gains Fortify <All> against the next instance of damage equal to the damage they would have taken. This is not a Buff effect.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
1	7	6	7	6	4

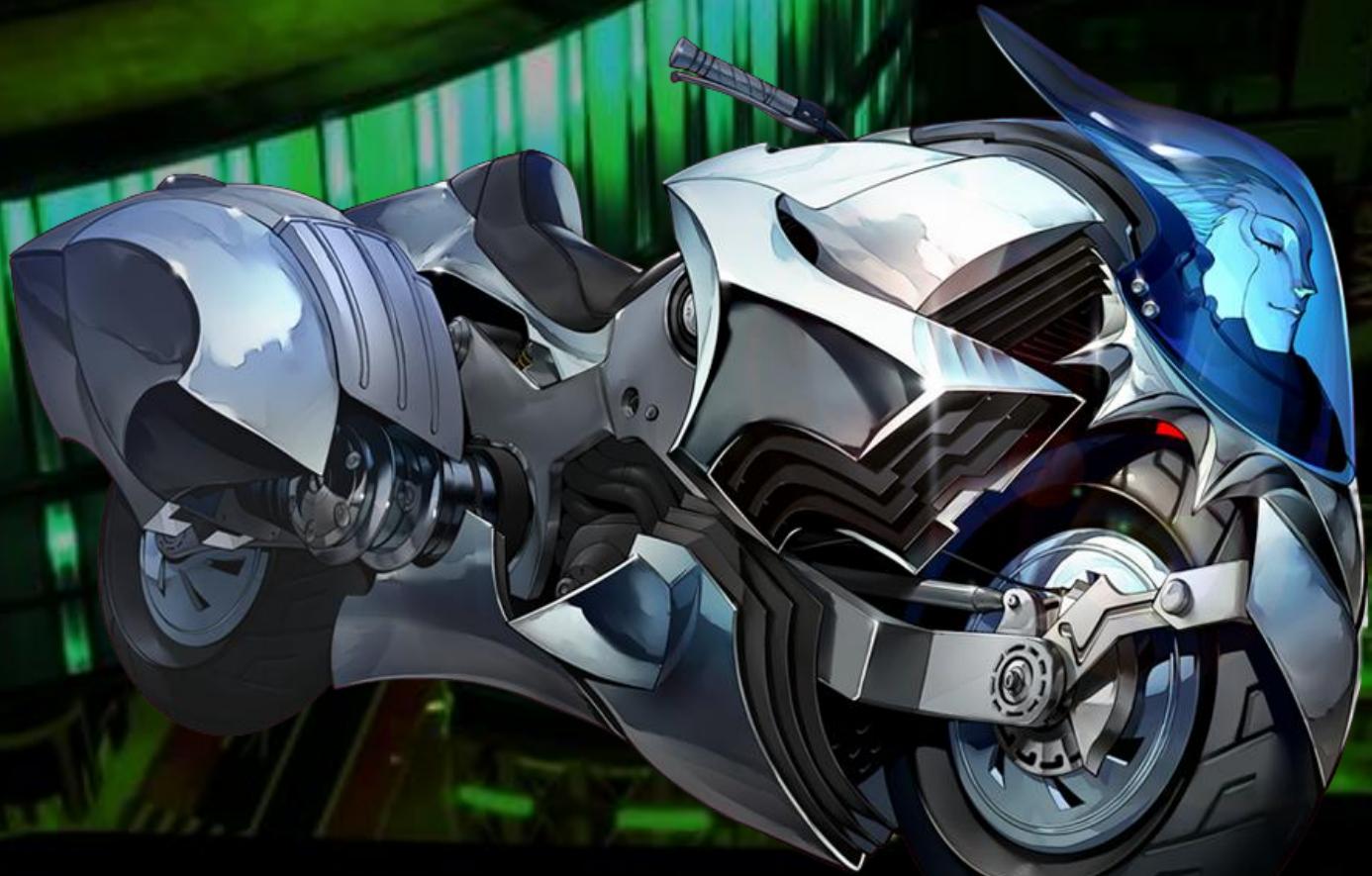
Decisive Defense (P): When combat starts, Johanna and all Shadows in combat gain the effects of Rakukajamon (Fortify Physical and Elements +8) for 3 rounds, and Johanna removes all Buff effects from Users in combat. This triggers after all other automatic effects in this combat.

Atomize: One target within 6 meters. On hit: AGId12 (45) Nuclear damage.

Mafreila: Any number of targets. On hit: 7d6 (24) Nuclear damage.

Sacred Rally: One target within 6 meters. Restore HP to that target equal to 20% (72) of Johanna's max HP. If this healing exceeds the target's max HP, it gains +2 TEC, +2 AGI for 3 rounds. This is a Buff effect that stacks with Decisive Defense, but not other Buff effects.

A Persona from another story. A female pope whose ascension to power was struck from the official records and changed the Vatican's rituals forever.





Hades

Icon Shadow
XIII – Death

Level 13
Hit Points: 500

Spell Card: *Zai Aku Tou Ten* (T3 Dark)

Types



Dispositions:

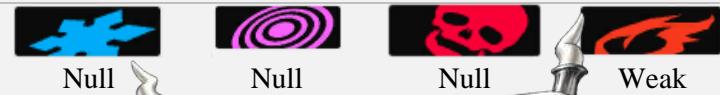
Insane



Skill Bonus: +2 MAG, +2 VIT

Natural Skill: **Wailing Depths** (Ice, Dark) – Once per combat, as a Quick action, you can forget an Imbue effect you have memorized and target one enemy within TEC meters: If that target's HP is below 20%, that target is immediately slain. This is considered a Death Category effect.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
1	9	9	1	8	1



Seventh Spiral of the Underworld (P): The effects applied after Swirling Oblivion, Sinking Misery, and Scorching Agony are cast are not Buff effects and last until Hades is defeated.

Swirling Oblivion: Any number of targets. On hit: 9d6 (31) Water damage. After casting this spell, Hades gains +1 TEC. This stacks with previous activations.

Sinking Misery: One target Hades can see whose HP is below 30% of its maximum enters Death's Door. After casting, if this spell defeated a target, all spells Hades casts restore 10% (50) HP to Hades.

Scorching Agony: Up to three targets within 9 meters. 15+5TEC (60%) Stunned chance. After casting this spell, all spells Hades casts gain 20% Charmed chance on hit. This stacks with previous activations.

A Persona from another story. The supreme ruler of the Greek underworld that shares their namesake, Hades enlists the help of several servants that assist him in guarding the underworld and judging the souls of humans.





Valjean

Icon Shadow
V – Hierophant

Level 14
Hit Points 640

Spell Card: Death Chain (T3 Physical)

Types



Dispositions:
Snobbish



Skill Bonus: +2 STR, +2 TEC

Natural Skill: **Shattered Chains of Law** (Physical, Almighty):
When you cast an Almighty spell, you can choose to Repress it
to calculate damage for that spell with STR instead of MAG.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
9	1	9	1	9	1

Punished Soul (P): Valjean cannot roll to dodge attacks, but takes half damage from all instances of damage.

Triple Down: Up to three targets within 5 meters. On hit: 9d8 (40) Physical damage. If two targets were chosen, this spell deals 50% more damage. If one target was chosen, this spell deals 100% more damage.

Meteor Shower: One target within 9 meters. On hit: 9d10 (49) Almighty damage. If this spell deals damage, spawn one Star-borne Bullet adjacent to Valjean. This is a cognitive object. Whenever Meteor Shower is cast, all Star-borne Bullets in combat can move up to TEC (9) meters in any direction and deal 2STR (18) Almighty damage to any number of units it becomes adjacent to, no check.

A Persona from an unusual story. The protagonist of *Lés Misérables*, a famous novel about a man who seeks to live a kind and generous life following a harsh and unjust prison sentence.



Odysseus

Icon Shadow
XII – Hanged Man

Level 14

Hit Points 200

Spell Card: Analysis Pulse (T3 Intel)

Skill Bonus: +2 TEC, +2 AGI

Natural Skill: **The Grand Journey** (Wind, Intel): You can grant one attack or spell you declare -1 HDC to also grant it +1 SKL during damage calculation, as a free action. This is not a Buff effect.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK	Type 1	Type 2	Type 3
1	6	10	8	3	2	Null	Null	Weak



Ninety-Nine Needles (P): At the start of each round, all Users must roll to dodge against Odysseus's TECd6. On failing, they take 6d6 (21) Intel Type damage and suffer the *Tactical Asset* Condition until the end of this round. On a success, they take half damage and do not suffer the Condition. Targets whose Interaction with Intel is not Weak or Neutral do not suffer this Condition regardless of their roll.

Illuzone: One target within TEC (10) meters who's under the Tactical Asset Condition. Remove the Condition from that target, and that target suffers -1 HDC. This is considered a Debuff effect, and lasts for a number of rounds equal to the number of *Tactical Assets* remaining in combat after this spell was cast.

Maha Garu: Up to three targets in combat. +1 HDC. On hit: 6d8 (27) Wind damage. If this spell deals damage to a *Tactical Asset*, Odysseus can use a Quick action to cast Maha Garu against Tactical Assets again this round.

War Efforts: One target within 6 meters must roll on a Courage (8) check that cannot be boosted by Luck Charges. On failing, Odysseus can use one non-Special consumable from the target's inventory. This item is removed from the target's inventory. On a success, nothing happens. If the target is a *Tactical Asset*, this check's difficulty increases to 10.

A Persona from another story. A legendary hero born from a divine lineage, a resourceful general who was instrumental in bringing down the city of Troy. He's the hero of the Odyssey and also appears in the Iliad and other important works.

Yamato Sumeragi

Types



Dispositions:

Snobbish



Icon Shadow

X – Fortune

Level 17

Hit Points 340

Spell Card: Eternal Punishment (T5 Dark)

Skill Bonus: +3 TEC, +2 MAG

Natural Skill: **Detective's Insight** (Light, Dark) – Once per combat, when you deal damage to a target using a Light or Dark Type spell, you can use your Quick action to reveal that target's interaction to Light or Dark, your choice.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
1	7	9	8	5	2



Reflect



Reflect

Divine Bloodline (P): Whenever Yamato Sumeragi casts Hamaon or Megidolaon, it can change those spells' damage Types to Fire or Wind, as a Quick action.

Shield of Justice (P): When Yamato Sumeragi is slain, all surviving Shadows in combat gain *Null <All>* for the next instance of damage they take. This is not considered a Buff effect.

A Persona from another story. The term *Yamato Sumeragi*, or *Yamatosumeramikoto*, are used to refer to the Emperors of Japan, and represents their divine heritage.

Hamaon: One target Yamato Sumeragi can see loses 23+3TEC (50%) of its current HP as Light damage.

Mudoon: One target Yamato Sumeragi whose HP is equal to or below 50% is instantly slain. This is a Death effect.

Megidolaon: One target and all units within 3 meters of that target. On hit: 7d6 (24) Almighty damage.



Hereward

Types



Dispositions:

Aggressive



Icon Shadow
VIII – Justice

Level 19

Hit Points 532

Spell Card: Debilitate (T5 Debuff)



Null



Resist

Skill Bonus: +3 STR, +2 TEC, +4 Courage

Natural Skill: **Blade Runners (Physical, Debuff)** – When an ally deals damage to a Knocked Down target, you can spend your Interrupt action to declare a basic attack or cast a Tier I Mono Category Physical spell against that target.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
10	1	8	6	7	2

Auto-Debilitate (P): At the start of combat, Hereward chooses one target: That target is afflicted with -3 STR, -3 MAG, -3 TEC, -3 AGI, Fortify Physical & Elements -8 for 3 rounds. This is a Debuff effect.

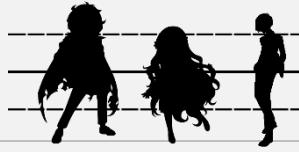
Rebellion Blade: One target within 8 meters. On hit: 10d12 (65) Physical damage and 30% Knockdown chance. If this spell triggers Knocked Down, Hereward can use Auto-Debilitate again for no action cost.

Riot Gun: Any number of targets. On hit: 10d8 (45) Physical damage. This spell treats Null and Reflect Physical as Resist.

A Persona from another story. A nobleman and leader of a resistance force, it's rumored that his tales of heroism either mutated into or inspired the stories of Robin Hood.

Zen

User
Unknown Arcana



Level 17
Hit Points: 850



Host of the Festival – As long as Zen is in an adjacent spot to Rei, both Zen and Rei gain +1 DDC against all attacks.

STR 9	MAG 1	TEC 8	AGI 4	VIT 7	LCK 2
----------	----------	----------	----------	----------	----------



Resist



Resist



Resist

Bane Slice: One target within 7 meters. On hit: 9d12 (58) Physical damage and, at the start of the target's next turn, they take 2STR (18) Dark damage, no check.

Frozen Spear: One target within 6 meters. On hit: 9d12 (58) Ice damage. Regardless of this spell hitting or missing, Zen chooses a second target within 4 meters of the original target: That target takes 2STR (18) Ice damage, no check.

Knight Card: Attacks Rei declare cannot miss until the end of her next turn. This is a Buff effect that stacks with Buffs applied by Rei.

A quiet and mysterious boy from another story. Zen is fiercely protective of Rei, claiming both of them are “taking a break” from some sort of school festival, but won’t elaborate further.



Inseparable: Zen and Rei join combat in pairs and share their HP pool of 850. Both units roll for initiative, but are placed in the queue in the position of the highest roll between the two, in any order.

Rei

User

Unknown Arcana

Level 17
Hit Points: 850

Types



Gourmand of the Festival – As long as Rei is in an adjacent spot to Zen, both Zen and Rei gain +1 HDC for all attacks.

STR 1	MAG 8	TEC 4	AGI 9	VIT 7	LCK 2
----------	----------	----------	----------	----------	----------



Resist



Resist



Resist

Platinum Coin: Remove all Status effects from combat, and all units gain Resist Status for the next 3 rounds. This is a Buff effect that stacks with other Buff effects.

Prize Ticket: Up to 3 targets within 6 meters. On hit: 1 PSY damage and place one Festival Ticket on each target that took damage from this spell.

Cashing Out: Remove all Festival Tickets from combat. Zen and Rei each gain Critical Margin +X, where X is the number of Festival Tickets removed by this effect. This is a Buff effect that stacks with other Buff effects.

"Your turn, Zen!": Zen gains a second turn this round, immediately after Rei's.

A cheerful and innocent girl from another story. She is extremely fond of Zen, and claims to be “taking a break” from a local festival to look for different types of snacks and delicacies... Whatever that means.



Inseparable: Zen and Rei join combat in pairs and share their HP pool of 850. Both units roll for initiative, but are placed in the queue in the position of the highest roll between the two, in any order.



Messiah (Tirano)

Sombra Icônica
XX – Julgamento

Nível 20

Pontos de Vida: 684 (68/136)

Recompensa: Pilar Divino (Acessório Especial, OdA III)

Bônus de Hab.: +3 MAG, +2 TEC, +1 VIT

Hab. Natural: **Reino da Possibilidade** (Quaisquer dois Tipos) –
(Sem custo de ação, 1 vez por sessão, gaste 4 Pontos de Aspecto):
Recupere o uso de 1 Propagação Arcana gasta durante essa sessão.

Tipos



Não pode ser adquirido por Fusão, não responde a negociação. Isso cancela o efeito pós-batalha de Sombras Icônicas. Messiah é concedido aos jogadores depois de ser derrotado, usando as mesmas regras de Personae Definitivas.

FOR

1



Resiste

MAG

15



Resiste

TEC

9



Resiste

AGI

5



Resiste

VIT

6



Resiste

SOR

2



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.

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.

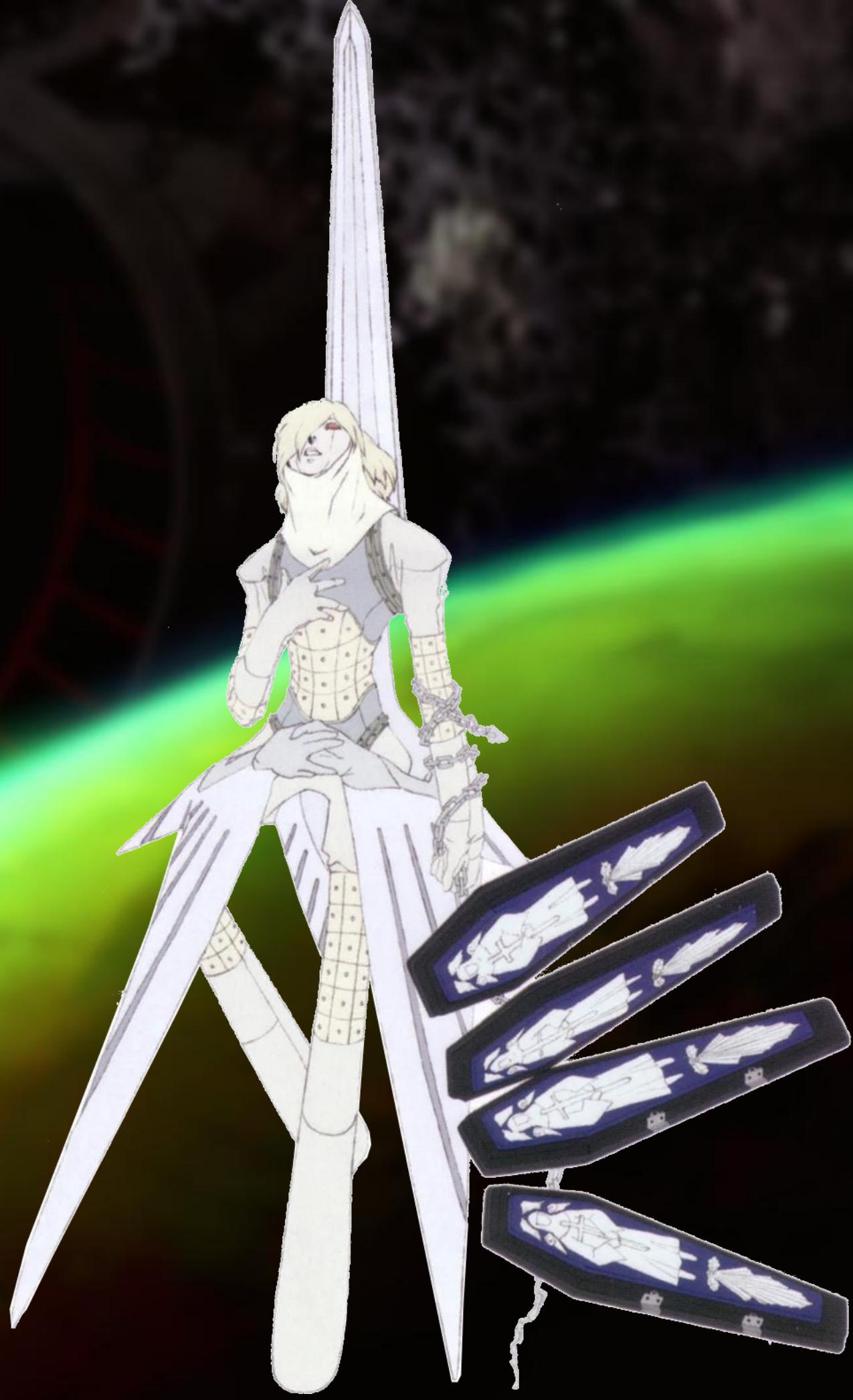
O Absoluto Fim: Um alvo que Messiah possa ver. +1 HDC. No acerto: MAGd12 (97) dano Onipotente.

Messiah pode conjurar uma Ação Tirânica por rodada.

O Poder do Universo: (Rápida) Até o final do próximo turno de Messiah, todos os ataques que ele declara causam 50% mais dano, incluindo ataques Onipotentes.

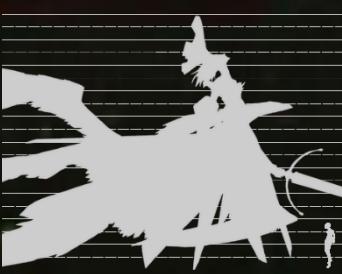
Aquilo Que Não Pode Ser Derrotado: Quando um Usuário ativa uma Propagação Arcana, Messiah ganha um turno extra imediatamente depois do efeito da Propagação resolver.

Uma Persona de outra história. Seu nome é o termo geral usado para um salvador da humanidade que surge em tempos de grande desastre. A aparência única dessa Sombra desperta em você memórias de uma escola que você nunca visitou.



NYX







Nyx (Tyrant)

All Is Revealed – Nyx's power is split between 14 different forms. Nyx starts with Arcana 0 - The Fool. Each time it's reduced to 0 HP, it progresses to the next Arcana, being healed to full HP and changing moves accordingly. This also removes all Status, Counters and Debuff from Nyx, as well as all conditions it might be under.

Nyx always has two turns per round and uses its MAG value for both STR and MAG checks.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
1 (13)	13	10	9	6	2

Almighty Attack: One target Nyx can see. On hit: 13d6 (45) Almighty damage. This replaces Nyx's basic attack and can be used under all Arcana except Fool.

The personification of death and harbinger of The Fall, an apocalyptic event that would lead to the ceasing of life across the entire planet.



O – The Fool

"The moment man devoured the fruit of knowledge, he sealed his fate... Entrusting his future to the cards, man clings to a dim hope."

Hit Points: 500 (50/100)

Smile Arrogantly: Nothing happens.



I – The Magician

"Attaining one's dream requires a stern will and unfailing determination."

Hit Points: 500 (50/100)



Drain

Ha Agidyne: Two targets within 10 meters. On hit: 13d10+10 (81) Fire damage.

Maragidyne: Any number of targets. On hit: 13d8+10 (63) Fire damage.

Fire Break: One target Nyx can see has its Fire interaction changed to Neutral for 3 rounds. This is not a Debuff.



II – The Priestess

"The silent voice within one's heart whispers the most profound wisdom."

Hit Points: 500 (50/100)



Drain

Bufudyne: One target within 10 meters. On hit: 13d12+10 (94) Ice damage.

Ice Break: One target Nyx can see has its Ice interaction changed to Neutral for 3 rounds. This is not a Debuff.



III – The Empress

"Celebrate life's grandeur... Its brilliance... its magnificence..."

Hit Points: 500 (50/100)



Drain

Garudyne: +1 HDC. On hit: 13d12 (84) Wind damage.

Ha Garudyne: +1 HDC. Two targets within 12 meters. On hit: 13d10 (71) Wind damage.

Wind Break: One target Nyx can see has its Wind interaction changed to Neutral for 3 rounds. This is not a Debuff.



IV – The Emperor

"Only courage in the face of doubt can lead one to the answer..."

Hit Points: 500 (50/100)



Drain

Ziodyne: One target within 10 meters. On hit: 13d12 (84) Thunder damage and 70% Shocked chance.

Maziodyne: Any number of targets. On hit: 13d8 (53) Thunder damage and 30% Shocked chance.

Thunder Break: One target Nyx can see has its Thunder interaction changed to Neutral for 3 rounds. This is not a Debuff.



V – Hierophant

"It is indeed a precious gift to understand the forces that guide oneself..."

Hit Points: 500 (50/100)



Drain

Revolution: All units in combat gain +2 Critical Margin for 3 rounds. This is a Buff effect that lasts for 3 rounds.

Fatal End: One target within 10 meters. This attack rolls for Critical Hits without spending Luck Charges. On hit: 13d10 (71) Physical Damage

Vile Assault: Any number of targets. This attack rolls for Critical Hits without spending Luck Charges. On hit: 13d8 (53) Physical damage.



VI – Lovers

"There is both joy and wonder in coming to understand another..."

Hit Points: 500 (50/100)



Drain

Holy Arrow: One target within 10 meters. On hit: 13d10 (71) Physical damage and 70% Charmed chance.

Marin Karin: One target Nyx can see. 80% Charmed chance.

Tentarafoo: Any number of targets. 40% Panicked chance.



VII – Chariot

"One of life's greatest blessings is the freedom to pursue one's goals."

Hit Points: 500 (50/100)



Drain

Power Charge: The next Physical attack Nyx declares deals 2x damage.

God's Hand: One target within 10 meters. On hit: 13d10 (71) Physical damage.

Heat Wave: Any number of targets. On hit: 13d8 (52) Physical damage.



VIII – Justice

"To find the one true path, one must seek guidance amidst uncertainty..."

Hit Points: 500 (50/100)



Drain



Reflect

Hamaon: One target Nyx can see loses 40% of its current HP (Light damage)

Mahama: Any number of targets lose 20% of their current HP (Light damage)



IX – Hermit

"It requires great courage to look at oneself honestly, and forge one's own path..."

Hit Points: 500 (50/100)



Drain



Reflect

Makarakarn: Nyx gains Reflect Elements until the end of the round.

Mudoon: Instantly kills one target whose HP is below 50% of its maximum.

Poisma: One target within 10 meters. 90% Poisoned chance.



X – Fortune

"Alongside time exists fate, the bearer of cruelty."

Hit Points: 500 (50/100)



Drain

Ha Agidyne: Two targets within 10 meters. On hit: 13d10+10 (81) Fire damage.

Bufudyne: One target within 10 meters. On hit: 13d12+10 (94) Ice damage.

Garudyne: +1 HDC. On hit: 13d12 (84) Wind damage.

Ziodyne: One target within 10 meters. On hit: 13d12 (84) Thunder damage and 70% Shocked chance.



XI – Strength

"Only with strength can one endure suffering and torment."

Hit Points: 500 (50/100)



Drain

Power Charge: The next Physical attack Nyx declares deals 2x damage

Marakundyne: Any number of targets suffers Fortify All -24 for 3 rounds.

Deathbound: Any number of targets. On hit: 13d8 (52) Physical damage.



XII – Hanged Man

"In the face of disaster lies opportunity for renewal."

Hit Points: 500 (50/100)



Resist

Mind Charge: The next Fire, Ice, Wind, Thunder or Almighty spell Nyx casts deals 2x damage.

Megidola: Any number of targets. On hit: 13d8 (52) Almighty damage.

Mudoon: Instantly kills one target whose HP is below 50% of its maximum.

Evil Touch: One target Nyx can see. 80% Fearful chance.



XIII – Death

*The moment man devoured the fruit of knowledge, he sealed his fate...
Entrusting his future to the cards, man clings to a dim hope.
Yet, the Arcana is the means by which all is revealed...
Beyond the beaten path lies the absolute end.*

It matters not who you are..."

"... Death Awaits You."

Once Nyx's Hanged Man Arcana is defeated, it immediately starts a new round bearing the Death Arcana. As the Death Arcana, Nyx has 1000 HP, instead of the usual 500, and immediately casts Moonless Gown as its Interrupt action at the start of the round.

When Nyx's HP reaches 500 or less, it immediately casts Night Queen as its Interrupt Action.

Hit Points: 1000 (100/200)

Element Break: One target Nyx can see has its interaction to Fire, Ice, Wind or Thunder reduced to Neutral for 3 rounds.

This is not a Debuff effect.

Mind Charge: The next Fire, Ice, Wind, Thunder or Almighty spell Nyx casts deals 2x damage.

Dekaja: Removes all Buff effects from combat.

Dekunda: Removes all Debuff effects from Nyx.

Marakundyne: Any number of targets suffers Fortify All -24 for 3 rounds.

Poisma: One target within 10 meters. 90% Poisoned chance.

Ha Agidyne: Two targets within 10 meters. On hit: 13d10+10 (81) Fire damage.

Bufudyne: One target within 10 meters. On hit: 13d12+10 (94) Ice damage.

Garudyne: +1 HDC. On hit: 13d12 (84) Wind damage.

Ziodyne: One target within 10 meters. On hit: 13d12 (84) Thunder damage and 70% Shocked chance.

Nyx can only cast each of its Hetelic Actions once.

Moonless Gown: Nyx changes all its Type interactions to Reflect and gains Reflect Almighty for 3 rounds.

This is not a Buff effect.

Night Queen: All units in combat, except Nyx.

On hit: 13d10 (71) Almighty damage. On dodge: Target takes 6d10 (33) Almighty damage.

Regardless of dodge, success, each target must roll 1d6 and apply the following effect according to the result:

1: 100% Charmed chance

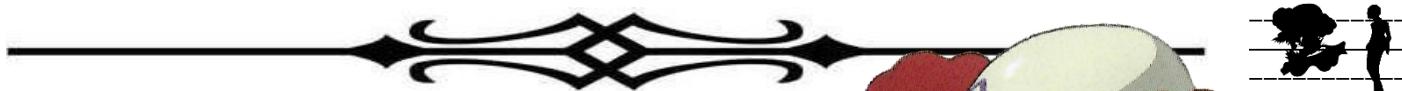
2: 100% Panicked chance

3: 100% Fearful chance

4: 100% Stunned chance

5: 100% Slowed chance

6: 100% Poisoned chance.



Shadows



Nickelwise

XV – The Devil

Level 1

Hit Points: 56

Spell Card: Cleave (T1 Physical)

Rumor Skill: **We All Float** – You can fall from great heights and land softly and without lasting damage.

Dispositions:

Insane



Types



STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
4	1	5	2	4	4



Resist



Weak



Weak

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
4	1	5	2	4	4

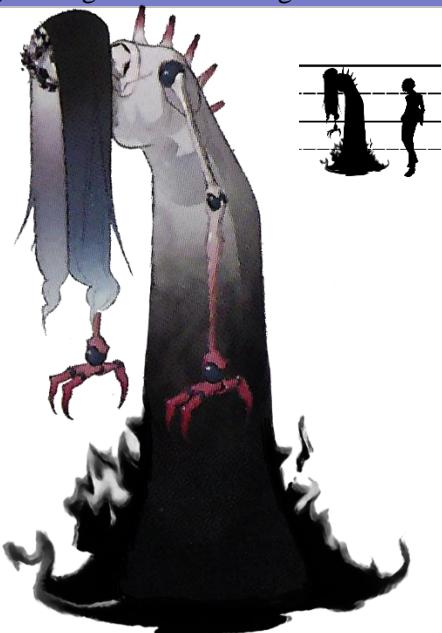


Weak

Bite: One target within 6 meters. On hit: Nickelwise moves to a position adjacent to the target and deals 4d4-3 (7) Physical damage. Until the end of Nickelwise's next turn, the target cannot move from its current position and suffers -1 DDC.

Drag Away: One adjacent target. Nickelwise performs its full movement action while casting this spell, while dragging the target along with it. The target takes 1 Wind damage for each meter moved this way.

A Shadow said to be a powerful alien entity who can embody whatever form terrifies humans most at any given time.



Sadaco

III – The Empress

Level 2

Hit Points: 42

Spell Card: Kouga (T1 Light)

Natural Skill: **Spiral** – Once per day, activate the following effect: At the start of each of your turns, gain one Grudge Counter. As a Quick action, you can spend all your Grudge Counters to gain Critical Margin +1 for each Counter spent this way for the next attack you declare this round.

Dispositions:

Aggressive



Types



STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
1	3	6	4	3	2



Resist



Resist



Weak



Weak

Into the Well (P): As its Interrupt action, Sadaco can target one Shadow within TEC (6) meters and move that Shadow to a position adjacent to Sadaco. If this moves the Shadow outside of the range of an attack it's a target of, they automatically dodge that attack.

Flux: One target within 7 meters. HDC +1. On hit: Deals Light damage equal to the difference between Sadaco's hit roll and the target's dodge roll, multiplied by 2.

Rake: Up to three targets within 7 meters. On hit: 3d4-3 (4) Ice damage. Damage dealt by this spell cannot be healed until the end of combat.

A ghost from an old legend, said to be a young girl who was killed and hidden in a well.

Tokisada

XIII – Death

Level 9

Hit Points 182

Spell Card: Hell of Revival (T2 Occult)

Skill Bonus: +1 STR, +1 TEC, +1 VIT

Natural Skill: **Flag of Salvation** – At the end of combat, you can target X Users you can see and spend X Energy: Restore 1 Energy to each User targeted.



Null



Null



Resist



Weak

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
6	1	6	3	7	4

Amakusa Uprising: One target within 8 meters. On hit: 6d10 (33) Physical damage. This spell treats Null Physical as Resist. If this spell deals damage, place 1 Cleansing Tag on the target.

Rain of Spectral Arrows: Any number of targets within 6 meters. On hit: 6d4 (15) PSY damage. If a target with a Cleansing Tag took damage from this spell, remove that Cleansing Tag and Tokisada can cast Rain of Spectral Arrows again as a free action a number of times equal to the amount of Cleansing Tags removed by this spell.

Miracle Sword: One target within 4 meters. On hit: 6d10 (33) Physical damage. If the target has a Cleansing Tag, this attack has Critical Margin +2. If this attack is a Critical hit, place 1 Cleansing Tag on two other targets Tokisada can see.

A famous leader of the Shimabara Rebellion, who was tragically executed once Hara Castle fell. It's said his head was placed on a spear and put on display in Nagasaki to deter Christian rebels.



Amaterasu

XIX – The Sun

Level 11

Hit Points 104

Spell Card: Haraedyne (T3 Occult)

Types



Reflect

Dispositions:

Noble



Null

Natural Skill: **Sume-Omikami** – You gain Fortify All +2X from attacks declared by targets with Ofuda placed on them, where X is the amount of Ofuda on the attacker.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
1	6	6	7	4	2

Tenson Kourin (P): For each Sunlit Ofuda in combat, Amaterasu gains +1 to STR, MAG, TEC, AGI and LCK.

Trisagion: One target Amaterasu can see. On hit: 6d6*2 (42) Fire damage. For every 20 damage this spell deals, place 1 Sunlit Ofuda on the target.

Will of Flames: Any number of targets gain the following effect for 3 rounds (this is not a Buff effect): "Attacks you declare deal 2d6 extra Fire damage and treat Null Fire as Resist".

Ten Mantra: One target Amaterasu can see. Remove all Sunlit Ofuda from combat. For each Sunlit Ofuda removed this way, that target loses 10% of their maximum HP as Light damage. If this exceeds the health of the target, deal the remaining damage to another target.

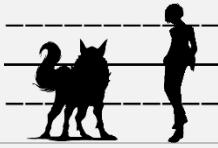
Shinto goddess of the sun who rules over the High Plain of Heaven, referred to as the Great Imperial Deity. Born of Izanagi's left eye, sister of the god of storms Susano-o and the moon good Tsukuyomi.



Pascal

Icon Shadow

V - Hierophant



Level 16

Hit Points 408

Spell Card: Fire Amp (T3 Fire)

Dispositions:

Chaotic, Noble



Types



Skill Bonus: +3 MAG, +1 TEC, +1 AGI

Natural Skill: **The Gates of Hell (Fire and any other Damage Type)** – Multi Category spells have +2 Critical Margin. Total Category spells have +1 Critical Margin.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK			
1	9	9	5	6	4	Drain	Resist	Resist

"Pascal Is Here" (P): At the end of combat, a player who has Cerberus in their Persona stock can choose to automatically succeed in negotiation against Pascal. If they do, and Cerberus is not their Starter Persona, their Cerberus' name, Types, Natural Skill and Interactions are replaced with Pascal's.

Lucky Dog (P): All attacks Pascal declares gain Critical Margin +1. For every target that dodges an attack declared by Pascal, Pascal gains 1 Luck Charge. If Pascal deals a Critical hit, the triggering chance for that spell's Status effect, if any, is doubled.

Venom Bite: 1 target within 8 meters. Pascal becomes adjacent to that target while casting this spell. On hit: 9d12 (58) Fire damage and 5TEC% (45%) Poisoned chance.

Stone Bite: 1 target within 8 meters. Pascal becomes adjacent to that target while casting this spell. On hit: 9d12 (58) Fire damage and 5TEC% (45%) Stunned chance.

Charm Bite: 1 target within 8 meters. Pascal becomes adjacent to that target while casting this spell. On hit: 9d12 (58) Fire damage and 3TEC% (27%) Charmed chance.

A demon from another story. Pascal seems to have once been a normal dog that somehow became a demon, but his affinity with humans and easygoing personality makes him a steadfast ally.





Queen of Hearts (Tyrant)

Unknown Arcana

Level 1

Hit Points 112 (11/22)

Reward: Each User gains 300 Experience Points
(Added to the default reward for this battle)

Types



Cannot be obtained by Fusion, does not respond to negotiation.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK	
3	3	4	1	4	2	



Elemental Decree: Up to three targets within 6 meters. On hit: 3d4 (7) damage of Fire, Ice, or Wind damage (Narrator's choice, chosen once for all targets).

Royal Bash: One target within 8 meters. On hit: 3d4+3 (10) Physical damage.

Queen of Hearts can cast one Hetelic Action per round.

Off With Their Heads! Whenever there are no Card Soldiers in battle, Queen of Hearts can summon 1d4 Card Soldiers into battle as an Interrupt action. If Queen of Heart's HP is below 60, she summons 1d2 Card Soldiers instead. Card Soldiers always act immediately after Queen of Hearts in the initiative queue, in any order. This is a Default action.

Graceful Stride: After casting Elemental Decree, Queen of Hearts can change all her Type interactions to Neutral, then gain Resist against the damage Type dealt by Elemental Decree. This is not a Buff effect, is treated as an Interrupt action, and remains until Queen of Hearts casts this action again.

A Shadow found in the depths of a fairytale labyrinth. It's said the Queen of Hearts represents the affinity a young girl had for storybooks. This girl cherished every book she read, and was fascinated with the idea of a "Wonderland".

Card Soldier

Unknown Arcana

Level 1

Hit Points 28

Cannot be obtained by Fusion, does not respond to negotiation.

Safeguard – Whenever Queen of Hearts would take damage from a spell or basic attack, Card Soldier can use its Interrupt action to change the target from Queen of Hearts from itself. This can happen even if the Card Soldier was also targeted for this attack.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
2	2	4	1	2	2

Disarming Order: One target within 6 meters suffers -1 STR, -1 MAG for 3 rounds (Debuff)

Poke: One target within 5 meters. On hit: 2d4 (5) Physical damage.



Merciful Clergyman (Tyrant)

Unknown Arcana

Level 5

Hit Points 252 (25/50)

Reward: All Users gain 7 Charm points.



Types

Silent Song –Every time Merciful Clergyman deals damage of a Type the target is Weak to, he can choose to apply the effects of Tarundamon, Rakundamon, or Sukundamon to the target, after damage calculation, as a Free action.

Cannot be obtained by Fusion, does not respond to negotiation.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK			
1	6	6	1	7	2			

Holy Wrath: *Can only be cast by the effects of Hetelic Actions.* One target Merciful Clergyman can see. HDC +2. On hit: 6d8 (27) damage. This damage is of a Type the target is Weak to, chosen by the Narrator. If the target has no weaknesses, this attack deals Almighty damage.

Mapsio: Any number of targets within 7 meters. On hit: 6d4 (15) PSY damage.

Freila: One target within 8 meters. On hit: 6d6 (21) Nuclear damage. If this spell hits, it deals half the rolled damage to all adjacent units to the target, no dodge check.

Merciful Clergyman can cast one Hetelic Action per round, as a Quick Action.

Peaceful Vow: If any User declares a basic attack or casts a damage-dealing spell while this effect is active, Merciful Clergyman can cast Holy Wrath as an Interrupt action immediately, without spending its Interrupt action for this round, against that User. This vow lasts until the start of Merciful Clergyman's next turn.

Chaste Vow: If any User casts a Heal, Buff, Defense or Intel spell while this effect is active, Merciful Clergyman can cast Holy Wrath as an Interrupt action immediately, without spending its Interrupt action for this round, against that User. This vow lasts until the start of Merciful Clergyman's next turn.

Frugal Vow: If any User uses an item while this effect is active, Merciful Clergyman can cast Holy Wrath as an Interrupt action immediately, without spending its Interrupt action for this round, against that User. This vow lasts until the start of Merciful Clergyman's next turn.

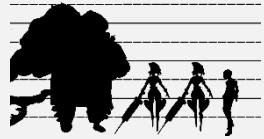
Just Vow: If any User casts a Status or Debuff spell while this effect is active, Merciful Clergyman can cast Holy Wrath as an Interrupt action immediately, without spending its Interrupt action for this round, against that User. This vow lasts until the start of Merciful Clergyman's next turn.

A Shadow found in the depths of a romantic labyrinth. The young girl ached for acceptance, and fell ever deeper into despair and isolation, able to see the life of others unfold, but kept from her own.



Kind Doctor (Tyrant)

Unknown Arcana



Level: 8

Hit Points: 264

Reward: All Users gain +1 Empathy Tier

Preoperative Care – At the start of combat, Kind Doctor summons one Calm Nurse and one Caring Nurse into battle. After the three Shadows roll for initiative, Kind Doctor takes the highest initiative of the three and copies it as his own.

Cannot be obtained by Fusion, does not respond to negotiation.

STR 8	MAG 1	TEC 6	AGI 1	VIT 6	LCK 2
----------	----------	----------	----------	----------	----------



Weak

Sweeping Incision: One target and all units within 3 meters of that target. On hit: 8d6 (28) Physical damage. At the start of the turn of each of the units that took damage from this attack, that unit loses 10% of their maximum HP as Almighty damage.

Drastic Measures: This spell treats all Physical interactions besides Neutral and Weakness as Resist. This spell declares five separate attacks. Each of these attacks deals 8d8 (36) Physical damage. If a User is targeted by this attack more than once during the same round, subsequent damage taken from this spell is halved.

A Shadow who lurks at the lowest levels of a haunted labyrinth. The young girl's hatred for her own life, devoid of warmth and normalcy, burned a hole through her heart, fiercer than even her illness. At the end, not even a skilled medical team could rescue her.

Calm Nurse

Level 8

Hit Points: 66

Cannot be obtained by Fusion, does not respond to negotiation.

STR 1	MAG 6	TEC 5	AGI 3	VIT 3	LCK 1
----------	----------	----------	----------	----------	----------



Resist

Diarama: Kind Doctor recovers 20% (52) of its maximum HP.



Weak

Evil Smile: Any number of targets. 10+5TEC% (35%) Fearful chance

Caring Nurse

Level 8

Hit Points: 132

Cannot be obtained by Fusion, does not respond to negotiation.

STR 1	MAG 1	TEC 3	AGI 7	VIT 6	LCK 1
----------	----------	----------	----------	----------	----------



Resist

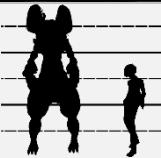
Matarukajamon: Kind Doctor, Calm Nurse and Caring Nurse gain +2 STR, +2 MAG for 3 rounds.



Weak

Marakundammon: Any number of Users in combat suffer Fortify Physical and Elements -8 for 3 rounds.





Best Friend (Tyrant)

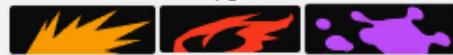
Unknown Arcana

Level: 12

Hit Points: 360 (36/72)

Reward: Each User gains 1 Character Level
(Added to the default reward for this battle)

Types



Curiouser and Curiouser – Best Friend has two turns per round, and does not roll for initiative. Rather, Best Friend's first turn is the first in the initiative queue, and the second turn is last in the queue. Best Friend's position in the initiative queue cannot be changed by any effects.

Cannot be obtained by Fusion, does not respond to negotiation.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK	Resist	Weak
9	1	8	6	6	2		

Gore: One target. On hit: 9d10 (49) Physical damage. If this puts a target in Death's Door, Best Friend can cast this spell again as a Free action.

Ravage: All units within 4 meters of Best Friend. On hit: 9d6 (31) Fire damage. If the target is suffering from a Status effect, this spell deals double damage, applied separately from Critical calculation.

Shred: One target within 4 meters. Best Friend becomes adjacent to this target when casting this spell. On hit: 9d4 (22) Intel Type damage. If this spell hits, all the target's Type interactions become Neutral. This is considered a Condition and can only be removed when combat ends or the User enters Death's Door.

Best Friend can cast one Hetelic Action per round, as Interrupt actions.

Rabbit's Foot: All units in combat except Best Friend. HDC -1. On hit: STR/2 (4) Almighty damage. Each time this spell is cast, increase the damage of this spell by STR/2 (4).

Deafening Roar: All units in combat except Best Friend. 5TEC+10% (50%) Knockdown chance.

A vagrant Shadow Self, guarding the very depths of a labyrinth.

The young girl could never come to terms with her meager life nor her pitiful death and, perhaps in a rare act of love, "he" created the festival as a means to lift her spirits one final time, and to lock away such cruel memories.



Clockwork God (Tyrant)

Unknown Arcana

Cannot be obtained by Fusion, does not respond to negotiation.

Level 17

Hit Points 425 (42/84)

Types



The Bearer of Time – At the start of combat, apply 4 Countdown Counters on one User. At the end of each of that User's turns, they lose one Countdown Counter. Targeting the User with a spell or consumable that restores HP, except Imbue effects, adds 1 Countdown Counter to that User, up to a maximum of 4. If a User loses all Countdown Counters, they enter Death's Door. This is an Almighty Type, Death Category effect.

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
1	9	6	9	5	2

1.3 billion Volts: All units in combat, except Clockwork God. On hit: 9d6 (31) Thunder damage and 100% Shocked chance.

The Sun Extinguished: One target Clockwork God can see. On hit: Target loses 50% of their current HP as Dark damage. At the start of the target's turn, they lose 50% of their current HP as Dark damage.

Time Set in Motion: Up to three targets Clockwork God can see. HDC +1. On hit: 9d10 (40) Nuclear damage. If this spell dealt damage to all chosen targets, Clockwork God regains 30% (127) HP.

**Clockwork God can cast up to two Hetelic Actions per round.
Each Hetelic Action listed below can only be cast once per round.**

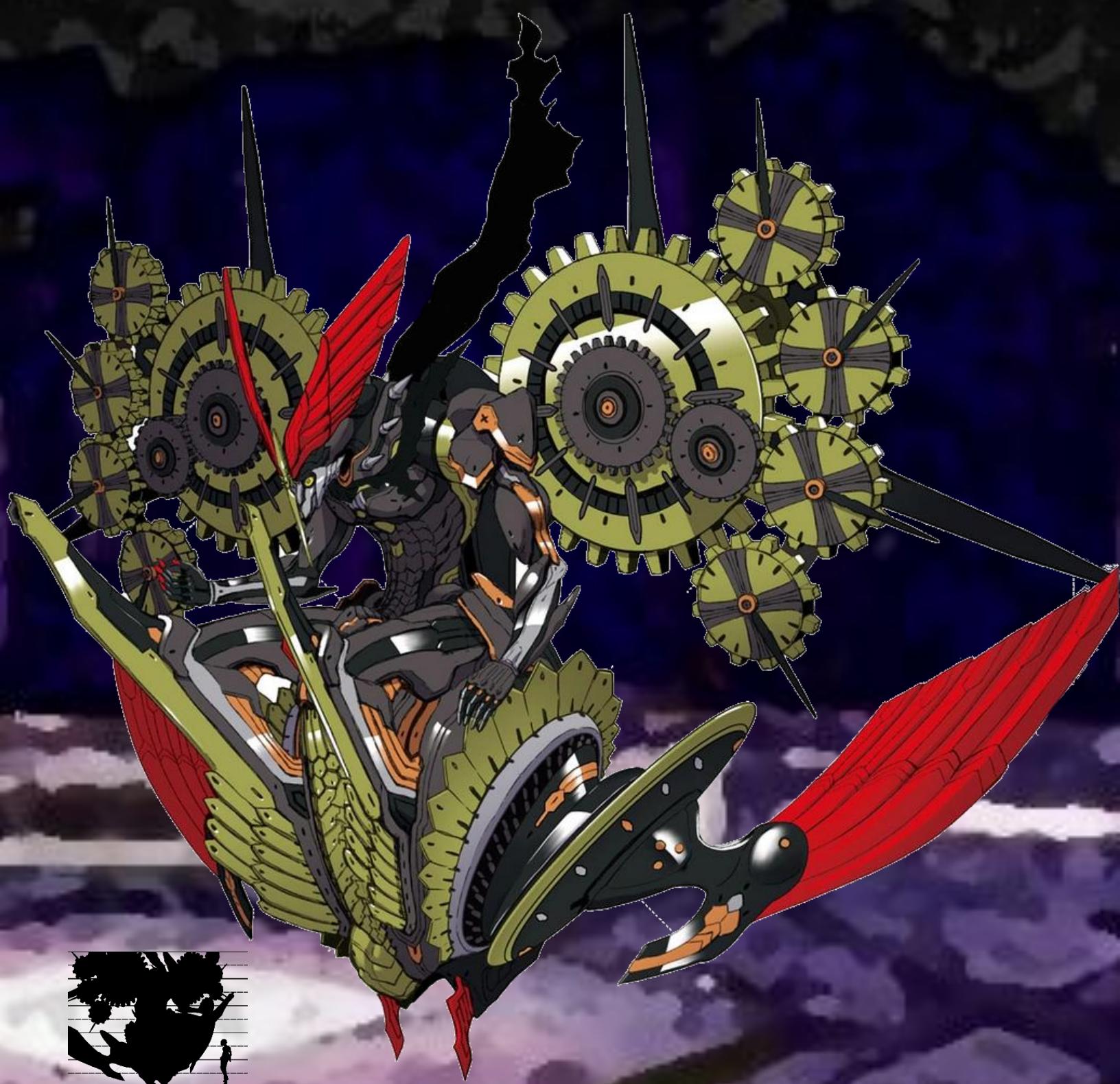
Gears of Time (Default): Place 4 Countdown Counters on a User who has no Countdown Counters

Time Warp (Interrupt): One User with Countdown Counters placed on them loses 1d2 Countdown Counters.

Time Reversal (Interrupt): When a User with Countdown Counters deals damage to Clockwork God: That User loses 1 Countdown Counter, and reduce the damage dealt by that User in half.

Time Shift (Quick): The duration of all Debuff effects placed on Clockwork God are reduced by 1d4 rounds. Then, reduce the duration of any Buffs placed on all Users by that same amount.

The God of time within the story of the labyrinths, who bears the souls of mortals to the afterlife. One part of the Clockwork God felt pity for a fleeting human soul, crafting in the festival an intricate falsehood to protect her, caring not about the consequences of tearing away from his duties.



Shadow Hordes

Hordes function similarly to regular Shadows, with a few key differences:

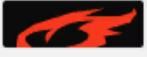
- ❖ Hordes always ignore negotiation and cannot be obtained by Fusion;
- ❖ Hordes are treated as one unit in the initiative queue that can attack a number of times based on their current HP: At 100% HP, they can perform four attacks per turn, losing 1 attack for each 25% HP they lose. Horde HP thresholds are marked in parenthesis next to their max HP;
- ❖ Hordes occupy four adjacent spaces in the map, in any configuration, and always move as one unit. Similar to their attack allowance, Hordes occupy one space less for every 25% HP lost;
- ❖ Casting a Multi spell allows you to select a single Horde as the target two times, while Total spells allow you to select a Horde as the target up to three times. Area spells deal damage to Hordes two times: Once for the main damage, then once for the “adjacent target” damage;
- ❖ Hordes reward 4x the normal Experience Points for their level;

Spirit Horde

Shadow Horde

Level 2

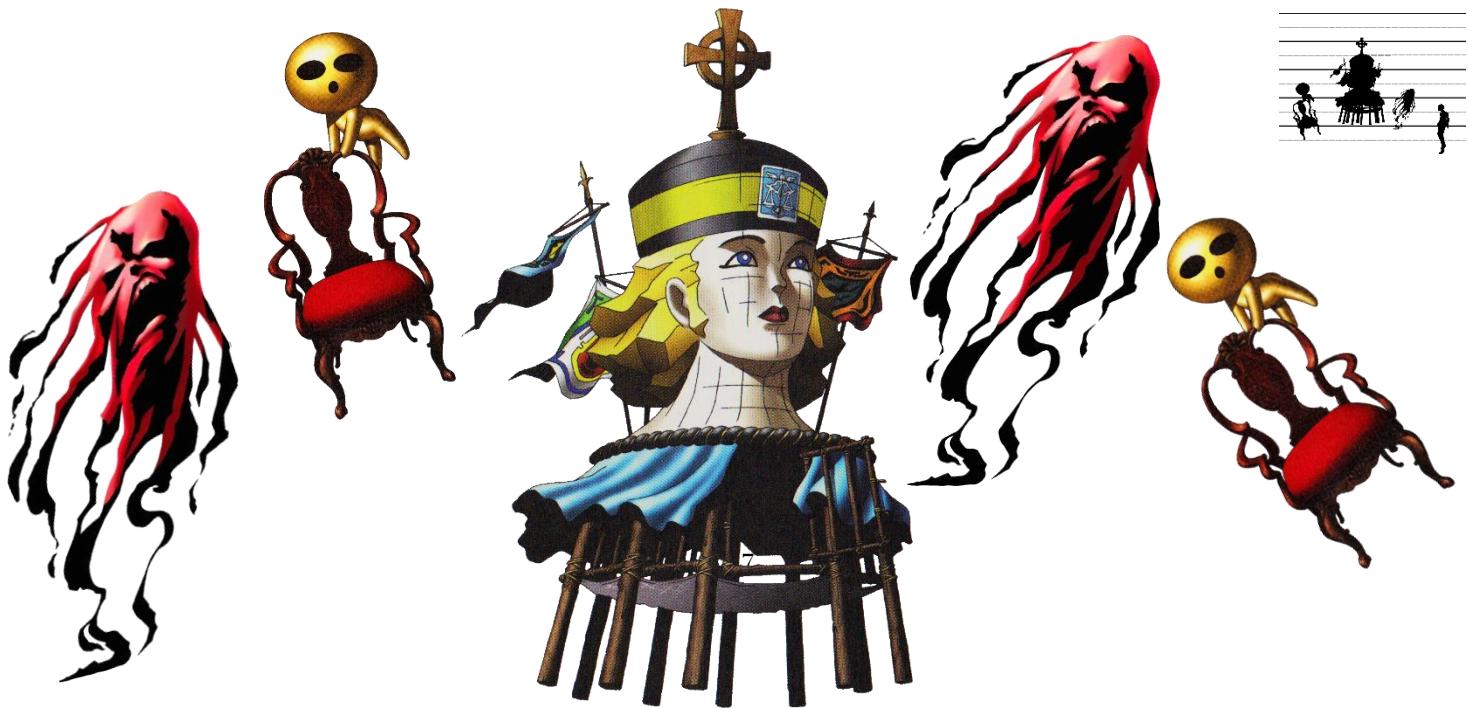
Hit Points 280 (210/140/70)

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK			
1	2	6	4	5	2	 Resist	 Resist	 Weak

Maeiga: Any number of targets. On hit: 2d4 (5) Dark damage.
At the start of each hit target's next turn, they take 1d4 (2) Dark damage.

Rush of the Phantasms: One target within 6 meters. On hit: 2d4+TEC (11) Fire damage.

A group of evil ghosts said to have all drowned in the same pond. If the rumors are true or if these Shadows were created by the faith surrounding the rumor is still unclear.



Element Horde

Shadow Horde

Level 4

Hit Points: 432 (324/216/108)

STR
1

MAG
6

TEC
5

AGI
3

VIT
6

LCK
2



Resist



Resist



Resist



Resist



Weak



Weak



Weak



Weak

Singing Flame: One target within 6 meters. On hit: 6d6 (21) Fire damage and target suffers -1 STR, -1 MAG for 3 rounds.

Crushing Ice: One target within 6 meters. On hit: 6d6 (21) Ice damage and target suffers -1 TEC, -1 AGI for 3 rounds.

Sweeping Wind: One target within 6 meters. HDC +1. On hit: 6d6 (21) Wind damage.

Exposing Thunder: One target within 6 meters. On hit: 6d6 (21) Thunder damage and target suffers *Fortify All* -4 for 3 rounds.

A group of mindless elemental constructs guided by a wise Mercurius. It's said that, if left to their own devices, this Horde could acquire enough power to create an extremely powerful breed of Element.



Demonstrators

Shadow Horde

Level 8

Hit Points: 528 (396/264/132)

STR
7

MAG
1

TEC
6

AGI
1

VIT
6

LCK
2



Reflect



Repel



Null

Panic Caster: Demonstrators deal 20% more damage for 3 rounds but cannot move from their current position. This is a Buff effect. At the end of each round under this effect, if Demonstrators did not cast one of their spells this round, they lose 50 HP (no check).

Barrage: Any number of targets within 6 meters. On hit: 7d4 (17) Physical damage.

Riot Response: One target within 4 meters. On hit: 7d8 (31) Thunder damage and 5TEC% (30%) Shocked chance.

The Boot: One Shocked target. Does not check for dodge. Critical Margin +2. On hit: 7d10 (38) Physical damage.

A gathering that strikes fear in the hearts of people. They appear when the economy is on the decline or when a major incident occurs. Since the beginning of humanity, creatures of this sort have been too abundant to be worth mentioning.

They gather and yell out their doctrines and assertions, confusing people, but in the end, they just want to make noise.



TYRANT []

SHADOW []

LEVEL []

LOCUS []

ASPECTS

PALACE []



COMBAT SKILLS

STRENGTH (STR)



TECHNIQUE (TEC)



VITALITY (VIT)



MAGIC (MAG)



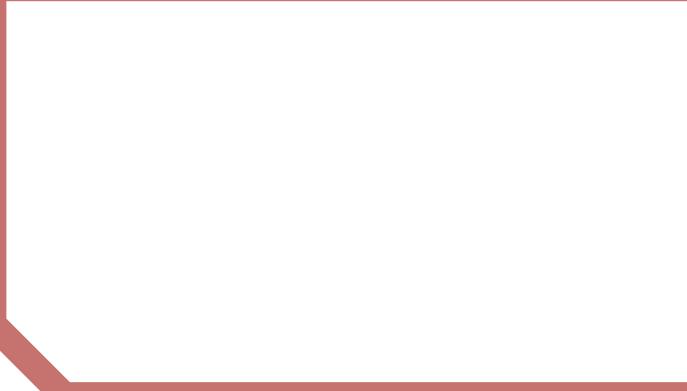
AGILITY (AGI)



LUCK (LCK)



NATURAL SKILL



HEALTH POINTS

[]

TYPES



10% / 20% []

RESISTANCES



HETELIC ACTIONS

SLOTS []

INSERTED []

REACTIVE []



SPELL	EFFECT		
TYPE	CAT.	TIER	
TARGET			

SPELL	EFFECT		
TYPE	CAT.	TIER	
TARGET			

SPELL	EFFECT		
TYPE	CAT.	TIER	
TARGET			

SPELL	EFFECT		
TYPE	CAT.	TIER	
TARGET			

SPELL	EFFECT		
TYPE	CAT.	TIER	
TARGET			

SPELL	EFFECT		
TYPE	CAT.	TIER	
TARGET			

SPELL	EFFECT		
TYPE	CAT.	TIER	
TARGET			