



SEA OF SOULS

SUPPLEMENTARY CONTENT FOR
THE GRIMOIRE OF HEART
VOLUME IV





Índice

Classe Variante – Desconvidado (Carta-Coringa).....	3
Feitos.....	4
Magias de Fusão.....	5
Traços Definitivos.....	7
Kanna e a Rede Alpha.....	8
Sombras.....	10
Nyarlathotep	24
Missões	29

Bem-vindo ao Oceano das Almas! Esse documento compila a primeira 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 – Desconvidado (Carta-Coringa)

*“Por que... POR QUE VOCÊS ESTÃO OLHANDO PRA MIM ASSIM?!
Eu tive sucesso até agora... sozinho! Eu não... Eu não quero desaparecer.”*

Os poderes incríveis da Velvet Room são concedidos àqueles com destinos fantásticos, destinados a grandeza... Ou isso é o que Usuários gostam de acreditar. O potencial para invocar uma Persona nasce de uma convicção forte de qualquer origem. Um forte senso de justiça, o desejo pela revolta, ou a necessidade de vingança, todas podem criar Personae poderosas. Não seria possível, então, despertar duas Personae de duas Convicções distintas?

Mecanicamente, os Desconvidados são tratados como Cartas-Coringa, mas com os seguintes poderes ao invés dos originais:



- ❖ **Baile de Máscaras:** Quando você criar um Desconvidado, crie duas Personae Iniciais.
 - Cada uma dessas Personae pode ter até 2 Tipos, ao invés de 3, e cada uma começa com 4 PM ao invés de 6;
 - Essas Personae são independentes: Cada uma possui uma Convicção, Habilidade Natural, Afinidades, etc., mas compartilham a mesma Arcana;
 - Quando você ganha um Nível de Personagem, conceda um Nível de Persona para cada uma de suas Personae Iniciais;
 - Trocar entre suas Personae é considerado uma ação Rápida;
 - Quando suas Personae Iniciais evoluírem, escolha *um* Traço Definitivo e aplique-o a ambas Personae;
- ❖ **Firmeza Cognitiva:** Desconvidados podem obter Personae por negociação, mas seus poderes se manifestam de forma diferente aos dos Cartas-Coringa.
 - Você não pode equipar Personae além de suas Personae Iniciais e Personae Definitivas;
 - Você pode carregar um máximo de 4 Personae por vez, incluindo seus Iniciais;
 - Fora de combate, você pode realizar Fusão usando uma Persona adquirida por negociação e uma de suas Iniciais. Se a Fusão usa uma de suas Iniciais:
 - Fusão prossegue normalmente, concedendo os Tipos, Habilidade Natural, Bônus de Habilidade, etc., mas a aparência da Persona resultante retem o visual da Inicial usada. Isso é puramente visual;
 - A Persona resultante mantém a Arcana da sua Inicial;
 - A Persona resultante mantém a Convicção e ainda é considerada uma Persona Inicial;
 - Você não pode realizar Fusão entre duas Personae Iniciais;
 - Essa Fusão não pode resultar em um Acidente de Fusão ou uma Personae Elementar (Oceano das Almas Volume II);
 - Desconvidados podem utilizar Sacrifício e Alojamento. Você pode usar suas Personae Iniciais para Alojamento, mas apenas uma vez por Persona. Mesmo se a Persona for usada em Fusão, Alojamento não poderá ser usado novamente.
- ❖ **Reversa Furiosa:** Se negociar com uma Sombra resultar em falha ou Nada, você não pode mais declarar uma negociação nessa rodada, mas você não gasta a ação da negociação original;

Feitos

Nome	Efeito	Req.	Adicional
Investida da Demolição	Quando você conjura uma magia de Linha, você pode gastar 1 Energia: Posicione-se no ponto final da sua magia, se esse espaço não estiver ocupado.	Usuário deve ter o Feito <i>Ímpeto da Demolição</i> (Base)	Só pode ser escolhido uma vez
Moral da Cavalaria dos Ventos	Quando você ativa o efeito inicial de <i>Investida da Cavalaria dos Ventos</i> , você pode gastar 1 Ponto de Aspecto: Some TECd2 ao seu valor de acerto.	Usuário deve ter o Feito <i>Investida da Cavalaria dos Ventos</i> (Base)	Só pode ser escolhido uma vez
Decreto do Lorde do Raio	Uma vez por combate, se você usar uma magia de Raio para derrotar um alvo sofrendo Choque, recupere 1 Energia.	Usuário deve ter o Feito <i>Mãos do Lorde do Raio</i> (Base)	Só pode ser escolhido uma vez
Finta do Assassino Nuclear	Dano causado a você quando você usa o Feito <i>Sombra do Assassino Nuclear</i> é considerado dano Nuclear.	Usuário deve ter o Feito <i>Sombra do Assassino Nuclear</i> (Base)	Só pode ser escolhido uma vez
Fé do Clérigo da Luz	Uma vez por combate, se você tem PV Temporário, a primeira vez que você sofrer dano que excede seu PV Temporário, reduza o dano excedente pela metade	Usuário deve ter o Feito <i>Voto do Clérigo da Luz</i> (Base)	Só pode ser escolhido uma vez
Dança dos Espinhos	Lanças que você equipar tem +1 alcance máximo. Quando você ativar <i>Especialização em Lanças</i> , você ganha +1 Margem Crítica e +1 HDC para esse ataque.	Usuário deve ter o Feito <i>Especialização em Lanças</i> (Base)	Só pode ser escolhido uma vez
Aparo do Cavaleiro	Quando você tomar dano que você Resiste de um ataque enquanto estiver com um Escudo equipado, você pode gastar sua ação de Interromper para declarar um ataque básico contra a unidade que declarou o ataque original. Esse ataque ignora o alcance do seu Escudo.	Usuário deve ter o Feito <i>Especialização em Escudos</i> (Base)	Só pode ser escolhido uma vez
Pão Duro	Sempre que seu PR resetar, você pode reter até 1 PR que sobrou da semana anterior. Aumente o PR ganho por <i>Crédito Emergencial</i> em 0.5.	Usuário deve ter o Feito <i>Crédito Emergencial</i> (Base)	Só pode ser escolhido uma vez
Chá da Princesa	Sempre que você realizar um descanso curto (Base, Pg. 60), aumente sua recuperação de Energia para 1d6+1d4 e sua recuperação de PV para VITd8. Uma vez por dia, você pode gastar um Ponto de Aspecto para conceder esse benefício a um aliado que você pode ver até o final do próximo dia.	Só pode ser ativado se sua Persona ativa possui o Tipo Cura	Só pode ser escolhido uma vez
Maldição do Andarilho	Se um alvo que você pode ver morre sob o efeito de um Debuff, você pode gastar 1 Energia: Como uma ação de Interromper, aplique o efeito desse Debuff em outro alvo que você possa ver, adicionando 1 rodada à duração restante do Debuff, até o máximo de 3 rodadas.	Só pode ser ativado se sua Persona ativa possui o Tipo Debuff	Só pode ser escolhido uma vez
Observação do General	Se uma magia de Intel que você conjurar tem uma cláusula que requira gastar um número de contadores, você pode gastar o dobro da quantidade listada: Você não gasta o uso da magia para essa conjuração. Você pode ativar esse Feito um número de vezes igual ao seu Tier de Habilidade Social mais alto por combate.	Só pode ser ativado se sua Persona ativa possui o Tipo Intel.	Só pode ser escolhido uma vez
Punhos Ousados	Se você não tem nenhuma arma equipada, ataques básicos que você declarar causam dano extra igual a sua Redução de Dano		Só pode ser escolhido uma vez

Magias de Fusão

Uma representação poderosa do vínculo entre Usuários, Magias de Fusão podem ser conjuradas por pelo menos duas entidades simultaneamente, combinando suas forças para produzir efeitos únicos. Mecanicamente, Magias de Fusão são únicas de várias formas:

- ❖ Magias de Fusão não tem usos, e não podem ser aprendidas como magias tradicionais. Cada Magia de Fusão só pode ser conjurada uma vez por combate, mesmo se mais de um Usuário puder conjura-la;
- ❖ Para conjurar uma Magia de Fusão, o Usuário deve declarar sua intenção e gastar um uso de magia do seu deck de um dos Tipos listados na magia. Outro Usuário deve então gastar um uso de magia do mesmo Tier do outro Tipo requisitado, e a magia é ativada como se tivesse sido conjurada normalmente. Se nenhum Usuário suprir a segunda magia necessária, o uso da Magia de Fusão é cancelado e o Usuário não perde sua ação para esse turno;
- ❖ Magias de Fusão são sempre ações padrão, independente do uso gasto para conjura-las, e seu dano e efeitos secundários dependem do Tier das magias usadas;
- ❖ Se uma Magia de Fusão requer dois Tipos de Dano diferentes, o conjurador deve escolher qual Tipo de Dano a magia vai causar;

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Hipertrofia Lendária 	Mono, Físico, Realizado (A)	1 alvo dentro de 6 metros	Acerto: FORd6/FORd8+5/FORd10+5/FORd12+FOR Dano Físico e cria uma cratera no espaço ocupado pelo alvo. Sair dessa cratera para um espaço adjacente requer uma ação de movimento completa.	Ambos os Usuários e suas Personae pulam no ar e caem com os cotovelos no chão com uma explosão gigantesca.
Vanguarda da Tempestade 	Combo, Gelo, Vento (A)	1 alvo dentro de 7 metros	Acerto: MAGd8/MAGd10/MAGd12+5/MAGd12+3MAG dano. Se esse ataque derrotar um alvo, cause o dano excedente a outro alvo dentro do alcance como uma ação livre, sem teste de esquiva.	Um globo de gelo materializa-se sobre a arena, disparando lanças congeladas em todas as direções.
Sombra Nuclear 	Multi, Fogo, Nuclear (X)	Até 3 alvos dentro de 7 metros	Acerto: MAGd4+3/MAGd6+3/MAGd8+3/MAGd12+MAG dano, e queime o espaço ocupado pelo alvo por 2 rodadas. Alvos que terminam seu turno em espaços queimados ou passam por ele durante movimento sofrem MAG dano. Esse efeito acumula com <i>Transe do Monge de Fogo</i> e <i>Anômalo Alpha</i> .	Pilares de chama surgem do chão, queimando uma sombra humanoide com bordas brilhantes no chão.
Brainstorm 	Total, Raio, PSY, Choque (A)	Qualquer número de alvos dentro de 6 metros	Antes de rolar acerto: MAG%/4MAG%/6MAG%/8MAG% chance de Choque Acerto: MAGd4-5/MAGd4/MAGd6/MAGd10+MAG dano e Amplie . Se o alvo sofreu Choque antes de calcular dano, o alvo sofre <i>Fraqueza <Status></i> até o final do próximo turno do conjurador.	Raios prismáticos caem por toda a arena, cobrindo os alvos em uma aura magnética que atrai ataques.

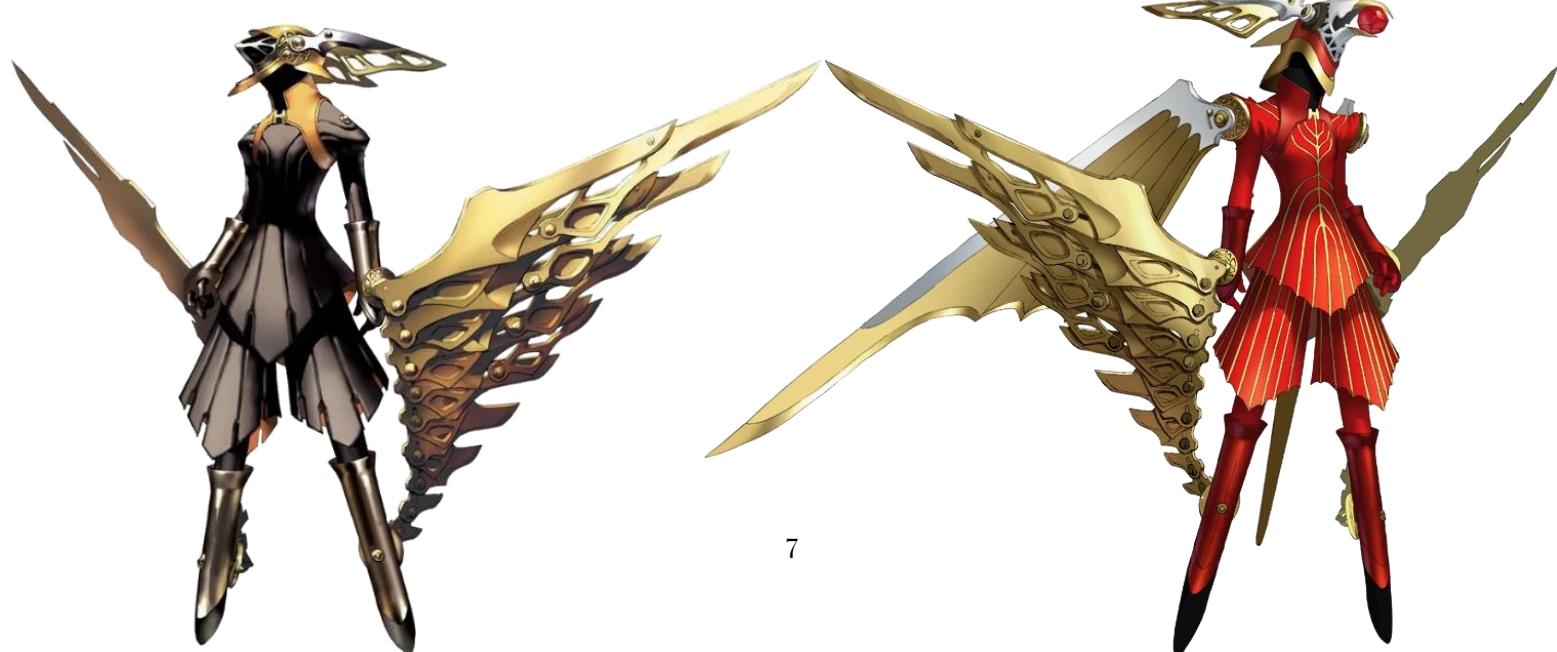


Desejo e Ignorância 	Mono, Luz, Status (A) Tempo: Padrão	Um alvo que o conjurador possa ver Duração: Instantânea	20+3TEC% / 45+3TEC% / 80+3TEC% / 100+3TEC% chance de Veneno. Depois disso, como uma ação Rápida, você pode gastar X Pontos de Aspecto: Se o alvo está envenenado, ele sofre dano de Veneno X vezes imediatamente.	A Persona do conjurador dispara um orbe venenoso na direção do alvo, explodindo repetidamente.
10.000 Corvos 	Mono, Análise, Morte, Trevas, Intel (A) Tempo: Padrão	Um alvo dentro de TEC metros Duração: Instantânea	Gaste 1 Contador Cognitivo: Revele a Afinidade de Trevas do alvo. Depois de fazê-lo, você pode escolher repetir o acima com outro alvo ou : Acerto: MAGd4/MAGd6/MAGd8/MAGd10 dano de Trevas. Se esse dano exceder o PV restante do alvo, anote o valor sobressalente. Até o final do seu próximo turno, você pode gastar uma ação Rápida para conceder ao seu próximo ataque básico ou magia que cause dano o dano anotado como dano extra de Trevas.	Uma nuvem de corvos espetrais cerca a arena, circundando os alvos e descendo sobre eles para atacar quando dano é causado.
Fagulha do Armageddon 	Mono, Onipotente, Debuff (A) Tempo: Padrão	Um alvo dentro de 8 metros Duração: Instantânea	Acerto: Cause o dano especificado e aplique o Debuff, caso haja um. Você pode gastar 1 Ponto de Aspecto para aplicar o Debuff antes de rolar o acerto. Tier I: MAGd6 dano Onipotente Tier II: MAGd6+MAG dano Onipotente e <i>Tarunda, Sukunda ou Rakunda</i> (sua escolha) Tier III: MAGd8 dano Onipotente e <i>Tarundamon, Sukundamon ou Rakundamon</i> (sua escolha) Tier V: MAGd10 dano Onipotente e <i>Tarundaou, Sukundaou ou Rakundaou</i> (your choice)	Uma das Personae surge na frente do alvo e conjura uma torre de energia branca e púrpura que lança o alvo para o alto, enquanto a segunda Persona projeta uma onda de energia negra que puxa o alvo de volta para o chão violentamente.
Cadenza 	Multi, Cura, Buff (A) Tempo: Padrão	Qualquer número de alvos dentro de 4 metros Duração: Instantânea	Recupere MAGd6 / MAGd8 / MAGd10 / MAGd12 PV e aplique Sukukaja / Sukukajamon / Sukukajaou / Sukukajyne aos alvos.	Ambas Personae se unem em uma dança gentil pela arena, cobrindo a área de efeito com pétalas de rosa que emanam uma onda de cura.

Traços Definitivos

Evoluir uma Persona pode ser um desafio e tanto. Mais do que uma melhoria visual, Personae Definitivas representam o ápice do arco de um Usuário e uma realização mais completa dos seus poderes. Essa regra adiciona um novo campo de “Traço” à Personae Definitivas. Quando sua Persona Inicial evoluir para sua forma Definitiva, escolha um Traço da lista e anote-o. Se você já está em um jogo com uma Persona Definitiva, discuta adicionar um Traço à mesma com seu Narrador quando for conveniente ao grupo. Traços só podem ser ativados se sua Persona Definitiva for sua Persona ativa.

Nome	Efeito
Ambrosia	Uma vez por bloco de Tempo, quando você conjura uma magia que tenha um custo listado de Energia ou Pontos de Aspecto: Você não precisa pagar o(s) custo(s) para ganhar o efeito descrito.
Doppler Shift	Uma vez por dia, se você dedicar um bloco de Tempo para estudo ou trabalho, trate-o como dois blocos.
Excalibur	Uma vez por rodada, você pode ignorar o teste de acerto e esquiva de um ataque básico que você declarar.
Kshira Sagara	Uma vez por combate, você pode remover todos os Debuff e Status em você como uma ação de Interromper que não gasta a ação de Interromper para essa rodada. Você pode ativar esse Traço mesmo se não pudesse declarar ações normalmente.
Meditation de Anattā	Trocar da sua Inicial para outra Persona é considerado uma ação de Interromper. Quando você adquirir esse Traço, melhore todas as suas Afinidades da seguinte forma: Fraqueza torna-se Neutro Resistir torna-se Anular Anular torna-se Refletir
Panoplian Tou Theou	Depois disso, escolha um Tipo que sua Persona tenha uma Afinidade Neutra: Essa Afinidade torna-se Resistir.
Pedra Filosofal	Escolha uma magia Tier I do seu deck: Ignore o custo base de Energia para conjurá-la. Se essa magia for removida do seu deck, você pode escolher outra.



Kanna e a Rede Alpha

A Rede Alpha, também conhecida como Mundo Alpha, é um fenômeno novo que se originou no Metaverso, onde certas Sombras demonstram novas aparências, personalidades e poderes. Essas Sombras são unidas por dois traços em comum: Um brilho difuso semelhante a estética que cobre seus corpos e habilidades extremamente poderosas que afetam todas as Sombras por perto enquanto a Sombra Alpha permanecer em combate. Mais estranho que isso, contudo: Interagir com essas Sombras revela que elas acreditam terem “se perdido” de seu mundo de origem, onde elas são comuns.

A única peça de evidência que suporta a existência desse Mundo Alpha fora do Metaverso é Kanna (abaixo), uma Usuária que parece profundamente familiarizada com Sombras Alpha e diz ter recebido seus poderes de uma Velvet Room “diferente”, notando várias diferenças entre seu mundo de origem e o nosso. Essas afirmações são impossíveis de verificar por enquanto, e Kanna permanece um mistério até para os Navi e Pscientistas Cognitivos mais dedicados, carregando consigo uma Arcana não identificada e sua própria Persona Alpha, na forma de Thanatos- α . Kanna frequentemente desaparece por dias a fio, procurando por uma forma de voltar a seu mundo de origem. Ela pode parecer desligada e agressiva, tornando difícil aprender mais sobre ela e seus poderes.

Mecanicamente, Sombras Alpha (α) carregam “Habilidades Alpha”. Essas Habilidades não podem ser reveladas por magias de Intel, não podem ser removidas e permanecem ativas enquanto a Sombra permanecer em combate. Sombras Alpha são consideradas separadas de suas espécies normais, fazendo com que Usuários possam ter ambas versões Normais e Alpha de uma Sombra em seu estoque simultaneamente. Habilidades Alpha não podem ser adquiridas por Usuários de forma alguma.



Algumas Sombras Alpha podem ser bastante familiares, como Cleopatra, ou não ter semelhança alguma com a espécie comum, como Satan.



Kanna & Thanatos- α

Usuária de Persona, Arcana
Desconhecida

Nv. 5: 100 (10/20) PV
Nv. 10: 150 (15/30) PV
Nv. 15: 400 (40/80) PV
Nv. 20: 500 (50/100) PV

Tipos



Fac-símile – Kanna tem Resistências Tirânicas, mas não tem acesso à Ações Tirânicas. Kanna começa cada combate com quatro Pontos de Aspecto. Quando Kanna entra em combate, escolha um de seus Níveis e aplique as Habilidades de Combate e magias apropriadas.

Lv.5	FOR 2	MAG 5	TEC 4	AGI 5	VIT 4	SOR 2	Aspecto Universal: (Interromper) Kanna pode gastar 1 ponto de Aspecto para ganhar um segundo turno imediatamente, uma vez por rodada.
Lv.10	4	8	6	6	5	2	Negociar: (Padrão) Kanna pode negociar com qualquer Usuário que ela pode ver. Considere todas as suas Habilidades Sociais como Tier 2/3/4/6. Em um sucesso, o alvo perde 1d4 Pontos de Aspecto, e Kanna ganha a quantidade perdida.
Lv.15	5	9	8	6	6	2	Tocada pela Arcana: A partir do Nv. 10, Kanna pode gastar 2 Pontos de Aspecto para ativar qualquer Propagação Arcana disponível para o grupo como uma ação Padrão. Isso gasta o uso da Arcana para o grupo.
Lv.20	6	10	9	7	7	2	
Resiste		Resiste		Resiste			

Zio Amaldiçoado: Um alvo dentro de 8 metros. Acerto: MAGd6/d10/d12/d12+MAG (17/44/58/68) dano de Raio. No começo do próximo turno de Kanna, sem custo de ação: **Explosão:** 2MAG (10/16/18/20) dano de Raio.

Haeiha Histérico: Até 3 alvos dentro de 6 metros. No acerto: MAGd4/d6/d8/d12 (12/28/40/55) dano de Trevas e 30% chance de Choque.

Reset Ecoante: Essa magia só está disponível caso Kanna esteja Nv. 10 ou acima. Remove todos os Buff de qualquer número de Usuários e todos os Debuffs de Kanna.

Mass Destruction: Essa magia só está disponível caso Kanna esteja Nv. 15 ou acima. Todos os combatentes exceto Kanna. No acerto: MAGd6/d8 (31/45) dano Nuclear. Cada vez que essa magia for conjurada, aumente a categoria do dano de dado em 1 para todas as conjurações seguintes (Max. d10/d12)

Uma Usuária de Persona que possui um conhecimento profundo sobre o Metaverso. Ela diz ter ganho seus poderes de “uma Velvet Room diferente, em outro mundo”.



Sombras

Irmã Mais Nova, Mermaid- α

III – Imperatriz

Nível 1

Pontos de Vida 56

Carta: Rachador de Crânios (T1 Fís.)

Tipos



Disposição:

Esnobe



Hab. Nat.: **Coro Marchante** – +1m de alcance para suas magias de Linha.

Hab. Alpha: **Coro Afogado** – Todas as Sombras ganham +1 AGI para cada Sombra cujo nome contém “Mermaid” no combate.

Canção Arrebatadora: Até 1d4 alvos dentro de 7m. Acerto: FORd6/2 (7) dano Físico e o alvo sofre Rakunda (Fortificar Fís. & Elementos -4, 3 rodadas).

Soco de Acordar: 1 alvo dentro de 6m. Acerto: FORd4(10) dano Físico. Esse ataque é um Crítico garantido contra alvos sofrendo Status.

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



Anula



Fraco



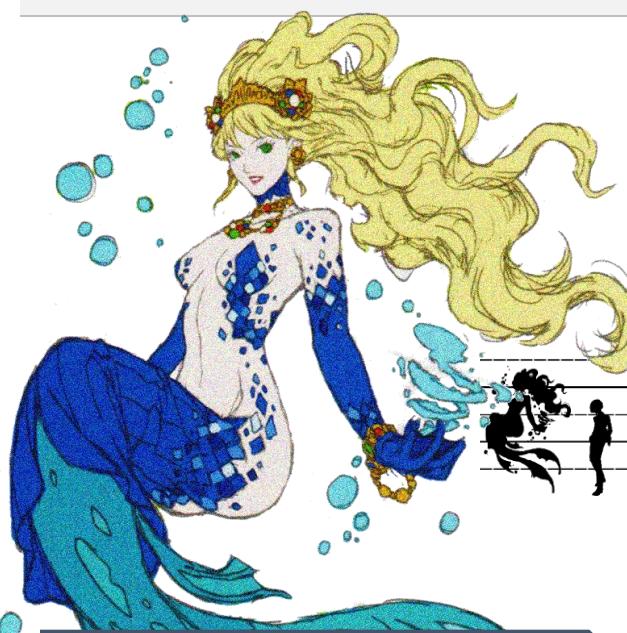
Fraco

Uma Sombra espirituosa e temperamental de outro mundo, a mais jovem das três Sereias. Dizem que seu canto pode deixar humanos permanentemente surdos.



Irmã Mais Velha, Mermaid- α

III – Imperatriz



Uma Sombra gentil de outro mundo, e a mais velha das irmãs Sereias. Diz-se que seu canto pode inspirar artistas a criar obras de beleza incomparáveis.

Nível 3

Pontos de Vida 56

Carta: Ha Agi (T1 Fogo)

Bônus de Hab.: +4 Charme

Tipos



Disposição:

Amigável



Hab. Nat.: **Coro Energizante** – Uma vez por combate, quando você escolhe um aliado como alvo de uma magia de Intel, você pode adicionar o seguinte efeito a magia: *Reduza a duração de Debuffs no alvo em 1 rodada.*

Hab. Alpha: **Una-se ao Coro** – Sombras em combate ganham +1 HDC para cada Sombra cujo nome contém “Mermaid” presente no combate.

Canção do Marinheiro: Até 1d4 alvos em 10m. No acerto: HABd4(10) dano de Fogo e aplica um Contador Âncora no alvo.

Vórtex Infinito: Um alvo que essa Sombra possa ver. No acerto: HABd6(14) dano de Fogo, e essa Sombra pode remover até X Contadores Âncora do alvo para causar X*10% chance de Pânico.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	FOR
4	4	4	4	4	2



Anula



Fraco



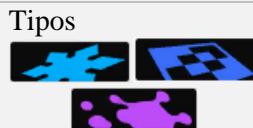
Fraco



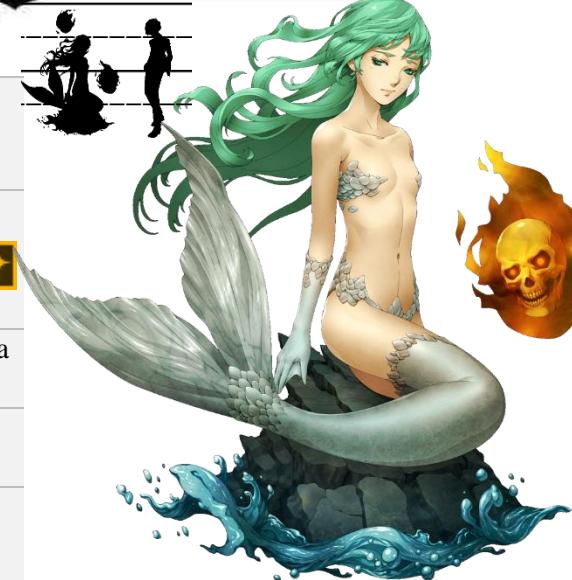
Mermaid

III – Imperatriz

Nível 2
Pontos de Vida 42
Carta: Sukukaja (T1 Buff)



Disposição:
Flirty



Hab. Nat.: **Coro Afundando** – Magias que você conjura com a cláusula Dança podem acertar 1 alvo a mais, adicionado depois de rolar para determinar alvos.

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



Anular



Fraco



Fraco

Canção da Tempestade: Até 1d6 alvos dentro de 7 metros. Acerto: 4d4-3 (8) dano de Gelo.

Dormina: 1 target dentro de 5 metros: 15+5TEC% chance de Atordoar.

Rakukaja: Um alvo que Mermaid possa ver: Fortificar Físico e Elementos +4 por 3 rodadas.

Uma criatura marinha mítica com corpo de mulher, mas a metade inferior de um peixe. As sereias podem se apaixonar por humanos, mas algumas são maliciosas e usam seus poderes para atrair os marinheiros para a ruína.



Loup-Garou

X – Fortuna

Nível 5
Pontos de Vida 72
Carta: Garra Dupla (T1 Fís.)

Bônus de Hab.: +1 FOR

Hab. Nat.: **Metamorfo Profano** – Durante os blocos Noite e Madrugada, você ganha +1 Tier de Expressão, Charme e Coragem, mas -1 Tier de Conhecimento, Disciplina e Empatia.

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



Anula



Resiste



Fraco



Fraco

Aura Crítica: O próximo ataque de Loup-Garou tem +1 HDC +4 Margem Crítica.

Souffle D'éclair: Um alvo dentro de 5 metros. HDC -1. Acerto: 4d12 (26) dano de Raio.

Garra Damasco: Um alvo dentro de 5 metros. Acerto: 5d8 (22) dano Físico. Crítico: Ao invés de causar dano dobrado, Loup-Garou pode causar o dano rolado a outro alvo dentro do alcance, sem esquiva.

Uma lenda da França. Diz-se que aqueles que continuam a desrespeitar a Quaresma tornam-se homens-lobos e nunca poderão restaurar a sua humanidade.

Chironnupu- α

IX – Eremita

Nível 5

Pontos de Vida 90

Carta: Monitor (T1 Intel)

Bônus de Hab.: +1 AGI

Hab. Nat.: **Grito Protetor** – Uma vez por combate, quando você conjura uma magia Intel cujo alvo é um aliado, você pode adicionar o seguinte efeito a essa magia: *Aumente a duração de um Buff ativo no alvo em 1 rodada.*

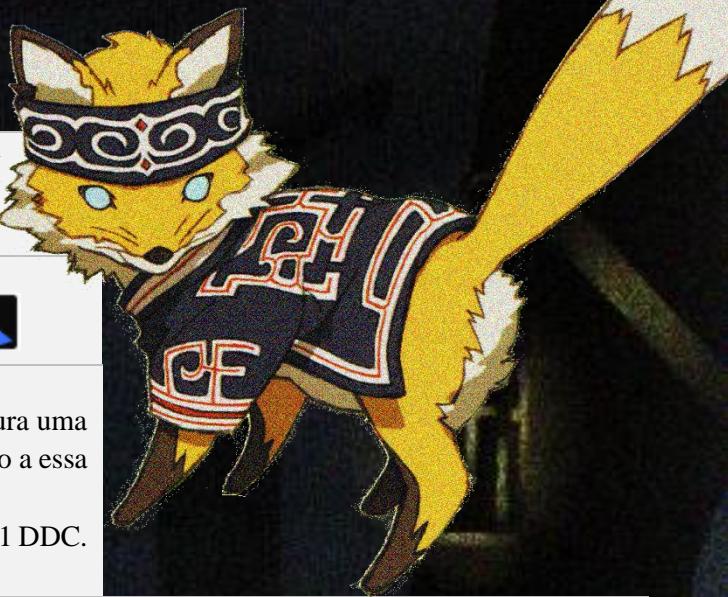
Hab. Alpha: **Raposa Eremita** – Todos os Usuários Analisados sofrem -1 DDC. Sombras Analisadas ganham +1 HDC.

Disposição:

Amigável



Tipos



FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR			
3	1	5	6	5	2	Resiste	Resiste	Fraco

Uma Sombra de outro mundo, deuses raposas que zombam das pessoas durante os festivais, mas uivam para alertar humanos sobre perigo iminente.

Celebração Perdurante (Intel): Um alvo que Chironnupu- α possa ver ganha a seguinte Condição: Se essa Sombra for reduzida a 0 PV antes do final da sua próxima rodada, ela é curada para 50% PV ao invés disso. Usuários que atacarem esse alvo sofrem a Condição Analisado.

Grito Protetor (Buff): Qualquer número de alvos ganham Resistir contra um Tipo até o final do próximo turno de Chironnupu- α .

Ha Sukukaja: Chironnupu- α e um aliado que ele possa ver ganham +1 TEC, +1 AGI por 3 rodadas, e Analisados.

Inanna- α

III – Imperatriz

Nível 9

Pontos de Vida 208

Carta: Ha Agilao (T2 Fogo)

Bônus de Hab.: +2 VIT, +1 AGI

Hab. Nat.: **Templo Paradisíaco** – (Rápida) Uma vez por dia, você pode escolher uma unidade que você possa ver, e escolher um Tipo: Se você nem o alvo são Fracos contra esse Tipo, vocês dois ganham Resistir <Tipo> por 3 rodadas. Isso não é um efeito de Buff.

Hab. Alpha: **Matriarca Altruista** – Outras Sombras em combate ganham Resistir contra todos os Tipos cujo Inanna- α for Fraca contra.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	4	5	6	8	2

Chamas Furiosas: Um alvo dentro de 6 metros. Acerto: 4d10 (22) dano de Fogo e Inanna- α ganha Fraco (Gelo).

Nevasca Furiosa: Qualquer número de alvos dentro de 8 metros. Acerto: 4d4 (10) dano de Gelo e Inanna- α ganha Fraco (Fogo).

Tempestade Furiosa: Até 3 alvos em 10 metros. Essa magia não rola acerto.

Causa MAGd6 (14) dano de Vento e remove todas as Afinidades de Inanna- α

Fagulha Debilitante: Um alvo que Inanna- α possa ver sofre -1 FOR, -1 MAG, -1 TEC, -1 AGI por 3 rodadas.

Uma Sombra de outro mundo. Uma interpretação diferente de Ishtar, a deusa mesopotâmica do amor, da guerra e dos jogos.

Tipos



Disposição:
Nobre





Adam	Nível 7 Pontos de Vida 176 Carta: Freila (T2 Nuclear) IV – Imperador	Tipos 	Disposição: Nobre, Amigável
Bônus de Hab.: +1 FOR, +1 TEC			
Hab. Nat.: Nascido do Pó – Enquanto você estiver adjacente a um Usuário cuja Persona Ativa for Eve, magias Físicas que você declara ganham +1 HDC.			
O primeiro humano, criado por Deus e dado a responsabilidade de nomear os demais organismos	FOR 5	MAG 1	TEC 6
AGI 1 VIT 8 SOR 2			
 Resiste			
 Fraco			
<p>Corrida Destruidora: Todos os alvos entre Adam e um ponto em 6 metros. Acerto: 5d6 (17) dano Físico e 5TEC+10% (40%) chance de Lento. Depois de conjurar, Adam é movido para o ponto final dessa magia.</p> <p>Violet Aeon: Até 3 alvos dentro de 7 metros. Acerto: 5d6 (17) dano Nuclear, e concede 1 Contador Nuclear a Adam para cada alvo que tomou dano.</p> <p>Terra Devastada: Se Eve for reduzida a 1 PV, Adam pode usar sua ação de Interromper para sacrificar até 50% do seu HP atual para curar Eve pela mesma quantidade.</p>			

Andarilho Exilado: Adam e Eve sempre aparecem em pares. Apenas Even rola iniciativa, com Adam pegando o lugar imediatamente antes do dela. Se um ataque derrotaria Adam ou Eve, mas não ambos, esse ataque deixa a unidade com 1 PV ao invés de derrotá-la. Se Adam ou Even saírem de combate por outros meios, como negociação, a outra unidade desaparece.

Eve

III – Imperatriz

Nível 7
Pontos de Vida 66
Carta: Psio (T2 PSY)



Tipos



Disposição:
Esnobe, Infantil



Bônus de Hab.: +1 MAG, +1 AGI

Hab. Nat.: **Nascida da Carne** – Enquanto você estiver adjacente a um Usuário cuja Persona Ativa for Adam, você ganha +1 DDC contra ataques do Tipo Físico.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	6	5	7	2	2



Anula



Fraco

O Fruto Dividido (P): Para cada Contador Nuclear em Adam, Even ganha +1 TEC. Isso não é um efeito de Buff.

Zanma: Antes de selecionar um alvo, Eve é movida para uma posição adjacente a Adam, se possível. Um alvo dentro de 8 metros. Acerto: 6d8 (27) dano de Vento. Se Eve estiver adjacente a Adam e nenhuma outra unidade estiver adjacente aos dois, esse ataque ignora o teste de esquiva.

Fruto Proibido: Qualquer número de alvos. Acerto: 6d4 (15) dano PSY. Se um alvo dessa magia estiver sob um efeito de Status, esse ataque ignora o teste de esquiva.

A primeira mulher, criada usando uma das costelas de Adão. Ela comeu o fruto do conhecimento, o que levou ao seu exílio do Jardim do Edem.



Inui

Humano

Nível 6



Anula

Pontos de Vida: 250 (25/50)
Tem acesso a Resistências Tirânicas,
mas não pode declarar Ações Tirânicas



Fraco

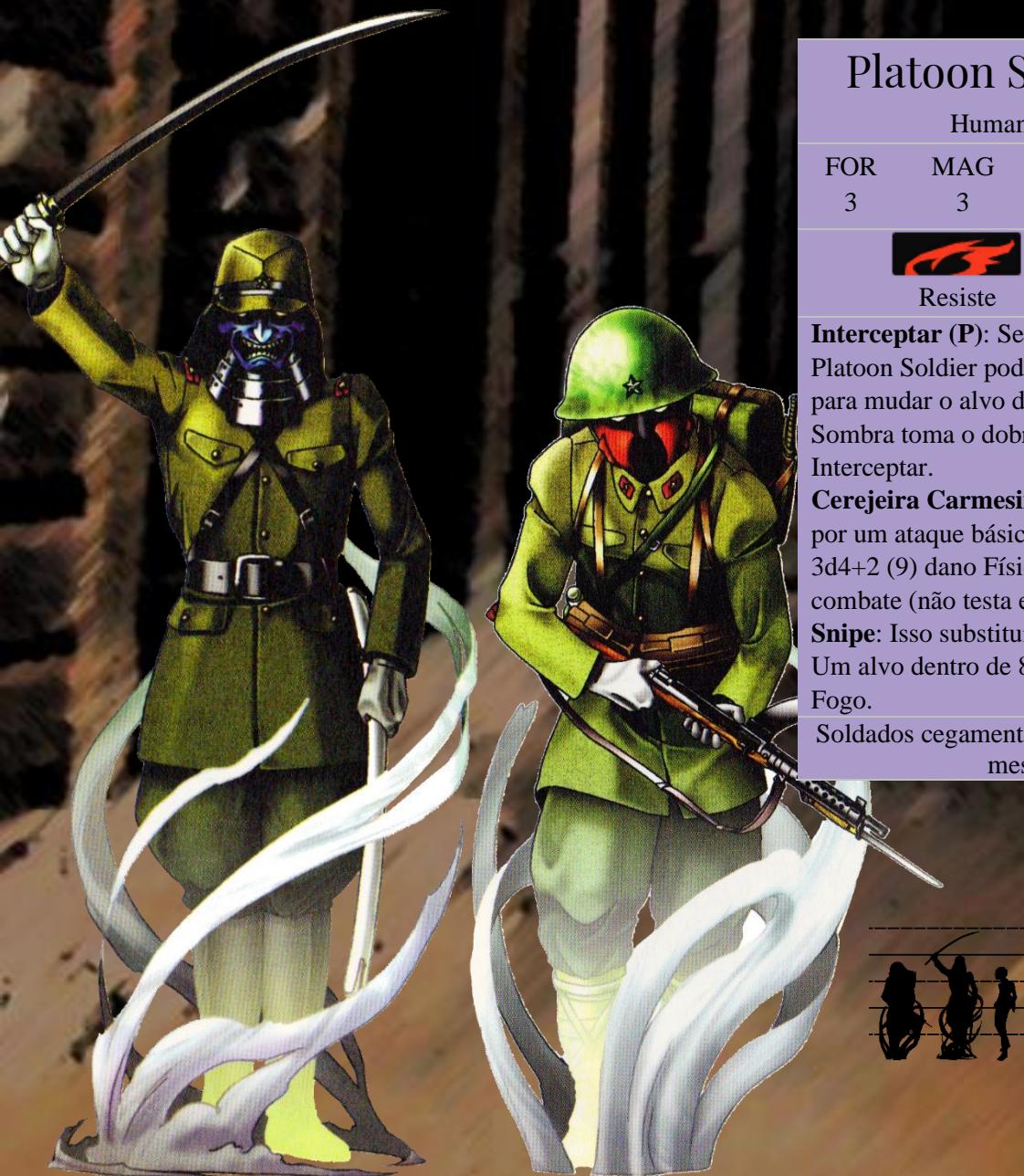
O Império Eterno (P): Quando Inui entra em combate, invoque um número de Platoon Soldiers igual ao número de Usuários em combate. Cada Platoon Soldier rola iniciativa normalmente.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR	Um especialista em sabotagem que se orgulhava de sua lealdade, mas caiu em desgraça após inúmeras derrotas.
7	1	5	4	6	4	

Chuva de Balas: Todas as unidades dentro de 5 metros exceto Inui. Acerto: 7d4 (17) dano Físico.

Grito Paralisante: Até 3 alvos dentro de 5 metros. Se o alvo dessa magia for um Platoon Soldier, ele pode declarar um ataque básico como sua ação de Interromper. Se o alvo dessa magia for um Usuário, 5TEC+10% (35%) chance de Lento.

Morte Antes da Desonra: Um Platoon Soldier cujo PV esteja abaixo de 20% (13). Esse Platoon Soldier imediatamente é morto, e Inui recupera 20% (50) do seu PV máximo.



Platoon Soldier

Nível 6

Pontos de Vida 66

Humano

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



Resiste



Fraco

Interceptar (P): Se Inui fosse tomar dano de um ataque, Platoon Soldier pode gastar sua ação de Interromper para mudar o alvo desse ataque para si mesmo. Essa Sombra toma o dobro de dano de ataques afetados por Interceptar.

Cerejeira Carmesim (P): Se Platoon Soldier for morto por um ataque básico ou magia, ele explode, causando 3d4+2 (9) dano Físico contra todos os Usuários em combate (não testa esquiva).

Snipe: Isso substitui o ataque básico de Platoon Soldier. Um alvo dentro de 8 metros. Acerto: 3d6 (10) dano de Fogo.

Soldados cegamente leais que juraram servir ao Império mesmo além do túmulo.



Adramelech- α

XV – Demônio

Nível 10

Pontos de Vida 156

Carta: Facada Venenosa (T2 Fís.)

Tipos



Disposição:

Demoníaco, Antropófago



Bônus de Hab.: +2 AGI, +1 FOR

Hab. Nat.: **Alfaiate Mesquinho** – Uma vez por dia, você pode somar o custo de PR da sua armadura equipada à sua Redução de Dano por 3 rodadas. Isso é um efeito de Buff que acumula com outros Buffs.

Hab. Alpha: **Sol do Submundo** – Todas as Sombras em combate podem usar FOR+MAG ao invés de FOR ou MAG para todos os testes relevantes.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
5	1	4	10	6	2



Drena



Resiste



Fraco

Uma Sombra de outro mundo. Chanceler do Inferno e um dos *Sephirot Malignos*, Adramelech é responsável pelo guarda-roupa de Satanás.

Dagda- α

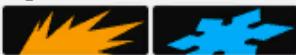
IV – Imperador

Nível 12

Pontos de Vida 240

Carta: Amplificar Gelo (T3 Gelo)

Tipos



Disposição:

Nobre, Amigável



Bônus de Hab.: +1 FOR, +1 MAG, +1 TEC, +1 AGI

Hab. Nat.: **Força Incomparável** – Até 3 vezes por combate, quando você declara um ataque básico ou magia Mono contra um alvo, você pode ativar o seguinte efeito, sem custo de ação: Se sua FOR ou MAG (sua escolha) for maior que a FOR ou MAG do alvo (escolha do Narrador), esse ataque ganha +1 HDC.

Hab. Alpha: **Deus Habilidoso** – Sombras em combate ganham +1 HAB e +1 HDC.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
5	5	6	6	8	2



Resiste



Resiste



Resiste



Resiste



Fraco

Uma Sombra de outro mundo. O deus supremo das crenças celtas, seu nome significa “O Deus Habilidoso”, referindo-se às muitas proficiências que Dagda adquiriu em sua vida.

Golpe Perdido: Um alvo em 6m. Acerto: 5d10+5 (32) dano Físico e move o alvo até 6 metros em qualquer direção.

Soberania Sobre Mortais: Um alvo que Dagda- α possa ver. No acerto: alvo perde 2 Energia para cada metro de distância entre si e Dagda- α

Negação: Um alvo dentro de 3 metros. No acerto: 5d10+3 (30) dano de Gelo, move o alvo até 6 metros em qualquer direção e reduza o movimento do alvo para 1m até o final do próximo turno de Dagda- α .



嘲笑う
ひとかけら



Amanozako

Disposição:
Amigável

I – O Mago

Nível 10

Tipos



Pontos de Vida 208

Carta: Revés (T2 Mista)

Bônus de Hab.: +2 MAG, +1 VIT

Hab. Nat.: **Revés Paradisíaco** – Quando você tomar dano calculado usando FOR, você pode causar HAB dano de Trevas contra a unidade que causou esse dano (sem esquiva). Se você o fizer, o alvo sofre *Tarunda* (-1 FOR, -1 MAG por 3 rodadas)

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

Reflete

Anula

Resiste

Fraco

Fraco

Uma deidade da rebelião nascida da fúria acumulada de Susano-O. Diz-se que todos os yokai disselvidentes e agitados são descendentes de Amanozako.

Mediarahan: Qualquer número de alvos, exceto Amanozako, recuperam 100% PV

Zanbarion: 1 alvo em 10 metros. No acerto: 8d10 (44) dano de Vento e 25% chance de Derrubada.

Maziobarion: Qualquer número de alvos em 7 metros. Acerto: 8d4 (20) dano de Raio e 30% chance de Choque. Se o alvo estava sofrendo Choque quando esse ataque causar dano, esse ataque é um Crítico garantido.



Fionn mac Cumhaill

I – O Mago

Nível 11

Tipos



Pontos de Vida 156

Carta: Corrente da Morte (T3 Fís.)

Disposição:



Bônus de Hab.: +2 FOR, +1 VIT

Hab. Nat.: **Salmão do Conhecimento** – Trate seu Tier de Conhecimento como + Sempre que você ganha Pontos de Conhecimento, ganhe 1d2 a mais.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
7	1	5	5	6	2

Anula

Anula

Fraco

Alma Perdurante (P): Quando Fionn mac Cumhaill for reduzido a 0 PV pela primeira vez em cada combate, ele retorna com 100% PV.

Mac an Luin: Essa magia não pode ser conjurada em duas rodadas consecutivas.

Um alvo dentro de 4 metros. Essa magia não gasta Cargas de Sorte para tentar um Golpe Crítico. No acerto: 7d10 (38) dano Físico. Crítico: Essa magia causa 4x mais dano, ao invés de 2x.

Bufubarion: Um alvo dentro de 8m. No acerto: 7d10 (38) dano de Gelo e reduza o movimento do alvo para 1 até o final do próximo turno dessa Sombra (Debuff).

Investida da Névoa: Até 1d4 alvos em 6m. Acerto: 7d8 (31) Físico damage.



Cleopatra

Disposição:
Demoníaco, Esnobe

III – Imperatriz



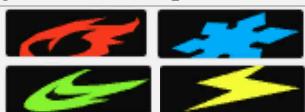
Nível 12

Pontos de Vida 180

Carta: Kougaon (T3 Light)

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

Hab. Nat.: **Beleza Perfeita** – Se todos os seus Tier Sociais forem iguais, você ganha +1 Tier para todos os testes de Habilidade Social.



Resiste



Fraco

FOR	MAG	TEC
1	3	10
AGI	VIT	SOR
6	6	2

Frolic: Qualquer número de alvos. Causa -2 FOR, -2 MAG, Fortificar Fís. & Elementos -8 por 3 rodadas (Debuff) e 5TEC% (50%) chance de Charme

Hamabarion: Causa 40+3TEC% (70%) do PV atual do alvo como dano de Luz. Se a Afinidade de Luz do alvo for Neutro ou Fraco: 20% de chance de por o alvo em Portas da Morte.



Demeter

Disposição:
Amigável, Demoníaco

II – Sacerdotisa



Nível 15

Pontos de Vida 102

Carta: Mediaraja (T3 Cura)

Bônus de Hab.: +2 MAG, +2 TEC, +1 AGI

Hab. Nat.: **Estação do Renascimento** – No começo do combate, escolha um Tipo contra o qual você não seja Fraco: Você Resiste esse tipo por 4 rodadas. Isso é um Buff.

Tipos



FOR

MAG

TEC

AGI

VIT

SOR

1

8

9

8

3

2



Anula



Fraco

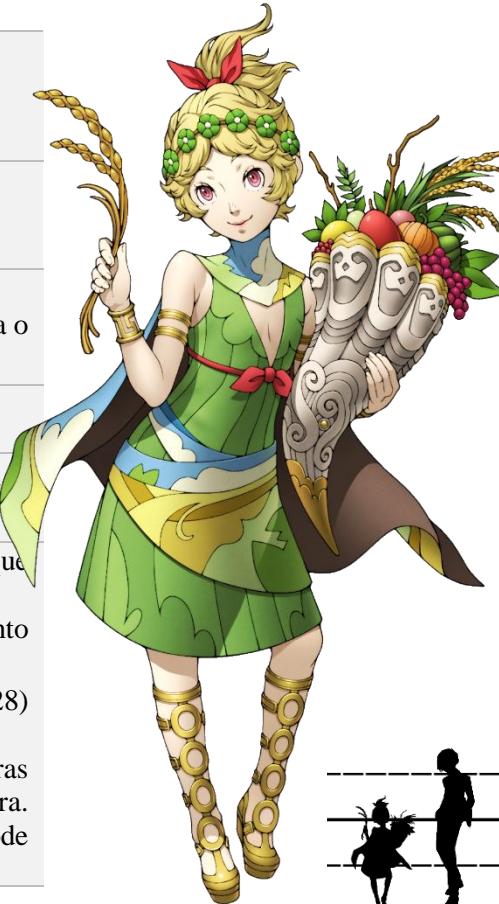
A deusa Grega da colheita, irmã de Zeus e mãe de Perséfone.

Verão dos Sonhos: Remova todos os Debuffs e Status de qualquer número de alvos que Demeter possa ver.

Outono da Paz: Um alvo em 10m. Acerto: 8d12 (52) dano de Vento, mais 5 dano de Vento para cada metro entre Demeter e seu alvo.

Inverno do Vazio: Todas as unidades dentro de 5 metros, exceto Demeter. Acerto: 8d6 (28) dano Nuclear e move todos os alvos para 6m de distância de Demeter.

Primavera Eleusiana: Só pode ser conjurada uma vez por combate. Cure todas as Sombras para 100% PV e dê a cada uma delas um escudo com PV igual a 30% do PV daquela Sombra. Esse escudo absorve qualquer dano que a Sombra tomaria, mas o PV desse escudo não pode ser recuperado.





Miroku- α

VII – Carruagem

Nível 14

Pontos de Vida 330

Carta: Ma Astradyne (T3 Onipotente)

Bônus de Hab.: +1 SOR, +1 VIT, +8 Conhecimento

Hab. Nat.: **Luz de Outra Era** – Se você receber um efeito de Reviver, remova todos os Debuffs e Status de qualquer número de alvos, e remova todos os Buffs de todas as Sombras em combate.

Hab. Alpha: **Ciclo Futuro** – Cada vez que uma Sombra toma dano de um Crítico ou Fraqueza, Miroku- α ganha 1 Contador Samsara.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	1	1	9	11	10



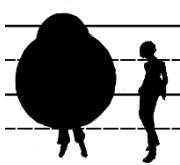
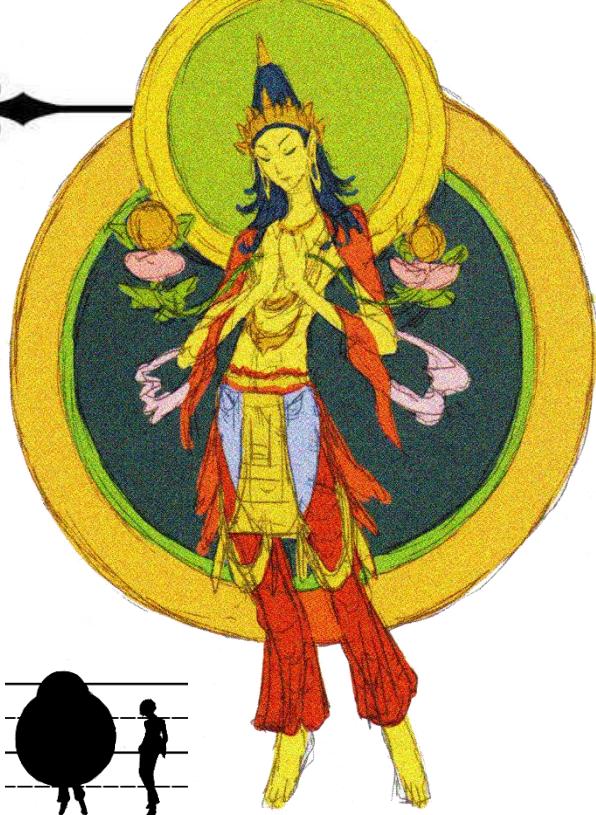
Anula



Resiste



Fraco



5.67 Bilhões de Mãos: No começo do combate, todos os Usuários sofrem 10 dano Onipotente, sem teste. No começo de cada rodada depois disso, aumente esse dano em 10 e aplique-o novamente.

Iluminado: Até o final do próximo turno: Miroku- α ganha Drena Arma e Fogo. Se Miroku- α drenar dano desses tipos, ele ganha 2 Contadores Samsara. Caso contrário, ele perde 2 Contadores.

Desligamento: Miroku- α pode gastar 10 Contadores Samsara para instantaneamente matar todas as unidades em combate exceto si mesmo. Isso é considerado um efeito de Morte Tipo Onipotente.

Uma Sombra de outro mundo. O 5º Buda, que ainda não apareceu para os humanos. Diz-se que ele alcançará a iluminação em um momento de grande escuridão, 5 bilhões de anos no futuro.

Danu- α

III – Imperatriz

Tipos



Disposição:

Amigável



Nível 16

Pontos de Vida 170

Carta: Joia Eterna (T5 Luz)



Resiste



Fraco

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

Hab. Nat.: **Matriarca Ideal** – (Movimento) Você pode gastar 1 Energia: Troque de lugar com seu Zênite.

Hab. Alpha: **Águas da Juventude** – Triplique o movimento de todas as Sombras em combate.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	8	8	6	5	4

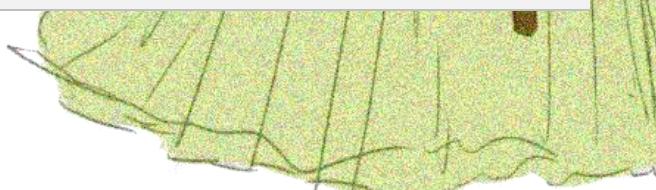
Uma Sombra de outro mundo. A hipotética divindade que deu origem a Dagda e Lugh, entre outros heróis.



Kougabarion: Um alvo dentro de 6m. Acerto: (52) dano de Luz e move o alvo para uma posição adjacente a Danu- α . Esse alvo não pode declarar ações de movimento por 1d4+1 rodadas.

Abraço da Matriarca: Essa magia só pode ser conjurada se existirem 4 unidades adjacentes a Danu- α . Reduza o HP de todos os alvos adjacentes a 1 (isso é considerado dano Onipotente) e recupere 100% do PV de Danu- α .

Arrebaratar: Danu- α troca de lugar com outra Sombra que ela possa ver, e move todos os Usuários adjacentes a ela para posições adjacentes à sua nova posição (sem teste).



YHVH- α

XX – Judgement

Possui Resistências Tirânicas.

Não pode ser adquirido por Fusão. Pode ser concedido aos Usuários de outra forma.

Nível 20

Pontos de Vida 830 (83/166)

Rec.: Armor of Light (Armor, Especial)

Tipos



Bônus de Hab.: +2 MAG, +2 TEC, +2 VIT

Hab. Nat.: **Sorriso** – Se você atingir a Fraqueza de um alvo, você ganha a seguinte Condição até o final do seu próximo turno: Você pode tentar Golpes Críticos sem gastar Cargas de Sorte.

Hab. Alpha: **OMEGA** – Sombras em combate tratam todas as Afinidades acima de Resistir como Resistir.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	11	11	1	11	1



Resiste



Resiste



Resiste



Resiste



Resiste

Uma Sombra misteriosa e imensamente poderosa de outro mundo. YHVH- α diz ser um aspecto de um Deus real do mundo de origem de Kanna, mas sua estrita adesão à ordem e obediência o tornou amplamente odiado.

Labaredas Divinas: Um alvo que YHVH- α possa ver. Acerto: 11d12 (71) dano de Fogo Fire damage. Mesmo se o ataque não acertar: No começo do turno do próximo turno do alvo, role esquiva contra esse ataque: *Acerto: 11d12 (71) dano de Fogo.*

Nevasca Divina: Um alvo que YHVH- α possa ver. No acerto: 11d12 (71) dano de Gelo. Se o alvo não Resistir esse dano, YHVH- α pode conjurar essa magia novamente contra outro alvo como uma ação Livre.

Trovão Divino: Um alvo que YHVH- α possa ver. 100% chance de Choque, então: Acerto: 11d12 (71) dano de Raio. Se o alvo não Resistir esse dano, YHVH- α escolhe outro alvo e, como uma ação Livre: 100% chance de Choque.

Tornado Divino: Qualquer número de alvos que YHVH- α possa ver. Esse ataque não permite rolar esquiva. Causa 11d10 (60) dano de Vento.



Nuwa

XI – Força

Tipos



Nível 16

Pontos de Vida 204

Não responde a negociação.

Só pode ser adquirida por Fusão se o grupo possuir o item “Fragmento do Pilar” em seu inventário.

Bônus de Hab.: +2 TEC, +2 VIT, +1 MAG

Hab. Nat.: **Mar e Montanha** – Uma vez por combate, quando você declara uma ação que tenha uma chance percentual de causar Status: Adicione 20% a essa chance.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	9	8	7	6	2



Reflete



Anula



Anula



Fraco

Pilar Reconstruído (P): Quando Nuwa é derrotada, “Nuwa, A Serpente da Criação” entra em combate. Uma nova rodada começa automaticamente, com *Nuwa, A Serpente da Criação* colocada na primeira posição da fila.

Golpe Dançante: Um alvo dentro de 8 metros. Acerto: 9d10 (49) dano Físico, e role esse ataque novamente. Caso o segundo ataque acerte, role esse ataque uma terceira vez.

Brisa Floral: 1d4+1 alvos em 8m. Acerto: 8d6 (28) dano de Vento. Esse ataque trata Anular e Resistir como Neutro.

Diamrita: Um alvo que Nuwa possa ver recupera 20% do seu PV e é curado de todos os efeitos de Status.

Uma das divindades “soberanas” da tradição Chinesa, conhecida por ter criado a humanidade a partir da lama, sendo também responsável pela criação de diversas formas de proteger os humanos de desastres naturais.



Nuwa, A Serpente da Criação (Tirano)

XI – Força

Nível 16

Pontos de Vida 500 (50/100)

Não pode ser adquirida por Fusão

Tipos



Soberano do Trovão – Quando Nuwa, A Serpente da Criação for receber dano, ela pode redirecionar qualquer quantidade desse dano para qualquer número de Thunder Bits no combate, até um limite igual ao PV atual de cada Thunder Bit.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
5	10	9	8	6	2



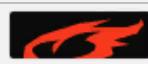
Reflete



Anula



Anula



Resiste

Fulminação Encarnada (P): No começo do combate, Nuwa, A Serpente da Criação cria dois *Thunder Bits* (abaixo) em combate. Esses são considerados objetos cognitivos com 50 PV cada, não possuem Afinidade de Tipos e não podem esquivar ataques declarados contra eles. Sempre que Nuwa, A Serpente da Criação se move, todos os *Thunder Bits* em combate se movem para posições adjacentes a ela, se possível.

Quando Nuwa, A Serpente da Criação for derrotada, ela dá ao grupo o item *Fragmento do Pilar*.

Câmara Vermelha: Crie 1d4 *Thunder Bits* em combate. Só pode ser usado se não existem *Thunder Bits* em combate.

Vórtice do Sonho: Qualquer número de alvos. 15+5TEC% (60%) Charme, e 15+5TEC% (60%) Medo.

Dekaja Punitivo: Remove todos os efeitos de Buff do combate. Se um alvo perdeu um efeito de Buff dessa forma, ele sofre 15 dano Onipotente (sem teste)

Eletrificar: A próxima magia de Nuwa ignora todas as Afinidades. Isso é um efeito de Buff.

Dragão Tempestuoso Ascendente: Todos os combatentes, exceto Nuwa, A Serpente da Criação Acerto: 10d10 (55) dano de Raio, mais 10 dano de Raio para cada *Thunder Bit* em combate. Se não existem *Thunder Bits* em combate, esse magia causa a metade do dano rolado.

Nuwa, A Serpente da Criação pode declarar até 3 Ações Tirânicas por rodada.

Esmague os Pilares: Remova todos os efeitos de Parede e Carga do combate.

Enfraquecer: Um Usuário aleatório ganha Fraqueza Raio ou Status (escolha do Narrador), por 3 rodadas.

Ar Ionizado: Todos os Usuários em combate sofrem 20 dano de Raio (sem teste) para cada *Thunder Bit* em combate

Vanguarda Infinita: Se Nuwa, A Serpente da Criação não estiver em primeiro na fila de iniciativa, ela é movida para o primeiro lugar na fila de iniciativa e pode declarar duas ações padrão na próxima rodada. Isso custa duas Ações Tirânicas ao invés de uma.

Nuwa, a divindade soberana que criou os humanos a partir da lama e reparou os próprios céus depois que os pilares que os sustentam foram danificados durante uma batalha. “A Nuwa que molda pedras e conserta os céus” é uma lenda Chinesa bastante conhecida, e diz-se que uma das pedras que Nuwa deixou de usar se tornou Jia Baoyu, o protagonista de um romance popular.





Nyarlathotep

O “mal de 1000 faces”, Nyarlathotep representa o potencial destrutivo da humanidade, o caos que espreita nos corações humanos. Alguns acreditam que Nyarlathotep é um ser acima de qualquer Sombra, a fonte da escuridão que origina as Sombras, tomando inúmeras formas e manipulando humanos para criar conflito e discórdia, assim reforçando seu exército inumerável.

Caos Vil, Nyarlathotep

0 – O Tolo

Disposição:

Insano



Nível 5

Pontos de Vida 108

Tipos



Recompensa: *Trapézio Reluzente*: Uma pequena joia vermelha que brilha gentilmente e não tem nenhum uso óbvio.

Bônus de Hab.: +1 TEC

Hab. Nat.: **Emergência Caótica** – No começo do combate, como uma ação de Interromper: Escolha um efeito Buff Categoria Auto ativo em você, reduza sua duração em X rodadas e aplique um Debuff da mesma intensidade que o Buff escolhido em um alvo dentro de TEC metros por X rodadas.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR	
4	1	7	2	6	2	A forma mais fraca de Nyarlathotep, uma criatura lânguida e vil de pura escuridão.

Estrelas Distantes (P): Nyarlathotep toma metade do dano de todos os ataques. Isso é aplicado por último no cálculo.

Histeria (P): No começo do combate, Caos Vil Nyarlathotep ganha +1 FOR e +1 TEC para cada 2 Usuários em combate, por 3 rodadas. Isso é um efeito de Buff e um efeito Auto que pode ser usado com Emergência Caótica.

Garra Paralisante: Um alvo em 6 metros. No acerto: 4d6 (14) dano Físico e 5TEC% (35%) chance de Choque.

Sifão Doentio: Um alvo em 7 metros. Acerto: 4d6 (14) dano de Trevas. Se o alvo tem uma Afinidade Neutra ou Fraqueza contra Trevas, ele perde 1d4 Energia.

O Oceano das Almas I inclui três encarnações extras de Nyarlathotep: Uivos à Lua, As Mil Faces e o Caos Rastejante.





Cultista da Insanidade Nyarlathotep

IV – Imperador

Nível 10

Pontos de Vida 104

Disposição:

Insano



Tipos



Recompensa: *Fruto Peculiar*: Um vegetal estranho e impossível de consumir que reluz em uma cor que você não consegue descrever.

Bônus de Hab.: +2 TEC, +1 AGI

Hab. Nat.: **Arrastado a Loucura** –No começo do combate, você pode escolher entre Medo e Lento, e escolher um alvo em TEC metros. Esse alvo tem 100% de chance de sofrer esse Status, e se ele o fizer, você também sofre esse Status.

FOR

5

MAG

5

TEC

7

AGI

6

VIT

4

SOR

2

Romper: Até 3 alvos que Cultista da Insanidade Nyarlathotep pode ver não podem recuperar PV por nenhum meio além de efeitos de Reviver até o final do próximo turno dessa Sombra.

Shibaboo: Um alvo que Cultista da Insanidade Nyarlathotep possa ver. 6TEC% (42%) chance de Derrubada.

Carnificina: Um alvo sofrendo um efeito de Status. Mova Cultista da Insanidade Nyarlathotep para uma posição adjacente ao alvo, cause 5d10 (27) dano Físico, e ponha um Espinho Enlouquecedor no alvo. Isso é uma Condição que só pode ser curada se o Usuário entrar em Portas da Morte ou essa Sombra for derrotada.

Coração Perfurado (P): Cultista da Insanidade Nyarlathotep toma metade do dano de todos os ataques (aplicado por último no cálculo). Se 3 ou mais alvos tiverem um Espinho Enlouquecedor, essa Sombra ganha um segundo turno por rodada.

Exército Arrebatador (P): No começo do combate, invoque um Botis (Nível 10) e um Pazuzu (Nível 10) para o combate, rolando iniciativa normalmente.

A forma intermediária de Nyarlathotep, que começou a se fundir com um humano.



Grande Patriarca Nyarlathotep

XII – O Enforcado

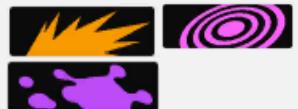
Nível 15

Pontos de Vida 272

Tipos

Disposição:
Insano 

Recompensa: *Chave de Prata*: Uma grande chave metálica que é extremamente quente ao toque.



Bônus de Hab.: +2 TEC, +2 AGI, +1 SOR

Hab. Nat.: **Vórtice do Caos** – Uma vez por combate, você pode re-rolar um teste de acerto, esquiva ou dano que você declarou, mas você deve escolher o segundo resultado. Alternativamente, você pode gastar 1 Ponto de Aspecto para forçar uma Sombra dentro de TEC metros a re-rolar um teste de acerto, esquiva ou dano (Interromper).

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
2	2	8	8	8	4



Repreender: Grande Patriarca Nyarlathotep materializa um Sombra em combate que toma a forma de um aliado ou amigo do grupo. Essa Sombra tem 1 PV e não pode esquivar de ataques. Se atacada, essa sombra causa 50% do PV atual do atacante como dano PSY, sem teste, e desaparece. Se ela não for atacada até o final do próximo turno de Grande Patriarca Nyarlathotep, ela explode, causando 20% do PV atual de cada Usuário como dano PSY, sem teste.

Conflito e Cicatrizes: Um alvo que Grande Patriarca Nyarlathotep possa ver. No acerto: O alvo é forçado a declarar um ataque básico contra outro Usuário em alcance, sem custo de ação.

Ressentimento: Qualquer número de alvos Grande Patriarca Nyarlathotep possa ver. $15+5\text{TEC\%}$ (55%) chance de Fúria. Alvos que não sofrerem Fúria desse ataque tem $20+5\text{TEC\%}$ (60%) chance de sofrerem Charme.

Força de Outro Mundo (P): Grande Patriarca Nyarlathotep toma metade do dano de todos os ataques (aplicado por último no cálculo). Se Grande Patriarca Nyarlathotep sofrer dano de um Golpe Crítico, ele pode usar sua ação de Interromper para o valor de FOR e MAG do alvo pelos seus por 3 rodadas. Isso é um efeito de Debuff.

Uma das formas mais fortes de Nyarlathotep, a manifestação física do trauma compartilhado e stress traumático.

Nyarlathotep- α



Arcana Desconhecida

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

Nível 20

Hit Points: 600 (Nyarlathotep- α possui regras especiais para o Limite de Dano, abaixo)

Toda Escuridão - Nyarlathotep- α tem três turnos completos por rodada e não pode ser o alvo de um ataque normalmente.

Quando você declara um ataque contra essa Sombra, escolha uma parte do seu corpo: Cabeça, Braço Esquerdo, Braço Direito, Peito, Perna Esquerda, ou Perna Direita.

Cada parte do corpo tem 100 PV e Afinidades individuais. Quando uma parte for reduzida a 0 PV, ela não pode ser curada e Nyarlathotep- α não pode mais usar a magia associada a ela.

Nyarlathotep- α tem Resistências Tirânicas, mas seu limite de dano é 40, ou 60 no caso de um Crítico ou Fraqueza.

Todas as partes do corpo sofrem metade do dano de magias sem a Categoria Mono.

Hab. Alpha: **Cada Lágrima** – Cada vez que um Usuário sofrer dano que reduza seu PV para 20% ou menos, eles automaticamente entram em Portas da Morte. Isso é considerado um efeito Categoria Morte, Tipo Trevas.

Aliados da Rede Alpha: Se o grupo derrotou Kanna, ela aparecerá como a última unidade na fila de iniciativa, começando na primeira rodada. Ela não pode ser atacada e causa 25 dano Onipotente contra a parte do corpo com o PV mais baixo, ou outra parte caso o grupo a direcione.

FOR
8

MAG
8

TEC
8

AGI
8

VIT
8

SOR
8



Cabeça (Resiste Todos)

PV: 100

Sonho do Desespero: Qualquer número de alvos sofrem o seguinte efeito: Para a próxima instância de dano rolado que o alvo sofrer, reduza sua Energia em 1 da mesma categoria de dado usado para rolar esse dano. Isso é um efeito de Intel, e Energia reduzida por esse efeito é tratada como dano para o propósito de Afinidade de Intel.

"A cabeça de Nyarlathotep- α se inclina para cima e suas feições sombrias se distorcem em um sorriso. 'Entenda que não há sentido em viver', ele sussurra enquanto tentáculos afiados envolvem os alvos, deixando feridas cruéis."

Braço Esq. (Ref. Fire, Fraco Gelo)

PV: 100

Onda Reminiscente: Até 3 alvos que Nyarlathotep- α possa ver. No acerto: MAGd10+2MAG (60) dano de Fogo. Esse ataque é um Crítico automático que não gasta Cargas de Sorte contra Classes de Usuário que normalmente podem manifestar mais de uma Persona.

"Nyarlathotep- α levanta a mão esquerda, materializando a cabeça pútrida de um dragão que cobre a arena em profundas chamas azuis.

'Chore, pois não há resposta.' ele sussurra enquanto as chamas baixam."

Perna Esquerda (Drena Vento, Fraco Raio)

PV: 100

Bomba Asteroide: Um alvo em combate. Acerto: FORd12+2VIT (68) dano Físico, o alvo perde 1d6 Energia e Nyarlathotep- α ganha um bônus de Habilidades de Combate igual a Energia perdida, distribuída entre suas Habilidades de Combate pelo Narrador. Isso não é um efeito de Buff.

"Nyarlathotep- α salta para o céu, materializando uma cruz negra que fixa o alvo no chão. Ao descer para pousar na cruz, ele grita: 'Você está com medo? Ninguém pode escapar das sombras!'"

Nyarlathotep, a loucura incarnada, o caos rastejante de outro mundo. Parece estar ciente da versão de si mesmo que habita o nosso Universo, mas não possui nenhuma opinião sobre o mesmo. Parece que Nyarlathotep- α e Kanna já se viraram antes...

Vencedores da Aposta Eterna: Se o grupo derrotar Nyarlathotep- α enquanto em posse do Trapézio Reluzente, Fruto Peculiar e Chave de Prata, esses itens desparecem, e o grupo recebe uma cópia de *qualquer* item que o grupo desejar.

Peito (Reflete Físico, Fraco Arma)

PV: 100

Monstro Rastejante: Recupere 50 PV para todas as partes. Isso é um efeito Tipo Cura.

"Nyarlathotep- α levanta uma mão e materializa uma Sombra por um momento antes de esmagá-la enquanto uma gosma viscosa é expelida dela, curando as feridas de Nyarlathotep. 'Onde há escuridão, as Sombras aguardam!' ele ruge triunfantemente."

Braço Direito

(Anula PSY, Fraco Nuclear)

PV: 100

Desilusão Canalizada: Até 3 alvos Nyarlathotep- α possa ver. Acerto: TECd10+2FOR (60) dano PSY. Contra Usuários que normalmente não podem manifestar mais de uma Persona, essa magia tem o seguinte efeito:

"O alvo não pode recuperar PV fora de efeitos de Reviver até o final da próxima rodada."

"Nyarlathotep- α levanta a mão direita, fechada em punho, para o céu. 'Eu mesmo sou todos vocês, humanos!' ele grita enquanto cometas espetrais chovem na arena, explodindo em fragmentos prismáticos afiados."

Perna Direita (Drena Trevas, Fraco Luz)

PV: 100

Veredito Sombrio: Um alvo em combate. No acerto: O alvo perde 50% do seu PV máximo como dano de Trevas. Adicionalmente, até o final dessa rodada, sempre que o alvo tomar dano, ele sofre um Debuff de -2 FOR, MAG, TEC e VIT. Isso acumula com outras ativações e dura por 3 rodadas.

"Nyarlathotep- α corre em direção ao alvo, desferindo um chute imensamente poderoso que faz o alvo voar. Antes que ele possa atingir o chão, Nyarlathotep- α diz 'Você é o primeiro a testemunhar isso! Morra com meu maior louvor!' e lança seu cetro de prata no alvo, perfurando seu corpo e segurando-o no ar enquanto a Sombra continua seu ataque."



Missões

Missão 26 – Vazamento de Resfriador

Nível Recomendado: 15

“Houve uma série de acidentes incomuns em um armazém ao qual sou associado. Por favor, utilize a discrição.”

Solicitante: Atenciosamente, **Faraday**.

Descrição: O grupo deve invadir um armazém, acessar o Bolso de Metaverso dentro do mesmo e derrotar o **Rei go Gelo** habitando a área. No Universo, o armazém é uma Cena com os Aspectos: “Seguranças Alertas”, “Portas Trancadas” e “Ventilação Antiga e Danificada”. Usuários não tem permissão para entrar normalmente, mas entrada pode ser concedida se um dos jogadores trabalha na área ou se disfarces forem utilizados.

O armazém é atípicamente frio devido a um problema no sistema de refrigeração, que não será resolvido até a Missão ser completa, e entrar no armazém permite que o grupo acesse o Bolso do Metaverso: Um armazém parecido com o original, mas sem portas. No momento que o grupo entrar nesse Bolso, eles devem rolar iniciativa contra o Rei do Gelo no outro lado da arena.

O Rei do Gelo se alimenta do ar frio na arena e é praticamente invulnerável no começo do combate. O grupo deve atacar as seis Unidades AC no armazém para travá-las. Unidades AC são considerados objetos cognitivos que não podem esquivar de ataques, possuem 50 PV e Fraqueza contra Raio. Quando elas chegam a 0 PV, o PV não pode ser reduzido além disso, e a Unidade AC para de funcionar.

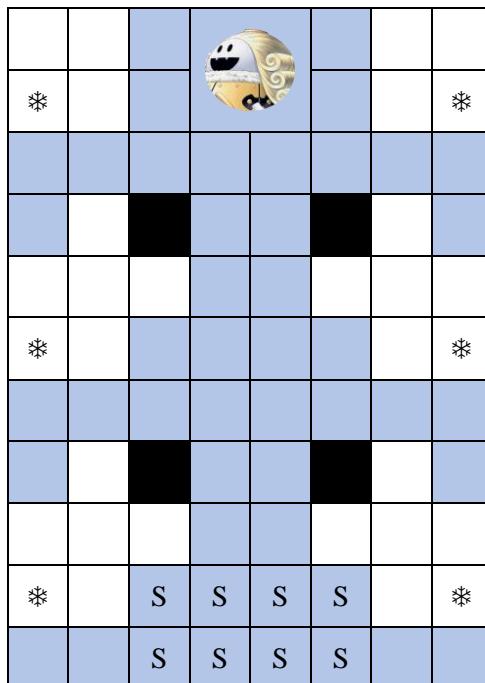
Objetivos:

- ❖ **Reparos Realizados:** Derrote o Rei do Gelo
 - **Recompensa:** Sabazios Réplica (Luva, FORd8 dano, Alcance 1, *Resiste Gelo*, +1 TEC);
- ❖ **Manutenção Dedicada:** Termine o combate com todas as 6 Unidades AC com 0 PV.
 - **Recompensa:** Cada Usuário ganha 2 PR e 4 Pts. Disciplina;

* - Unidades AC

■ – Pilares

S – Entrada (Jogadores escolhem em qual espaço iniciarão combate)





Rei do Gelo

IV – Imperador

Tipos



Nível 15

Hit Points: 600 (60/120)

Possui Resistências Tirânicas, não pode ser adquirido por Fusão

Geladinho – Para cada Unidade AC cujo HP estiver acima de 0, Rei do Gelo reduz todo o dano que sofre em 15%. Isso não é um efeito de Buff e não pode ser removido. Rei do Gelo não pode ser movido da sua posição.

Rei do Gelo tem dois turnos por rodada.

Sente o Frio (P): Todas as magias declaradas por Usuários têm seu alcance diminuído pela metade. Magias com o alcance de “alvos que o conjurador possa ver” tem seu alcance mudado para “alvos dentro de 5 metros”. O movimento de todos os Usuários é diminuído pela metade. Essas penalidades acumulam com outros efeitos similares.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR			
4	15	9	1	10	2	Drena	Resiste	Fraco

Brisa: Todos os alvos em espaços marcos em azul no mapa, exceto Rei do Gelo. No acerto: 15d6 (52) dano de Vento e os alvos são empurrados para o sul em uma linha reta até atingirem um pilar ou as paredes do armazém.

Ordem de Reparo: Rei do Gelo invoca um banco de Jack Frosts para reparar 1d4 Unidades AC. No começo da próxima rodada, cada Unidade recupera 1d10% do seu PV máximo. Se Usuários atacarem essas unidades antes da recuperação de PV ativar, o efeito é cancelado e a MAG do Rei do Gelo é reduzida em 1 pelo resto da rodada para cada Unidade AC atacada dessa forma.

Abaixo de Zer-hoo: Um alvo que o Rei de Gelo possa ver. Acerto: 15d10 (82) dano de Gelo e 9TEC% (81%) Lento

“Um King Frost completamente normal tentando aproveitar as férias no pitoresco complexo industrial.”

– Metazine da Masaki-sama.

