



# ***SEA OF SOULS***

**SUPPLEMENTARY CONTENT FOR  
THE GRIMOIRE OF HEART  
VOLUME II**



Bem-vindo ao Oceano das Almas! Esse documento compila todos os materiais complementares para o [Grimoire of Heart](#) desde a atualização 4.4.7 até o final de 2022.

Esse conteúdo foi escrito e equilibrado para ser equivalente ao conteúdo principal do Grimorio, mas pode ser mais mecanicamente complexo que o conteúdo original. Confirme se seu Narrador permite conteúdo do Oceano das Almas antes de utilizá-lo.

Como sempre, um grande agradecimento a todos no [nossa servidor do Discord](#) pelas suas contribuições e feedback para o Oceano das Almas.

Atualizado em 2025-04-08

## Índice

Índice.....	2
Classe – Marebito.....	3
Feitos.....	4
Classe de Arma - Grimórios.....	4
Armas .....	7
Sombras, Rumores e Humanos.....	8
Personae Elementais .....	22
Regra Variante – Formações .....	26
Regra Variante – Ataques Sabáticos.....	28

Este livro inclui ilustrações que alguns leitores podem achar perturbadoras ou inapropriadas. Algumas ilustrações contêm representações esparsas e não sexuais de nudez parcial ou simbolismo sexual, simbolismo religioso de várias mitologias e religiões, e referências à morte, danos corporais e ideologias extremistas. Tenha cuidado se esses assuntos forem desconfortáveis para você.

## Classe – Marebito

*“Não podemos nos livrar da solidão, mas podemos compartilhá-la um com o outro.”*

Na cidade de Ayanagi, existe o rumor peculiar de um grupo de jovens que podem "se alimentar" da vida dos outros. Rejeitados pela sociedade, esses "Espíritos Raros", ou Marebito, são categorizados por pesquisadores como Usuários únicos de Persona que podem absorver energia cognitiva, com resultados muitas vezes perigosos.

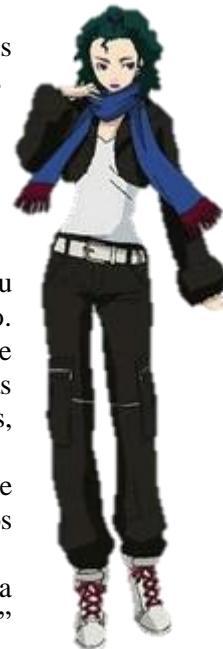
- ❖ **Imersão Cognitiva:** Marebito são intimamente sintonizados as mentes de outros Usuários. Uma vez por Nível de Personagem, sempre que outro Usuário ganha uma nova magia ou Bônus de Habilidade, você pode copiar essa magia para o seu deck, ignorando suas restrições de Tipo, ou adicionar o bônus a lista de Bônus de Habilidade de “Banquete das Sombras”, abaixo.
- ❖ **Banquete das Sombras:** Quando você cria um Marebito, adicione um contador de “Banquete das Sombras” a sua Ficha. O limite máximo desse contador é igual a 3. Sempre que um alvo em combate sem Resistências Tirânicas é derrotado enquanto o Marebito estiver em combate, ele pode escolher ativar o efeito a seguir como sua ação de Interromper:

- Copie os Bônus de Habilidade da Sombra para uma lista de Bônus separada que soma todas as ativações desse efeito. Essa lista não tem as mesmas limitações que a lista normal de Bônus da Habilidade. Finalmente, adicione 1 ao seu contador de Banquete das Sombras;
- Se a Sombra selecionada não possui Bônus de Habilidade listado, considere seu Bônus como um +1 para a Habilidade mais alta da Sombra;
- Fora de combate, você pode escolher esquecer um bônus que você ganhou de Banquete das Sombras, permanentemente perdendo esse Bônus e subtraindo-o do seu contador de Banquete das Sombras. Isso pode ser feito uma vez por bloco de Tempo.

- ❖ **Gula Cognitiva:** Devorar Sombras pode ter um preço alto, e a gula dos Marebito é punida de forma particularmente perigosa. Se a soma das suas ativações de Banquete das Sombras exceder seu limite máximo (3, por padrão), você não pode mais ativar Banquete das Sombras, e sofre as penalidades a seguir:
  - No começo de cada um de seus turnos e de cada Cena fora de combate, você perde 1d4 Energia. Adicionalmente, você sofre uma penalidade de -2 Tier Social para todos os seus testes.
- ❖ **Fome Irrefreável:** A Persona de um Marebito é uma fera instável, cuja agressividade ameaça engolir até mesmo seu Usuário. Marebito devem consumir uma unidade de “Inibidores” (abaixo) por dia. Se um Marebito passar mais de 24 horas sem consumir um Inibidor, seu limite máximo de Banquete das Sombras é reduzido para -1, e os efeitos de *Gula Cognitiva* ativam imediatamente.

### Inibidores

Nome	Efeito	Custo	Raridade
<b>Inibidores Kirijo</b>	Pílulas. Por 4 blocos de Tempo: Diminui sua energia máxima em 2, mas anula os efeitos de Fome Irrefreável. Contém 7 unidades, suficiente para uma semana.	1 PR	1d6+1
<b>Inibidores Blankenheim</b>	Inalantes. Por 4 blocos de Tempo: Anula os efeitos de Fome Irrefreável. Contém 7 unidades, suficiente para uma semana.	2 PR	1d4
<b>Berserk Release</b>	Injeções. (Ação Rápida) Esse item só pode ser usado por Marebito. Concede os efeitos de <i>Carga Poderosa</i> ou <i>Carga Mental</i> , sua escolha. No começo do seu próximo turno, se você não está sob o efeito de Fome Irrefreável, reduza seu limite de Banquete das Sombras em 1 até o começo do próximo bloco de Tempo. Essa penalidade acumula com outras aplicações de si mesma, mas não é aplicada se você está sob o efeito de <i>Gula Cognitiva</i> .	2 PR	1d4-1



## Feitos

Esses Feitos só podem ser escolhidos uma vez, exceto Legado Radiante.

Nome	Efeito	Req.	Adicional
<b>Destino Aceito</b>	<p>Aplique as alterações a seguir a <i>Instabilidade Amorfa</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mude seu Tipo para Onipotente.</li> <li>❖ Aumente a chance de sucesso para <math>45+2(\text{HAB}+\text{TEC}\%)</math></li> </ul>	Classe Artificial, Tier III ou maior em pelo menos uma Habilidade Social.	Não pode ser escolhido se o Usuário possuir <i>Rebelião Ascendida</i> .
<b>Rebelião Ascendida</b>	Até duas vezes por rodada, você pode gastar 1 Energia para ativar o efeito de Berserk como uma ação Livre, ao invés de uma ação Rápida.	Classe Artificial, pelo menos uma Habilidade de Combate com o valor de 7 ou mais.	Não pode ser escolhido se o Usuário possuir <i>Destino Aceito</i> .
<b>Fome Saciada</b>	Você não sofre mais os efeitos de Fome Irrefreável. Ingerir um Inibidor recupera 2 Energia para você e aumenta sua Energia máxima em 2 até o final do próximo bloco de Tempo, uma vez por dia.	Classe Marebito, CLv 6 ou maior.	Não pode ser escolhido se o Usuário tiver o Feito <i>Anjo do Abismo</i> .
<b>Anjo do Abismo</b>	<p>Aumente seu limite de <i>Banquete de Sombras</i> em 1. Ativar Banquete das Sombras não gasta mais sua ação de Interromper da rodada.</p> <p>Para cada dia que você não consumir um Inibidor, permanentemente diminua sua Energia em 1 (Mín. 0). Uma vez por dia, fora de combate, você pode gastar PR em incrementos de 3. Você ganha um “Demônio Digital” cujo PLv é igual ao PR gasto para ativar esse Feito, dividido por 3. Esse demônio não pode ser invocado ou usado em fusões, mas pode ser Sacrificado para conceder PM igual ao Nível do Demônio Digital +1 para qualquer outro demônio na sua lista.</p>	Classe Marebito, PLv 5 ou maior	Não pode ser escolhido se o Usuário tiver o Feito <i>Fome Saciada</i>
<b>Leilão Demoníaco</b>	Se um Usuário entrar em Portas da Morte, você pode usar sua ação de Interromper para imediatamente ativar o efeito de <i>A Última Página</i> : Você ganha acesso a uma cópia do Deck de Magias daquele Usuário até ativar Tinta Invisível novamente.	Classe Devil Summoner, Tier II ou maior em qualquer Habilidade Social.	
<b>Tinta Invisível</b>	O alcance da sua arma da <i>Lâmina da Calamidade</i> se torna 1-3. Durante seu turno, você pode usar uma Ação Rápida para mudar a classe dessa arma para qualquer classe dispoNível (Espada, Chicote, etc.) ou retorná-la ao uma arma “sem tipo”. Essa mudança dura até você escolher ativar esse Feito novamente.	Classe Atendente, CLv 4 ou maior.	
<b>Domínio da Calamidade</b>	Aumente uma Habilidade Social da sua escolha em 3 pontos, e ganhe acesso a uma magia da lista <i>Legado da Assistente</i> que você não possui.	Classe Nahobino. CLv 6 ou maior.	
<b>Legado Radiante</b>	Se você tem um Capítulo ou Marca-Páginas a mais no seu inventário, você pode gastar 1 PA, como uma ação rápida, para adicionar o efeito da peça selecionada ou seu Grimório equipado até o fim desse turno	Classe Navi, CLv 4 ou maior	Pode ser escolhido até 3 vezes.
<b>Especialização em Grimórios</b>			

## Classe de Arma - Grimórios



A arma de escolha dos Atendentes, Grimórios são livros feitos de um material peculiar que não existe naturalmente no Universo, o que os torna praticamente indestrutíveis e capazes de canalizar enormes energias mágicas. Diferente de outras armas, Grimórios são compostos de três peças: Uma Capa, um Capítulo e um Marca-Páginas. Você pode comprar peças para seu Grimorio separadamente, mas você deve ter pelo menos uma de cada peça para montar um Grimório utilizável. Grimórios podem ser usados para golpear alvos fisicamente, gerar correntes de energia e disparar páginas afiadas que ressurgem dentro do Grimório em alguns instantes.

Você pode gastar um bloco de Tempo para desmontar um Grimorio, mas você só pode recuperar duas peças dele, perdendo a terceira no processo. Você escolhe quais peças recuperar.

### Capas

Nome	Dano	Alcance	Descrição	Custo
<b>Mecânicas Celestiais</b>	HABd4	1-2	Uma capa sem título feita de couro macio.	1 PR
<b>Margites</b>	FORd6	1-4	Uma capa colorida mostrando uma história antiga.	2 PR
<b>Cardenio</b>	MAGd6	1-4	Uma capa de couro curada, adequada à realeza.	2 PR
<b>Fortunata</b>	MAGd8	1-3	Uma capa bastante gasta cujas beiradas sumiram com o tempo.	2.5 PR
<b>Sanditon</b>	FORd8	1-5	Essa capa grossa faz as páginas parecerem quase incompletas.	3 PR
<b>Grimoire</b>	HABd12	1-3	Essa capa azul, decorada com letras douradas, o preenche com inspiração.	Especial

### Capítulos

Nome	Dano	Extra	Descrição	Custo
<b>Ilha de Agatha</b>	Físico	+1d4 dano	Um conto trágico de melancólico de uma mulher desprezada.	1 PR
<b>Herdeira Indiscreta</b>	Gelo	Causa +2 de dano para cada magia de Buff ativa em você.	Um conto de romance escandaloso, composto em uma caligrafia limpa e cuidadosa.	2.5 PR
<b>Casos Estranhos</b>	PSY	+HAB dano	O primeiro rascunho, considerado perdido, de um <i>thriller</i> bastante popular, coberto de rabiscos e notas.	2.5 PR
<b>A Grande Guerra</b>	Nuclear	+1d8 dano	Páginas amareladas e desgastadas descrevendo os horrores de uma guerra distante.	3 PR
<b>Dupla Exposição</b>	Arma	Divida o dano da capa em 2. Declare dois ataques com essa arma por turno.	Uma coleção emocionante de poemas compostos em medidas e ritmos incomparáveis.	3.5 PR
<b>Du</b>	Onipotente	Margem de Crítico +2	Um compêndio ricamente ilustrado de Sombras e Usuários de outros mundos.	Especial

## Marca-Páginas

Nome	Extra	Descrição	Custo
O Grande Canon	Causa dano extra igual ao seu Tier de Conhecimento.	Um marca-páginas usado, feito de seda Chinesa.	1 PR
Noite Vagante	+2 SOR	Um marca-páginas lustroso, marcado pelas chamas.	2 PR
Última Coroa	Tiro Distante 3	Uma tira de papel transformada em um marca-páginas, o último fragmento de manuscrito de um lendário escritor moderno.	2 PR
Índice Divino	+1 HDC	Uma tira de tecido delicada decorada com letras Gregas douradas.	2.5 PR
Bíblia Perdida	Conjure Carga Mental (Tier II, Livro Base, Pg. 143)	Um marca-páginas espesso e sólido que contém uma lista de capítulos de um livro sagrado.	4 PR
<i>Coeur</i>	Transferência Mágica (Efeito “Extra” do Capítulo)	Uma medida macia e imaculada de um tecido desconhecido, inscrito com as palavras “A Verdade Vos Aguarda”.	Especial



## Armas

Nome	Categoria	Dano	Alcance	Extra	Descrição	Custo
<b>Tommy Gun</b>	Arma de Fogo	MAGd6 + TEC	1-3	Perfurante 2	Uma metralhadora grande decorada com o desenho de um sorriso afiado.	5 PR
<b>Estigma</b>	Adaga	HABd6 + TEC	1-3	Declare até dois ataques por turno. Caso você declare dois ataques, diminua o dano de ambos pela metade.	Um par de adagas cinzas com detalhes vermelhos em espiral.	6 PR
<b>Arma de Invocação Type 90</b>	Arma de Fogo	MAGd6	2-4	+3 Energia	Um revólver moderno pesado que insere um marcador violeta em cada bala.	6 PR
<b>Número Perdido</b>	Arco	HABd10 + 5	1-2	Concede <b>Amplificar PSY</b> (Suas magias PSY causam 50% mais dano.) (Livro Base, Pg. 107)	Um gigante canhão futurista decorado com adesivos coloridos.	8 PR
<b>Antikythera (Espada)</b>	Espada	MAGd8 + 12	1	Ação Rápida: Transforma para o modo Arma.  No modo Espada: +1 Tier para todas as Habilidades Sociais; Fortifica <Todos> VIT;	Um computador que pode alternar entre duas formas. O modo Espada é uma Katana longa decorada com padrões geométricos estonteantes.	Especial
<b>Antikythera (Arma)</b>	Arma de Fogo	MAGd12 + MAG	1-3	Ação rápida: Transforma para o modo Espada.  No modo Arma: Mover AGI; Anula Físico;	Um computador que pode alternar entre duas formas. O modo Arma é um grande rifle com o tambor giratório e detalhes em neon verde.	



## Sombras, Rumores e Humanos

**Habilidades Rumor** são tratadas como Habilidades Naturais. Contudo, qualquer Usuário pode gastar 1 PA para ativar uma Habilidade Rumor, enquanto a Persona com essa Habilidade estiver presente em combate. Rumores possuem um bloco de habilidade violeta.

Inimigos marcados como “**Humanos**” funcionam de forma diferente de Sombras normais: Humanos respondem a negociação, mas não possuem um resultado “Persona/Carta”, dando apenas Itens ou PR como a recompensa mais alta. Adicionalmente, poderes que copiam informações de Sombras não podem ter Humanos como alvos.

Nº.	Sombra	Persona	Tipos	Interações	Pg.
1	Rumor	Kamiotoko (XV – Demônio)	Onipotente	Resiste: Trevas Fraco: Luz	9
2	Rumor	Dead Lobster (XVI – A Torre)	Onipotente	N/A	14
3	Rumor	Espelho Púrpura (XVI – A Torre)	Intel, Status	Resiste: Status, Intel Fraco: Físico	9
4	Sombra	Cosmo Zombie (XVII – A Estrela)	Onipotente, Raio, PSY	Anula: Trevas, PSY Fraco: Luz, Fogo	14
4	Humano	Killer Chopper	N/A	Resiste: Arma Fraco: Fogo	16
5	Rumor	Capa Vermelha (XII – O Enforcado)	Físico, Status, Debuff	Resiste: Físico, Luz Fraco: Fogo, Gelo	10
5	Rumor	Capa Azul (XII – O Enforcado)	Fogo, Gelo, Vento	Resiste: Fogo, Gelo Fraco: Arma, Nuclear	10
6	Humano	Patriota	N/A	Anula: Trevas Fraco: Luz	16
7	Sombra	La Llorona (III – Imperatriz)	Físico, Gelo, Status	Reflete: Gelo Fraco: Luz	15
7	Humano	Rastaman	N/A	Resiste: Vento Fraco: PSY	16
8	Rumor	Speed Demon (VII – Carruagem)	Raio, Nuclear, Luz	Drena: Raio Resiste: Arma, Vento	11
9	Humano	Mad Gasser	N/A	Reflete: Status Fraco: Intel	17
10	Rumor	Turbo Granny (II – A Sacerdotisa)	Raio, Status	Reflete: Trevas Fraco: Luz	13
11	Humano	Terror Urbano	N/A	Reflete: Físico Resiste: Luz	17
11	Sombra	Thunderbird (XIX – O Sol)	Raio, Light	Resiste: Raio, Luz Fraco: Vento	18
13	Rumor	Reiko Kashima (VI – Amantes)	Status, PSY	Drena: Trevas Fraco: Status, PSY	13
14	Sombra	Chemtrail (IV – Imperador)	Fogo, Nuclear, Status	Anula: Luz, Status Resiste: Trevas. Fraco: Vento	15
15	Humano	Executor	N/A	Resiste: Físico, Raio	17
16	Sombra	Hel (XIII – Morte)	Gelo, Buff	Anula: Gelo Drena: Trevas Fraco: Raio	20
??	Sombra	Doppelganger	N/A	N/A	21



## Kamiotoko

XV – O Demônio

Nível 1

Pontos de Vida: 14

Carta de Magia: Ha Astra (T1 Onipotente)



Tipos



Disposição:

Flertando



Habilidade Rumor: **Love Bites** – Como uma Ação Rápida, você pode escolher um aliado adjacente: Com seu consentimento, você pode causar FORd2 dano Onipotente a ele e aplicar os mesmos efeitos de Buff ativos em você nesse aliado pela mesma duração restante.

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



Resiste



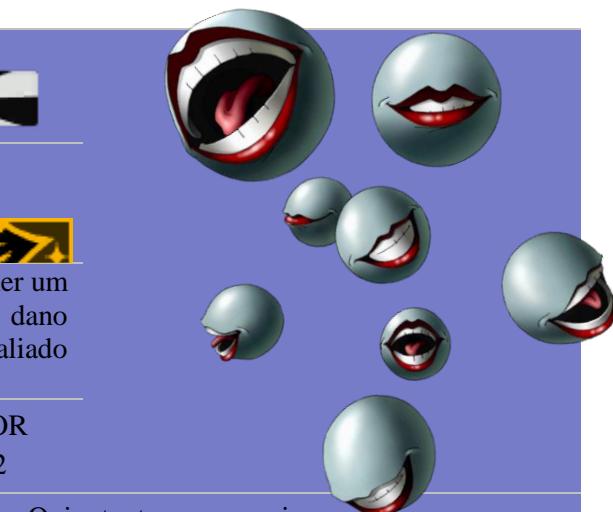
Fraco

**Beliscar:** Um alvo Kamiotoko pode ver. Causa 1d4 dano Onipotente, sem esquiva.

**Poder dos Rumores:** Como uma ação Livre, Kamiotoko pode invocar outro Kamiotoko para o combate em uma posição adjacente a si mesmo. Essa unidade tem a mesma iniciativa que Kamiotoko, cada Kamiotoko só pode usar essa magia uma vez por combate e dois Kamiotoko não podem conjurar essa magia na mesma rodada.

**Sem Forma (P):** Essa Sombra não pode ser escolhida como alvo de ataques ou magias e é imune a efeitos que designam “alvos adjacentes” e “todos os alvos dentro de x metros”. Se não existem outros alvos além de Kamiotoko no combate, todos os Kamiotoko são automaticamente derrotados.

Kamiotoko concedem apenas 10 de Experiência cada.



Uma criatura disforme e invisível que pode aparecer em qualquer lugar e morder as pessoas, deixando marcas inexplicáveis de mordidas por todo o corpo.

## Espelho Púrpura

XVI – A Torre

Nível 3

Pontos de Vida: 20

Carta: Simulação (T1 Intel)

Tipos



Disposição:

Antropófago



Bônus de Habilidade: +1 TEC

Habilidade Rumor: **Não Me Esqueça** – Uma vez por dia, como uma ação rápida: você pode somar até cinco das suas Habilidades de Combate (considerando efeitos de Buff e Debuff): Se o resultado for exatamente 20, você pode escolher ganhar +1 HDC ou +1 DDC por três rodadas, o que se acumula com outros efeitos de Buff.

**Espelho (P):** No começo de cada rodada, Espelho Púrpura perde todas as suas interações de “Refletir” e ganha Refletir contra um Tipo (à escolha do Narrador). Isso é visualmente distinto e pode ser identificado com um teste de Conhecimento, dificuldade 1.

**Memória Resistente (P):** Cada vez que Espelho Púrpura tomar dano, cada alvo com um Contador de Maldição recebe 1d4 dano de Intel, sem teste.

**Seduzir:** Um alvo dentro de 5 metros. 10+5TEC% (50%) chance de Charme.

**Maldição:** Espelho Púrpura põe 1 Contador de Maldição em um alvo que ele possa ver. Todos esses contadores são removidos quando Espelho Púrpura é derrotado.



Resiste



Fraco

Um misterioso espelho senciente que é mencionado em lendas urbanas. Se você não esquecer sobre a sua existência antes do seu 20º aniversário, você sofrerá uma terrível maldição.



# Capa Vermelha

XII – O Enforcado

Nível 5

Pontos de Vida: 140

Carta: Rakunda (T1 Debuff)

Disposição:

Demoníaco



Tipos



Bônus de Habilidade: +1 FOR

Habilidade Rumor: **Banhado em Escarlate** – Quando você derrota uma Sombra com um ataque básico, você pode gastar uma Ação Rápida para ganhar +1 HDC para seu próximo ataque básico.

**Esgueirar:** Até 3 alvos dentro de 6 metros.

-2 AGI, -2 TEC por 3 rodadas.

**Esfaquear:** Um alvo adjacente. -1 HDC.

No acerto: 6d6 (21) dano Físico e 30% chance de Pânico.

**Deslizar:** Capa Vermelha se move até se tornar adjacente a outra unidade. Isso é considerado uma ação padrão.



Resiste



Resiste

FOR

MAG

TEC

6

1

6



Fraco



Fraco

AGI

VIT

SOR

1

4

3

Um fantasma estranho das lendas urbanas japonesas. Se você entrar em uma cabine de banheiro e ouvir uma voz perguntando qual manto você quer, vermelho ou azul, e escolher vermelho, uma faca vai cair do teto e esfaqueá-lo, cobrindo-o em um manto de seu próprio sangue.

**Par Combinado:** Capa Vermelha e Capa Azul entram em combate em pares e dividem PV em pares de duas cores. Se um efeito de Categoria Morte derrotar uma das Capas, seu par também é derrotado.

# Capa Azul

XII – O Enforcado

Nível 5

Pontos de Vida: 140

Carta de Magia: Garu (T1 Vento)

Bônus de Habilidade: +1 MAG

Habilidade Rumor: **Cercado em Índigo** – Quando você derrotar uma sombra com uma magia dos tipos Fogo, Gelo, Vento ou Raio, você ganha +1 TEC para calcular o acerto da próxima magia que você declarar. Isso acumula com outros efeitos de Buff.

Disposição:

Insano



Tipos



**Cercar:** 1 alvo dentro de 6 metros. No acerto: 6d6 (21) dano de Vento e o alvo sofre -2 DDC para o próximo ataque declarado contra ele.

**Sufocar:** Até 3 alvos dentro de 4 metros. No acerto: 6d4 (20) dano de Gelo.

**Queimar:** 1 alvo adjacente: +1 HDC. No acerto: 5d6+6 (27) dano de Fogo.



Resiste



Resiste

FOR

MAG

TEC

1

6

5

Um fantasma bizarro das lendas urbanas japonesas. Se você entrar em uma cabine de banheiro e ouvir uma voz perguntando qual manto você quer, vermelho ou azul, e escolher azul, você sufocará até a morte, deixando seu corpo em um tom sombrio de azul.



Fraco



Fraco

AGI

VIT

SOR

5

1

3

# Speed Demon (Tirano)

## VII – A Carruagem

Nível 8	Tipos	Disposição: Demoníaco, Amigável
Pontos de Vida: 400 (40/80)		
Recompensa: 2x Óculos Âmbar (Acessório, 1.5 PR)		
Bônus de Habilidade: +1 AGI, +4 Coragem		
Habilidade Rumor: <b>Mestre das Rodas</b> – Considere sua Habilidade Social relevante como Tier IV, ou sua Habilidade de Combate relevante como 8, para testes que envolvam dirigir ou pilotar. Adicionalmente, você pode invocar essa Habilidade Rumor como um Aspecto para entender como dirigir ou pilotar a maioria dos veículos comuns. Ambos efeitos funcionam foram do Metaverso.		

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR			
1	8	7	6	5	2	Drena	Resiste	Resiste

**Queimando Borracha (P):** A movimentação de Speed Demon sempre é considerada 20 e sua AGI não pode ser diminuída por qualquer meio.

**Comboio (P):** No começo do combate, Speed Demon invoca 3 **Motoqueiros Sem Cabeça:** Vermelho, Púrpura e Amarelo

**Invocar Trovão:** Um alvo dentro de 7 metros. No acerto: 8d8 (36) dano de Raio e 40% chance de Choque.

**Acelerando:** Um alvo dentro de 7 metros. No acerto: 8d6 (28) dano Nuclear e adiciona 1 Contador de Acúmulo em Speed Demon. Esse ataque causa +1d4 (2) dano Nuclear para cada Contador em Speed Demon.

**Impulsionar Comboio:** Qualquer número de alvos. No acerto: 8d4 (20) dano de Luz. Depois que essa magia é conjurada, todos os Motoqueiros Sem Cabeça recuperaram 20% (16) PV

### Speed Demon pode ativar até 2 Ações Tirânicas por rodada

**Secar:** Um Usuário aleatório ganha Fraqueza contra um Tipo por três rodadas.

**Cláusula do Contrato:** Quando um Motoqueiro Sem Cabeça é derrotado, ele retorna a vida com 10% PV e pode agir imediatamente.

**Pioneiro:** Mova o Tirano na fila de iniciativa para uma posição acima ou abaixo. Depois disso, selecione outra unidade e move-a uma posição acima ou abaixo da atual na iniciativa. Essa ação se aplica a partir do começo da próxima rodada.

Um homem que trocou sua alma pela emoção de uma corrida sem fim. Ele é acompanhado pelas almas de motoqueiros imprudentes que foram decapitados por um fio de piano esticado sobre a rodovia. Eles correm sem medo noite adentro, destruindo tudo em seu caminho.

## Motoqueiro Sem Cabeça



Nível 8	Tipos	Não responde a negociação, não pode ser adquirido por Fusão.
Pontos de Vida: 80		

**O 1% -** Sempre que um Motoqueiro Sem Cabeça for derrotado, Speed Demon recebe 100 pontos de dano Onipotente, sem teste. Isso ocorre até mesmo se o Motoqueiro for revivido pelo efeito de *Cláusula do Contrato*.

FOR	MAG	TEC	<b>Pancada com Corrente:</b> Só pode ser usado pelo Motoqueiro Vermelho. Até 3 alvos dentro de 5 metros. Acerto: 6d4 (15) dano Físico. Isso causa 50% (7) mais dano contra Emergentes, Supressores, Marebito e Articiais.		
6	1	5			

AGI	VIT	SOR	<b>Drive-By:</b> Só pode ser usado pelo Motoqueiro Púrpura. Qualquer número de alvos. No acerto: 6d4 (15) dano Arma. Esse ataque causa 50% (7) mais dano contra Devil Summoners, Cartas-Coringa e Tochas.		
5	4	2	<b>Atropelar:</b> Só pode ser usado pelo Motoqueiro Amarelo. Um alvo dentro de 10 metros. Acerto: 6d8 (27) dano Físico. Esse ataque causa 50% (13) mais dano contra Sombras, Atendentes e Nahobino.		





## Turbo Granny

II – A Sacerdotisa

Nível 10

Pontos de Vida: 52

Carta: Asas Magníficas+ (T2 Mista)

Bônus de Habilidade: +2 AGI, +1 VIT

Habilidade Rumor: **Furiosa e Veloz** – Uma vez por dia, como uma Ação Rápida, você pode escolher curar 1 efeito de Status em você, se você o fizer: Você ganha +1 DDC até o final do seu próximo turno. Isso é considerado um efeito de Buff.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR		
1	5	5	10	2	2	Reflete	Fraco

Uma lenda moderna. É dito que se você estiver acima do limite de velocidade dirigindo pela montanha, uma idosa assustadora aparecerá na estrada, correndo ao lado do seu veículo com "TURBO" escrito no seu corpo. Se você manter a calma, nada acontece, mas se ela te assustar, você sofrerá um grave acidente.

**Vovó à 100km/h:** 1 alvo adjacente. -1 HDC. Acerto: 4AGI (40) dano de Raio, trata Anular como Resistir.

**Mabatma:** Até 2 alvos dentro de 6 metros. Chance de Lento: 25+5TEC% (50%)

**Borrão Cinzento:** Turbo Granny se move até uma posição adjacente a um alvo e os desafia a uma corrida. O alvo deve realizar seu movimento completo, se possível, em qualquer direção, e a Turbo Granny fará o mesmo. Se o alvo não puder se mover mais que a movimentação de Turbo Granny (AGI+3), o alvo toma 5d8 (22) dano de Raio e Turbo Granny tem sua AG reduzida em 1. Se o alvo se mover mais que Turbo Granny durante esse ataque, nenhum dano é causado e Turbo Granny perde 1d4+1 AGI.

## Reiko Kashima

VI – Amantes



Disposição:  
Agressivo, Antropófago



Drena

Nível 13

PV: 240

Carta: Maeigaon (T3)



Weak

Tipos



Bônus de Habilidade: +2 TEC, +1 VIT, +1 SOR

Habilidade Rumor: **Maldição Perdurante** – Se você está em Portas da Morte, você pode escolher um aliado dentro de TEC metros que não esteja. Com o consentimento do alvo, você volta a vida com 1 PV, e aquele alvo entra em Portas da Morte. Isso é considerado uma ação livre.

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

**A Questão Assassina:** Reiko Kashima entra em negociação com um Usuário que ela pode ver: O alvo deve realizar um teste de Expressão. Se o resultado for menor que 6, o próximo ataque declarado contra o alvo é considerado Crítico automaticamente.

**Desmembrar:** Um alvo dentro de 10 metros. No acerto: 4d10 (22) dano de Trevas. Caso esse ataque seja Crítico, o alvo recebe Maldição: No começo do turno do alvo, o alvo sofre 4d10 (22) dano de Trevas. Se o dano desse ataque pôr o alvo em Portas da Morte, o alvo imediatamente perde um contador.

**Sua Vez (P):** Enquanto existir pelo menos uma Reiko Kashima no combate, sempre que uma Sombra que não for Reiko Kashima for derrotada, invoque uma Reiko Kashima com 10% PV (24) na mesma posição do alvo, no mesmo lugar na fila de iniciativa.

Reiko Kashima invocadas por esse efeito concedem apenas 100 pontos de Experiência.



Um fantasma que aparece em banheiros públicos. Ela perguntará onde estão as pernas dela, e se você não responder "Na Meishin Expressway", ela cortará suas pernas. Se ela perguntar onde você ouviu essa informação, diga que foi "De Reiko Kashima" e ela vai deixá-lo em paz.



## Dead Lobster

XVI – A Torre

Nível 2

Pontos de Vida: 14  
Carta: Ma Astra (T1  
Onipotente)

Tipos



Disposição:

Nobre



Habilidade Rumor: **Dormindo com os Peixes** – Enquanto você estiver em Portas da Morte, você pode gastar 1 Ponto de Aspecto para declarar uma ação de movimento durante o seu turno.

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

**Alma Salgada (P):** Todo o dano que Dead Lobster recebe, de todas as fontes, se torna 1.

**Aparição Marítima (P):** Quando o combate começa, Dead Lobster é posto a exatamente 22 metros de um Usuário. Usuários são encorajados a manter uma distância segura de Dead Lobster.

**Motivos Pacíficos (P):** Dead Lobster não pode declarar ataques básicos. Se todos os Usuários em combate estiverem nas Portas da Morte, Dead Lobster foge do combate e não causa nenhum ganho de Experiência.

**Desossar:** Um alvo adjacente. No acerto: O alvo entra em Portas da Morte e Dead Lobster toma 1d4 (2) pontos de dano Onipotente (isso ignora a redução de dano de Alma Salgada). Isso é considerado um efeito Categoría Morte, Tipo Onipotente.

Uma criatura das profundezas do mar que ressentir o tratamento cruel que recebeu em vida, procurando causar a mesma dor infligida em si nos humanos.



## Cosmo Zombie

XVII – A Estrela

Nível 4

Pontos de Vida: 90  
Carta: Ha Psi (T1 PSY)

Tipos



Disposição:

Insano



Bônus de Habilidade: +4 Expressão

Uma criatura de outro planeta, possuída por magia depois de sua morte. Apesar de possuir tecnologia avançada capaz de viagens interestelares, esta criatura foi vítima de antigos rituais tribais.

Habilidade Natural: **Maleficência das Estrelas** – Você pode gastar 2 Energia para conceder uma magia Onipotente que você conjurar Margem de Crítico +2, mas esse ataque não causará dano extra caso seja um ataque Crítico.

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



Anula



Anula



Fraco



Fraco

**Mazio:** Qualquer número de alvos Cosmo Zombie possa ver. No acerto: 5d4-3 (9) dano de Raio e 5TEC% (20%) chance de Choque.

**Paral Web:** Um círculo com 4 metros de raio com seu centro na posição de Cosmo Zombie, que dura 3 rodadas. Qualquer Usuário que entrar nesse círculo recebe 5d7 (17) dano PSY e 20% chance de Atordoar (sem teste de esquila)

**Retorne às Estrelas:** Um alvo dentro de 8 metros. No acerto: 5d4 (12) dano Onipotente e Cosmo Zombie é movido para uma posição adjacente ao alvo, se possível.





## La Llorona

III – A Imperatriz

Nível 7

Pontos de Vida: 66

Carta: Bomba do Selo (T2 Fís.)

Tipos



Bônus de Habilidade: +1 FOR, +4 Charme

Habilidade Natural: **Remorso Sufocante** – Quando você tomar dano de um ataque, você pode se mover até 1d6 metros na direção da unidade que causou esse dano, sem custo de ação.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR	Disposição:
6	5	4	4	3	2	Agressivo

Reflete

Fraco



**Segurar:** Um alvo dentro de 6 metros. No acerto: 6d8 (27) dano Físico e o alvo não pode ser movido da sua posição atual até o fim do próximo turno de La Llorona.

**Abraço do Afogado:** Um alvo adjacente. Se o alvo não pode se mover da sua posição atual, esse ataque é um acerto automático. No acerto: Esse alvo não pode declarar ações padrão ou de movimento até o fim do próximo turno de La Llorona e sofre 5d10 (27) dano de Gelo.

**Grito Desesperado:** Qualquer número de alvos. 20+5TEC% (40%) chance de Lento. Se um alvo sofrer Lento por esse ataque, ele não pode se mover da sua posição atual até o final do próximo turno de La Llorona.

A “Mulher que Chora” do folclore Mexicano. A história diz que a mulher afogou os próprios filhos, e agora vaga pelo mundo sofrendo um luto infinito.

## Chemtrail

IV – O Imperador

Nível 14

Pontos de Vida: 180

Carta: Amp. Nuclear (T3 Nuclear)

Bônus de Habilidade: +2 MAG, +2 AGI

Habilidade Natural: **Exaustor de Emergência** – Sempre que você conjura uma magia do Tipo Status, todas as unidades adjacentes a você têm a mesma chance de sofrer o Status causado por essa magia.

Disposição:

Nobre



Tipos



FOR

MAG

TEC

AGI

VIT

SOR

1

7

7

8

6

2



Anula



Anula



Resiste



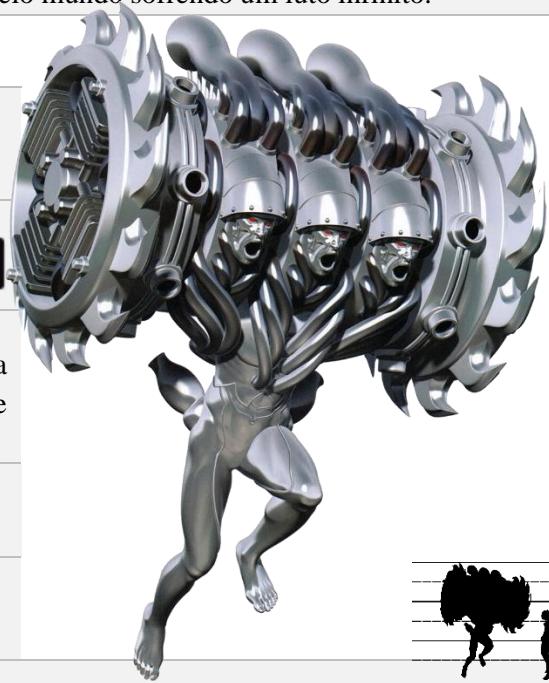
Fraco

**Vias Aéreas (P):** Tóxico é considerado um efeito de Status Misto que pode ser curado pelos mesmos efeitos que curam Envenenado.

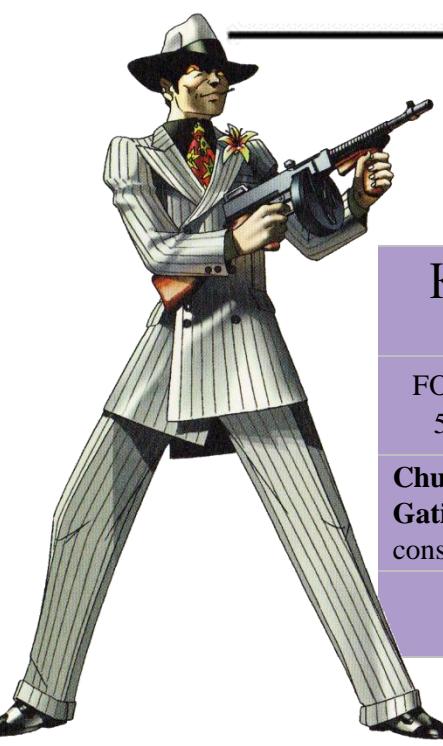
**Trilha de Mercúrio:** 15+5TEC% (50%) chance de Tóxico.

**Voo Pulverizante:** Qualquer número de alvos. No acerto: 7d6 (24) dano de Fogo. Se o alvo estiver sofrendo Tóxico, esse ataque tem 100% de chance de Atordoar.

**Controle Populacional:** Um alvo dentro de 8 metros. No acerto: 7d10 (38) dano Nuclear. Remove o Status Tóxico de todas as unidades que estiverem o sofrendo. Para cada Status removido dessa forma, esse ataque causa 1d10 dano Nuclear a mais.



A personificação de uma lenda urbana. Diz-se que os governos do mundo liberam produtos químicos no céu para abater a população e testar novas armas biológicas, deixando finas listras brancas no céu, semelhantes a nuvens.



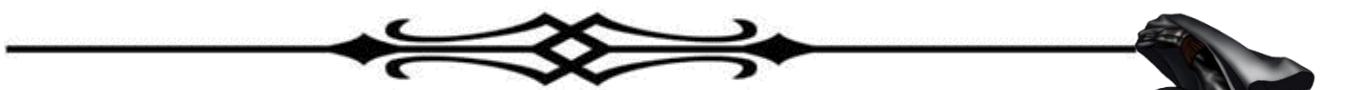
<b>Killer Chopper</b>						Nível 4	Disposição:
Humano						Pontos de Vida: 90	Agressivo
FOR 5	MAG 1	TEC 6	AGI 3	VIT 5	SOR 4		
						Resiste	Fraco
<b>Chuva de Balas (P):</b> Killer Chopper declara dois ataques por rodada.							
<b>Gatilho Leve:</b> Até 3 alvos dentro de 6 metros. Acerto: FORd4 (12) dano Físico. Isso é considerado o ataque básico de Killer Chopper.							
Assassinos contratados, equipados com armas automáticas antiquadas. Eles atiram indiscriminadamente no público como uma demonstração de força.							



<b>Patriot</b>						Nível 6	Disposição:		
Humano						Pontos de Vida: 110	Insano		
FOR 4	MAG 1	TEC 6	AGI 6	VIT 5	SOR 4				
						Anula	Fraco		
<b>Desafio (Buff):</b> Patriot e qualquer número de alvos recebem o seguinte efeito: +2 FOR, +2 MAG, -2 AGI, -2 TEC por 3 rodadas.									
<b>Tathlum Shot:</b> Um alvo dentro de 8 metros. +1 HDC. Acerto: FORd6+4 (18) dano Físico.									
<b>IED:</b> Um alvo dentro de 5 metros. No acerto: FORd4 (10) dano de Fogo. Ao errar: Causa metade do dano rolado.									
Um fanático nacionalista que perdeu toda a razão em busca de sua utopia pessoal: um mundo governado por um único país.									



<b>Rastaman</b>						Nível 7	Disposição:		
Humano						Pontos de Vida: 175	Demoníaco		
FOR 3	MAG 5	TEC 5	AGI 1	VIT 8	SOR 2				
						Resiste	Fraco		
<b>Descansar:</b> Rastaman recupera VITd4 (20) PV									
<b>Cuspir Veneno:</b> Até 3 alvos dentro de 3 metros. 25+5TEC% (50%) chance de Veneno.									
<b>Esfaquear:</b> Um alvo adjacente. No acerto: 3d10 (16) dano Físico. É um Crítico garantido contra alvos Envenenados.									
Um turista de outro país com gosto por sangue humano. Diz-se que ele está viajando para aprender mais sobre diferentes tipos de vítimas em potencial.									



Mad Gasser			Nível 9			Disposição:	
Humano			Pontos de Vida: 130			Caótico	
FOR 1	MAG 4	TEC 9	AGI 7	VIT 5	SOR 2		Reflete
							Fraco
<b>Vaporizar:</b> Todos os salvos entre Mad Gasser e um ponto em 4 metros. No acerto: MAGd6 (14) dano Onipotente e 5TEC+5% (50%) chance de Veneno. <b>Bomba da Pandemia:</b> Todas as unidades em combate. 10TEC% (90%) chance de Lento. <b>Spray Corrosivo:</b> Um alvo sofre Fraqueza contra Status por 3 rodadas.							
Um homem misterioso que pulveriza as pessoas com um gás estranho e doce aparentemente de forma aleatória. Quem inala o gás sofre com dores de cabeça e vômitos.							



Urban Terror			Nível 11			Disposição:	
Humano			Pontos de Vida: 104			Esnobe	
FOR 8	MAG 1	TEC 4	AGI 4	VIT 8	SOR 2		Reflete
							Resiste
<b>Mirar:</b> Um alvo que Urban Terror possa ver. Causa 8d10-4 (40) dano Físico, sem teste de esquiva. <b>Refém:</b> Um alvo adjacente não pode ser movido de sua posição atual. Quando Urban Terror tomar dano, metade do dano é causado ao alvo. Esse efeito dura até o final do próximo turno de Urban Terror.							
Um terrorista que está disposto a arriscar tudo por seus ideais dementes. Um homem cheio de ódio e preconceito, manipulado por aqueles mais poderosos do que ele.							

Executioner			Nível 15			Disposição:	
Humano			Pontos de Vida: 272			Insano	
FOR 7	MAG 7	TEC 9	AGI 1	VIT 8	SOR 1		Resiste
							Resiste
<b>Corrida do Louco (P):</b> No começo de cada um de seus turnos, se não existem Usuários adjacentes ao Executioner, ele ganha +10 de Movimento durante essa rodada. <b>Rasgar (P):</b> Se Executioner pôr um alvo em Portas da Morte, ele ganha mais um turno nessa rodada. <b>Destripar:</b> Um alvo adjacente. No acerto: FORd12+FOR (52) dano Físico ou MAGd12+MAG (52) dano de Raio.							
Um louco que viaja pelo interior à procura de vítimas inocentes para ele cortar. Ele não tem um motivo claro além de se divertir com a violência.							





# Thunderbird

XIX – O Sol

Nível 11

Pontos de Vida: 156

Carta de Magia: Corrente Elétrica (T3 Raio)

Bônus de Habilidade: +2 MAG, +1 AGI

Habilidade Natural: **Pulso** – Sempre que você causar dano de Raio por qualquer meio, você pode escolher causar SKL dano de Raio a qualquer número de unidades adjacentes a você, sem teste de esquiva.

Tipos



Disposição:

Nobre



FOR 1	MAG 7	TEC 5	AGI 5	VIT 6	SOR 2	Uma criatura lendária do folclore nativo americano. É muito famosa entre muitas tribos em todos os Estados Unidos, e dizem que o bater de suas asas causa tempestades e rajadas de vento.
			Resiste	Fraco		

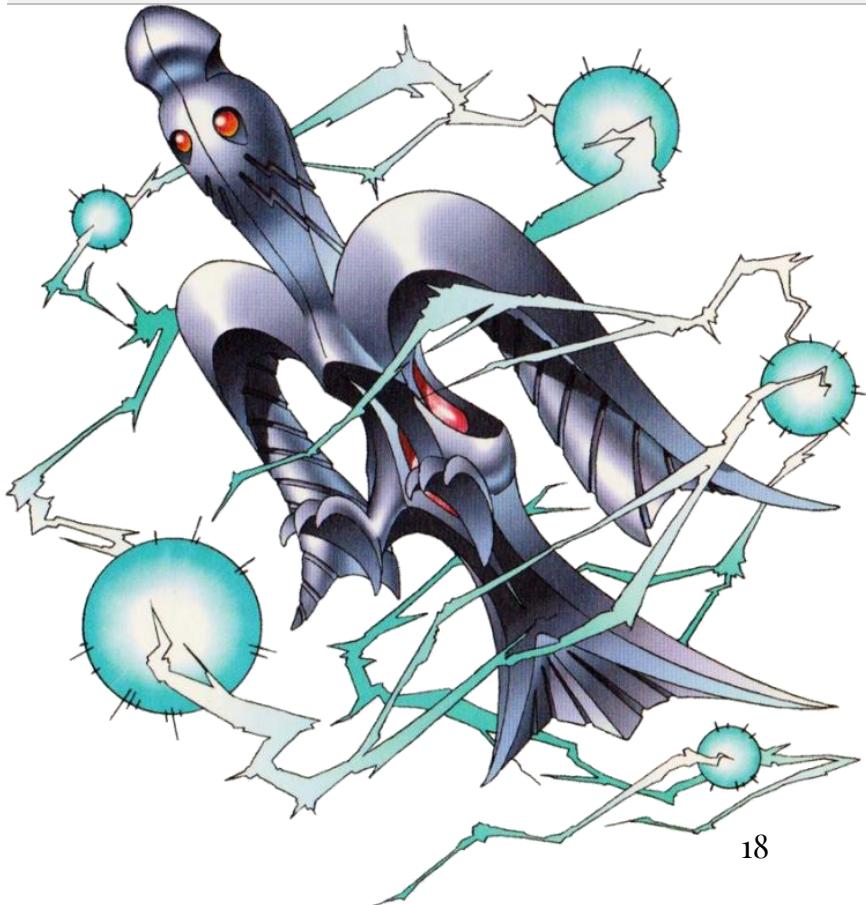
**Choque (Raio):** Qualquer número de alvos em uma linha reta entre Thunderbird e qualquer número de Totens Elétricos. No acerto: MAGd8 (31) dano de Raio.

**Carregar (Luz):** Qualquer número de alvos dentro de 3 metros de Thunderbird ou seu Totem Elétrico. No acerto: 7d4 (17) dano de Luz e Thunderbird ganha +1 HDC para seu próximo ataque.

**Curto-Círcuito (Thunder):** 1 alvo dentro de 3m. -1 HDC. Margem de Crítico +2. No acerto: 7d12 (45) dano de Raio. Só pode ser conjurado se Thunderbird estiver adjacente a um Totem Elétrico.

**Totem Alternado (P):** No começo do combate, cada Thunderbird cria um Totem Elétrico no campo, que é tratado como um Zênite da Luz. Quando um Thunderbird é removido do combate por qualquer forma, remova seu Totem Elétrico. Thunderbird pode mover seu próprio Totem Elétrico até TEC metros em qualquer direção como uma Ação Rápida.

**Presença Direta (P):** No começo de cada uma de suas rodadas, Thunderbird causa MAG (7) dano de Raio a todas as unidades adjacentes a ele, sem esquiva.



Electric Totem





# Hel

XIII – Death

Nível 16

Pontos de Vida: 205

Carta: Auto-Rakukajaou (T5 Buff)

Bônus de Habilidade: +1 MAG, +1 TEC, +1 AGI, +1 VIT, +1 SOR

Habilidade Natural: **A Rainha do Gelo** – Quando você derrotar um inimigo ou um Usuário entrar em Portas da Morte, você pode usar sua ação de Interromper para copiar todos os efeitos de Buff dessa unidade para você, e ajustar a duração desses efeitos para 3 rodadas.

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

Anula

Drena

Fraco

Disposição:

Esnobe



A filha de Loki e rainha do submundo que leva seu nome, o reino enevoado onde as almas dos falecidos vagam eternamente, muitas vezes forçadas a lutar umas contra as outras como fizeram em vida.

**Invocações do Submundo:** Hel pode reduzir permanentemente qualquer uma de suas Habilidades de Combate em 2 para adicionar um Frigid Wyrm para o combate no fim da fila de iniciativa.

**Sopro de Ymir:** Até 3 alvos dentro de 5 metros. No acerto: 9d10 (49) dano de gelo e 100% chance de Atordoar.

**Garras de Niflheim:** Um alvo dentro de 6 metros. No acerto: 9d12+2 (60) dano de Gelo. Se o alvo tiver uma interação Neutra ou Fraqueza contra Gelo, esse alvo não pode declarar uma ação de movimento até o fim do próximo turno de Hel.

**Tirano do Gelo (P):** Quando o combate começa, Hel ganha os efeitos de *Tarukajyne* (+4 FOR, +4 MAG), *Rakukajyne* (+4 AGI, +4 TEC) ou *Sukukajyne* (Fortificar Físico/Elementos +24), escolhido pelo Narrador. Esses efeitos são Buff e duram 3 rodadas.

**Servos Infernais (P):** Quando o combate começa, dois Frigid Wyrms são invocados para o combate e posicionados no final da fila de iniciativa.

## Frigid Wyrm

Nível 16

Pontos de Vida: 130



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

Drena

Fraco

Fraco

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

**Canção Gélida:** Aumenta uma das Habilidades de Combate de Hel em 1. Isso não é um efeito de Buff e dura até Hel ser derrotada.

**Casulo de Gelo:** Um alvo dentro de 4 metros. No acerto: 4d10 (22) dano de Gelo e 8TEC% (32%) chance de Lento.



# Doppelganger

0 – O Coringa

No começo do combate, um Doppelganger invoca mais Doppelganger até o número de Usuários e Doppelganger ser igual.

Cada Doppelganger assume a forma de um Usuário e copia os seguintes dados do Usuário alvo:

HP Máximo, Nível, Habilidades de Combate, Tipos, Interações e Magias.

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

Poderes de Classe que usam

**Mercurial:** Doppelganger ganha +1 HDC ou +1 DDC até o final de seu próximo turno.

**Disforme:** Doppelganger ganha +5 movimentação pelas próximas 3 rodadas.

**Espelho Quebrado (P):** Se um Usuário entrar em Portas da Morte, seu Doppelganger é removido do combate imediatamente e não confere Pontos de Experiência.

Um fantasma disforme que pode roubar a aparência das pessoas, embora essa habilidade não seja perfeita. Se você vir seu próprio Doppelganger, pode ser um sinal de grande infortúnio em seu futuro imediato.





## Personae Elementais

**Elementos** são Personae especiais que podem ser criadas através de Fusão quando ambos componentes forem da mesma Arcana. Seus Níveis são sempre iguais a média dos Níveis das Personae que você usou na Fusão. Elementos não possuem Habilidades Naturais. Ao invés disso, elas possuem **Heranças**, poderes que são passados para uma Persona se o Elemento for usado em Fusão ou Sacrifício. O *Tier* de um Elemento é baseado no seu Nível de acordo com a tabela abaixo. Quando você usar um Elemento em Fusão ou Sacrifício, você pode escolher qualquer Tier de Herança igual ou menor ao Nível desse Elemento. Elementos não podem ser invocados ou equipados como Personae Ativas.

Você não pode realizar Fusão entre dois Elementos. Se você realizar Fusão com um Elemento com uma Persona do mesmo “grupo” de Arcanas desse Elemento, o resultado é uma Persona um “passo” acima do componente de Fusão que não for um Elemento. Ex.: Se você fundir uma Lilith (Arcana Lua, PLv. 11) com um Aquans de qualquer Arcana, a fusão resultaria em um Girimekhala (Arcana Lua, PLv. 12), a Persona diretamente depois de Lilith na lista de Personae da Arcana Lua organizada por Nível (Livro Base, pg. 330). Se o Elemento e a Personae não são do mesmo grupo, use o resultado normal de Fusão baseado nas Arcanas e Níveis dos componentes da Fusão.

Nível	Tier
1-5	I
6-10	II
11-15	III
16 e acima	V

Erthys	Aquans	Flaemis	Aeros	Mercurius
III – A Imperatriz	II – Sacerdotisa	IV – O Imperador	0 – O Tolo	XX – Julgamento
V – Hierofante	VII – A Carruagem	XI – Força	I – O Mago	XX – Aeon
IX – O Eremita	XII – Enforcado	X – Roda da Fortuna	VI – Os Amantes	XXI – O Mundo
XV – Demônio	XIII – Morte	XIV – Temperança	VIII – Justiça	
XVI – Torre	XVIII – A Lua	XIX – O Sol	XVII – Estrela	



## Erthys

Persona Elemental

Herança Tier I – **Fundação** – Quando você usar Erthys em Fusão ou Sacrifício, escolha um Tipo: A Persona resultante ganha *Evadir <Tipo> I*.

Herança Tier II – **Tremores Poderosos** – Quando você usar Erthys em Fusão ou Sacrifício, escolha uma magia de Defesa Tier II ou menor e conceda um uso dessa magia à Persona resultante sem custo de PM.

Herança Tier III – **Proteção de Gaia** – Quando você usar Erthys em Fusão ou Sacrifício, escolha um Tipo: A Persona resultante ganha *Anular <Tipo>*.

Herança Tier V – **O Peso do Mundo** – Quando você usar Erthys em Fusão ou Sacrifício, conceda à Persona resultante um uso de *Tetrakarn* ou *Makarakarn* (sua escolha), sem custo de PM.



## Aquans

Persona Elemental

Herança Tier I – **Gotas** – Quando você usar Aeros em Fusão ou Sacrifício, escolha uma magia Tier I no deck da Persona resultante: Conceda mais um uso a essa magia, se possível, sem custo de PM.

Herança Tier II – **Tempestade** – Quando você usar Aquans em Fusão ou Sacrifício, escolha uma magia Tier II no deck da Persona resultante: Conceda mais um uso a essa magia, se possível, sem custo de PM.

Herança Tier III – **A Grande Onda** – Quando você usar Aquans em Fusão ou Sacrifício, escolha uma magia Tier III no deck da Persona resultante: Conceda mais um uso a essa magia, se possível, sem custo de PM.

Herança Tier V – **Enchente Calamitosa** – Quando você usar Aquans em Fusão ou Sacrifício, escolha uma magia Tier V no deck da Persona resultante: Conceda mais um uso a essa magia, se possível, sem custo de PM.



## Aeros

### Persona Elemental

**Herança Tier I – Os Frios Ventos** – Quando você usar Aeros em Fusão, conceda a Persona resultante um bônus de +4 para uma Habilidade Social. Restrições normais de bônus ainda se aplicam.

**Herança Tier II – Início da Tempestade** – Quando você usar Aeros em Fusão, conceda a Persona resultante um Bônus de Habilidade de +1 VIT ou +1 SOR. Restrições normais de bônus ainda se aplicam.

**Herança Tier III – Tufão** – Quando você usar Aeros em Fusão, conceda a Persona resultante um Bônus de Habilidade de +1 FOR ou +1 MAG. Restrições normais de bônus ainda se aplicam.

**Herança Tier V – Desolação** – Quando você usar Aeros em Fusão, conceda a Persona resultante dois Bônus de Habilidades de qualquer tipo (Livro Base, Pg. 53). Restrições normais de bônus ainda se aplicam.

## Flaemis

### Persona Elemental

**Herança Tier I – Cinzas Mornas** – Quando você usar Flaemis em Fusão ou Sacrifício, escolha uma magia *Onipotente* Tier I: Conceda-a à Persona resultante sem custo de PM.

**Herança Tier II – Chamas Brilhantes** – Quando você usar Flaemis em Fusão ou Sacrifício, escolha uma magia Tier II com a Categoria *Melhoria* sem custo de PM.

**Herança Tier III – Céus em Chamas** – Quando você usar Flaemis em Fusão ou Sacrifício, escolha uma magia Tier III com a Categoria *Melhoria* sem custo de PM.

**Herança Tier V – Ruínas de Megido** – Quando você usar Flaemis em Fusão ou Sacrifício, conceda-a um uso de *Carga Poderosa* ou *Carga Mental* (sua escolha) sem custo de PM.



---

# Mercurius

Persona Elemental

Herança Tier I – **Luna Fixa** – Quando você usar Mercurius em Fusão, conceda à Persona resultante um PLv. Extra, mesmo se isso exceder seu CLv.

Herança Tier II – **Glaure** – Quando você usar Mercurius em Fusão, a Persona resultante pode ser dois “passos” acima na lista de Nível daquela Arcana, ao invés de um.

Herança Tier III – **Chrysopoeia** – Quando você usar Mercurius em Fusão, conceda à Persona resultante um Tipo que ela não possua. Se a Persona resultante tiver mais de três Tipos usando essa Herança, troque um dos Tipos da Persona por outro a sua escolha.

Herança Tier V – **Solifaction** – Quando você usar Mercurius em Fusão, você pode escolher qualquer Persona válida de qualquer outra Arcana como o resultado da fusão, ignorando a restrição de Arcana de Fusão e os “Passos” de Personae Elementais.



## Regra Variante – Formações

Certas Personae são agrupadas por seus mitos e, quando reunidas, concedem habilidades especiais a seus Usuários, conhecidas como *Formações*.

Formações são estão ativas se todos os membros listados estão na lista de Personae do grupo, exceto se especificado. Note que as Personae listadas não precisam estar ativas para o efeito de Formação estar ativado. Para o propósito de efeitos de Formação, considere um “alvo” qualquer Usuário cuja Persona Ativa estiver listada na Formação.

<b>Nome</b>	<b>Membros</b>	<b>Efeito</b>
<b>Fim dos Dias</b>	White Rider Pale Rider Red Rider Black Rider	Como uma ação Rápida, cada Alvo pode ativar o seguinte efeito: Escolha uma de suas Habilidades de Combate e role 1d4: Reduza essa Habilidade de Combate pela quantidade rolada (mín. 1) e aumente sua TEC pela quantidade reduzida. Isso é considerado um efeito de Buff que dura 3 rodadas.
<b>Hee-Ho-rmation</b>	Jack Frost Pyro Jack Jack Ripper Black Frost	Essa Formação pode estar ativa com no mínimo 3 membros presentes. Uma vez por combate, cada alvo pode ativar o seguinte efeito como uma ação Livre: A próxima magia que você conjurar causa $(X+SKL)$ dano de Fogo ou Gelo (sua escolha) onde X é o número de Usuários com Personae dessa Formação no combate.
<b>Amorfa</b>	Slime Black Ooze Abaddon	Uma vez por dia, como uma ação de Interromper, cada Alvo pode ativar o seguinte efeito: Você ganha Resistir contra o próximo Tipo de dano que você tomar dano, mas sua AGI é reduzida pela metade. Ambos efeitos duram até o final do próximo turno do ativador.
<b>Old School</b>	Pixie Slime Cerberus	Uma vez por dia você pode ativar o seguinte efeito: Todos os Alvos ignoram o requerimento inicial de distância de uma magia. Isso não inclui efeitos de alcance adicionais em magias, como Megidolaon. Isso dura por 3 rodadas.
<b>Mitos Modernos</b>	Mothman Hell Biker Matador Terminator	Uma vez por dia, cada Alvo pode ativar o seguinte efeito como uma ação Rápida: Se você possui algum “Contador”, como contadores Nucleares ou Cognitivos, mas não contadores de Portas da Morte, role 1d4: Adicione ou subtraia a quantidade rolada de um de seus contadores.
<b>Suspeito</b>	Succubus Incubus Lilim Mishaguji	Uma vez por combate, cada Alvo pode ativar o seguinte efeito como uma ação Rápida: Escolha 1 alvo sofrendo de pelo menos 1 efeito de Status, exceto Charme. Remova esse efeito e aplique Charme ao alvo, se possível. Se o Status escolhido foi Ampliado, aplique Fascínio ao invés de Charme.
<b>Faraônico</b>	Horus Seth Isis Heqet	Sempre que um Alvo recuperar HP, qualquer outro Alvo pode usar sua ação de Interromper e pagar 1 Ponto de Aspecto para recuperar PV igual a metade da recuperação original.
<b>Noite de Verão</b>	Oberon Titania High Pixie Pixie	Cada Alvo pode ativar o seguinte efeito como sua ação completa de movimento: Mova para uma posição vazia adjacente a outro Alvo.



<b>Ulster</b>	Setanta Queen Mab Cu Chulainn Scathach	Uma vez por rodada, cada Alvo pode ativar o seguinte efeito como uma ação de Interromper depois de causar dano com uma magia ou ataque: Você ganha <i>Mover X</i> , onde X é o número de faces do dado de dano usado para esse ataque.
<b>Akasha</b>	Sati Kali Vishnu Parvati	Uma vez por dia, um Alvo pode usar seu turno completo para conceder outro Alvo um turno extra nessa rodada. Esse turno acontece imediatamente depois do Usuário que ativou essa ação.
<b>Paradisíaco</b>	Angel Arcanjo Principalidade Power Virtue Dominion Throne	<p>Essa Formação pode ser ativada com a partir de 3 membros presentes.</p> <p>Alvos dessa Formação podem se comunicar verbalmente em grupo ou de forma privada, compartilhando sensações e imagens por qualquer distância, enquanto estiverem conscientes e consentindo.</p>
<b>Ragnarök</b>	Nidhoggr Surt Valkyrie Thor Loki	<p>Essa Formação pode ser ativada com a partir de 3 membros presentes.</p> <p>Uma vez por dia, um Alvo pode ativar esse efeito como uma ação Rápida: Escolha um alvo que você pode ver. Cada vez que esse alvo tomar dano de um ataque declarado por um Alvo dessa Formação, aumente o dano que ele tomar do próximo ataque de um Alvo dessa formação em 10%. Isso pode acumular com ativações anteriores até 30%. Esse efeito não pode ser removido e dura 3 rodadas. Se esse efeito afetar um alvo com Resistências Tirânicas, diminua essa penalidade para 5% e dura por 2 rodadas ao invés de 3.</p>

<b>Líder</b>	<b>Formação</b>	<b>Efeito</b>
<b>Trumpeter</b>	Fim dos Dias	<p>O Usuário de Trumpeter pode conjurar <b>Arauto do Fim</b> como se a magia estivesse em seu deck de magias, como uma ação padrão:</p> <p>Tier VI Buff</p> <p>Alvo: Conjurador</p> <p>Efeito:</p> <p>+3 FOR, +3 MAG, +3 TEC, +3 AGI, Fortificar Físico e Elementos +8</p> <p>Esses efeitos duram 3 rodadas.</p> <p><b>Reprima</b> essa magia.</p>
<b>King Frost</b>	Hee-Ho-rmation	Uma vez por combate, o Usuário que possuir King Frost pode usar sua ação de Interromper para mudar o dano de um ataque declarado por qualquer unidade para Fogo ou Gelo, sua escolha.
<b>Mara ou Lilith</b>	Suspeita	Uma vez por sessão, durante a negociação, um Usuário de qualquer um desses líderes da Formação pode usar esse efeito como uma ação Livre: Não role um dado de subtração para o Risco dessa negociação.
<b>Odin</b>	Ragnarök	Uma vez por dia, você pode usar uma ação Rápida para escolher um alvo sob o efeito da Formação Ragnarök: Se você declarar um ataque contra esse alvo nessa rodada, sobre a penalidade concedida pelo efeito da Formação e remova-a depois do cálculo de dano.

## Regra Variante – Ataques Sabáticos

Essa regra variante recompensa jogadas estratégicas com poderosos ataques combinados. Cada vez que um Usuário atingir a fraqueza de uma Sombra durante o seu turno, o grupo ganha um Contador Sabático. Note que você só ganha um Contador por turno, mesmo se você atingir múltiplas fraquezas em um turno. Qualquer Usuário que possa declarar um ataque básico pode gastar entre dois e quatro Contadores Sabáticos para declarar um Ataque Sabático como uma ação padrão:

- ❖ Para cada contador gastado dessa forma, escolha uma Persona na lista de um Usuário em combate. Essa Persona não precisa estar ativa;
- ❖ Para cada Persona selecionada dessa forma, role o dano especificado na tabela ao lado, somando todas as rolagens e dividindo entre todas as Sombras em combate, arredondando para cima. Esse dano é considerado Onipotente e não testa esquiva;
- ❖ Se você gastar quatro Contadores Sabáticos, escolha uma Persona selecionada para o Sabático: Seu ataque ganha um efeito extra baseado na Arcana da Persona selecionada, de acordo com o “Efeito Tandem” abaixo;

<i>PLv.</i>	<i>Dano</i>
1-4	2d6
5-8	3d6
9-12	3d8
13-16	4d8
<i>17 e acima</i>	4d10

<b>Arcana</b>	<b>Efeito Tandem</b>
<b>0 – O Tolo</b>	Mova para o começo ou final da fila de iniciativa (sua escolha). Esse feito se aplica no começo da próxima rodada.
<b>I – O Mago</b>	Cure um efeito de Status de cada Usuário em combate.
<b>II – Sacerdotisa</b>	Até o final da próxima rodada, todos os Usuários podem trocar de Personae como uma ação Rápida.
<b>III – Imperatriz</b>	Cada alvo que toma dano desse Sabático tem 30% de chance de Charme.
<b>IV – Imperador</b>	Escolha um alvo que tomou dano desse Sabático: Se esse Sabático for matar esse alvo, ele sobrevive com 1 PV, então inicie negociação com esse alvo imediatamente, sem custo de ação, e você ganha um bônus de +1 para essa negociação.
<b>V – Hierofante</b>	Todos os Usuários ganham <i>Resistir Status</i> até o final da próxima rodada. Isso é um efeito de Buff.
<b>VI – Os Amantes</b>	Cada alvo que tomar dano desse Sabático sobre -1 HDC para o próximo ataque que declarar. Isso é considerado um efeito de Debuff.
<b>VII – A Carruagem</b>	Você pode declarar uma Ação Rápida extra por rodada, até o fim da próxima rodada.
<b>VIII – Justiça</b>	Você toma metade do dano da próxima instância de dano que receber.
<b>IX – O Eremita</b>	Você ganha +2 DDC até o começo da sua próxima rodada.
<b>X – Roda da Fortuna</b>	Recupere todas as suas Cargas de Sorte
<b>XI – A Força</b>	Até o fim da sua próxima rodada, você pode declarar negociação com qualquer Sombra que responda a negociação, ignorando as limitações normais.
<b>XII – O Enforcado</b>	Você pode trocar o dano causado por esse Sabático para qualquer Tipo de Dano de qualquer Persona escolhida para esse Sabático.
<b>XIII – A Morte</b>	Se você fosse entrar em Portas da Morte antes do fim do seu próximo turno, você sobrevive com 1 PV.

<b>XIV – Temperança</b>	Escolha um alvo que sobreviveu esse Sabático: Revele seu PV máximo e até 4 de suas Interações de Tipo, sua escolha.
<b>XV – O Demônio</b>	Alvos que tomaram dano desse Sabático não podem se mover ou serem movidos de suas posições atuais até o fim do seu próximo turno.
<b>XVI – A Torre</b>	Aplique os efeitos de Tarundamon, Rakundamon ou Sukundamon, sua escolha (Base, Pg. 126 e 127) para todos os alvos que sobreviveram a esse Sabático.
<b>XVII – Estrela</b>	Você pode declarar outra ação padrão imediatamente depois do cálculo de dano desse Sabático.
<b>XVIII – A Lua</b>	Cada alvo que tomou dano desse Sabático tem 30% de chance de sofrer Medo.
<b>XIX – O Sol</b>	Recupere 100% do seu PV.
<b>XX – Julgamento</b>	Esse Sabático causa 50% mais dano.
<b>XX – Aeon</b>	