



OCEANO DAS ALMAS

CONTEUDO
COMPLEMENTAR PARA O
GRIMORIO DO CORACAO

VOLUME V

Index

Classe Variante – Companheiros da Humanidade (Sombra).....	3
Classe Variante – Tensei (Tochas).....	5
Magias Cósmicas 	6
Tier I.....	6
Tier II	6
Tier III.....	7
Tier V	8
Magias Ocultas 	9
Tier I.....	9
Tier II	10
Tier III.....	11
Tier V	12
Feitos.....	13
Sombras Íconicas	14
Nyx.....	27
Sombras.....	34
Hordas de Sombras	47
Ficha de Tirano	50

Os blocos de habilidade de Zen, Rei, Rainha de Copas, Clérigo Piedoso, Doutor Bonzinho, 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:

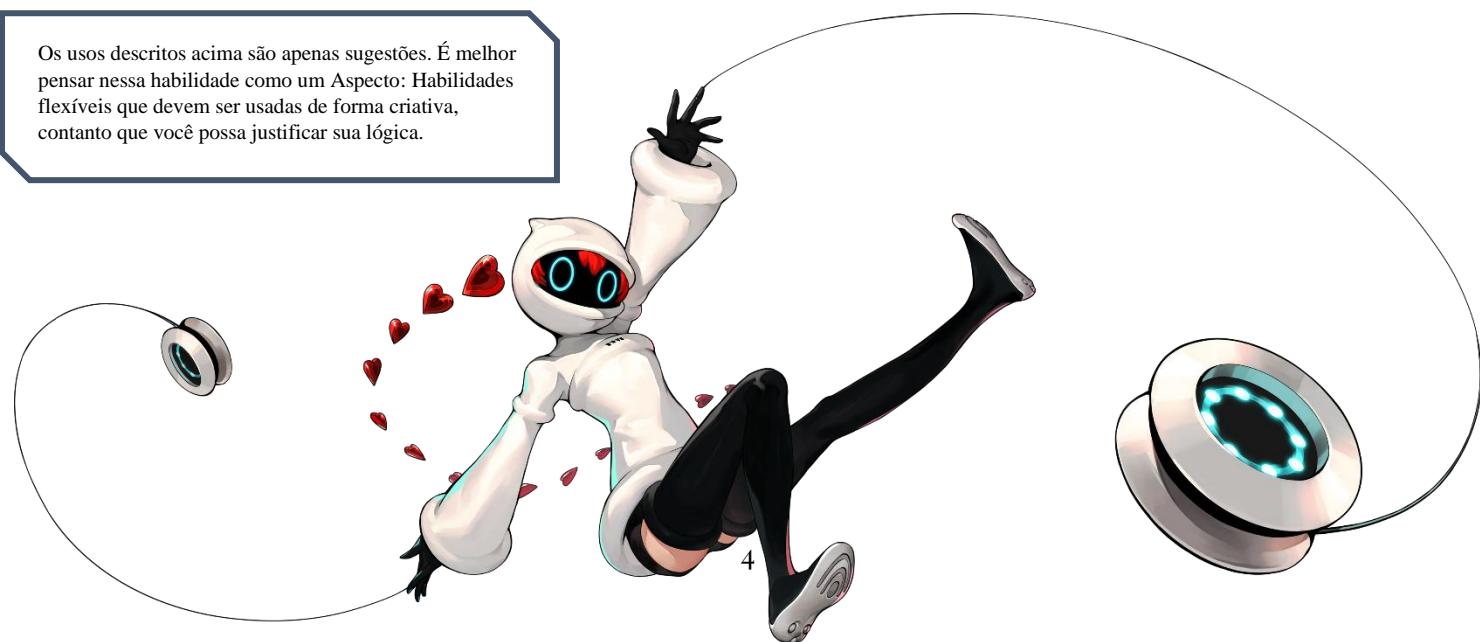
- ❖ **Forma Digital:** Companheiros da Humanidade não têm acesso às formas distintas de um Usuário Sombra, mas sua natureza digital permite que eles habitem computadores e dispositivos semelhantes por um tempo. Uma vez por cena, Companheiros da Humanidade podem “apagar” suas formas físicas e habitar 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!”

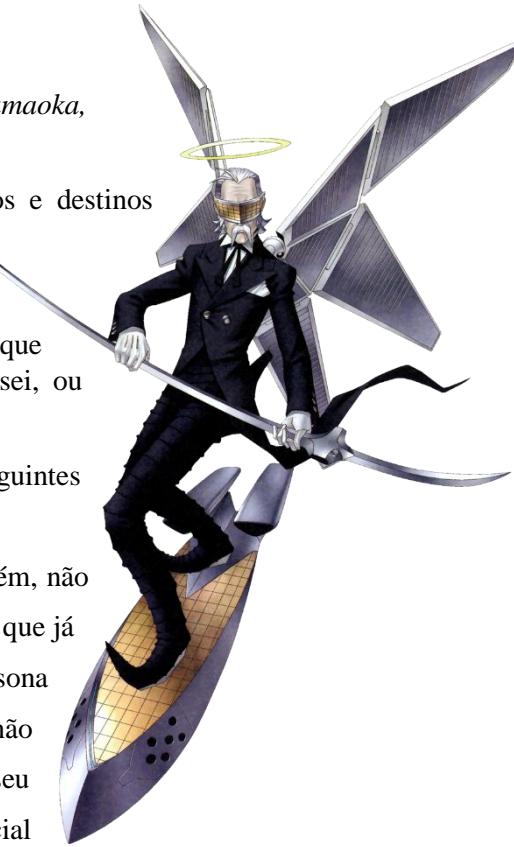
Aqueles com o Potencial podem sobreviver a ferimentos grotescos e destinos sombrios, mas a Morte não é o final para aqueles com vontades fortes o suficiente, até para aqueles sem o Potencial. O desejo de proteger aqueles que você ama, e permanecer ao seu lado, pode manter uma alma no mundo real, tornando-a 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		

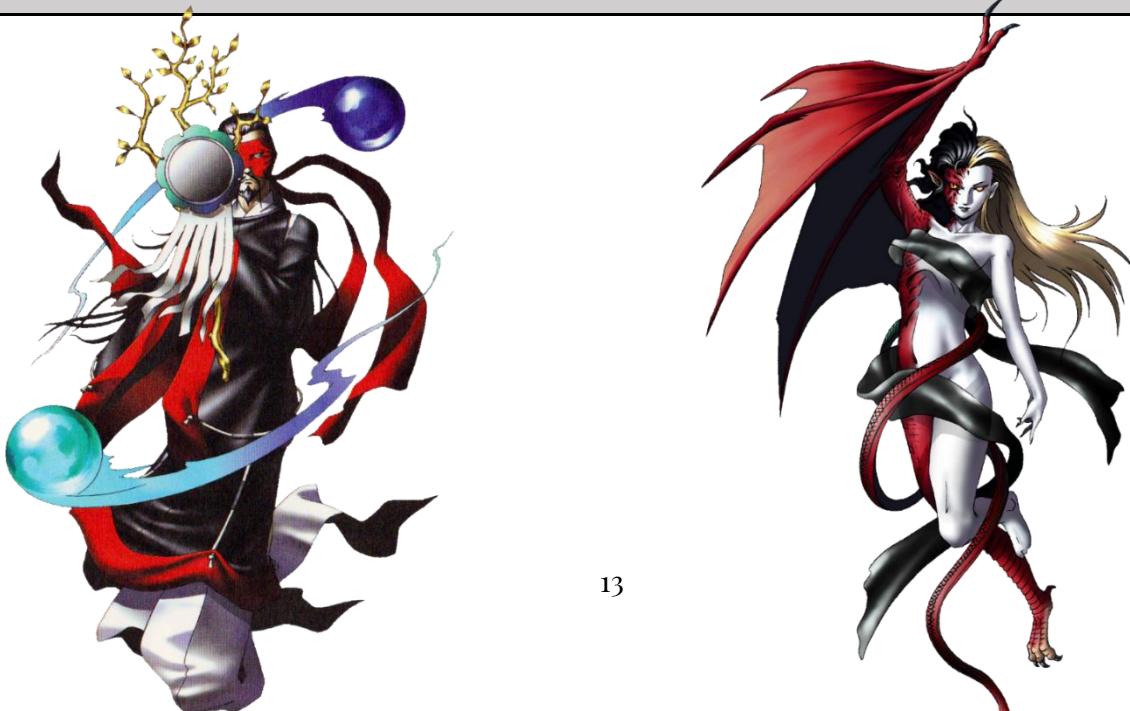


Tier V

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



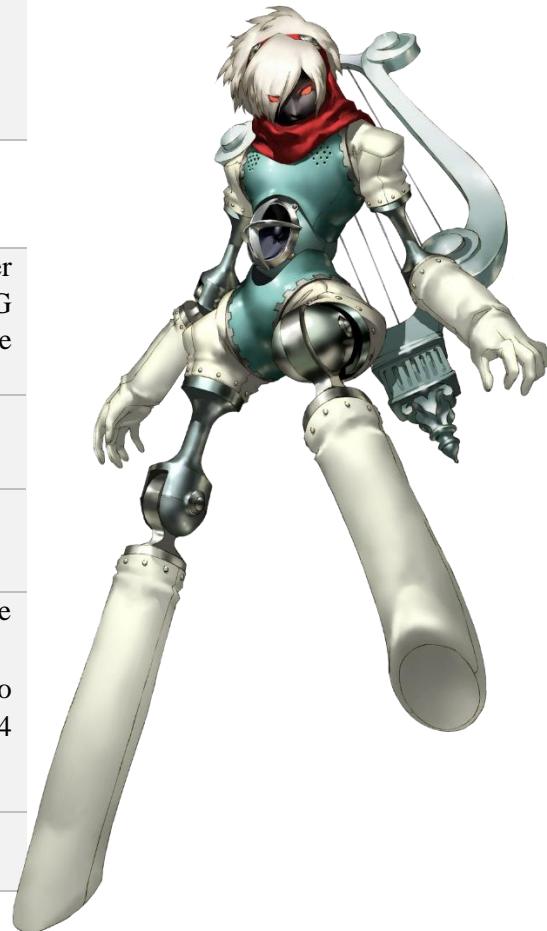
Hab. Natural: **Memória da Meia-Noite** (Fogo, Debuff) – (Interromper) Se você receber dano de Trevas, ou quando você entrar em Portas da Morte, ative para causar X*MAG dano de Fogo contra um alvo dentro de 5 metros, onde X é igual ao número de Habilidades de Combate sofrendo um Debuff no alvo, sem esquiva.

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)

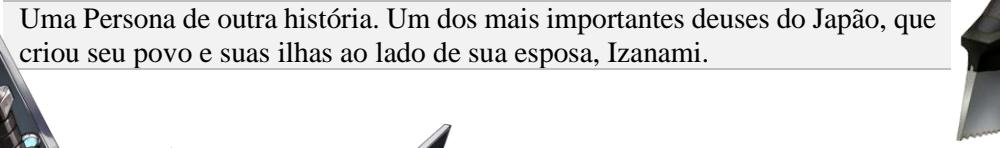
Hab. Natural: **Nação dos Deuses** (Físico, Raio) – Ataques básicos que você declarar causam +1 dano de Raio para cada Persona em seu estoque. Esse dano é aplicado caso o ataque erre.

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.



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



Resiste



Fraco

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.

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.



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.

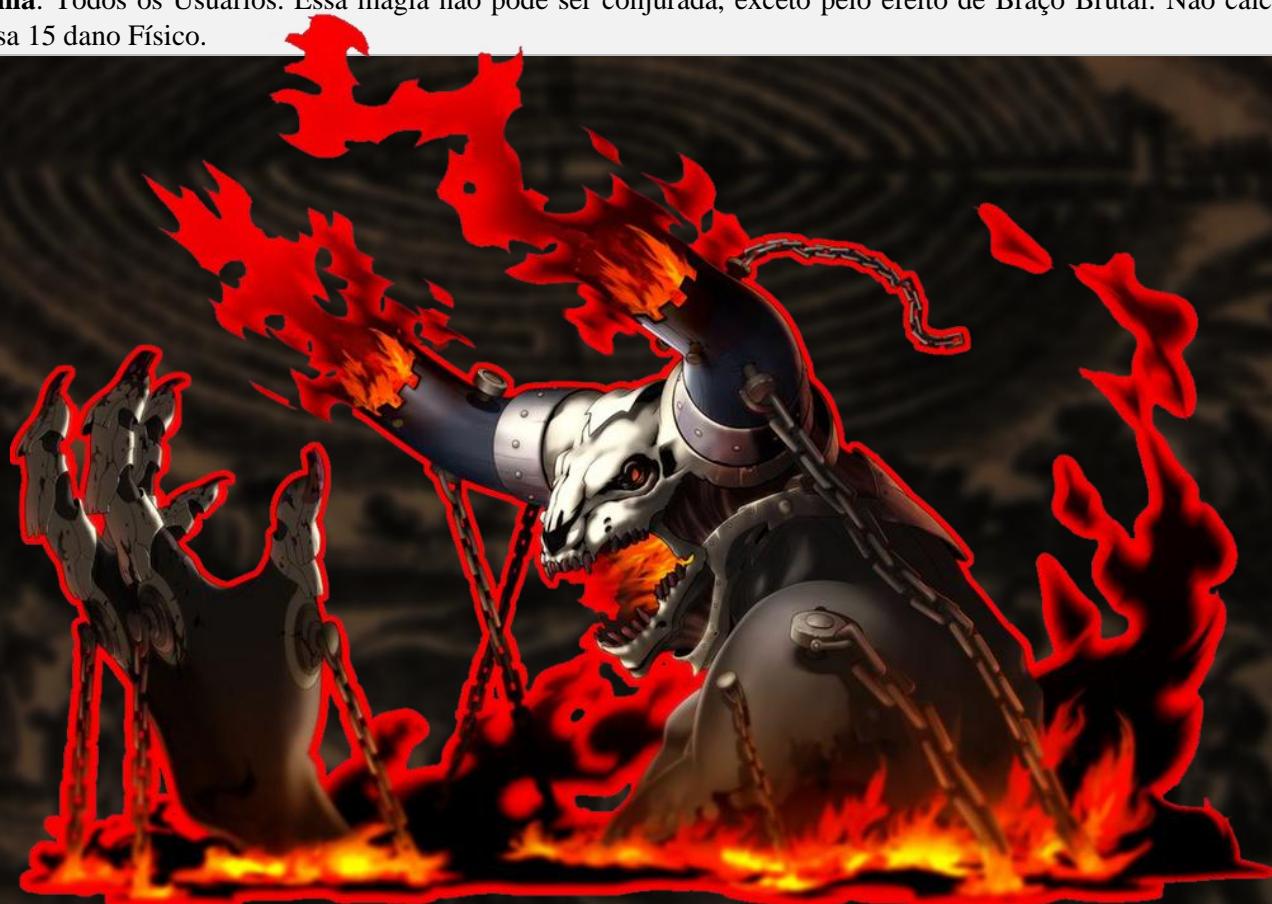
Braço Brutal (P): Cada vez que Asterius conjura Titanomachia ou Força Primal, há 40% de chance de Asterius conjurar Gigantomachia como uma ação Rápida esse turno.

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

S. Icônica (VII – Carruagem)

Tipos



Nível 11

Disposição:

Pontos de Vida: 300

Caótico

C. de Magia: Deslize Quântico (T3 Mista)

Bônus de Hab.: +1 FOR, +1 MAG, +1 TEC

Hab. Natural: **Escuridão Eterna** (Trevas, Vento) – Como sua ação de Interromper, quando você causa dano com um efeito de Maldição de uma magia que você conjurou, gaste 1 Ponto de Aspecto: Cause o mesmo dano, como dano de Trevas, em até dois alvos dentro de TEC metros, sem esquiva.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
5	6	6	1	6	2



Reflecte



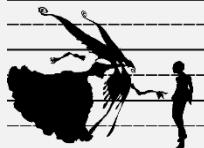
Fraco

Esmaga Ossos: 1 alvo em 9m. Acerto: 5d10+3 (30) dano Físico. Se o alvo estiver com o PV abaixo de 50% depois do cálculo de dano, Susano-O pode conjurar essa magia de novo, como uma ação Livre, uma vez por rodada.

Vórtice Terrestre: Todas as unidades, exceto Susano-O. 6d4 (15) dano de Vento, sem esquiva.

Punho Fatal: 1 alvo em 9m. Acerto: 5d10 (27) dano de Trevas, e Susano-O pode escolher outro alvo em combate: No começo do turno desse alvo, ele sofre 5d10 (27) dano de Trevas, sem esquiva.

Uma Pessoa de outra história. O deus Xintoísta dos mares e tempestades, irmão de Amaterasu.



Psyche

Sombra Icônica

V – Hierofante

Nível 12

Tipos

Pontos de Vida: 480



CM: Tempestade (T3 Vento)



Bônus de Habilidade: +2 FOR, +2 LCK

Hab. Natural: **Cramoisie Papillon** (Gelo, Vento) – Ao conjurar uma magia

Multi de Gelo ou Vento, você pode escolher o mesmo alvo duas vezes.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
7	1	7	1	8	6

Flecha Venenosa: 1 inimigo em 3m. Acerto: 7d10 (38) dano Físico e 45% chance de Veneno. Crítico: Aumente a chance de Veneno para 90%.

Avanço Irresistível: Um inimigo que Psyche possa ver. HDC +1. Acerto: Psyche se move para uma posição adjacente ao alvo e causa 7d10 (38) dano de Vento.

Nevasca Solitária: Todas as unidades dentro de 4 metros. Acerto: 7d6 (24) dano de Gelo. Se não existem outras Sombras dentro do alcance dessa magia, essa magia causa um acerto Crítico sem gastar Cargas de Sorte.

Uma Pessoa de outra história. Uma princesa bela e adorada da Sicília, tão irresistível que Eros, ordenado a amaldiçoá-la, se apaixonou perdidamente, pedindo a Zeus para torna-la uma deusa.





Johanna

Sombra Iônica
II – Sacerdotisa

Nível 13

Pontos de Vida: 360

Carta de Magia: Diaraja (T3 Cura)

Tipos



Anula

Disposição:



Resiste

Bônus de Habilidade: +2 AGI, +1 MAG, +4 Conhecimento

Hab. Natural: **Papisa Ilusória** (Nuclear, Cura) – Uma vez por dia, quando você ultrapassar seu limite de Contadores Nucleares, você pode escolher um alvo além de você que receberia dano Nuclear. Ao invés disso, o alvo ganha Fortificar <Todos> igual ao dano, contra a próxima instância de dano que ele sofrer. Isso não é um efeito de Buff.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	7	6	7	6	4

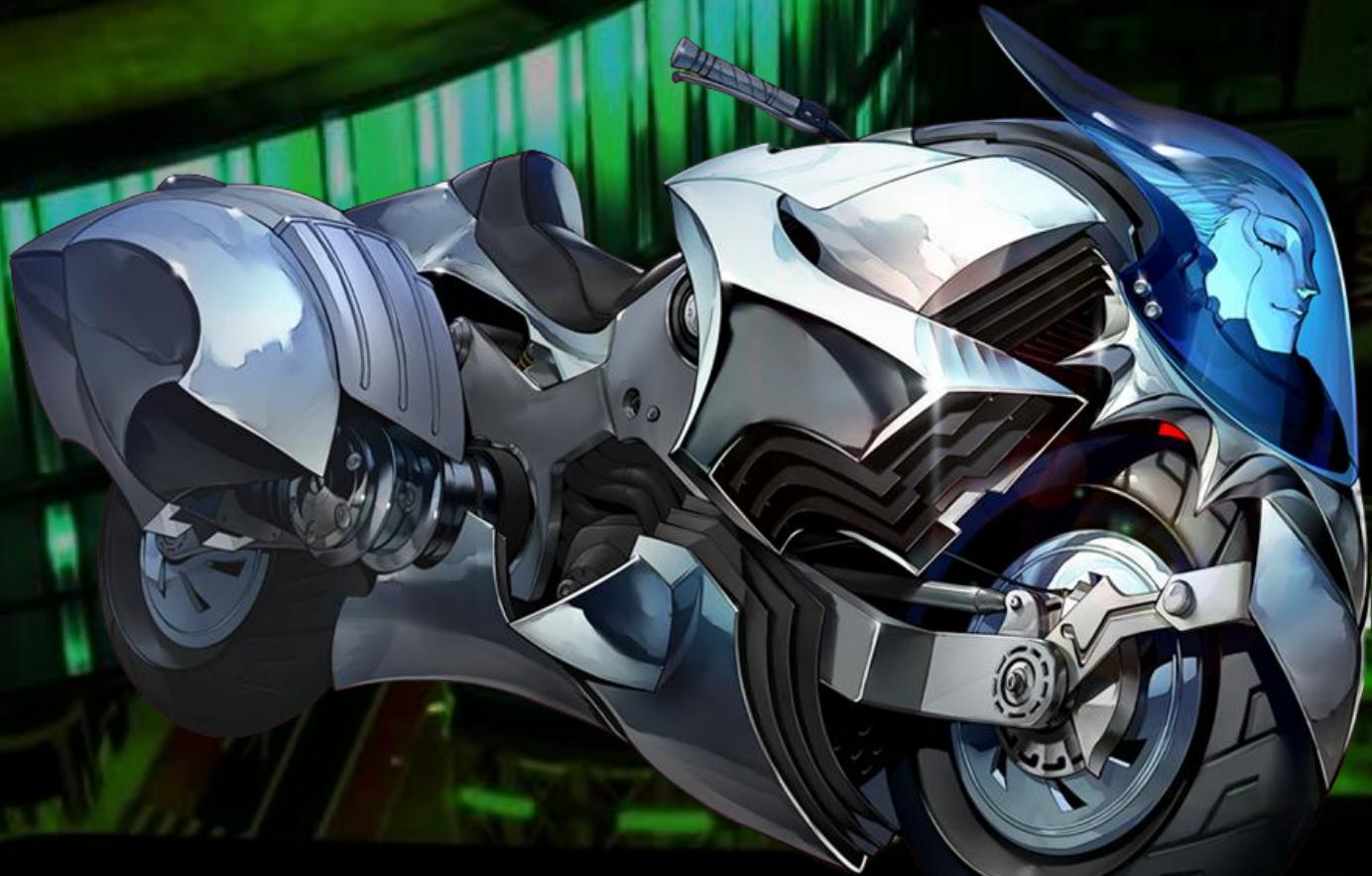
Defesa Decisiva (P): No começo do combate, todas as Sombras recebem o efeito de Rakukajamon (Fortificar Físico e Elementos +8) por 3 rodadas, e Johanna remove todos os efeitos de Buff de Usuários em combate. Esse efeito é ativado depois de todos os outros efeitos Auto nesse combate.

Atomizar: 1 alvo em 6 metros. Acerto: AGId12 (45) dano Nuclear.

Mafreila: Qualquer número de alvos. No acerto: 7d6 (24) Nuclear damage.

Sacro Ímpeto: 1 alvo em 6 metros. Recupere PV ao alvo igual a 20% (72) do PV máximo de Johanna. Se essa cura exceder o PV máximo do alvo, ele ganha +2 TEC, +2 AGI por 3 rodadas. Esse é um efeito de Buff que acumula com Defesa Decisiva, mas não com outros efeitos de Buff.

Uma Persona de outra história. Uma papisa cuja ascensão ao poder foi apagada dos registros oficiais e cuja influência afetou os rituais sagrados do Vaticano para sempre.





Hades

Sombra Icônica

XIII – Morte

Nível 13

Pontos de Vida: 500

Carta de Magia: *Zai Aku Tou Ten* (T3 Trevas)

Tipos



Disposição:

Insano



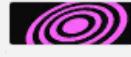
Bônus de Habilidade: +2 MAG, +2 VIT

Hab. Natural: **Profundezas Uivantes** (Gelo, Trevas) – Uma vez por combate, como uma ação Rápida, você pode esquecer um efeito de Imbuir que você memorizou e escolher um alvo dentro de TEC metros: Se o PV desse alvo estiver abaixo de 20%, ele é imediatamente derrotado. Isso é considerado um efeito de Categoria Morte.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	9	9	1	8	1



Anula



Anula



Anula



Weak

Sétima Espiral do Submundo (P): Os efeitos aplicados por Profundo Esquecimento, Miséria Afótica e Agonia Flamejante não são Buffs, acumulam com outras ativações, e duram até Hades ser derrotado.

Profundo Esquecimento: Qualquer número de alvos. Acerto: 9d6 (31) dano de Gelo. Depois de conjurar essa magia, Hades ganha +1 TEC.

Miséria Afótica: Um alvo que Hades possa ver cujo PV está abaixo de 30% entra em Portas da Morte. Depois de conjurar, se essa magia derrotou um alvo, todas as magias que Hades conjura recuperam 10% (50) do seu PV.

Agonia Flamejante: Até 3 alvos dentro de 9m. 15+5TEC% (60%) chance de Atordoar. Depois de conjurar, todas as magias que Hades conjura ganham 20% chance de Charme no acerto.

Uma Persona de outra história. O comandante supremo do submundo Grego que leva o seu nome. Hades alista a assistência de incontáveis servos, que protegem o submundo e julgam o caráter dos humanos.





Valjean

Sombra Icônica
V – Hierofante

Nível 14

Pontos de Vida: 640

Carta de Magia: Corrente da Morte (T3 Físico)

Tipos



Disposição:
Esnobe



Bônus de Habilidade: +2 FOR, +2 TEC

Natural Skill: **Elos Partidos da Lei** (Físico, Onipotente):

Quando você conjura uma magia Onipotente, você pode escolher Reprimi-la para calcular o dano dessa magia com FOR ao invés de MAG.

FOR

9

MAG

1

TEC

9

AGI

1

VIT

9

SOR

1

Alma Castigada (P): Valjean não rola para esquivar de ataques, mas recebe metade do dano de todas as instâncias de dano.
Tríplice: Até três alvos dentro de 5 metros. No acerto: 9d8 (40) dano Físico. Se dois alvos foram escolhidos, essa magia causa 50% mais dano. Se apenas um alvo foi escolhido, essa magia causa o dobro de dano.

Chuva de Meteoros: Um alvo dentro de 9m. Acerto: 9d10 (49) dano Onipotente. Se essa magia causou dano, crie uma *Bala Estelar*, um objeto cognitivo, adjacente a Valjean. Sempre que Chuva de Meteoros for conjurada, todas as Balas Estelares em combate podem se mover até TEC (9) metros em qualquer direção e causam 2FOR (18) dano Onipotente a qualquer número de unidades as quais ficarem adjacentes durante e no final desse movimento, sem esquiva.

Uma Persona de uma história incomum. O protagonista de *Lés Misérables*, um drama famoso sobre um homem que tenta levar uma vida gentil e generosa após sofrer uma prisão indigna e injusta.



Odysséus

Sombra Iônica
XII – O Enforcado

Nível 14

Pontos de Vida: 200

Carta de Magia: Pulso de Análise (T3 Intel)

Bônus de Habilidade: +2 TEC, +2 AGI

Hab. Natural: **Jornada Grandiosa** (Vento, Intel) – Você pode conceder -1 HDC para um ataque que você declarar para ganhar +1 HAB para o cálculo de dano, como uma ação livre. Isso não é um efeito de Buff.

Tipos



FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR			
1	6	10	8	3	2	Anula	Anula	Fraco



99 Agulhas (P): No começo de cada rodada, todos os Usuários rolam esquiva contra TECd6 de Odysséus. Ao falhar, o Usuário sofre 6d6 (21) dano Intel e sofrem a Condição *Ativo Tático* até o final da rodada. Em um sucesso, o dano é reduzido pela metade e o alvo não sofre a Condição. Alvos cuja Afinidade Intel é Resistir ou superior é imune a Condição Ativo Tático.

Illuzone: 1 alvo em TEC (10) metros sob a condição Ativo Tático. Remova a Condição do alvo e o alvo sofre -1 HDC. Isso é considerado um Debuff que dura por um número de rodadas igual ao número de Ativos Táticos em combate depois dessa magia ser conjurada.

Maha Garu: Até três alvos em combate. +1 HDC. Acerto: 6d8 (27) dano de Vento. Se essa magia causar dano um *Ativo Tático*, Odysséus pode usar uma ação Rápida para conjurar Maha Garu mais uma vez nessa rodada, escolhendo apenas Ativos Táticos como alvos.

Esforços de Guerra: 1 alvo em 6m rola um teste de Coragem (8) que não pode ser reforçado por Cargas de Sorte. Ao falhar, Odysséus pode usar um item de consumo não-Especial do inventário do alvo. Esse item é removido do inventário do alvo. Em um sucesso, nada acontece. Se o alvo for um Ativo Tático, a dificuldade do teste torna-se 10.

Uma Persona de outra história. Um herói lendário nascido de uma linhagem divina, um general sábio que foi instrumental na queda da cidade de Tróia. Ele é o herói da Odisseia, aparecendo também na Ilíada e outros trabalhos importantes.

Yamato Sumeragi

Sombra Icônica

X – Fortuna

Nível 17

Pontos de Vida: 340

Carta de Magia: Punição Eterna (T5 Trevas)

Bônus de Habilidade: +3 TEC, +2 MAG

Hab. Natural: **Olhar do Detetive** (Light, Dark) – Uma vez por combate, quando você causa dano a um alvo com uma magia de Luz ou Trevas, você pode usar uma ação Rápida para revelar a Afinidade de Luz ou Trevas do alvo, sua escolha.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR	Disposição:	Reflete	Reflete
1	7	9	8	5	2	Esnobe		

Linhagem Divina (P): Quando Yamato Sumeragi conjura Hamaon ou Megidolaon, ele pode mudar o Tipo de dano dessas magias para Fogo ou Vento como uma ação Rápida.

Escudo da Justiça (P): Quando Yamato Sumeragi é derrotado, todas as Sombras em combate ganham *Anular <Todo>* para a próxima instância de dano que sofrerem. Isso não é um efeito de Buff.

Uma Persona de outra história. O termo *Yamato Sumeragi*, ou *Yamatosumeramikoto*, é usado para os Imperadores do Japão, representando sua linhagem divina.

Hamaon: 1 alvo que target Yamato Sumeragi pode ver perde 23+3TEC (50%) do seu PV atual como dano de Luz.

Mudoon: 1 alvo que target Yamato Sumeragi pode ver cujo PV esteja abaixo de 50% é derrotado instantaneamente. Isso é um efeito de Morte.

Megidolaon: 1 alvo e todas as unidades dentro de 3 metros do alvo. Acerto: 7d6 (24) dano Onipotente.



Tipos



Disposição:

Esnobe



Hereward

Sombra Icônico

VIII – Justiça

Nível 19

Pontos de Vida: 532

C. de Magia: Debilitar (T5 Debuff)

Bônus de Habilidade: +3 FOR, +2 TEC, +4 Coragem

Hab. Natural: **Blade Runners (Físico, Debuff)** – Quando um aliado causa dano a um alvo Derrubado, você pode gastar sua ação de Interromper para declarar um ataque básico ou conjurar uma magia Mono Tier I Física contra o alvo.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
10	1	8	6	7	2

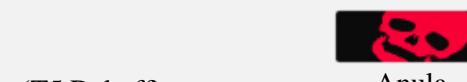
Auto Debilitar (P): No começo do combate, Hereward escolhe um alvo: Esse alvo sofre -3 FOR, -3 MAG, -3 TEC, -3 AGI, Fortificar Físico & Elementos -8 por 3 rodadas. Isso é um Debuff.

Lâmina da Rebelião: 1 alvo em 8m. Acerto: 10d12 (65) dano Físico e 30% chance de Derrubar. Se essa magia Derrubar, Hereward pode usar Auto Debilitar sem custo de ação.

Gatilho da Revolução: Qualquer número de alvos. Acerto: 10d8 (45) dano Físico. Essa magia trata Anular e Refletir Físico como Resistir.

Uma Persona de outra história. Um nobre e líder de uma resistência, é dito que os seus contos de heroísmo inspiraram ou foram adaptados à história de Robin Hood.

Disposição:
Agressivo



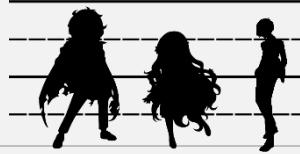
Anula

Resiste

Zen

Usuário

Arcana Desconhecida



Nível 17

Pontos de Vida: 850

Tipos



Anfitrião do Festival – Enquanto Zen estiver adjacente a Rei, Zen e Rei ganham +1 DDC.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
9	1	8	4	7	2

Resiste Resiste Resiste

Corte Maligno: 1 alvo em 7m. Acerto: 9d12 (58) dano Físico e, no começo do próximo turno do alvo, ele sofre 2FOR (18) dano de Trevas, sem esquiva.

Lança Gélida: 1 alvo em 6m. Acerto: 9d12 (58) dano de Gelo. Mesmo se essa magia errar, Zen escolhe um segundo alvo dentro de 4 metros do alvo original: Esse alvo sofre 2FOR (18) dano de Gelo, sem teste.

Carta do Cavaleiro: Ataques que Rei declarar não podem errar até o final do próximo turno de Rei. Isso é um Buff que acumula com Buffs aplicados por Rei.

Um garoto quieto e misterioso que emergiu de outra história. Zen e Rei estão “descansando” de algum tipo de festival escolar, mas Zen prefere não falar muito sobre isso.



Inseparáveis: Zen e Rei entram em combate como um par e dividem o mesmo PV de 850. Ambas unidades rolam iniciativa, mas são posicionados na fila na posição da rolagem mais alta, em qualquer ordem.

Rei

Usuário

Arcana Desconhecida

Nível 17

Pontos de Vida: 850

Tipos



Gourmand do Festival – Enquanto Rei estiver adjacente a Zen, ambos ganham +1 HDC para todos os ataques.

FOR 1	MAG 8	TEC 4	AGI 9	VIT 7	SOR 2
----------	----------	----------	----------	----------	----------



Resiste



Resiste



Resiste

Medalha Platina: Remova todos os Status de combate, e todas as unidades ganham *Resistir Status* por 3 rodadas. Isso é um efeito de Buff que acumula com outros efeitos de Buff.

Bilhete Premiado: Até 3 alvos em 6m. Acerto: 1 dano PSY e ponha 1 *Bilhete do Festival* em cada alvo.

Premiação: Remove todos os Bilhetes do Festival do combate. Zen e Rei ganham Margem Crítica +X, onde X é o número de Bilhetes do Festival removidos por essa magia. Isso é um efeito de Buff que acumula com outros efeitos de Buff.

"Sua vez, Zen!": Zen ganha um segundo turno nessa rodada, imediatamente depois do turno de Rei.

Uma garota animada e inocente que emergiu de outra história. Ela é extremamente próxima de Zen, dizendo que os dois estão “tirando uma folga” do festival local, procurando novos tipos de petiscos e lanches... Seja lá o que isso signifique.



Inseparáveis: Zen e Rei entram em combate como um par e dividem o mesmo PV de 850. Ambas unidades rolam iniciativa, mas são posicionados na fila na posição da rolagem mais alta, em qualquer ordem.



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.

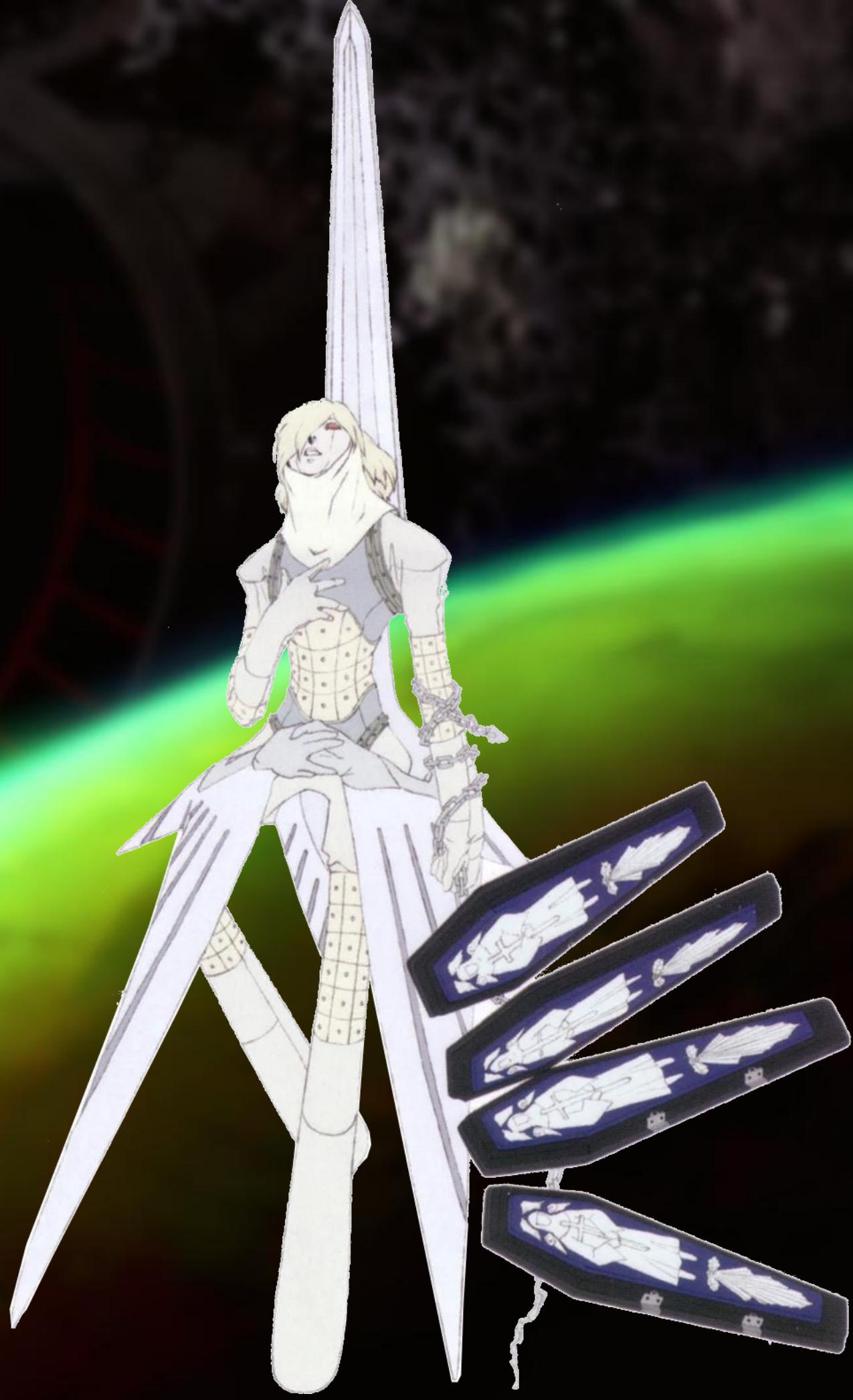
O Absoluto Fim: Um alvo que Messiah possa ver. +1 HDC. No acerto: MAGd12 (97) dano Onipotente.

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 (Tirano)

Tudo Será Revelado – O poder de Nyx é dividido entre 14 formas diferentes. Nyx começa com a Arcana 0 – O Tolo. Cada vez que ela seria reduzida a 0 PV, Nyx progride para a próxima Arcana, recuperando todo o PV e mudando sua lista de ataques de acordo. Isso também remove todos os Status, Condições, Contadores e Debuffs de Nyx.

Nyx sempre tem dois turnos por rodada e usa sua MAG para testes de FOR e MAG.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1 (13)	13	10	9	6	2

Ataque Básico: 1 alvo que Nyx pode ver. Acerto: 13d6 (45) dano Onipotente. Esse ataque pode ser usado com qualquer Arcana, exceto O Tolo.

A Personificação da Morte e responsável pela Queda, um evento apocalíptico que levaria ao fim de todas as formas de vida do planeta.



O – O Tolo

*"No momento que o homem devorou o fruto do conhecimento, seu destino foi selado...
Confiando seu futuro às cartas, a humanidade se apega a uma vaga esperança..."*

Pontos de Vida: 500 (50/100)

Sorriso Arrogante: Nada acontece.



I – O Mago

"Alcançar seu sonho requer uma vontade firme e uma determinação infalível."

Pontos de Vida: 500 (50/100)



Drena

Ha Agidyne: Dois alvos em 10m. Acerto: 13d10+10 (81) dano de Fogo.

Maragidyne: Qualquer número de alvos. Acerto: 13d8+10 (63) dano de Fogo.

Quebra-Fogo: Um alvo que Nyx pode ver tem sua Afinidade Fogo mudada para Neutro por 3 rodadas. Isso não é um Debuff.



II – A Sacerdotisa

"A voz distante do seu próprio coração sussurra a mais profunda sabedoria."

Pontos de Vida: 500 (50/100)



Drena

Bufudyne: 1 alvo em 10m. Acerto: 13d12+10 (94) dano de Gelo.

Quebra-Gelo: Um alvo que Nyx pode ver tem sua Afinidade Gelo mudada para Neutro por 3 rodadas. Isso não é um Debuff.



III – A Imperatriz

" Celebre a grandeza da vida... Seu brilho... Sua magnificência..."

Pontos de Vida: 500 (50/100)



Drena

Garudyne: 1 alvo em 10m. +1 HDC. No acerto: 13d12 (84) dano de Vento.

Ha Garudyne: +1 HDC. Dois alvos em 12m. Acerto: 13d10 (71) dano de Vento.

Quebra-Vento: Um alvo que Nyx pode ver tem sua Afinidade Vento mudada para Neutro por 3 rodadas. Não é um Debuff.



IV – O Imperador

" Apenas coragem perante a dúvida pode levá-los a resposta..."

Pontos de Vida: 500 (50/100)



Drena

Ziodyne: 1 alvo em 10m. Acerto: 13d12 (84) dano de Raio e 70% chance de Choque.

Maziodyne: Qualquer número de alvos. Acerto: 13d8 (53) dano de Raio e 30% chance de Choque.

Quebra-Raio: Um alvo que Nyx pode ver tem sua Afinidade Raio mudada para Neutro por 3 rodadas. Não é um Debuff..



V – Hierofante

" É um presente precioso entender as forças que lhe guiam..."

Pontos de Vida: 500 (50/100)



Drena

Revolução: Todas as unidades ganham +2 Margem Crítica por 3 rodadas. Isso é um efeito Buff que dura por 3 rodadas.

Final Fatal: 1 alvo em 10m. Esse ataque rola Acertos Críticos sem gastar Cargas de Sorte. No acerto: 13d10 (71) dano Físico.

Assalto Vil: Qualquer número de alvos. Rola Críticos sem gastar Cargas de Sorte. Acerto: 13d8 (53) dano Físico.



VI – Amantes

" Existe alegria e maravilhas em entender uns aos outros..."

Pontos de Vida: 500 (50/100)



Drena

Flecha Sagrada: 1 alvo em 10m. Acerto: 13d10 (71) dano Físico e 70% chance de Charme.

Marin Karin: 1 alvo que Nyx pode ver. 80% chance de Charme.

Tentarafoo: Qualquer número de alvos. 40% chance de Pânico.



VII – Carruagem

"Uma das maiores bênçãos da vida é a liberdade de perseguir seus objetivos."

Pontos de Vida: 500 (50/100)



Drena

Carga Poderosa: O próximo ataque Físico que Nyx declarar causa o dobro de dano.

Mão de Deus: Um alvo dentro de 10 metros. Acerto: 13d10 (71) dano Físico.

Onda de Calor: Qualquer número de alvos. Acerto: 13d8 (52) dano Físico.



VIII – Justiça

"Para encontrar o caminho verdadeiro, você deve buscar ajuda perante a incerteza..."

Pontos de Vida: 500 (50/100)



Drena



Reflete

Hamaon: 1 alvo que Nyx pode ver perde 40% do seu PV atual como dano de Luz.

Mahama: Qualquer número de alvos perde 20% do seu PV atual como dano de Luz.



IX – Eremita

"É necessária coragem para olhar honestamente para si mesmo, e forjar seu próprio caminho..."

Pontos de Vida: 500 (50/100)



Drena



Reflete

Makarakarn: Nyx ganha Refletir Elementos até o final da rodada.

Mudoon: Instantaneamente derrota um alvo com o PV abaixo de 50%.

Poisma: 1 alvo em 10m. 90% chance de Veneno.



X – Fortuna

"Junto ao tempo existe o destino, o detentor da crueldade."

Pontos de Vida: 500 (50/100)



Drena

Ha Agidyne: Dois alvos em 10m. Acerto: 13d10+10 (81) dano de Fogo.

Bufudyne: 1 alvo em 10m. Acerto: 13d12+10 (94) dano de Gelo.

Garudyne: 1 alvo em 10m. +1 HDC. No acerto: 13d12 (84) dano de Vento.

Ziodyne: 1 alvo em 10m. Acerto: 13d12 (84) dano de Raio e 70% chance de Choque.



XI – Força

"Apenas com força você pode suportar o sofrimento e o tormento."

Pontos de Vida: 500 (50/100)



Drena

Carga Poderosa: O próximo ataque Físico declarado por Nyx causa o dobro de dano.

Marakundyne: Qualquer número de alvos sofre Fortificar Todos -24 por 3 rodadas.

Arreio Mortal: Qualquer número de alvos. Acerto: 13d8 (52) dano Físico.



XII – O Enforcado

"Diante ao desastre existe a oportunidade de renovação."

Pontos de Vida: 500 (50/100)



Resiste

Carga Mental: A próxima magia que Nyx conjurar causa o dobro de dano.

Megidola: Qualquer número de alvos. No acerto: 13d8 (52) dano Onipotente.

Mudoon: Derrota um alvo cujo PV esteja abaixo de 50%.

Toque Maligno: Um alvo que Nyx possa ver. 80% chance de Medo.



XIII – A Morte



*No momento que o homem devorou o fruto do conhecimento, seu destino foi selado...
Confiando seu futuro às cartas, os homens se apegam a uma vaga esperança.
Ainda assim, a Arcana é o caminho pelo qual tudo será revelado...
O final da jornada guarda o mais absoluto fim.*

Não importa quem vocês são....

“... A Morte Vos Aguarda.”:

Quando a Arcana *O Enforcado* for derrotada, uma nova rodada começa imediatamente com Nyx utilizando a Arcana Morte.

Como a Arcana Morte, Nyx tem 1000 PV, ao invés de 500, e imediatamente conjura *Véu que Dispersa a Lua* como uma ação de Interromper.

Quando o PV de Nyx chegar a 500 ou menos, ela conjura Rainha da Noite imediatamente como uma ação de Interromper.

Pontos de Vida: 1000 (100/200)

Quebra Elementos: 1 alvo que Nyx possa ver tem sua Afinidade de Fogo, Gelo, Raio ou Vento alterada para Neutro por 3 rodadas. Isso não é um Debuff.

Carga Mental: A próxima magia que Nyx conjurar causa o dobro de dano.

Dekaja: Remove todos os Buffs do combate.

Dekunda: Remove todos os Debuffs de Nyx.

Marakundyne: Qualquer número de alvos sofre Fortificar Todos -24 por 3 rodadas.

Poisma: 1 alvo em 10m. 10% de Veneno.

Ha Agidyne: Dois alvos em 10m. Acerto: 13d10+10 (81) dano de Fogo.

Bufudyne: 1 alvo em 10m. Acerto: 13d12+10 (94) dano de Gelo.

Garudyne: 1 alvo em 10m. +1 HDC. No acerto: 13d12 (84) dano de Vento.

Ziodyne: 1 alvo em 10m. Acerto: 13d12 (84) dano de Raio e 70% chance de Choque.

Nyx só pode conjurar cada uma de suas Ações Tirânicas uma vez.

Véu Que Dispersa a Lua: Nyx muda todas as suas Afinidades para Refletir e ganha Refletir Onipotente por 3 rodadas. Isso não é um Buff.

Rainha da Noite: Todas as unidades, exceto Nyx.

Acerto: 13d10 (71) dano Onipotente. Esquiva: 6d10 (33) dano Onipotente.

Cada alvo deve rolar 1d6, tendo esquivado ou não do dano acima, e aplicar o efeito a seguir de acordo com o resultado:

1: 100% chance de Charme

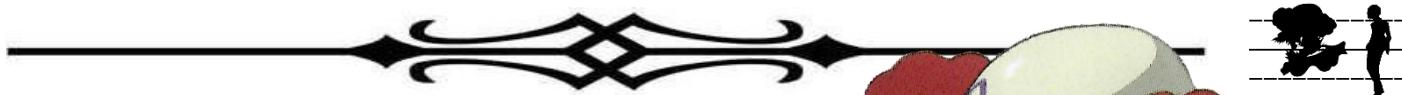
2: 100% chance de Pânico

3: 100% chance de Medo

4: 100% chance de Atordoado

5: 100% chance de Lento

6: 100% chance de Veneno



Sombras

Nickelwise

XV – The Devil

Nível 1

Pontos de Vida: 56

Carta de Magia: Fender (T1 Físico)

Habilidade Rumor: **Nós Flutuamos** – Você pode cair de grandes alturas suavemente e sem danos graves.

Disposição:

Insano



Tipos



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



Resiste



Fraco



Fraco



Fraco



Rumores indicam que essa Sombra é uma poderosa entidade alienígena que pode tomar a forma de qualquer medo humano.

Morder: 1 alvo em 6m. Acerto: Nickelwise se move para uma posição adjacente ao alvo e causa 4d4-3 (7) dano Físico. Até o final do próximo turno de Nickelwise's, o alvo não pode se mover da sua posição atual e sofre -1 DDC.

Arrastar: Um alvo adjacente. Nickelwise usa sua ação de movimento completa enquanto conjura essa magia, arrastando o alvo consigo. O alvo sofre 1 dano de Vento para cada metro movido por esse efeito.



Sadaco

III – A Imperatriz

Nível 2

Pontos de Vida: 42

Carta de Magia: Kouga (T1 Luz)

Disposição:

Agressivo



Tipos



Hab. Natural: **Espiral** – (1x por dia, sem custo de ação): No começo de cada turno, ganhe 1 Contador Ressentido. (Rápida, gaste todos os seus Contadores Ressentidos): Ganhe Margem Crítica +1 para cada Contador gasto dessa forma para o próximo ataque declarado nessa rodada.

FOR 1	MAG 3	TEC 6	AGI 4	VIT 3	SOR 2
----------	----------	----------	----------	----------	----------



Resiste



Resiste



Fraco



Fraco

Adentre o Poço (P): Como uma ação de Interromper, Sadaco pode escolher uma Sombra dentro de TEC (6) metros e movê-la para uma posição adjacente a Sadaco. Se isso mover a Sombra para fora do alcance de um ataque, ela automaticamente esquiva desse ataque.

Flux: Um alvo em 7m. HDC +1. Acerto: Causa dano de Luz igual a diferença entre o acerto de Sadaco e a esquiva do alvo, multiplicada por 2.

Arranhar: Até 3 alvos em 7 metros. Acerto: 3d4-3 (4) dano de Gelo. Dano causado por essa magia não pode ser curado até o final do combate.

Um fantasma de uma velha lenda, é dito ser a alma de uma garota que foi assassinada e escondida em um poço.

Tokisada

XIII – Morte

Nível 9

Pontos de Vida: 182

CM: Inferno da Pós-Morte (T2 Oculta)

Bônus de Hab.: +1 FOR, +1 TEC, +1 VIT

Hab. Natural: **Bandeira da Salvação** – No começo do combate, escolha X Usuários e gaste X Energia: Recupere 1 Energia de cada alvo.



Anula



Anula



Resiste



Fraco

FOR
6

MAG
1

TEC
6

AGI
3

VIT
7

SOR
4

Disposição:
Nobre, Amigável



Tipos



Revolução Amakusa: 1 alvo em 8m. Acerto: 6d10 (33) dano Físico. Trata Anular Físico como Resistir. Se essa magia causar dano, o alvo recebe 1 Folha Purificadora.

Chuva de Flechas: Qualquer número de alvos em 6m. Acerto: 6d4 (15) dano PSY. Se um alvo com Folha Purificadora sofrer dano dessa magia, remova Folha Purificadora e Tokisada pode conjurar essa magia novamente como uma ação Livre um número de vezes igual a quantidade de Folha Purificadora removidas por esse efeito.

Lâmina do Milagre: 1 alvo em 4m. Acerto: 6d10 (33) dano Físico. Se o alvo tem uma Folha Purificadora, esse ataque ganha Margem Crítica +2. Se esse ataque é um Crítico, dois alvos que Tokisada pode ver recebem 1 Folha Purificadora cada.

O famoso líder da Rebelião Shimabara, tragicamente executado quando o Castelo Hara caiu. É dito que sua cabeça foi posta em uma lança em Nagasaki para dissuadir rebeldes Cristãos.



Amaterasu

XIX – O Sol

Nível 11

Pontos de Vida: 104

CM: Haraedyne (T3 Oculta)

Bônus de Habilidade: +2 MAG, +1 TEC

Hab. Natural: **Sume-Omikami** – Você ganha Fortificar Todos +2X para ataques declarados por alvos com Ofuda, onde X é a quantidade de Ofuda no atacante.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	6	6	7	4	2

Tipos



Reflete

Disposição:

Nobre



Anula

Tenson Kourin (P): Para cada Ofuda Solar no combate, Amaterasu ganha +1 FOR, MAG, TEC, AGI e SOR.

Trisagion: 1 alvo que Amaterasu pode ver. Acerto: 6d6*2 (42) dano de Fogo. Para cada 20 dano que essa magia causar, o alvo recebe 1 Ofuda Solar.

Desejo das Chamas: Qualquer número de alvos recebem o seguinte efeito por 3 rodadas (não é um Buff): "Ataques que você declara causam 2d6 dano de Fogo extra e tratam Anular como Resistir."

Décimo Mantra: 1 alvo que Amaterasu possa ver. Remova todos Ofuda Solares do combate. Para cada Ofuda Solar removido, o alvo perde 10% do seu PV máximo como dano de Luz. Se isso exceder o PV do alvo, cause o dano restante a outro alvo.

Deusa Xintoísta do sol e soberana das Planícies Paradisíacas, conhecida como a Grande Deidade Imperial. Nascida do olho esquerdo de Izanagi, irmão dos deuses da lua e das tempestades.

Pascal

Sombra Icônica
V – Hierofante



Nível 16

Pontos de Vida: 408

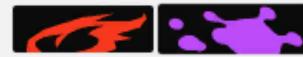
CM: Amplificar Fogo (T3 Fogo)

Disposição:

Caótico, Nobre



Tipos



Bônus de Habilidade: +3 MAG, +1 TEC, +1 AGI

Hab. Natural: **Portões do Inferno (Fogo e Status ou um Tipo de Dano)** – Magias Multi tem +2 Margem de Crítico. Magias Total tem +1 Margem de Crítico.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR			
1	9	9	5	6	4	Drena	Resiste	Resiste

"Pascal Está Aqui" (P): No começo do combate, um jogador que tem Cerberus em seu estoque de Personae pode escolher automaticamente ter sucesso em uma Negociação contra Pascal. Caso o faça, e Cerberus não for sua Persona Inicial, os seguintes dados desse Cerberus se tornam os de Pascal: Nome, Tipos, Habilidade Natural, Afinidades.

Cachorro Sortudo (P): Todos os ataques que Pascal declararam ganham Margem Crítica +1. Para cada alvo que esquia de um ataque declarado por Pascal, Pascal ganha 1 Carga de Sorte. Se Pascal causa um Acerto Crítico, a chance de Status da magia que causou esse Crítico é dobrada.

Mordida Venenosa: 1 alvo em 8m. Pascal fica adjacente ao alvo ao conjurar essa magia. Acerto: 9d12 (58) dano de Fogo e 5TEC% (45%) chance de Veneno.

Mordida Paralisante: 1 alvo em 8m. Pascal fica adjacente ao alvo ao conjurar essa magia. Acerto: 9d12 (58) dano de Fogo e 5TEC% (45%) chance de Atordoar.

Mordida Intoxicante: 1 alvo em 8m. Pascal fica adjacente ao alvo ao conjurar essa magia. Acerto: 9d12 (58) dano de Fogo e 3TEC% (27%) chance de Charme.

Um demônio de outra história. Pascal parece ter sido um cão normal que se transformou em um demônio, mas sua afinidade com humanos e personalidade tranquila o tornaram um aliado valoroso.





Rainha de Copas (Tirano)

Arcana Desconhecida

Nível 1

Pontos de Vida: 112 (11/22)

Recompensa: Cada usuário ganha 300 Pontos de Experiência além dos ganhos normais dessa luta.

Tipos



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

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



Decreto Elemental: Até 3 alvos em 6m. Acerto: 3d4 (7) dano de Fogo, Gelo, ou Vento (escolha do Narrador, escolhido 1 vez para todos os alvos)

Pancada Real: 1 alvo em 8m. Acerto: 3d4+3 (10) dano Físico.

Rainha de Copas pode conjurar uma Ação Tirânica por rodada.

Corte Suas Cabeças! Caso não existam Soldados de Carta na batalha, Rainha de Copas pode conjurar 1d4 Soldados de Carta. Se o PV da Rainha de Copas estiver abaixo de 60, ela invoca 1d2 Soldados de Carta ao invés disso. Soldados de Carta agem imediatamente depois da Rainha de Copas na iniciativa, em qualquer ordem. Isso é uma ação Padrão.

Andar Gracioso: Depois de conjurar Decreto Elemental, Rainha de Copas pode mudar todas as suas Afinidades para Neutro, e ganhar Resistir contra o Tipo de dano causado pelo último Decreto Elemental. Isso não é um Buff, é tratado como uma ação de Interromper, e dura até Rainha de Copas declarar essa Ação novamente.

Uma Sombra das profundezas de um labirinto de conto de fadas. A Rainha de Copas representa a afinidade da garota com livros fábulas. A garota adorava todos os livros que lia, e logo se tornara fascinada pela ideia do “País das Maravilhas”.

Soldado de Cartas

Arcana Desconhecida

Nível 1

Pontos de Vida: 28

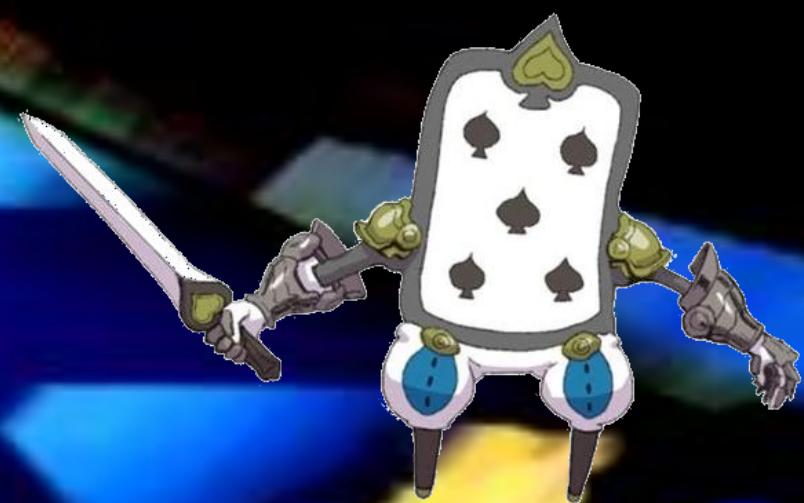
Não pode ser adquirido por Fusão, ignora negociação

Salvaguarda – Quando Rainha de Copas fosse tomar dano de uma magia ou ataque básico, Soldado de Cartas pode usar sua ação de Interromper para mudar o alvo desse ataque para si mesmo. Isso pode acontecer mesmo se o Soldado de Cartas já é um alvo desse ataque.

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

Ordem de Desarme: 1 alvo em 6m sofre -1 FOR, -1 MAG por 3 rodadas (Debuff)

Cutucar: 1 alvo em 5m. Acerto: 2d4 (5) dano Físico.



Clérigo Piedoso (Tirano)

Arcana Desconhecida

Nível 5

Pontos de Vida: 252 (25/50)

Recompensa: Usuários ganham 7 pontos de Charme.



Hino Silencioso – Sempre que Clérigo Piedoso causa dano de um Tipo a qual o alvo seja Fraco, ele pode escolher aplicar os efeitos de Tarundamon, Rakundamon, ou Sukundamon ao alvo, depois do cálculo de dano, como uma ação Livre.

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

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR						
1	6	6	1	7	2		Anula		Resiste		Fraco

Fúria Sagrada: Só pode ser conjurado pelo efeito de uma Ação Tirânica. 1 alvo que Clérigo Piedoso possa ver. HDC +2. Acerto: 6d8 (27) dano. Esse dano é de um Tipo cujo o alvo seja Fraco contra, escolhido pelo Narrador. Se o alvo não possui fraquezas, esse ataque causa dano Onipotente.

Mapsio: Qualquer número de alvos em 7m. Acerto: 6d4 (15) dano PSY.

Freila: 1 alvo em 8m. Acerto: 6d6 (21) dano Nuclear. Se essa magia acerta, causa metade do dano rolado a alvos adjacentes ao original, sem esquia.

Clérigo Piedoso pode conjurar uma Ação Tirânica por rodada, como uma ação Rápida.

Votos de Paz: Se um Usuário declarar um ataque básico ou magia que causa dano enquanto esse efeito estiver ativo, Clérigo Piedoso pode conjurar Fúria Sagrada como uma ação de Interromper imediatamente, sem gastar sua ação de Interromper dessa rodada, contra aquele Usuário. Esse Voto dura até o final do próximo turno do Clérigo Piedoso.

Voto de Castidade: Se um Usuário conjurar uma magia de Cura, Buff, Defesa ou Intel enquanto esse efeito estiver ativo, Clérigo Piedoso pode conjurar Fúria Sagrada como uma ação de Interromper imediatamente, sem gastar sua ação de Interromper dessa rodada, contra aquele Usuário. Esse Voto dura até o final do próximo turno do Clérigo Piedoso.

Voto de Pobreza: Se um Usuário usar um Item de Consumo enquanto esse efeito estiver ativo, Clérigo Piedoso pode conjurar Fúria Sagrada como uma ação de Interromper imediatamente, sem gastar sua ação de Interromper dessa rodada, contra aquele Usuário. Esse Voto dura até o final do próximo turno do Clérigo Piedoso.

Voto de Justiça: Se um Usuário conjurar uma magia de Status ou Debuff enquanto esse efeito estiver ativo, Clérigo Piedoso pode conjurar Fúria Sagrada como uma ação de Interromper imediatamente, sem gastar sua ação de Interromper dessa rodada, contra aquele Usuário. Esse Voto dura até o final do próximo turno do Clérigo Piedoso.

Uma Sombra encontrada nas profundezas de um labirinto romântico. A garota ansiava por aceitação, e caiu ainda mais fundo no desespero e isolamento, vendo outras vidas se desenrolarem, mas incapaz de viver a sua.



Doutor Bonzinho (Tirano)

Arcana Desconhecida



Nível: 8

Pontos de Vida: 264

Recompensa: Todos os Usuários ganham +1 Tier de Empatia

Cuidados Pré-Operatórios – No começo do combate, Doutor Bonzinho invoca uma Enfermeira Calma e uma Enfermeira Gentil no combate. Depois que iniciativa for rolada, Doutor Bonzinho copia a iniciativa mais alta entre as Sombras.

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

FOR 8	MAG 1	TEC 6	AGI 1	VIT 6	SOR 2		
						Resiste	Fraco

Varredura Incisiva: 1 alvo e todas as unidades dentro de 3 metros do alvo. Acerto: 8d6 (28) dano Físico. No começo do próximo turno de cada unidade que sofreu dano desse ataque, aquela unidade perde 10% do seu PV máximo como dano Onipotente.

Medida Drástica: Essa magia sempre trata Afinidades Físicas exceto Fraqueza como Resistir. Essa magia declara cinco ataques separados. Cada ataque causa 8d8 (36) dano Físico. Se um Usuário é escolhido como alvo para mais de um desses ataques, dano subsequente dessa magia é diminuído pela metade.

Uma Sombra que habita as profundezas de um labirinto mal-assombrado. O ódio da garota pela sua própria vida, carente de calor e normalidade, queimou um buraco em seu coração, mais forte até mesmo que sua doença. No final, nem mesmo uma habilidosa equipe médica pode salvá-la.

Enfermeira Calma

Nível 8

Pontos de Vida: 66

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

FOR 1	MAG 6	TEC 5	AGI 3	VIT 3	SOR 1
----------	----------	----------	----------	----------	----------



Resiste

Diarama: Doutor Bonzinho recupera 20% (52) do seu PV máximo.



Fraco

Sorriso Maligno: Qualquer número de alvos. $10+5\text{TEC}\%$ (35%) chance de Medo.

Enfermeira Gentil

Nível 8

Pontos de Vida: 132

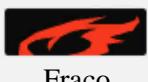
Não pode ser adquirido por Fusão, não responde a negociação.

FOR 1	MAG 1	TEC 3	AGI 7	VIT 6	SOR 1
----------	----------	----------	----------	----------	----------



Resiste

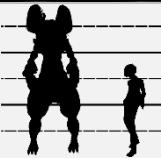
Matarukajamon: Todas as Sombras ganham +2 FOR, +2 MAG por 3 rodadas.



Fraco

Marakundamón: Todos os Usuários em combate sofrem Fortificar Físico e Elementos -8 por 3 rodadas.





Melhor Amigo (Tirano)

Arcana Desconhecida

Nível: 12

Pontos de Vida: 360 (36/72)

Recompensa: Cada Usuário ganha 1 Nível de Personagem,
além da recompensa normal dessa batalha.

Tipos



Cada Vez Mais Curioso – Melhor Amigo tem dois turnos por rodada, e não rola iniciativa. O primeiro turno de Melhor Amigo é o primeiro da fila de iniciativa, e seu segundo turno é o último da fila. A posição de iniciativa de Melhor Amigo não pode ser alterada por nenhum efeito.

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

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
9	1	8	6	6	2



Resiste



Fraco

Destripar: Um alvo. Acerto: 9d10 (49) dano Físico. Se isso leva um alvo a Portas da Morte, Melhor Amigo pode conjurar essa magia novamente como uma ação Livre.

Estraçalhar: Todas as unidades dentro de 4m. Acerto: 9d6 (31) dano de Fogo. Se o alvo estiver sofrendo de um Status, essa magia causa o dobro de dano, aplicado antes do cálculo de dano Crítico.

Desmembrar: 1 alvo dentro de 4m. Melhor amigo se torna adjacente ao alvo ao conjurar essa magia. Acerto: 9d4 (22) dano Intel. Se essa magia acerta, todas as Afinidades do alvo se tornam Neutro. Isso é uma Condição que só pode ser removida quando o combate acaba, ou o Usuário entra em Portas da Morte.

Melhor Amigo pode conjurar 1 Ação Tirânica por rodada, como ações de Interromper.

Pé de Coelho: Todas as unidades em combate exceto Melhor Amigo. HDC -1. Acerto: FOR/2 (4) dano Onipotente. Cada vez que essa magia é declarada, aumente o dano dessa magia em FOR/2 (4).

Rugido Fulminante: Todas as unidades em combate exceto Melhor Amigo. 5TEC+10% (50%) chance de Derrubar.

A Identidade Sombria que defende o último nível de um labirinto.

A garota nunca aceitou sua vida trágica, nem sua morte deprimente, e “ele”, talvez em um ato raro de amor, criou o festival como um meio de anima-la uma última vez, escondendo dela suas memórias cruéis.



Deus das Engrenagens (Tirano)

Arcana Desconhecida

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

Nível 17
Pontos de Vida: 425 (42/84)

Tipos



O Detentor da Crueldade – No começo do combate, aplique 4 Contadores Temporais em um Usuário. No final de cada turno do Usuário, ele perde um Contador Temporal. Utilizar um item ou magia que recupere PV no alvo, exceto efeitos de Imbuir, recupera 1 Contador Temporal, até um máximo de 4. Se um Usuário perder todos os Contadores Temporais, ele entra em Portas da Morte. Esse é um efeito Onipotente de Categoria Morte.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	9	6	9	5	2

1.3 bilhão de Volts: Todas as unidades, exceto Deus das Engrenagens. Acerto: 9d6 (31) dano de Raio e 100% chance de Choque.

O Sol Apagado: 1 alvo que Deus das Engrenagens possa ver. Acerto: O alvo perde 50% do seu PV atual como dano de Trevas. No começo do turno do alvo, ele perde 50% do seu PV atual como dano de Trevas.

Tempo, Posto em Movimento: Até 3 alvos que Deus das Engrenagens possa ver. HDC +1. Acerto: 9d10 (40) dano Nuclear. Se essa magia causou dano a todos os alvos, Deus das Engrenagens recupera 30% (127) do seu PV.

**Deus das Engrenagens pode conjurar até duas Ações Tirânicas por rodada.
Cada Ação Tirânica listada abaixo só pode ser declarada uma vez por rodada.**

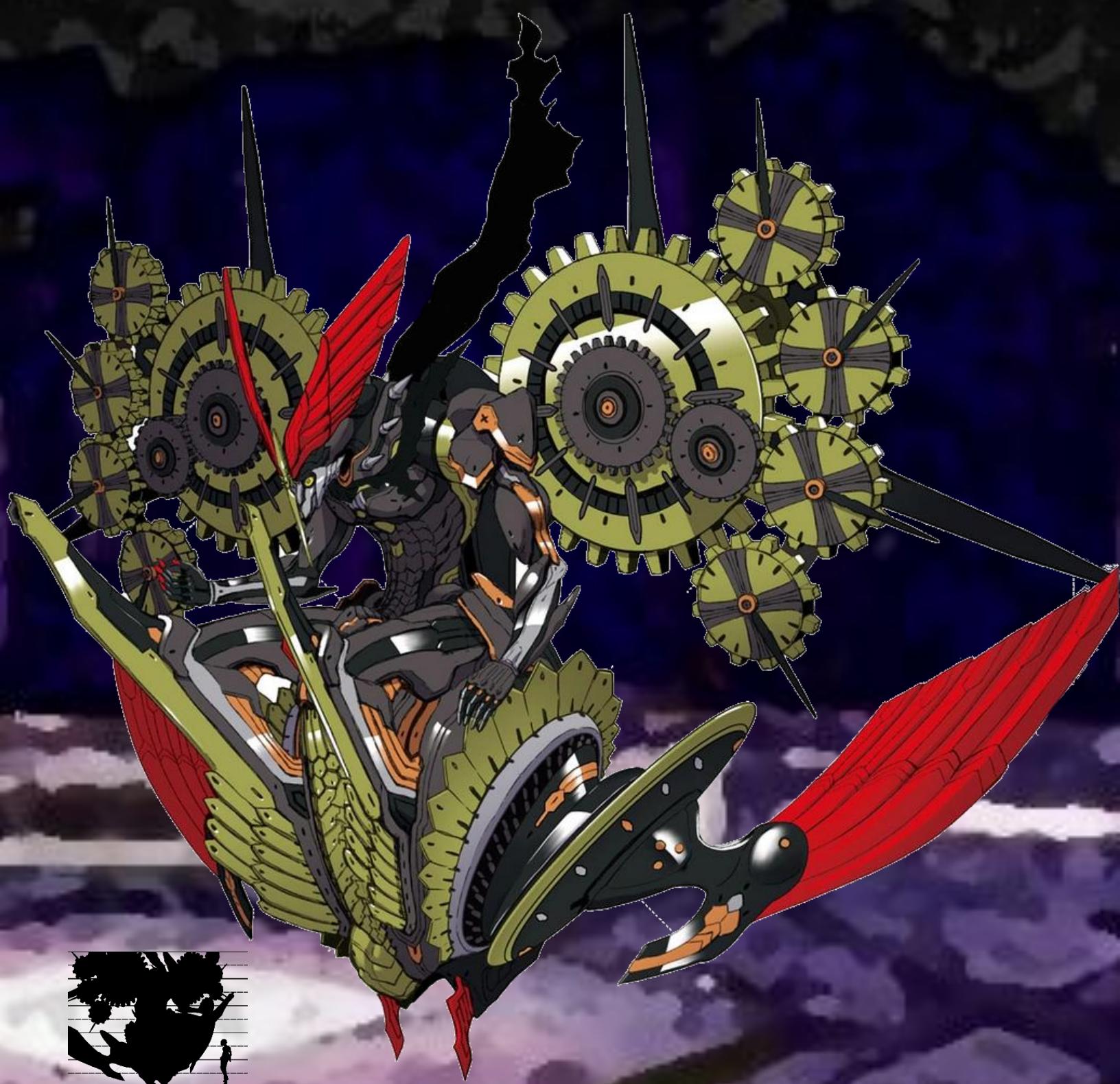
Mecanismos do Tempo (Padrão): Um usuário sem Contadores Temporais ganha 4 Contadores Temporais.

Distorção Temporal (Interromper): Um Usuário com Contadores Temporais perde 1d2 Contadores Temporais.

Reversão Temporal (Interromper): Quando um Usuário com Contadores Temporais causa dano a Deus das Engrenagens: Aquele Usuário perde 1 Contador Temporal, e reduza o dano causado pelo Usuário pela metade.

Salto Temporal (Rápida): A duração de Debuffs no Deus das Engrenagens é reduzida em 1d4 rodadas. Reduza a duração de qualquer Buff em todos os Usuários pela mesma quantidade.

O Deus do tempo na história dos labirintos, que carrega a alma dos mortais para o além. Uma parte do Deus das Engrenagens sentiu pena de uma frágil alma humana, criando no festival uma falsidade intricada para protege-la, sem se importar com as consequências de abandonar seus deveres.



Hordas de Sombras

Hordas funcionam como Sombras normais, com algumas diferenças importantes:

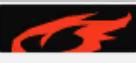
- ❖ Hordas sempre ignoram negociação e não podem ser obtidas por Fusão;
- ❖ Hordas são tratadas como uma unidade na iniciativa que podem atacar um número de vezes baseado no seu PV atual: Com 100% de PV, Hordas podem declarar quatro ataques por turno, perdendo 1 ataque para cada 25% de PV que elas perdem. O limite de PV de Hordas é marcado em parênteses próximos ao seu PV máximo;
- ❖ Hordas ocupam quatro espaços adjacentes no mapa, em qualquer configuração, e sempre se movem como uma unidade. Similar a seus ataques, Hordas ocupam menos espaços quando perdem PV;
- ❖ Conjurar uma magia Multi permite escolher uma Horda como o alvo 2 vezes, enquanto magias Totais podem selecionar o alvo até 3 vezes. Magias de área causam dano a Hordas duas vezes: Uma para o dano principal, e mais uma vez para o dano “adjacente”;
- ❖ Hordas concedem 4x a Experiência normal para o seu nível;

Horda de Espíritos

Horda de Sombras

Nível 2

Pontos de Vida: 280 (210/140/70)

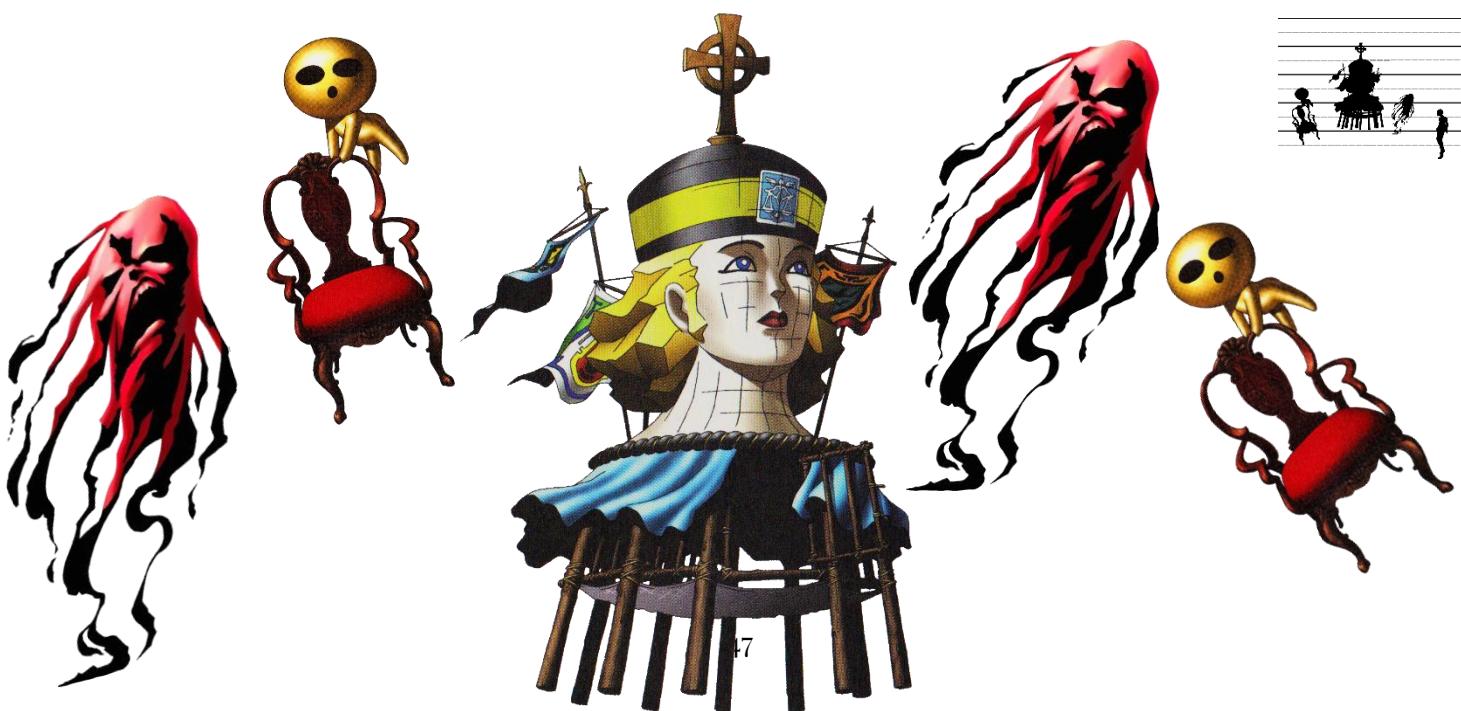
FOR 1	MAG 2	TEC 6	AGI 4	VIT 5	SOR 2			
----------	----------	----------	----------	----------	----------	--	--	--

Maeiga: Qualquer número de alvos. No acerto: 2d4 (5) dano de Trevas.

No começo do próximo turno de cada alvo que tomou dano dessa magia: 1d4 (2) dano de Trevas.

Investida dos Fantasmas: Um alvo dentro de 6 metros. No acerto: 2d4+TEC (11) dano de Fogo.

Diz-se que esse grupo de fantasmas malignos são todas almas que se afogaram no mesmo lago. Se esses rumores são verdade, ou se as Sombras foram criadas pela fé ao redor desse rumor, ainda não é claro.



Horda Elemental

Horda de Sombras

Nível 4

Pontos de Vida: 432 (324/216/108)

FOR
1

MAG
6

TEC
5

AGI
3

VIT
6

SOR
2



Resiste



Resiste



Resiste



Resiste



Fraco



Fraco



Fraco



Fraco

Canção das Chamas: 1 alvo em 6m. Acerto: 6d6 (21) dano de Fogo e o alvo sofre -1 FOR, -1 MAG por 3 rodadas.

Gelo Esmagador: 1 alvo em 6m. Acerto: 6d6 (21) dano de Gelo e o alvo sofre -1 TEC, -1 AGI por 3 rodadas.

Vento Cortante: 1 alvo em 6m. HDC +1. Acerto: 6d6 (21) dano de Vento.

Trovão Desarmante: 1 alvo em 6m. Acerto: 6d6 (21) dano de Raio e o alvo sofre *Fortificar Todos* -4 por 3 rodadas.

Um grupo de construtos elementais controlados por um sábio Mercurius. É dito que essa Horda pode adquirir poder o suficiente para criar uma nova raça de Elemental.



Forças Especiais

Horda de Sombras

Nível 8

Pontos de Vida: 528 (396/264/132)

FOR
7

MAG
1

TEC
6

AGI
1

VIT
6

SOR
2



Reflecte



Reflete



Anula

Pânico: Forças Especiais causa 20% mais dano por 3 rodadas, mas não pode se mover da sua posição atual. Isso é um Buff. No final de cada rodada sob esse efeito, se Forças Especiais não conjurou outra magia nessa rodada, ele perde 50 PV.

Tiroteio: Qualquer número de alvos dentro de 6 metros. Acerto: 7d4 (17) dano Físico.

Resposta Tática: Um alvo em 4m. Acerto: 7d8 (31) dano de Raio e 5TEC% (30%) chance de Choque.

A Bota: Um alvo sofrendo Choque. Não rola acerto. Marge Crítica +2. Acerto: 7d10 (38) dano Físico.

Um grupo que causa medo no coração das pessoas. Aparecem quando a economia está em declínio ou quando um grande incidente grave ocorre. Desde o começo da humanidade, criaturas desse tipo existem aos montes. Eles se reúnem e gritam doutrinas e ordens, confundindo pessoas, mas eles apenas querem fazer barulho.



TIRANO

LOCUS

PALÁCIO

SOMBRA

NIVEL

ASPECTOS

HAB. DE COMBATE

FORÇA (FOR)

TECNICA (TEC)

VITALIDADE (VIT)

MAGICA (MAG)

AGILIDADE (AGI)

SORTE (SOR)

PONTOS DE VIDA

TIPOS

10% / 20%



AFINIDADES



HAB. NATURAL

AÇÕES TIRÂNICAS

USOS

INSERIDAS

REATIVAS

MAGIA	EFEITO		
TIPO	CAT.	TIER	
ALVO			

MAGIA	EFEITO		
TIPO	CAT.	TIER	
ALVO			

MAGIA	EFEITO		
TIPO	CAT.	TIER	
ALVO			

MAGIA	EFEITO		
TIPO	CAT.	TIER	
ALVO			

MAGIA	EFEITO		
TIPO	CAT.	TIER	
ALVO			

MAGIA	EFEITO		
TIPO	CAT.	TIER	
ALVO			

MAGIA	EFEITO		
TIPO	CAT.	TIER	
ALVO			