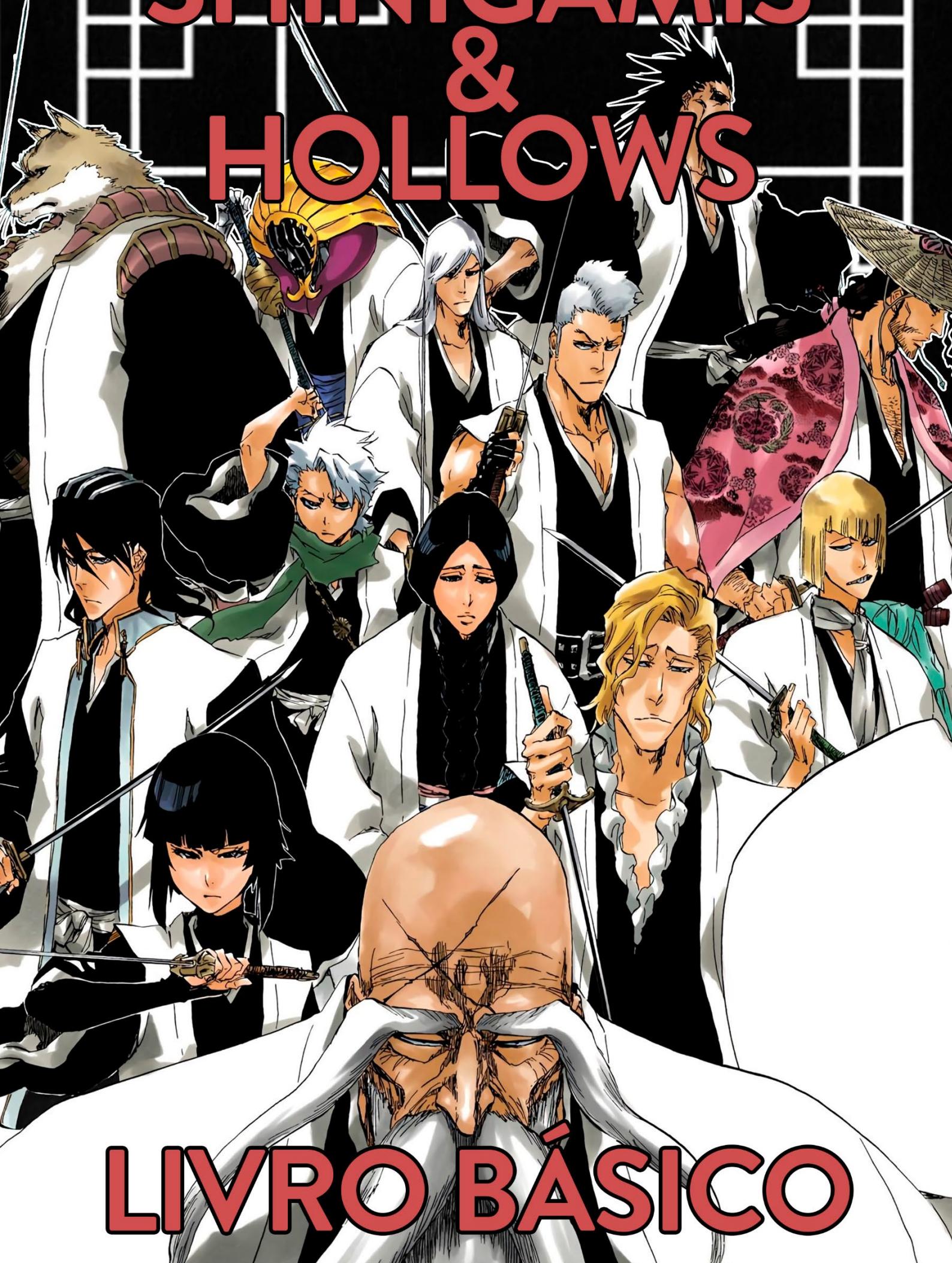
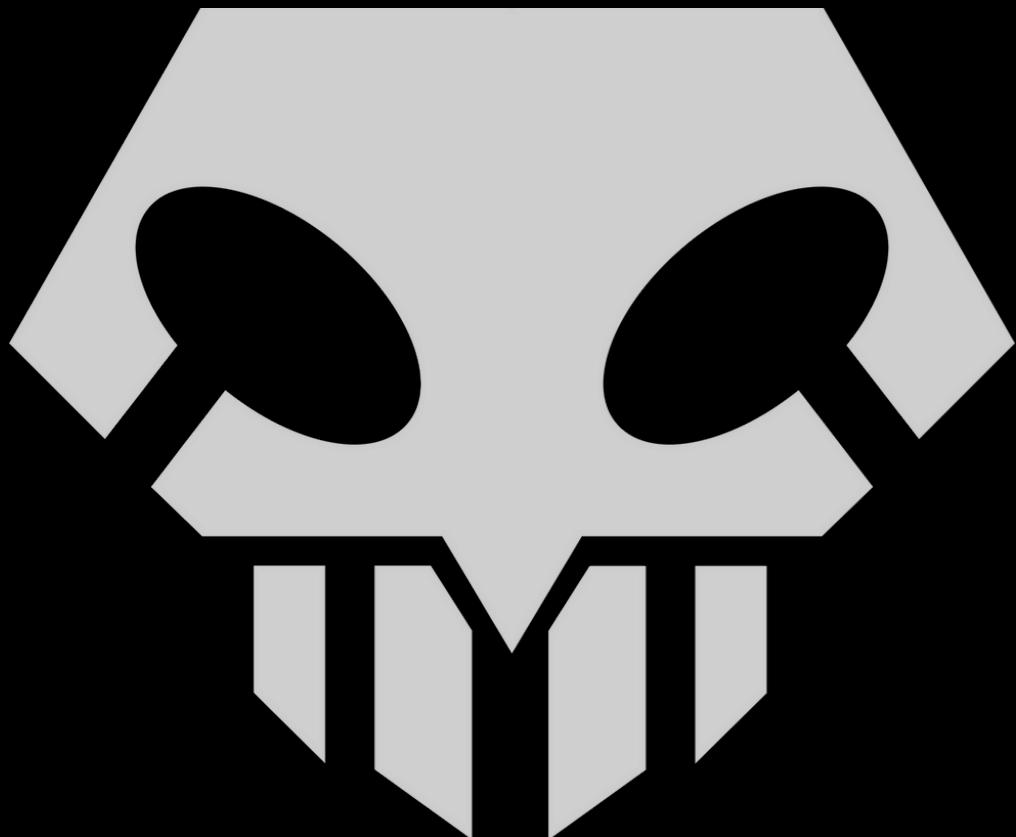


SHINIGAMIS & HOLLOWSS



LIVRO BÁSICO

- Shinigamis e Hollows: Livro Básico -
Versão 0.1



CONSIDERAÇÕES

Shinigamis & Hollows é uma adaptação do universo de Bleach, **obra de Tite Kubo**, para o RPG de mesa, inspirando-se em vários sistemas e utilizando de ideias originais e pequenas adições para criar uma experiência agradável e permitir que você grite bankai com toda a vontade e diversão possível!

Este é um projeto feito por uma fã, com apoio de outras pessoas e da comunidade, com o intuito apenas de oferecer uma maneira de se ter aventuras no mundo de Bleach através do RPG. Não é um sistema perfeito, e pode apresentar falhas no balanceamento, mas sinta-se livre para o adaptar para suas necessidades. Além disso, ele não é oficial, por isso há muitas modificações/adaptações que visam colocar certos aspectos da melhor maneira para um sistema de RPG, nem sempre sendo completamente fiel com a obra original.

Vale lembrar novamente que os créditos sempre serão dedicados a **Tite Kubo**, mangaká da obra original, tanto pela criação do universo, história, personagens, sistema de poder e equipamentos quanto pela arte utilizada no livro.



Você é livre para utilizar do livro como inspiração e/ou usar das habilidades apresentados aqui, além de o modificar e readaptar, desde que dê os devidos créditos ao usar algo que seja original dele, visto que também há habilidades que foram adaptas de outros sistemas, sendo eles **Dungeons & Dragon 5E**, **Tormenta20** e **Pathfinder 2E**, as quais não são de minha autoria.

Acesse o nosso servidor oficial do discord:

ESTE É UM PROJETO SEM QUALQUER INTENÇÃO
DE LUCRO

Shinigamis e Hollows sempre será completamente gratuito.

CRÉDITOS

Desenvolvimento

Setsugiri

Artes do Mangá

Tite Kubo

Diagramação e Edição

Setsugiri

Revisão

Setsugiri

Grimm

Caneta



SUMÁRIO DO LIVRO

BLEACH

OFFICIAL
CHARACTER BOOK
SOULs. ソウルズ

the rain drags
black sun down,

MANGA JUMP PROFILES

INTRODUÇÃO

Boas-vindas a **Shinigamis e Hollows**, uma adaptação de **Bleach** para o RPG de mesa! Caso tenha apenas caído de paraquedas, sendo um fã de Bleach (ou não) e querendo gritar bankai, mas com pouco conhecimento do que é o RPG de mesa e do como se joga, este capítulo tem como foco introduzir e apresentar tudo que você precisa saber para começar.

Shinigamis e Hollows foi criado a partir da mescla de vários sistemas, junto a aspectos originais, para prover a liberdade e variedade que a obra original apresenta em seus personagens, com uma criação ampla, permitindo que quase qualquer conceito seja criado dentro dele.

Por isso, há um número considerável de páginas no Livro Básico, o que pode assustar! Porém, não se preocupe, pois basta começar aos poucos e tudo irá se encaixando. Vamos começar pelo começo.

O QUE É RPG?

O RPG – ou *roleplaying game* – é um jogo de interpretação de papéis, o qual não precisa de muito para se jogar além de papel, dados e criatividade (embora existam várias ferramentas online ou adicionais). Para se jogar, normalmente você precisará de um grupo de pessoas, o qual pode variar desde duas até dezenas.

Uma das pessoas assumirá o papel de Mestre ou Narrador, que é responsável por conduzir a história, descrevendo o ambiente, criando os obstáculos, personagens do mundo, inimigos, história e muito mais.

O resto dos participantes serão os Jogadores, criando os seus personagens com uma ficha, habilidades, poderes, passado e personalidade. É como assumir o papel de um personagem no teatro, interpretando-o enquanto é guiado pela sua ficha.

Unindo ambos, acontece o RPG de mesa, normalmente dividido em sessões, quando todos os integrantes se encontram e fazem a história acontecer. Embora certos momentos e acontecimentos já sejam definidos, muitos serão decididos pelos dados.

BÁSICO DAS REGRAS

Sabendo o que é RPG, vamos conhecer um pouco sobre o básico das regras, inclusive explicando melhor o papel dos dados. **Shinigamis e Hollows é um jogo de sistema D20**, logo tendo como dado principal o *dado de vinte lados*, que talvez você já conheça. Além dele, vários outros dados são usados para, por exemplo, rolagens de dano, probabilidade ou mais.

Os dados, resumidamente, definem o resultado de tentativas e de ações. Vamos para uma situação exemplo, com uma luta entre Kurosaki Ichigo e Aizen. Com Ichigo sendo o protagonista, ele teria uma ficha de personagem, montada com as suas capacidades e, quando fosse atacar Aizen, o resultado do golpe seria um mistério dentro do RPG. Então, para saber se ele acertaria ou erraria, você jogaria um dado.

Este dado em questão é o **D20**, que terá seus devidos modificadores somados e seu resultado comparado com a dificuldade de uma ação, normalmente decidida pelo Narrador, o que pode levar a um sucesso – *conseguindo um resultado maior do que a dificuldade* – ou em um fracasso – *um resultado menor* – naquilo.

Além dos dados, outros números estão envolvidos, com os *pontos de vida*, que são uma métrica da saúde do personagem, assim como valores de quanto um personagem pode se mover, quanta energia ele possui e muito mais.

Há todo um sistema de jogo que sustenta a história. Com o resultado de ações sendo imprevisíveis, é sempre necessário improvisar e se adaptar ao que acontece, com cada jogo sendo único.

Você conhecerá mais sobre as regras de Shinigamis e Hollows no decorrer do livro, através dos vários capítulos.

Existem vários dados que são usados no RPG de mesa!
Normalmente, dentro do sistema, eles serão abreviados, como o d20 que representa o dado de vinte lados. Os dados mais comuns são:
d4, d6, d8, d10, d12 e d20.



UM MUNDO DE SHINIGAMIS E HOLLOWS

Enquanto o primeiro capítulo foi uma introdução ao RPG, este capítulo já é dedicado a introduzir o universo de **Bleach**, obra escrita por **Tite Kubo**, explicando os seus conceitos principais de maneira resumida e direta em um único capítulo.

É útil tanto para aqueles que querem conhecer melhor a ambientação e fundo da história que inspirou o sistema, assim como para aqueles que apenas querem refrescar a memória sobre alguns pontos.

OS SHINIGAMIS

Os **Shinigamis** são uma espécie de seres espirituais, os quais são responsáveis por purificar os *Hollows* que causam mal no mundo dos vivos e garantir a travessia segura das almas que perderam seu caminho após a morte.

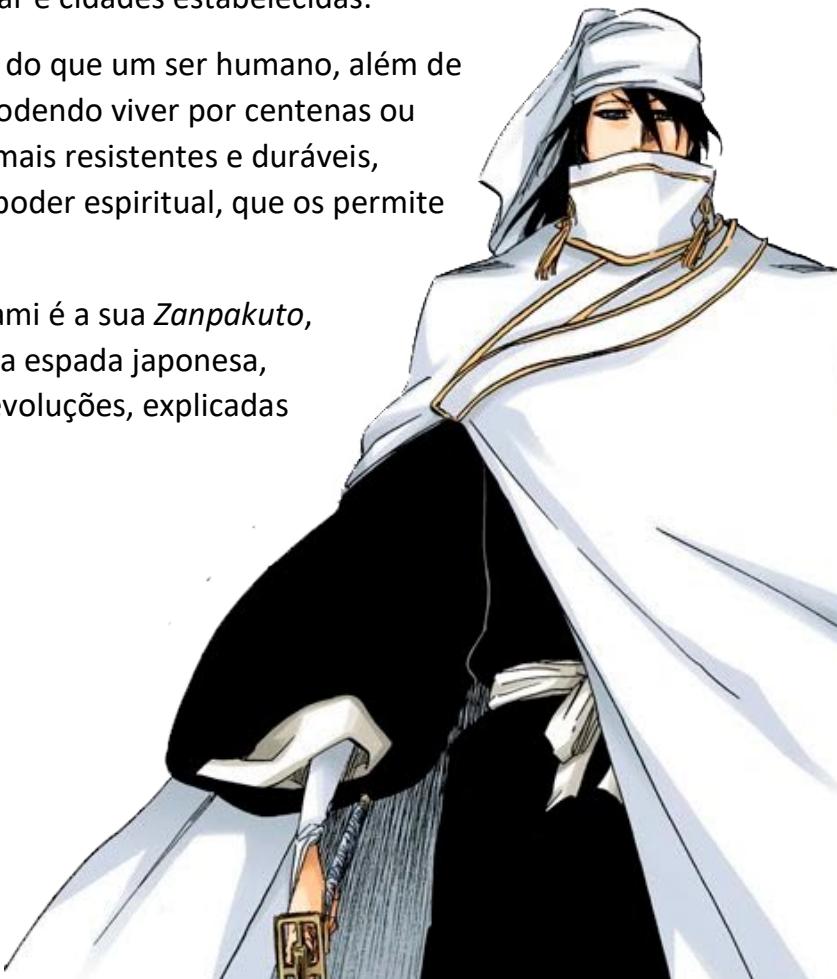
Possuem um corpo composto por *Reishi* – o principal componente material das almas – e são invisíveis para pessoas comuns, as quais não possuem poderes espirituais. Um shinigami normalmente surge quando uma alma com poder excepcional treina o seu próprio corpo, assim alcançando esse nível.

Maioria das almas com o devido potencial surgem no *Seireitei*, uma cidade no centro da *Sociedade das Almas*, onde também vivem os shinigamis formados, possuindo inclusive uma divisão militar e cidades estabelecidas.

Um shinigami pode viver muito mais do que um ser humano, além de ter um envelhecimento mais lento, podendo viver por centenas ou milhares de anos. São naturalmente mais resistentes e duráveis, assim como possuem altos níveis de poder espiritual, que os permite exercer diferentes técnicas.

A principal ferramenta de um shinigami é a sua *Zanpakuto*, uma arma normalmente similar a uma espada japonesa, possuindo diferentes capacidades e evoluções, explicadas mais à frente.

Um sistema por Setsugiri.



HOLLOW

Os **Hollows** são uma raça de criaturas que nascem de almas humanas que, por diversos motivos, não conseguem chegar até a Sociedade das Almas após sua morte, ficando no mundo humano por muito tempo. Durante essa estadia estendida no mundo humano, tornam-se espíritos corruptos que devoram almas de humanos vivos e mortos.

O lar principal dos Hollows é o *Hueco Mundo*, mas conseguem atravessar para o mundo humano e a sociedade das almas em muitos casos.

A transformação de uma alma comum para um hollow normalmente leva meses ou anos para ser completa, o que é refletido por uma corrente presa entre a alma e o corpo, caso ainda presente. É a corrosão desta corrente que degrada os laços da alma com o mundo humano, com a transformação se perpetuando quando a corrente decai por completo, com um buraco se abrindo no seu peito, onde a corrente estava presa.

Todos os hollows vestem máscaras, as quais são formadas a partir do coração que perderam como humanos e diferem grandemente em aparência física.



Embora maioria dos hollows sejam simplesmente almas humanas transformadas, existe um subgrupo conhecido como *Menos Grande* ou simplesmente *Menos*. Os Menos são conglomerações de centenas de hollows normais, resultando em uma única entidade composta de força muito superior à de um hollow comum.

Normalmente o Menos vai surgir quando o vazio de um hollow normal se torna incapaz de ser sustentado por almas humanas, o que faz com que ele comece a devorar outros hollows. Os hollows canibais se atraem uns aos outros, tornando-se uma grande massa: um *Gillian*, o qual pode ter mais duas evoluções, *Adjuchas* e *Vasto Lorde*, diante certas condições.

As categorias de Menos explicadas são, então:

- **Gillian**, a primeira e mais fraca forma dos Menos, em uma quantidade maior e de aparência idêntica. São gigantes, mas lentos e possuem um intelecto bestial.
- **Adjuchas**, sendo menores e mais raros do que um Gillian, mas sendo muito mais espertos e poderosos, surgindo quando um dos hollows que compõe um Gillian ganha controle e consciência, evoluindo para Adjucha.
- **Vasto Lorde**, a terceira e mais elevada evolução de um Menos, sendo extremamente raros e com capacidades de combate extremamente elevadas, assim como um aspecto mais humanoide. A verdade por trás da origem de um vasto lorde ainda é desconhecida.

Existem algumas outras variações, como um *Arrancar*, que serão explicadas mais à frente.



REISHI, REIRYOKU E REIATSU

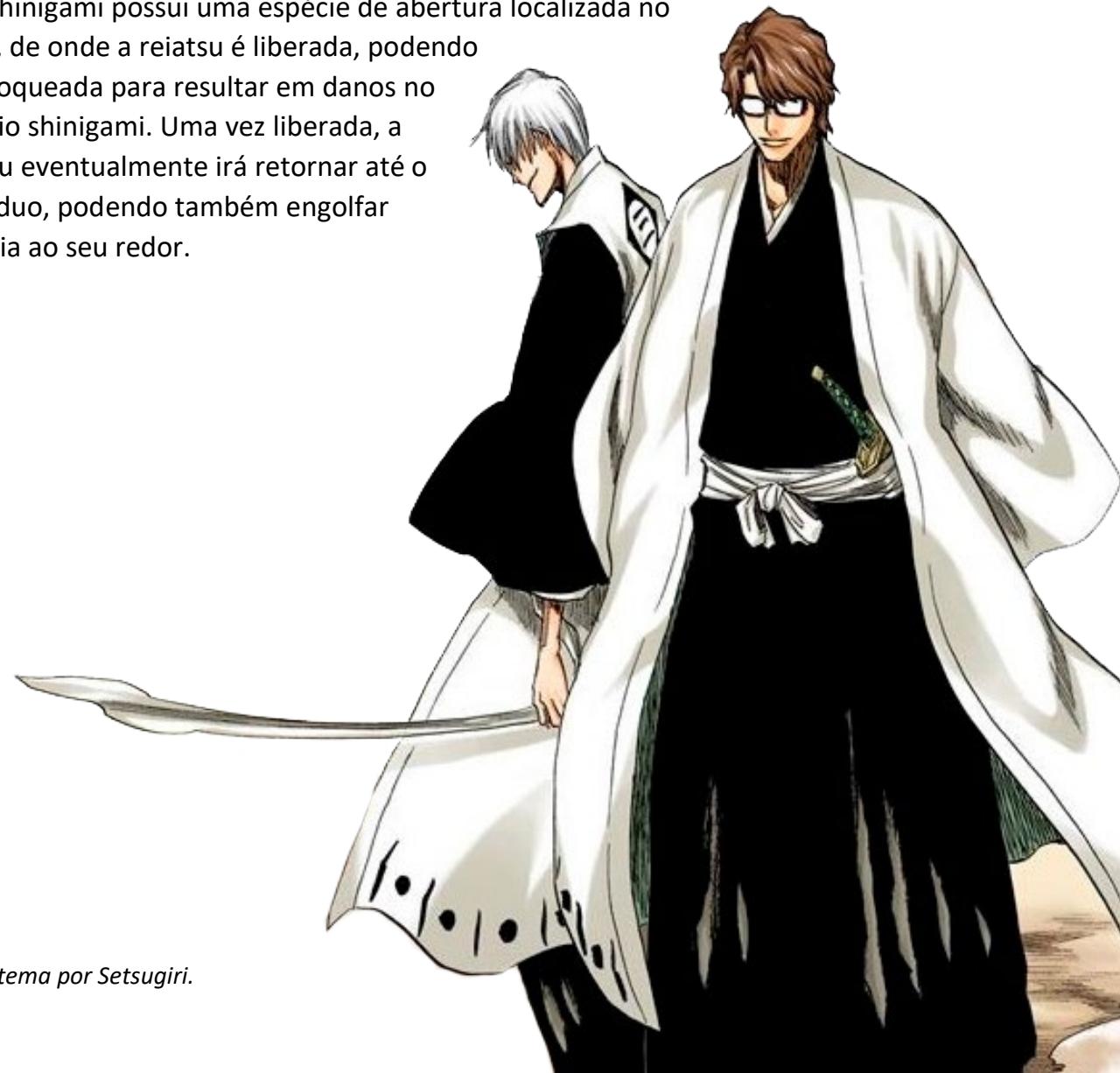
O **Reishi** é o componente principal das almas e toda matéria espiritual, compondo o corpo deles. Ela é invisível para os mortais, com exceção daqueles que possuem um certo sentido espiritual desperto.

Há também o **Reiryoku**, ou poder espiritual, sendo um poder alinhado com a sensitividade espiritual e força de vontade do usuário, com todo ser espiritual e todo humano possuindo uma certa quantidade. Ao ultrapassar um certo limiar, a pessoa recebe habilidades super-humanas.

O nível de Reiryoku aumenta mais rápido quando uma alma está em uma situação de vida ou morte. Ela pode ser controlada, usada na aplicação de certas técnicas, expandida ou escondida e muito mais, servindo como uma das bases para todos os poderes espirituais.

Quando expelida, a Reiryoku cria uma pressão física chamada **Reiatsu**, ou pressão espiritual. Enquanto a primeira é a energia armazenada em um corpo ou alma, a reiatsu é a pressão exercida por ela.

Um shinigami possui uma espécie de abertura localizada no pulso, de onde a reiatsu é liberada, podendo ser bloqueada para resultar em danos no próprio shinigami. Uma vez liberada, a reiatsu eventualmente irá retornar até o indivíduo, podendo também engolofar energia ao seu redor.



Um sistema por Setsugiri.

ZANPAKUTO

Uma **Zanpakuto** é a arma principal de um shinigami, arrancar e visored. A arte shinigami de manejar uma zanpakuto é conhecida como **Zanjutsu**.

Uma zanpakuto possui um nome e, normalmente, em seu estado selado ela toma a forma de uma espada japonesa, seja *katana*, *wakizashi*, *nodachi* ou *tanto*. Elas são geradas a partir da alma de seu portador, sendo uma espada única, refletindo o poder e alma do shinigami e sendo até mesmo seres sencientes por si só.

Possuem a capacidade de cortar corpos espirituais, sendo uma das poucas armas usáveis para se enfrentar hollows. O nome da zanpakuto é o nome do espírito que sustenta a força da espada e confere a força ao shinigami.

Com a forma e habilidade sendo baseadas na alma do shinigami, ele se torna capaz de comunicar com a espada após descobrir o seu nome, fortalecendo-se em conjunto. Uma zanpakuto nasce e morre junto de seu portador.

SHIKAI

A **Shikai** é a segunda forma de uma zanpakuto, sendo ativada quando o shinigami descobre o nome de sua zanpakuto, o qual já é previamente estabelecido. É necessária comunicação e harmonia para ser algo efetivo.

O acesso e liberação da shikai é conhecido como **Manifestação**, com a lâmina mudando de forma e recebendo habilidades especiais após um chamado ou encantamento de liberação.

BANKAI

A **Bankai** é a terceira e última forma de uma zanpakuto, exigindo que o portador consiga materializar e subjugar o espírito de sua zanpakuto. Requer uma grande experiência e normalmente demora anos para ser dominada.

O poder e a forma de uma bankai, assim como shikai, depende da zanpakuto e varia de acordo com a força e treinamento do portador, sendo que o poder da bankai é cinco ou dez vezes mais do que a shikai.

Vale notar que para a bankai ser utilizada em seu ápice, o espírito da arma deve reconhecer o seu portador.



BLEACH

13 BLADES.

サーティーン
ブレイズ

JUMP COMICS



kubotite

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

O extenso universo de Bleach conta com uma infinidade de personagens distintos, indo desde humanos comuns até almas distorcidas e seres espirituais. Diante tamanha variedade, *Shinigamis & Hollows* foca em oferecer um leque extenso de opções para a criação de personagens.

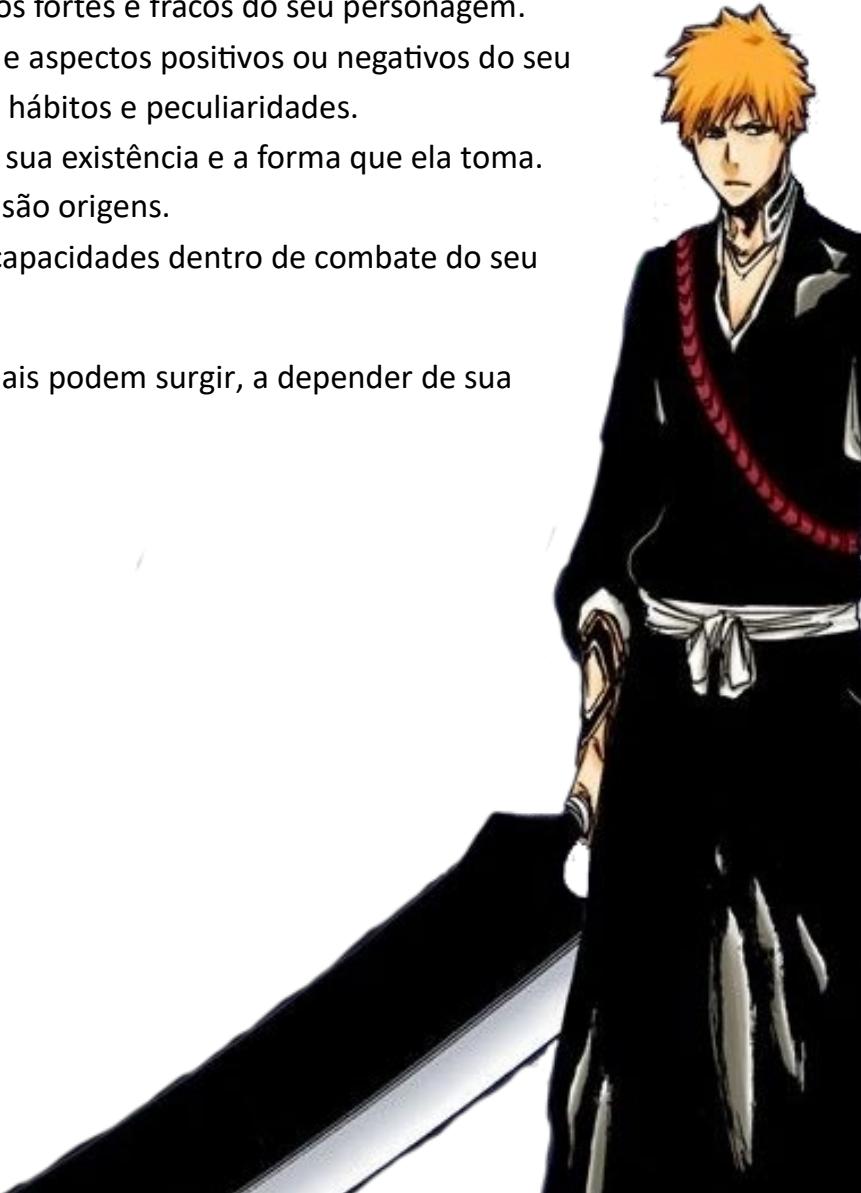
A criação de personagem também assume um caráter mais importante ao levar em consideração o como a personalidade, desejos e motivações do seu personagem irão influenciar em sua progressão: *despertar a bankai e evoluir como um hollow* são exemplos.

Por isso, antes de iniciar a criação dentro de jogo, tenha seu conceito já pensado, assim como a noção do que você criará. Um shinigami? Um hollow? Um quincy? Cada um deles segue um caminho próprio para crescer e se fortalecer.

Durante a criação de personagem é necessário escolher e decidir:

- **Atributos**, definindo os pontos fortes e fracos do seu personagem.
- **Traços**, sendo características e aspectos positivos ou negativos do seu personagem, moldando seus hábitos e peculiaridades.
- **Origem**, que é o princípio da sua existência e a forma que ela toma. Humano, shinigami e hollow são origens.
- **Classe**, moldando o estilo e capacidades dentro de combate do seu personagem.

Além disso, vários aspectos adicionais podem surgir, a depender de sua origem e da sua classe.



ATRIBUTOS

Como dito anteriormente, os atributos definem vários aspectos do personagem, e são eles:

- **Força**, que é o poder muscular, físico e bruto de um personagem. É usado no manuseio de várias armas e em testes que envolvam o potencial bruto.
- **Destreza**, que é a agilidade de um personagem, afetando os seus reflexos, seu equilíbrio e rapidez. É usado no manuseio de algumas armas, em esquivas e em testes que envolvam a agilidade.
- **Constituição**, que é a resistência e o vigor do personagem, sendo aplicada aos pontos de vida e em testes que requerem fortitude.
- **Inteligência**, que é o raciocínio e intelecto, com um valor alto representando uma mente rápida e capaz. É usado em algumas perícias, e permite receber mais delas, além de ser usado em habilidades.
- **Sabedoria**, que é o conhecimento estudado e experiência, além da observação. É usado em certas perícias e habilidades.
- **Carisma**, que mede a força da presença de um personagem, e a sua capacidade de influenciar os outros com suas palavras, gestos, simpatia ou beleza. É usada em certas perícias e importantes para suportes.

A partir desses atributos, derivam vários valores importantes, que também interferem no personagem, assim como existem outros valores diferentes, que podem vir a mudar durante o processo de criação. São eles:

- **Iniciativa**, a qual é igual ao seu modificador de destreza junto a bônus externos. *Define quem age primeiro em um combate.*
- **Movimento**, o qual possui um valor base de 9 metros e é aumentado por certas habilidades ou talentos. *Representa o quanto seu personagem consegue se mover em um único turno.*
- **Pontos de Vida**, que dependem da sua classe e caminho. *É a vitalidade e saúde do personagem.*
- **Classe de Armadura**, cujo valor base é igual a $10 + \text{modificador de destreza}$. *Representa o quanto difícil é acertar seu personagem.*
- **Atenção**, com valor igual a $10 + \text{bônus de percepção} + \text{outros bônus aplicáveis}$. *Resume o quanto atento aos seus arredores você está, servindo como uma rolagem constante e passiva de Percepção.*

DECIDINDO OS ATRIBUTOS

Conhecendo agora os seis atributos, é necessário os decidir. Existem três métodos diferentes para se decidir os atributos de um personagem: *valores fixos*, *rolagem* e *compra por pontos*. Cada um deles tem suas características e pode ser preferível para diferentes tipos de jogos.

VALORES FIXOS

Utilizando do método de valores fixos, você recebe seis valores fixos para distribuir entre os seis atributos, os quais são: **15,14,13,12,10 e 8**.

Então, por exemplo, você pode escolher colocar o 15 em Força, o 14 em Constituição, 13 em Destreza, 12 em Carisma, 10 em Sabedoria e 8 em Inteligência.

É um método que fornece uma base boa, com resultados previsíveis.

ROLAGEM

Utilizando o método de rolagem, deixa-se para a sorte, rolando-se dados que definem seus atributos. Para saber o valor de um atributo, é **necessário jogar 4d6 e eliminar o menor valor**, repetindo tal processo uma vez para cada atributo.

Por exemplo, caso você tenha como resultado na rolagem os valores “6,4,3 e 2”, você iria eliminar o 2 e sobrar os restantes, resultando em um valor de 13 para colocar em um atributo.

Pode gerar valores muito mais extremos, por isso é um método mais complicado, sendo imprevisível.

COMPRA POR PONTOS

Utilizando o método de Compra por Pontos, todos os seus atributos iniciam com um valor de 10 e você recebe **17 pontos** para “comprar” valores maiores para os atributos, com um limite de 15. Para isso, siga a tabela abaixo:

Valor	Custo	Valor	Custo
8	+2	12	3
9	+1	13	4
10	0	14	5
11	2	15	7

Você pode, por exemplo, gastar 7 dos seus 17 pontos para aumentar Força de 10 para 15, restando 10 pontos para comprar outros valores.

Uma vez que tenha decidido os valores dos atributos, é necessário colocar também os bônus que a sua Origem concede, conseguindo assim aumentos. Logo após, basta decidir também o valor dos derivados, como *Iniciativa* e *Classe de Armadura*.

Os valores dos atributos decidem os seus modificadores, que são mais comumente usados dentro do sistema de Shinigamis e Hollows. Para saber o seu modificador em um atributo, use a tabela abaixo:

VALOR	MODIFICADOR	VALOR	MODIFICADOR
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

TRAÇOS

Todo ser é único, com diversos traços que definem e caracterizaram a pessoa, moldando-a. Durante a criação de personagem, você pode escolher traços a partir de uma lista, balanceando-os também conforme os positivos e negativos.

Um personagem inicia com *3 pontos*, utilizados para comprar traços positivos. Escolhendo traços negativos, você recebe pontos adicionais para converter em mais benefícios, equilibrando seu personagem.

TRAÇOS POSITIVOS

Os traços positivos são:

Amigável [-1 Ponto]

Você é uma figura amigável, com uma aparência ou hábitos convidativos. Você recebe vantagem em testes de Carisma para tentar tornar uma pessoa amigável consigo mesmo.

Atento [-1 Ponto]

Você é atento e sempre está de olho nos seus arredores. Você não pode ser surpreendido no início de um combate e recebe +2 em Atenção.

Atraente [-1 Ponto]

Você é belo, charmoso e atraente, conseguindo cativar rapidamente os outros. Quando estiver realizando rolagens de perícias de Carisma, contra alguém que possa se atrair por você, você recebe vantagem nelas.

Corajoso [-2 Pontos]

Você é corajoso, negando-se a deixar algo te abalar ou amedrontar. Você recebe vantagem em testes de resistência para resistir a condição Amedrontado e, caso a fonte do teste seja de ND igual ou inferior a metade do seu nível de personagem, você se torna imune.

Disposto [-1 Ponto]

Você está sempre disposto a agir rapidamente e tomar a iniciativa. Você recebe +3 em rolagens de Iniciativa.

Empático [-1 Ponto]

Você tem uma sensibilidade apurada e consegue facilmente simpatizar com os outros. Você recebe vantagem em testes de Intuição para entender o que uma criatura ou pessoa esteja sentindo.

Inteligente [-2 Pontos]

Você é inteligente e conseguiu aprender certas perícias. Você recebe maestria em duas perícias adicionais a sua escolha ou se torna especialista em uma.

Lúcido [-1 Ponto]

Você detém uma lucidez que te permite enxergar quando uma decisão idiota será tomada. Na hora que uma decisão for ser tomada, você pode perguntar ao Narrador se aquela é uma escolha idiota ou não, obtendo uma resposta. Você pode se beneficiar deste traço uma vez por descanso, com certeza; para outras vezes, é necessário rolar um d100, com o Narrador escolhendo se deve ser tirado um resultado inferior ou superior a 50 para suceder.

Robusto [-2 Pontos]

Você é robusto e tem uma constituição que se desenvolve facilmente. Quando for rolar os dados de vida de um nível subsequente, você o rola duas vezes e escolhe o melhor resultado entre ambos. Caso seja menor do que a média do nível, você a recebe como aumento.

Sadio [-1 Ponto]

Você tem uma boa saúde e consegue se recuperar facilmente. Durante um descanso, você recebe 2 dados de vida adicionais para se recuperar e, caso tire 1 na rolagem de um deles, você pode rolar novamente e ficar com o resultado novo.

Sortudo [-2 Pontos]

Você é sortudo, tendo chance de conseguir estar no lugar certo na hora certa.

TRAÇOS NEGATIVOS

Os traços negativos são:

Apático [+1 Ponto]

Você não consegue entender bem os outros, possuindo dificuldade em simpatizar e compreender sentimentos alheios. Você possui desvantagem em rolagens de Intuição para entender as emoções de outras criaturas ou pessoas.

Azarado [+2 Pontos]

Você é azarado e, nos momentos mais inoportunos, este azar pode te atingir. Em momentos aleatórios, o Narrador pode o causar um repentino momento de azar.

Covarde [+2 Pontos]

Você é um covarde, facilmente se acovardando e desejando fugir de toda briga ou inimigo. Você possui desvantagem em testes de resistência para resistir a condição Amedrontado e, caso a fonte seja de uma ND igual ou superior ao dobro do seu nível você falha automaticamente no primeiro teste.

Fobia [+1 a +3 Pontos, a depender do que é escolhido para fobia]

Você tem alguma fobia, obtida a partir de um momento ou acontecimento. Escolhe a fonte da sua fobia e, sempre que estiver em uma situação que a envolve, você deve realizar um TR de Vontade; em um sucesso, você recebe -2 em testes e rolagens durante a cena; em uma falha, você recebe -4.

Fraco [+1 Ponto]

Você é fraco, não conseguindo se recuperar muito bem mesmo após um descanso. Você possui apenas metade dos dados de vida que normalmente teria para se recuperar em um descanso.

Inábil [+2 Pontos]

Você é inábil, sendo incapaz de manter muitas habilidades dominadas e estudadas. Após a criação de personagem, você deixa de ter maestria em três perícias a sua escolha.

Irado [+2 Pontos]

Você guarda uma ira pesada dentro de si, a qual pode estourar a qualquer momento. Durante uma cena de combate, ao ser atacado, você deve realizar um TR de Vontade e, caso falhe, você despertará uma ira profunda contra quem te atacou, podendo apenas atacar aquela criatura até que ela esteja derrotada ou morta. Caso tente tomar qualquer outra ação, você realiza com desvantagem.

Luxurioso [+1 Ponto]

Você tem uma luxúria forte, desejando e cultivando constantes vontades pelos prazeres carnais. Você possui desvantagem em testes de Intuição para resistir a charmes e efeitos mentais que venham de uma pessoa ou criatura pela qual você possa se sentir atraído fisicamente.

Megalomaníaco [+2 Pontos]

Você se vê como superior, um ser absoluto, e é impossível se ver perdendo. Você não pode fugir de combates ou provocações voluntariamente e vai sempre tentar lutar contra a criatura mais forte (maior ND) na cena. Caso você acabe tentando bater em retirado por forças externas, deve-se realizar um Teste de Vontade, recusando-se a fugir em uma falha.

Pessimista [+1 Ponto]

Você é pessimista, desacreditando da chance de vitória e sempre esperando o pior. Caso você e seus aliados estejam perdendo ou passando por dificuldades em uma situação de conflito ou combate, você recebe -2 em rolagens e desvantagem em testes de Vontade.

Preguiçoso [+1 Ponto]

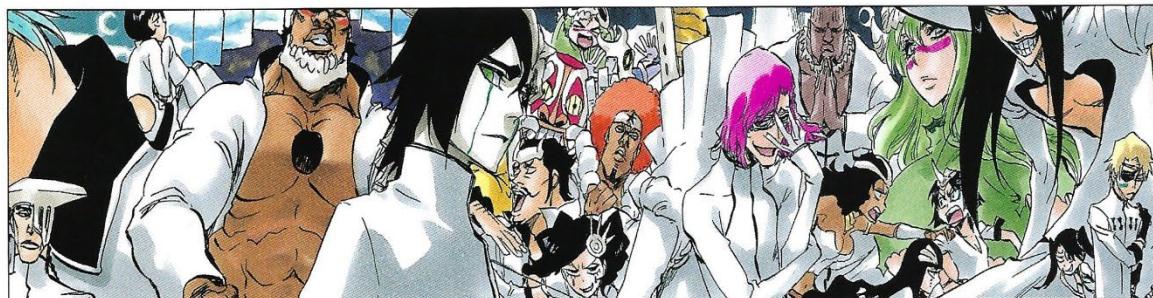
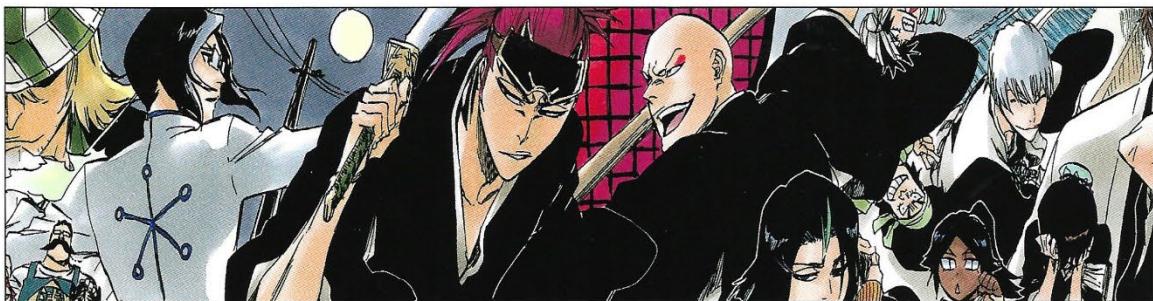
Você é preguiçoso, e demora para querer reagir ou produzir. Você possui desvantagem em rolagens de iniciativa.

Rude [+1 Ponto]

Você é rude, afastando outras pessoas mesmo sem ser este o seu objetivo. Você possui desvantagem em testes de Carisma para tentar interagir amigavelmente com outras criaturas ou pessoas.

Soberbo [+1 Ponto]

Você é soberbo, projetando-se como mais do que você realmente é. Quando começar a interagir com outra pessoa, ela terá uma imagem inicial negativa de você devido ao fato de você se colocar como superior a ela.



ORIGENS

Toda existência parte de um princípio, uma raiz que desabrocha na forma de um indivíduo, sendo esta a sua **Origem**. Humano, shinigami, hollow, quincy e muito mais são diferentes origens, as quais dão uma carga não só de poderes, mas também de experiências, práticas, conhecimentos e até mesmo objetivos, sejam eles conscientes ou não.

A sua origem é uma decisão imutável, tomada durante a criação de personagem e raramente sendo modificada: normalmente você encontrará apenas ramificações, como a transformação de um hollow em algo além ou de um shinigami em um vizard.

Uma origem irá definir parcialmente como será não só o começo do seu personagem, mas também o seu percurso, com cada uma delas possuindo mecânicas distintas, progressões especiais e um nicho específico de habilidades para se receber. Um Shinigami tem seu caminho até dominar a bankai, assim como um Hollow deve buscar individualidade e consciência para se tornar um Vasto Lorde.

Caso esteja indeciso sobre qual escolher, recomenda-se conferir os capítulos próprios de cada origem, onde elas são aprofundadas, assim como a sua trajetória dentro de jogo, permitindo-o conhecê-las melhor antes de uma decisão.

Ao escolher sua origem, você recebe as *Características Iniciais* dela. Conforme seu personagem sobe de nível, recebe-se algumas características adicionais e opções de progressão, as quais envolvem não só o nível, mas também o próprio desenvolvimento pessoal e autoconhecimento do personagem.



SHINIGAMI

Os **shinigamis** são guardiões das almas, responsáveis por purificar hollows e garantir a segurança de almas em sua travessia. Para um shinigami surgir, normalmente, é necessário que uma alma de grande potencial treine seu corpo, eventualmente chegando a este nível.

Embora possuam várias habilidades e características próprias, um shinigami ainda costuma ter uma aparência semelhante à de um humano, embora alguns possam ser muito maiores ou até mesmo tomar a forma de um animal antropomórfico.

Seguem quatro linhas básicas para suas técnicas de luta, as quais formam o Zankensoki: *Zanjutsu*, *Hakuda*, *Hoho* e *Kido*. Além disso, recebe-se uma zanpakuto, a qual tem o potencial de evoluir para uma shikai e bankai durante o aperfeiçoamento do shinigami.

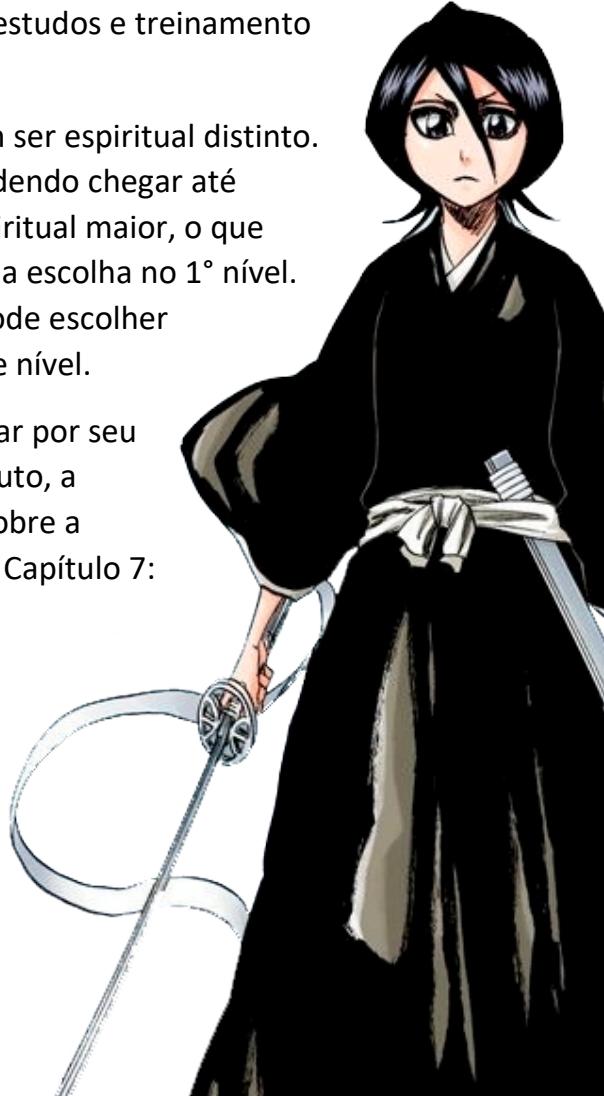
CARACTERÍSTICAS INICIAIS DE ORIGEM

Caso você seja um Shinigami, você recebe as seguintes características iniciais:

Bônus em Atributo. Um shinigami aumenta o valor de um atributo em 2 pontos e o de outro em 1 ponto, com ambos refletindo seus estudos e treinamento anterior a sua formação.

Ceifador de Almas. Você é um Ceifador de Almas, um ser espiritual distinto. Você pode viver muito mais tempo que o comum, podendo chegar até milhares de ano e possui naturalmente um poder espiritual maior, o que reflete em um potencial: você recebe um Talento a sua escolha no 1º nível. Além disso, uma única vez a partir do 4º nível, você pode escolher receber um talento adicional a sua escolha ao subir de nível.

Zanpakuto. Como um shinigami completo, após passar por seu treinamento e preparação, você recebeu uma zanpakuto, a arma tradicional dos shinigamis. Para mais detalhes sobre a criação, evolução e utilização da Zanpakuto, confira o Capítulo 7: Zanpakuto.



HOLLOW

Um **Hollow** é um espírito corrompido, o qual possui poderes e devora as almas de humanos vivos e mortos, buscando saciar uma fome que na verdade é insaciável, tomando a forma de um vazio que raramente é preenchido.

Hollows possuem aparências muito variadas, mantendo apenas uma semelhança geral: vestem uma máscara, a qual é formada a partir do coração que perderam como humanos. As máscaras variam grandemente em formato, mas sempre são brancas e semelhantes a caveiras, seja de humano, de animal ou algo completamente único.

Possuem uma multitudde de poderes e habilidades em combate, sendo que a maioria é específica dessa espécie, evoluindo conforme devoram mais almas. Embora não recebam uma arma especial de começo, podem evoluir grandemente, tornando-se *Gillian*, *Adjuchas* e, por fim, *Vasto Lorde*.

CARACTERÍSTICAS INICIAIS DE ORIGEM

Bônus em Atributo. Um hollow recebe 3 pontos adicionais de atributo para distribuir entre seus atributos físicos, com um máximo de 2 pontos no mesmo atributo.

Alma Vazia. Você é uma alma vazia, a qual morreu e continua vagando até perder seu coração para o desespero e arrependimento. Com uma fome insaciável por outras almas, sejam vivas ou mortas, este ciclo de consumo pode resultar na evolução. Para mais detalhes, confira o Capítulo 8: Hollows.

Forma Distorcida. Como uma alma corrupta, sua forma constantemente está se distorcendo e modificando, assumindo um semblante mais único. Você recebe uma Distorção de Forma, entre as listadas na próxima página. A cada 5 níveis, seu corpo desenvolve mais, dando-o outra distorção.



DISTORÇÕES DE FORMA

- **Anatomia Incompreensível.** O seu corpo tem uma forma que é difícil de compreender. Você tem 25% de chance (resultado “1” em 1d4) de ignorar o dano adicional de um ataque crítico ou um ataque furtivo. No nível 10, esta chance aumenta para 50% (resultado “1 ou 2” em 1d4).
- **Arma Natural.** Com uma fisionomia estranha, seu corpo recebe uma arma natural. Você pode escolher entre força ou destreza para usar sua arma natural, e ela causa 1d6 de dano de um tipo físico a sua escolha (*cortante, impacto ou perfurante*). Nos níveis 6, 12 e 18 o dano aumenta para 1d8, 1d10 e 2d6, respectivamente.
- **Capacidade de Voo.** No seu corpo repousa uma capacidade de voo, que com um estímulo de energia se torna ativa. Como uma ação livre, você pode gastar 1 ponto de reiryoku para receber 9 metros de movimento de voo por uma rodada.
- **Carapaça Mutante.** Uma carapaça cobre o seu corpo, sendo uma mutação bizarra, mas resistente. Você recebe redução de danos contra danos físicos igual ao seu bônus de maestria; no nível 10, você recebe imunidade a um tipo de dano físico a sua escolha.
- **Corpo Especializado.** Seu corpo se desenvolve de maneira a possuir um foco. Escolha uma perícia: você recebe um bônus de +2 nela. Nos níveis 10 e 20 o bônus aumenta em +1.
- **Desenvolvimento Exagerado.** Seu corpo se desenvolve de maneira exagerada, ultrapassando o formato e o porte padrão. Você conta como uma criatura uma categoria de tamanho acima e recebe 1 ponto de vida máximo adicional por nível.

- **Membros Extras.** Você recebe um par de braços ou de pernas extra, o que afeta as suas capacidades. Com um par adicional de braços, você recebe um bônus de +2 em Atletismo, Acrobacia e Prestidigitação e você pode usar armas de duas mãos e um escudo. Com um par adicional de pernas, o seu movimento aumenta em 3 metros e você ignora terreno difícil.
- **Olhos Sombrios.** Seus olhos guardam escuridão, sendo sombrios por natureza e aguçados. Você ignora efeitos de qualquer tipo de escuridão; você recebe maestria em percepção, se não possuir, e um bônus de +2 em rolagens com a perícia, o qual aumenta em +1 a cada 4 níveis.



CLASSES

As **Classes** são os estilos de combate e técnicas de um personagem, com cada origem possuindo uma que é atrelada por natureza a si. Embora toda origem inicie com apenas uma classe, dentro delas há uma grande variedade de habilidades e caminhos onde é possível se especializar, permitindo que cada um tenha um estilo de luta distinto.

Um shinigami, por exemplo, tem como classe o Zankensoki, que é dividido em quatro caminhos principais, sendo possível tanto focar em apenas um deles quanto se versar parcialmente em todos, gerando capacidades mistas.

A classe de cada origem é:

- **Zankensoki**, para os **shinigamis**, oferecendo quatro caminhos para seguir.
- **Espectro**, para os **hollows**, permitindo um hollow a modificar seu corpo para cobrir suas necessidades.

No primeiro nível, você deve escolher a sua **Afinidade Inicial**, que será responsável por sua habilidade base, assim como por definir outros valores e qualidades sobre como você se portará em combate de começo. Enquanto subindo de nível, você recebe habilidades adicionais que sejam do mesmo caminho da sua afinidade inicial.

Também é possível se versar em mais de um caminho, embora haja certos requisitos em atributos para poder se iniciar em outro.

ZANKENSOKI

Zankensoki é o nome dado a prática de combate principal dos shinigamis, o qual pode ser traduzido para *Corte-Punho-Corrida-Espírito*, representando as quatro vertentes principais dele: Zanjutsu, para o combate com espadas; Hakuda, para o combate desarmado, transformando o próprio corpo em arma; Hoho, para técnicas de alta velocidade e mobilidade; e Kido, para o uso de conjurações que requerem poder espiritual, como os Hado e Bakudo.

Ao se iniciar no Zankensoki, você deve escolher uma das quatro vertentes como a sua Afinidade Inicial, recebendo as características e habilidade base dela. Você pode encontrar o básico de cada uma na tabela abaixo.

Caminho	Pontos de Vida	Maestria	Pontos de Reiryoku	Atributos para CD
Zanjutsu	12	Luta, Fortitude, Reflexos e mais 3.	4	Força ou Destreza
Hakuda	16	Atletismo, Luta, Fortitude, Reflexos e mais 2.	4	Força ou Destreza
Hoho	10	Luta ou Pontaria, Acrobacia, Reflexos, Furtividade e mais 2.	4	Destreza ou Inteligência
Kido	8	Espiritualismo, Pontaria, Vontade e mais 3.	6	Inteligência ou Sabedoria



ZANJUTSU

O **Zanjutsu** é o caminho focado no manejo da zanpakuto, versando-se em técnicas de esgrima. Um shinigami que siga este percurso transforma sua lâmina em uma arma absoluta, extraíndo todo o potencial que ela pode oferecer.

CARACTERÍSTICAS DE CAMINHO

Pontos de Vida no Primeiro Nível. No primeiro nível seu máximo de vida é $12 + \text{modificador de constituição}$.

Pontos de Vida em Níveis Subsequentes. Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em $10 + \text{modificador de constituição}$.

Maestrias. Luta, Fortitude, Reflexos. Atletismo ou Acrobacia e três outras quaisquer.

Pontos de Reiryoku. 4 pontos de reiryoku por nível.

Atributos para CD de Classe. Um shinigami focado no caminho do Zanjutsu pode escolher entre Força ou Destreza como atributos para calcular a CD das suas habilidades de classe.

HABILIDADE BASE DE CAMINHO

Caminho da Lâmina. Você decidiu trilhar um caminho onde o seu foco será o manejo da sua zanpakuto, a lâmina que o acompanhará e crescerá junto de você. Você recebe acesso ao Efeito de Crítico da sua zanpakuto em todas suas formas, passa a somar um bônus igual a metade do seu bônus de maestria em testes de ataque e rolagens de dano sua zanpakuto e, também, recebe uma Técnica de Manejo adicional a cada 2 níveis no caminho do Zanjutsu.



TABELA DE NÍVEL DO ZANJUTSU

Nível	Ganhos do Nível
1°	Habilidade Base – Caminho da Lâmina
2°	Habilidade de Zanjutsu, Aptidão Espiritual
3°	Habilidade de Zanjutsu
4°	Aumento de Atributo, Habilidade de Zanjutsu e Aptidão Espiritual
5°	Habilidade de Zanjutsu
6°	Habilidade de Zanjutsu, Aptidão Espiritual
7°	Habilidade de Zanjutsu
8°	Aumento de Atributo, Habilidade de Zanjutsu e Aptidão Espiritual
9°	Habilidade de Zanjutsu
10°	Habilidade de Zanjutsu e Aptidão Espiritual
11°	-
12°	-
13°	-
14°	-
15°	-
16°	-
17°	-
18°	-
19°	-
20°	-

Ao invés de uma habilidade de Zanjutsu, você pode escolher receber um Talento.

No 10º você se torna especialista em uma perícia e sua escolha, exceto Luta e Pontaria.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de maestria aumenta em +1.

HABILIDADES DE CLASSE

No 2º nível e em todo outro nível após, você recebe uma Habilidade de Classe a sua escolha. É necessário atender aos requisitos da habilidade.

- **Aparar.** Quando for alvo de um ataque, você pode gastar 1 ponto de reiryoku para realizar um teste de ataque contra o atacante como uma reação, somando o seu bônus de maestria no seu resultado. Caso seu teste supere o do inimigo, você evita o ataque, aparando-o com sua espada.
- **Ataque de Oportunidade.** Você se torna mais atento, conseguindo encontrar oportunidades para desferir ataques punitivos. Quando uma criatura dentro do seu alcance de ataque realizar uma ação de movimento, você pode usar sua reação para fazer um Ataque contra ela. Este ataque não conta para a sua penalidade de ataques múltiplos, assim como ela não é aplicada nele.
- **Corte Duplo.** Você consegue unir seus cortes, fazendo-os parecer um só. Caso esteja manejando duas espadas, você pode usar duas ações para tentar sincronizar dois cortes. Realize os dois ataques e, caso ambos acertem, você combina o dano em uma única instância, depois adicionando efeitos aplicáveis para ambas as espadas, além de aplicar resistências ou fraquezas apenas uma vez.
- **Disparada Repentina.** Você avança em uma corrida rápida e encaixa, logo em seguida, um golpe potente. Gastando duas ações, você Anda duas vezes e caso, ao finalizar este movimento, você acabe dentro do alcance corpo-a-corpo de uma criatura, você realiza um ataque contra este inimigo.
- **Erguer Guarda.** Caso esteja manejando apenas uma espada e esteja com a outra mão livre, você pode gastar 1 ação para levantar uma guarda preparada para aparar golpes, aumentando sua CA em 2 durante uma rodada. Caso deixe de cumprir os requisitos da habilidade, o bônus se encerra antecipadamente.

- **Extensão do Corpo.** Sua espada se torna praticamente uma extensão do seu próprio corpo: você não pode ser desarmado, você recebe +2 para acertar ataques e em rolagens de dano e o alcance de seus ataques aumentam em 1,5 metros.
- **Fluxo Perfeito.** Caso você acerte todos os seus ataques no turno, no seu próximo turno você ganha 1 ponto de reiryoku temporário.
- **Golpes Exatos.** Seus golpes passam a carregar uma exatidão e controle maior: sempre que realizar um ataque, e errar, o ataque não contará para sua penalidade de múltiplos ataques.
- **Golpe Intimidante.** Com sua espada, você consegue desferir golpes que cortam não só o corpo, mas também a confiança. Como duas ações, você realiza um Ataque e, caso acerte e cause dano, a criatura fica Abalada; caso seja um acerto crítico, ela fica Amedrontada.
- **Lâmina Pesada.** Manejando com potência e poder, você consegue pesar sua lâmina ao cortar. Uma vez por rodada, ao acertar um ataque com uma espada, você pode também Empurrar o alvo.
- **Varrer.** Você consegue varrer com seus golpes, desferindo um amplo corte. Quando realizar um ataque contra um inimigo, com uma espada, caso possua outro inimigo adjacente ao seu alvo, você pode gastar 1 ponto de reiryoku para adicionar o outro inimigo como um alvo adicional do ataque. Você realiza apenas uma rolagem de ataque e de dano, causando a mesma quantidade de dano em cada um dos dois alvos que acertar. **Pré-Requisito:** Nível 4.
- **Crítico Melhorado.** Você aguça o seu olhar para tornar mais fácil encaixar um golpe certeiro. Sua margem de crítico reduz em um. **Pré-Requisito:** Nível 6.
- **Riposte.** Caso esteja se beneficiando de *Erguer Guarda* e uma criatura erre um ataque por 10 ou mais contra você, você pode utilizar sua reação para realizar um ataque ou tentar desarmar a criatura que o atacou. **Pré-Requisito:** Nível 6.

- **Agilidade Superior.** Sua agilidade e graciosidade são superiores. Sua penalidade por ataques múltiplos com armas que possuam a propriedade Leve se tornam -3 e -6, ao invés de -4 e -8.
Pré-Requisito: Nível 10.
- **Reflexos de Combate.** Você é astuto no que se diz punir inimigos que deixem aberturas. No começo de todo turno, quando você recuperar suas reações, você recebe uma reação adicional, a qual pode ser utilizada apenas para *Ataque de Oportunidade*.
Pré-Requisito: Nível 10, Ataque de Oportunidade.

HAKUDA

O **Hakuda** é um caminho dedicado em transformar o próprio corpo em uma arma, tornando-se capaz de lutar desarmado, assim como poder ter um corpo mais resistente e durável. Um shinigami que siga este percurso conseguirá lutar sem a necessidade de usar armas, assim como engatar cada vez mais na luta.

CARACTERÍSTICAS DE CAMINHO

Pontos de Vida no Primeiro Nível. No primeiro nível seu máximo de vida é $16 +$ modificador de constituição.

Pontos de Vida em Níveis Subsequentes. Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em $10 +$ modificador de constituição.

Maestrias. Atletismo, Luta, Fortitude, Reflexos e duas outras quaisquer.

Pontos de Reiryoku. 4 pontos de reiryoku por nível.

Atributos para CD de Classe. Um shinigami focado no caminho do Hakuda pode escolher entre Força ou Destreza como atributos para calcular a CD das suas habilidades de classe.

HABILIDADE BASE DE CAMINHO

Corpo Treinado. Você treinou o seu corpo para que ele seja durável e resistente, assim como uma arma por si só, com punhos firmes, chutes potentes e qualquer outro golpe necessário. O dano de seus ataques desarmados se torna $1d6$. Nos níveis 5, 9, 13 e 17 do Caminho do Hakuda, seu dano desarmado aumenta para $1d8$, $1d10$, $2d6$ e $2d8$, respectivamente. Além disso, uma vez por rodada, você pode utilizar **Turbilhão de Golpes**.

Turbilhão de Golpes. Como uma ação, você realiza dois Ataques desarmados. Caso ambos acertem o mesmo alvo, o dano deles é combinado para resistências ou fraquezas. Sua penalidade de ataques múltiplos é aplicada normalmente.



TABELA DE NÍVEL DO HAKUDA

Nível	Ganhos do Nível
1°	Habilidade Base – Corpo Treinado
2°	Habilidade de Hakuda, Aptidão Espiritual
3°	Habilidade de Hakuda
4°	Aumento de Atributo, Habilidade de Hakuda e Aptidão Espiritual
5°	Habilidade de Hakuda
6°	Habilidade de Hakuda, Aptidão Espiritual
7°	Habilidade de Hakuda
8°	Aumento de Atributo, Habilidade de Hakuda e Aptidão Espiritual
9°	Habilidade de Hakuda
10°	Habilidade de Hakuda e Aptidão Espiritual
11°	-
12°	-
13°	-
14°	-
15°	-
16°	-
17°	-
18°	-
19°	-
20°	-

Ao invés de uma habilidade de Hakuda, você pode escolher receber um Talento.

No 10º você se torna especialista em uma perícia e sua escolha, exceto Luta e Pontaria.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de maestria aumenta em +1.

HABILIDADES DE CLASSE

No 2º nível e em todo outro nível após, você recebe uma Habilidade de Classe a sua escolha. É necessário atender aos requisitos da habilidade.

- **Agarrão Esmagador.** Ao agarrar uma criatura com sucesso, você pode escolher causar uma quantidade de dano de impacto contra ela igual ao seu modificador de Força.
- **Aparar Projéteis.** Quando receber um ataque a distância, você pode gastar sua reação para tentar aparar o projétil, aumentando sua Classe de Armadura contra o ataque em 4.
- **Ataque Inconsequente.** Você pode sacrificar sua defesa em troca de ataques mais poderosos. Uma vez por rodada, ao realizar um ataque, você pode decidir atacar inconscientemente: o ataque inconsequente é feito com vantagem e causa +5 de dano. Porém, você recebe em troca uma penalidade de -3 na sua CA, até o começo do seu próximo turno.
- **Foco em Pugilato.** Seus ataques são aproveitados ao máximo. Você recebe acesso ao Efeito de Crítico do Grupo Pugilato em ataques desarmados e armas deste mesmo grupo.
- **Músculos Desenvolvidos.** Seu corpo é firme e duro, com músculos bem desenvolvidos. Você passa a somar metade do seu modificador de Força na sua Classe de Armadura, juntamente do modificador de Destreza.
- **Resistência Implacável.** Você consegue resistir melhor a efeitos, demonstrando sua vontade e resistência a ser impedido de lutar. Uma vez por rodada, quando realizar um teste de resistência, você pode gastar 1 ponto de reiryoku para receber +2 nesse teste.
- **Sobrevivente.** No começo de cada turno seu, caso esteja com menos da metade do seu máximo de pontos de vida, você recupera 1d6 + seu modificador de constituição em pontos de vida, aumentando em +1d6 a cada 4 níveis. Caso esteja inconsciente, esta habilidade não funciona.

- **Punho Atordoante.** O poder do seu turbilhão de golpes é ampliado. Quando acertar a mesma criatura com seus dois ataques do Turbilhão de Golpes, e causar dano em ambos os ataques, ela deve realizar um teste de resistência de Fortitude, ficando Atordoada 1 em uma falha. Caso seja uma falha crítica, ela fica Atordoada 3.

Pré-Requisito: Nível 4.

- **Corpo Calejado.** Você participou de muitos combates e recebeu incontáveis golpes, calejando o seu corpo. Você recebe redução de dano contra danos físicos igual ao seu modificador de Constituição.

Pré-Requisito: Nível 6.

- **Punhos Letais.** Seu corpo é uma arma ainda mais letal. Enquanto estiver desarmado, sua margem de crítico diminui em 1, assim como todos seus ataques somam seu bônus de maestria no total. **Pré-Requisito:** Nível 10.

HOHO

O Hoho domina técnicas de combate que aproveitam de uma alta velocidade de movimento, conseguindo não só se locomover de um ponto ao outro extremamente rápido, como também desviar de ataques de maneira defensiva e aproveitar dos pontos cegos de um inimigo, sempre achando uma brecha.

CARACTERÍSTICAS DE CAMINHO

Pontos de Vida no Primeiro Nível. No primeiro nível seu máximo de vida é 10 + modificador de constituição.

Pontos de Vida em Níveis Subsequentes. Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em 8 + modificador de constituição.

Maestrias. Luta ou Pontaria. Acrobacia, Reflexos, Furtividade e duas outras quaisquer.

Pontos de Reiryoku. 4 pontos de reiryoku por nível.

Atributos para CD de Classe. Um shinigami focado no caminho do Hoho pode escolher entre Destreza ou Inteligência para calcular a CD das suas habilidades de classe.

HABILIDADE BASE DE CAMINHO

Fundamentos do Hoho. Você treinou os fundamentos básicos das técnicas de locomoção rápida que representam o Hoho. Seu valor de movimento aumenta em 3 metros e, uma vez por rodada, você pode usar **Avanço Imperceptível**.

Avanço Imperceptível. Você usa do Hoho para avançar em uma criatura, não permitindo que ela consiga o acompanhar com os olhos. Como duas ações, você Anda na direção de uma criatura e, caso termine o movimento no alcance corpo-a-corpo dela, ela deve realizar um teste de resistência de Reflexos, ficando Desprevenida contra você em uma falha. Após o movimento, você realiza um Ataque contra essa mesma criatura.

Você também recebe a habilidade Ponto Cego:

Ponto Cego. Com uma velocidade extrema e agilidade invejável, o seu caminho foca em se locomover rapidamente e encontrar o ponto cego de um inimigo, atacando onde estará exposto e doerá mais. Quando realizar um ataque contra uma criatura desprevenida, você causa 1d6 de dano adicional. A cada 5 níveis do Caminho do Hoho, o dano de Ponto Cego aumenta em +1d6.



TABELA DE NÍVEL DO HOHO

Nível	Ganhos do Nível
1º	Habilidades Base – Fundamentos do Hoho e Ponto Cego
2º	Habilidade de Hoho, Aptidão Espiritual
3º	Habilidade de Hoho
4º	Aumento de Atributo, Habilidade de Hoho e Aptidão Espiritual
5º	Habilidade de Hoho
6º	Habilidade de Hoho, Aptidão Espiritual
7º	Habilidade de Hoho
8º	Aumento de Atributo, Habilidade de Hoho e Aptidão Espiritual
9º	Habilidade de Hoho
10º	Habilidade de Hoho e Aptidão Espiritual
11º	-
12º	-
13º	-
14º	-
15º	-
16º	-
17º	-
18º	-
19º	-
20º	-

Ao invés de uma habilidade de Hoho, você pode escolher receber um Talento.

No 10º você se torna especialista em uma perícia e sua escolha, exceto Luta e Pontaria.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de maestria aumenta em +1.

HABILIDADES DE CLASSE

No 2º nível e em todo outro nível após, você recebe uma Habilidade de Classe a sua escolha. É necessário atender aos requisitos da habilidade.

- **Desvio Rápido.** Você sabe usar o Hoho não só ofensivamente como também defensivamente. Ao ser alvo de um ataque que você possa ver, você pode usar sua reação para aumentar sua CA em 2 contra o ataque, rapidamente saindo do caminho.
- **Ferroada Dupla.** Você não deixa que percebam de onde seus ataques estão vindo, com dois golpes rápidos. Como duas ações, você realiza dois Ataques contra uma mesma criatura: o primeiro ataque é normal, mas a criatura automaticamente fica desprevenida contra o segundo, com você usando do Hoho para aparecer em outra direção. Sua penalidade de ataques múltiplos é aplicada normalmente nos ataques.
- **Passo Imediato.** Com o Hoho, você consegue dar um passo que é imediato, simplesmente desaparecendo diante os olhos de todos. Ao realizar uma ação de Andar, você pode escolher diminuir a distância pela metade, mas este movimento deixa de provocar reações e ignora terreno difícil, sendo uma locomoção imediata de um ponto ao outro.
- **Acompanhar.** Ninguém pode escapar de você. Quando uma criatura adjacente a você se mover para longe, você pode usar sua reação para a acompanhar, movendo-se para um ponto onde ainda esteja adjacente a criatura, após o movimento dela. Este movimento não causa reações contra a criatura que você acompanhou. **Pré-Requisito:** Nível 4.
- **Desaparecer do Caminho.** Você some do caminho de um golpe, deixando-o continuar até outra criatura. Quando um ataque contra você é um erro ou desastre, você pode usar sua reação para Dar um Passo, assim como redireciona o ataque para uma criatura que estava adjacente a você e no alcance do ataque. O atacante rola novamente o ataque contra o novo alvo, causando dano

- normalmente em um acerto.
- Pré-Requisito:** Nível 4.
- **Flanco Sufocante.** Você se move rapidamente o suficiente para, diante a companhia de um aliado, conseguir deixar um inimigo completamente perdido. Enquanto estiver flanqueando um inimigo junto de um aliado, o inimigo fica desprevenido contra seus ataques e os ataques do aliado. **Pré-Requisito:** Nível 6.
 - **Golpe Oportunista.** Quando um inimigo é atingido pelo ataque de um aliado, você pode usar sua reação para realizar um ataque contra esse mesmo inimigo, aproveitando da distração. **Pré-Requisito:** Nível 6.
 - **Sapateado Rápido.** Ao invés de fitar um único inimigo, você faz um rápido sapateado, o qual te transforma em um borrão para todos que possam te ver. Ao realizar a ação de Fintar, você pode gastar 1 ação adicional para fazer com que a finta seja contra todos os inimigos que possam o ver, movendo-se de um canto ao outro em uma velocidade extrema. **Pré-Requisito:** Nível 6.
 - **Sincronia Perfeita.** Sua arma e o seu corpo se encontram em um estado de sincronia perfeita. O custo em ações de *Avanço Imperceptível* reduz em 1, com sua técnica de Hoho alcançando um patamar superior. **Pré-Requisito:** Nível 8.
 - **Velocidade Incomparável.** Você se tornou rápido a um ponto onde desviar se torna mais fácil. Sua Classe de Armadura aumenta em 2 e você recebe +2 em rolagens de Reflexos, assim como o valor necessário para obter um sucesso crítico em um teste de resistência de Reflexos diminui de 10 ou mais para 8 ou mais. **Pré-Requisito:** Nível 10.

KIDO

O **Kido** tem como foco o uso de diferentes conjurações que aproveitam do seu poder espiritual, na forma de hado e bakudo, oferecendo uma grande variedade de habilidades e capacidades em troca de uma necessidade maior de reiryoku.

CARACTERÍSTICAS DE CAMINHO

Pontos de Vida no Primeiro Nível. No primeiro nível seu máximo de vida é $8 +$ modificador de constituição.

Pontos de Vida em Níveis Subsequentes. Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em $6 +$ modificador de constituição.

Maestrias. Espiritualismo, Pontaria, Vontade e outras três quaisquer.

Pontos de Reiryoku. 6 pontos de reiryoku por nível.

Atributos para CD de Classe. Um shinigami focado no caminho do Kido pode escolher entre Inteligência ou Sabedoria como atributos para calcular a CD das suas habilidades de classe.

HABILIDADE BASE DE CAMINHO

Iniciado em Kido. Você conhece o básico do Kido, começando a jornada para se tornar um mestre nas técnicas espirituais. Escolha três kidos a sua escolha para serem seus kidos iniciais, aprendendo-os de imediato. A cada dois níveis no Caminho do Kido, você aprende um kido novo automaticamente, o qual deve ser de um ciclo ao qual já tenha acesso.

Além disso, sempre que utilizar um kido que cause dano, você soma seu modificador de atributo de conjuração no total.



TABELA DE NÍVEL DO KIDO

Nível	Ganhos do Nível
1°	Habilidade Base – Iniciado em Kido
2°	Habilidade de Kido, Aptidão Espiritual
3°	Habilidade de Kido
4°	Aumento de Atributo, Habilidade de Kido e Aptidão Espiritual
5°	Habilidade de Kido
6°	Habilidade de Kido, Aptidão Espiritual
7°	Habilidade de Kido
8°	Aumento de Atributo, Habilidade de Kido e Aptidão Espiritual
9°	Habilidade de Kido
10°	Habilidade de Kido e Aptidão Espiritual
11°	-
12°	-
13°	-
14°	-
15°	-
16°	-
17°	-
18°	-
19°	-
20°	-

Ao invés de uma habilidade de Kido, você pode escolher receber um Talento.

No 10º você se torna especialista em uma perícia e sua escolha, exceto Luta e Pontaria.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de maestria aumenta em +1.

HABILIDADES DE CLASSE

No 2º nível e em todo outro nível após, você recebe uma Habilidade de Classe a sua escolha. É necessário atender aos requisitos da habilidade.

- **Adquirir Conhecimento.** Você expande seu conhecimento sobre kido, adquirindo uma nova possibilidade. Escolha um kido qualquer de um ciclo ao qual você já tenha acesso: você aprende esse kido.
- **Conjuração Cuidadosa.** Você consegue alterar um kido para evitar o prejuízo de seus aliados. Ao conjurar um kido, você pode escolher aumentar seu custo de conjuração em 1 ação, mas, em troca, uma quantidade de aliados à sua escolha igual ao seu bônus de maestria não é afetada.
- **Conjuração Distante.** Você consegue alterar um kido para aumentar seu alcance. Ao conjurar um kido, você pode escolher aumentar seu custo de conjuração em 1 ação para, também, aumentar seu alcance em 9 metros.
- **Conjuração Potente.** Você consegue alterar um kido para garantir sua potência. Ao conjurar um kido, você pode escolher aumentar seu custo de conjuração em 1 ação para, ao rolar o dano, poder rolar novamente uma quantidade de dados igual ao seu bônus de maestria, ficando com o melhor resultado neles.
- **Recurso de Emergência.** Uma pequena parcela de seu poder espiritual é um recurso de emergência, utilizado em situações de maior necessidade. Uma vez por descanso longo você pode, como uma ação, recuperar uma quantidade de pontos de reiryoku igual ao seu bônus de maestria.
- **Ciclo Dominado.** Um ciclo específico de kidos foi dominado por você, tornando-os mais difícil de resistir. Escolha um ciclo de kidos: sempre que utilizar um kido do ciclo escolhido, sua CD é aumentada em 2. **Pré-Requisito:** Nível 4.

- **Princípios do Eishouhaki.** Você descobre como usar o básico do *Eishouhaki*, ou *Abandonamento de Encantação*, podendo modificar como você conjura um kido. Quando for utilizar um kido, você pode deixar de fazer a encantação, mas, em troca, o kido é enfraquecido: causa uma quantidade de dados de dano a menos igual ao ciclo do Kido ou tem sua CD reduzida no mesmo valor.
- **Precisão Superior.** Sua precisão com projéteis provindos de sua conjuração se torna melhor. Você recebe um bônus de +2 em rolagens de ataque para o uso de kidos. **Pré-Requisito:** Nível 4.
- **Ação Imediata.** Um combate se iniciar é o momento ideal para já agir. Durante a rolagem de iniciativa, você pode usar um kido cujo custo seja de uma única ação. **Pré-Requisito:** Nível 8.
- **Fundamentos Perfeitos.** Você poliu os fundamentos do kido a um nível superior, conseguindo conjurar aqueles de ciclo menor com gastos mínimos. Seus kidos de primeiro e segundo ciclo tem o custo em pontos de Reiryoku reduzido pela metade. **Pré-Requisito:** Nível 10.

ESPECTRO

Espectro é o como as estratégias e capacidades de combate de um hollow são chamadas, refletindo diretamente sua natureza espiritual e, de certa maneira, animalesca. Como uma criatura distorcida e exótica, sua evolução pode tomar diferentes rumos: Guerrero, para aqueles focados no combate corpo-a-corpo; Cazador, para os que dão preferência a furtividade e discrição, como assassinos; Hechicero, dedicando-se a utilizar de sua energia espiritual na forma de projéteis e diferentes conjurações; e Legión, para os hollows que decidem criar um grupo, guiando vários hollows menores como uma legião.

Ao se iniciar como um Espectro, você deve escolher um dos quatro rumos de evolução como a sua Afinidade Inicial, recebendo as características e habilidade base dela. Você pode encontrar o básico de cada uma na tabela abaixo:

Rumo	Pontos de Vida	Maestria	Pontos de Reiryoku	Atributos para CD
Guerrero	16	Atletismo, Luta, Fortitude e mais 3.	4	Força ou Destreza
Cazador	10	Luta ou Pontaria, Acrobacia, Reflexos, Furtividade e mais 2.	4	Destreza ou Inteligência
Hechicero	8	Espiritualismo, Pontaria, Vontade e mais 3.	6	Inteligência ou Sabedoria
Légion	8	Persuasão, Percepção, Vontade e mais 3.	5	Sabedoria ou Carisma



GUERRERO

O **Guerrero** é um rumo onde sua evolução irá o permitir ser um combatente da mais alta qualidade, com um corpo resistente, um grande potencial ofensivo e uma presença a ser temida. Um hollow que evolua para este rumo conseguirá se virar bem em uma luta corpo-a-corpo, brigando com fervor.

CARACTERÍSTICAS DE RUMO

Pontos de Vida no Primeiro Nível. No primeiro nível seu máximo de vida é 16 + modificador de constituição.

Pontos de Vida em Níveis Subsequentes. Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em 10 + modificador de constituição.

Maestrias. Atletismo, Luta, Fortitude e outras três quaisquer.

Pontos de Reiryoku. 4 pontos de reiryoku por nível.

Atributos para CD de Classe. Um hollow do rumo de Guerrero pode escolher entre Força ou Destreza como atributos para calcular a CD das suas habilidades de classe.

HABILIDADE BASE DE RUMO

Força Bestial. Você tem uma força bestial, com o seu corpo desenvolvendo de maneira bruta, durável e monstruosa. O dano de seus ataques desarmado se torna 1d6. Nos níveis 5, 9, 13 e 17 do Rumo do Guerrero, seu dano desarmado aumenta para 1d8, 1d10, 2d6 e 2d8, respectivamente. Além disso, uma vez por rodada, você pode utilizar **Golpe Potente**.

Golpe Potente. Como uma ação, você realiza um ataque e, caso acerte, você pode realizar em conjunto a ação de Empurrar ou Derrubar.



TABELA DE NÍVEL DO GUERRERO

Nível	Ganhos do Nível
1°	Habilidade Base – Força Bestial
2°	Habilidade de Guerrero, Aptidão Espiritual
3°	Habilidade de Guerrero
4°	Aumento de Atributo, Habilidade de Guerrero e Aptidão Espiritual
5°	Habilidade de Guerrero
6°	Habilidade de Guerrero, Aptidão Espiritual
7°	Habilidade de Guerrero
8°	Aumento de Atributo, Habilidade de Guerrero e Aptidão Espiritual
9°	Habilidade de Guerrero
10°	Habilidade de Guerrero e Aptidão Espiritual
11°	-
12°	-
13°	-
14°	-
15°	-
16°	-
17°	-
18°	-
19°	-
20°	-

Ao invés de uma habilidade de Guerrero, você pode escolher receber um Talento.

No 10° você se torna especialista em uma perícia e sua escolha, exceto Luta e Pontaria.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de maestria aumenta em +1.

HABILIDADES DE CLASSE

No 2º nível e em todo outro nível após, você recebe uma Habilidade de Classe a sua escolha. É necessário atender aos requisitos da habilidade.

- **Brado do Guerrero.** Como um guerreiro poderoso, você dá um brado que faz sua presença impossível de ignorar. Durante a rolagem de iniciativa, você pode dar um grito de batalha, realizando um teste de Intimidação contra a Vontade de todos que consigam o ouvir: aqueles que falharem no teste ficam amedrontados durante uma rodada, ou abalado em um sucesso.
- **Esmagar.** Você não só agarra, como também esmaga. Ao agarrar uma criatura com sucesso, você pode escolher causar uma quantidade de dano de impacto contra ela igual ao seu modificador de Força. Além disso, todo turno em que a criatura agarrada começar, ela recebe o dano novamente.
- **Formar Arma.** Você não se prende a apenas seus punhos, passando a formar armas a partir de seu corpo. Dentro de combate, como uma ação, você pode criar uma parte do seu corpo que toma a forma de qualquer arma da tabela de equipamentos a sua escolha. Esta arma dura uma cena, ou até que seja quebrada, necessitando de utilizar uma ação novamente para a recriar.
- **Punho Reforçado.** Ao invés de utilizar uma arma, você opta por se manter atrelado ao seu corpo e punhos. Você soma o seu bônus de maestria em rolagens de dano desarmadas.
- **Sobrevivente.** No começo de cada turno seu, caso esteja com menos da metade do seu máximo de pontos de vida, você recupera $1d6 +$ seu modificador de constituição em pontos de vida, aumentando em $+1d6$ a cada 4 níveis. Caso esteja inconsciente, esta habilidade não funciona.
- **Arma Evoluída.** Você evolui a sua arma formada. Ao criar uma arma com *Formar Arma*, ela tem seu dano aumentado em um nível. **Pré-Requisito:** Nível 4.

- **Crítico Dominado.** Você domina o verdadeiro potencial de algum grupo. Escolha um grupo de arma: você recebe o efeito crítico dele. **Pré-Requisito:** Nível 4.
- **Varrer.** Um golpe seu guarda tanta potência que consegue varrer, atingindo outro inimigo. Quando realizar um ataque contra um inimigo, caso possua outro inimigo adjacente ao seu alvo, você pode gastar 1 ponto de reiryoku para adicionar o outro inimigo como um alvo adicional do ataque. Você realiza apenas uma rolagem de ataque e de dano, causando a mesma quantidade de dano em cada um dos dois alvos que acertar. **Pré-Requisito:** Nível 4.
- **Durabilidade Excessiva.** Você é durável, até mesmo a um nível excessivo. Seu máximo de pontos de vida aumenta em um valor igual ao seu nível de Guerrero. **Pré-Requisito:** Nível 6.
- **Arma Refinada.** Sua arma não é apenas evoluída, mas também refinada, demonstrando-se acima do ordinário. Sua arma criada por *Formar Arma* recebe uma melhoria a sua escolha. **Pré-Requisito:** Nível 6.

CAZADOR

O **Cazador** é um rumo que prioriza uma abordagem mais discreta e furtiva, emboscando inimigos, atacando pelas costas e jogando sujo, visto que o mais importante é a sobrevivência. Um hollow que evolua para este rumo se torna um predador apto a dar um bote letal em sua presa.

CARACTERÍSTICAS DE RUMO

Pontos de Vida no Primeiro Nível. No primeiro nível seu máximo de vida é 10 + modificador de constituição.

Pontos de Vida em Níveis Subsequentes. Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em 8 + modificador de constituição.

Maestrias. Luta ou Pontaria. Acrobacia, Reflexos, Furtividade e duas outras quaisquer.

Pontos de Reiryoku. 4 pontos de reiryoku por nível.

Atributos para CD de Classe. Um hollow do rumo de Cazador pode escolher entre Destreza ou Inteligência como atributos para calcular a CD das suas habilidades de classe.

HABILIDADE BASE DE RUMO

Predador Nato. Você é um predador nato, conhecendo as estratégias e com um corpo desenvolvido para poder dar o bote em qualquer presa. Quando realizar um ataque contra uma criatura desprevenida, você causa 1d6 de dano adicional. A cada 5 níveis do Rumo do Cazador, o dano de Predador Nato aumenta em +1d6.

Além disso, durante a primeira rodada de um combate, toda criatura que ainda não tenha agido estará desprevenida contra você, devido ao fato de sua natureza espreitadora.



TABELA DE NÍVEL DO CAZADOR

Nível	Ganhos do Nível
1°	Habilidade Base – Predador Nato
2°	Habilidade de Cazador, Aptidão Espiritual
3°	Habilidade de Cazador
4°	Aumento de Atributo, Habilidade de Cazador e Aptidão Espiritual
5°	Habilidade de Cazador
6°	Habilidade de Cazador, Aptidão Espiritual
7°	Habilidade de Cazador
8°	Aumento de Atributo, Habilidade de Cazador e Aptidão Espiritual
9°	Habilidade de Cazador
10°	Habilidade de Cazador e Aptidão Espiritual
11°	-
12°	-
13°	-
14°	-
15°	-
16°	-
17°	-
18°	-
19°	-
20°	-

Ao invés de uma habilidade de Cazador, você pode escolher receber um Talento.

No 10º você se torna especialista em uma perícia e sua escolha, exceto Luta e Pontaria.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de maestria aumenta em +1.

HABILIDADES DE CLASSE

No 2º nível e em todo outro nível após, você recebe uma Habilidade de Classe a sua escolha. É necessário atender aos requisitos da habilidade.

- **Bote.** Você avança em um rápido bote. Como uma ação, você avança saltando em uma criatura dentro de 7,5 metros, a qual deve realizar um teste de resistência de Reflexos, ficando desprevenida em uma falha.
- **Faro Apurado.** Você tem um faro e sentidos apurados para detectar inimigos que sejam sua presa. Você recebe um bônus de +3 em testes de Percepção para detectar e perseguir seu inimigo marcado.
- **Marcar Presa.** Ao iniciar um combate, você pode escolher uma criatura que esteja vendo para ser marcada como a sua presa. Até que ela seja morta, todo ataque seu contra a presa recebe +1 em testes de acerto e +2 em rolagens de dano.
- **Perseguição Feroz.** Enquanto estiver se movendo na direção da sua presa, você ignora terreno difícil.
- **Devorar.** Você devora sua presa ao conseguir abater ela. Ao matar a criatura que é sua presa, você pode usar sua reação para a devorar, recuperando 3d6 em pontos de vida. **Pré-Requisito:** Nível 4.
- **Movimentação Serrateira.** Sua movimentação como um todo se torna mais serrateiro. Ao utilizar da ação de Andar, você pode reduzir seu à distância total pela metade, mas este movimento não prejudica sua furtividade.
Pré-Requisito: Nível 4.
- **Avanço Perigoso.** Seu avanço repentino proporciona um grande perigo. Ao desferir um ataque surpresa, partindo da furtividade, sua margem de crítico reduz em 1. **Pré-Requisito:** Nível 6.
- **Furtividade Cruel.** Sua furtividade se torna mais cruel e feroz. O seu dado de dano extra do Ataque Furtivo aumenta de 1d6 para 1d8.
Pré-Requisito: Nível 8.

HECHICERO

O **Hechicero** é o rumo onde você se especializa no uso da energia espiritual em diferentes projéteis e o equivalente de conjurações, podendo destruir aquilo que esteja ao alcance de seus olhos com facilidade. Um Hollow que evolua para este rumo terá tiros e disparos potentes, assim como um leque maior de liberações do reiryoku.

CARACTERÍSTICAS DE RUMO

Pontos de Vida no Primeiro Nível. No primeiro nível seu máximo de vida é 8 + modificador de constituição.

Pontos de Vida em Níveis Subsequentes. Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em 6 + modificador de constituição.

Maestrias. Espiritualismo, Pontaria, Vontade e outras três quaisquer.

Pontos de Reiryoku. 6 pontos de reiryoku por nível.

Atributos para CD de Classe. Um hollow do rumo de Hechicero pode escolher entre Inteligência ou Sabedoria como atributos para calcular a CD das suas habilidades de classe.

HABILIDADE BASE DE RUMO

Conjurações Espirituais. Ao invés de um combate físico e um corpo desenvolvido, você foca em manipular a reiryoku para conjurar diferentes liberações espirituais.



TABELA DE NÍVEL DO HECHICERO

Nível	Ganhos do Nível
1°	Habilidade Base – Conjurações Espirituais
2°	Habilidade de Hechicero, Aptidão Espiritual
3°	Habilidade de Hechicero
4°	Aumento de Atributo, Habilidade de Hechicero e Aptidão Espiritual
5°	Habilidade de Hechicero
6°	Habilidade de Hechicero, Aptidão Espiritual
7°	Habilidade de Hechicero
8°	Aumento de Atributo, Habilidade de Hechicero e Aptidão Espiritual
9°	Habilidade de Hechicero
10°	Habilidade de Hechicero e Aptidão Espiritual
11°	-
12°	-
13°	-
14°	-
15°	-
16°	-
17°	-
18°	-
19°	-
20°	-

Ao invés de uma habilidade de Hechicero, você pode escolher receber um Talento.

No 10º você se torna especialista em uma perícia e sua escolha, exceto Luta e Pontaria.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de maestria aumenta em +1.

HABILIDADES DE CLASSE

No 2º nível e em todo outro nível após, você recebe uma Habilidade de Classe a sua escolha. É necessário atender aos requisitos da habilidade.

LÉGION

O **Légion** prefere ter companhia e caçar em conjunto de outros hollows, tornando-se o líder de um grupo que tem o potencial de se tornar uma legião, comandando com firmeza e cultivando um enorme poder coletivo. Um Hollow que evolua para este rumo estará sempre cercado de lacaios, combatendo em conjunto.

CARACTERÍSTICAS DE RUMO

Pontos de Vida no Primeiro Nível. No primeiro nível seu máximo de vida é 8 + modificador de constituição.

Pontos de Vida em Níveis Subsequentes. Em níveis subsequentes ao primeiro, seu máximo de vida aumenta em 6 + modificador de constituição.

Maestrias. Persuasão, Percepção, Vontade e outras três quaisquer.

Pontos de Reiryoku. 5 pontos de reiryoku por nível.

Atributos para CD de Classe. Um hollow do rumo de Légion pode escolher entre Sabedoria ou Carisma como atributos para calcular a CD das suas habilidades de classe.

HABILIDADE BASE DE RUMO

Líder da Legião. Você é um líder de uma legião a qual sempre irá se expandir, comandando outros hollows que estejam abaixo de seu nível.



TABELA DE NÍVEL DO LÉGION

Nível	Ganhos do Nível
1º	Habilidade Base – Líder da Legião
2º	Habilidade de Légion, Aptidão Espiritual
3º	Habilidade de Légion
4º	Aumento de Atributo, Habilidade de Légion e Aptidão Espiritual
5º	Habilidade de Légion
6º	Habilidade de Légion, Aptidão Espiritual
7º	Habilidade de Légion
8º	Aumento de Atributo, Habilidade de Légion e Aptidão Espiritual
9º	Habilidade de Légion
10º	Habilidade de Légion e Aptidão Espiritual
11º	-
12º	-
13º	-
14º	-
15º	-
16º	-
17º	-
18º	-
19º	-
20º	-

Ao invés de uma habilidade de Légion, você pode escolher receber um Talento.

No 10º você se torna especialista em uma perícia e sua escolha, exceto Luta e Pontaria.

Nos níveis 5, 9, 13 e 17 seu bônus de maestria aumenta em +1.

HABILIDADES DE CLASSE

No 2º nível e em todo outro nível após, você recebe uma Habilidade de Classe a sua escolha. É necessário atender aos requisitos da habilidade.

BLEACH

ブリーチ

Right before the release of the Bleach Hell Arc Movie, for the first time in the history of Jump, the gates of Hell are being thrown wide open in this center color fold-out!!



EQUIPAMENTOS

Em *Shinigamis & Hollows* existem vários tipos de itens e equipamentos, os quais podem se mostrar como recursos valiosos para os personagens.

INVENTÁRIO E CARREGAMENTO

A utilidade dos equipamentos é inegável, mas, também, há um limite para o quanto um personagem pode carregar consigo.

Cada equipamento possui um peso, o qual sempre é especificado nas respectivas tabelas. Um personagem pode carregar uma quantidade de peso em seu inventário igual a **seu valor de força multiplicado por 7,5**.

Caso ultrapasse esse limite, você fica sobrecarregado, recebendo -5 em sua CA e tendo o seu movimento reduzido pela metade. É impossível carregar uma quantidade de peso igual ao dobro do seu máximo.

ARMAS

Armas são ferramentas que ampliam as capacidades ofensivas de uma pessoa, seja através de sua força, agilidade ou precisão.

As armas são divididas em três categorias: armas corpo-a-corpo, armas a distância e armas de arremesso. A divisão entre os tipos é relevante na hora de escolher as habilidades do personagem, que podem vir a se focar em um tipo específico, assim como cada uma possui suas próprias características e peculiaridades no manejo.

Além das categorias, as armas também possuem grupos, como *Espadas*, *Bastões* e outros. Os grupos são importantes para os efeitos de críticos e certos caminhos de classes.

Toda arma possui suas características próprias, que definem cada aspecto dela. Na tabela de armas, você encontra todas as informações, sendo elas:

Dano. O dano padrão que a arma causará quando você acertar um ataque enquanto estiver a manuseando, juntamente do tipo causado.

Crítico. Sendo o valor que é necessário conseguir no dado para que o seu ataque seja considerado um crítico.

Propriedades. As propriedades que a arma possui, afetando o seu manejo.

Peso. O peso da arma.

Mãos. Quantas mãos a arma ocupa.

Grupo. O grupo ao qual a arma pertence.

Muitos detalhes sobre as armas serão explicados melhor no capítulo do Combate, aprofundando nas suas especificações, no dano e em acertos críticos.

Caso esteja manejando uma arma com a qual não possua maestria, esse manejo é prejudicando, deixando de utilizar a perícia *Luta* ou *Pontaria* em testes de ataque com ela, somando apenas seu modificador de atributo.

TABELA DE ARMAS SIMPLES

Arma	Dano Padrão	Crítico	Propriedades	Tipo	Grupo	Peso	Mãos
Adaga	1d4	18	A F L M [6/18]	Perfurante	Faca	1kg	1
Bastão	1d6/1d8	20	M V	Impacto	Bastão	2kg	1
Clava	1d8/1d10	20	V	Impacto	Bastão	4kg	1
Espada Curta	1d6	19	F L M	Cortante	Espada	3kg	1
Faixas	-	-	L M Especial	Impacto	Pugilato	1kg	1
Foice	1d6	19	F L M	Cortante	Haste	2kg	1
Lança	1d6/1d8	19	A E V [6/18]	Perfurante	Haste	3kg	1
Leque	1d4	18	F L Especial	Impacto	-	4kg	1
Machado	1d8/1d10	20	V	Cortante	Machado	1kg	1
Mangual	1d8	20	-	Impacto	Chicote	4kg	1
Manopla	-	19	L M Especial	Impacto	Pugilato	3kg	1
Martelo	1d8/1d10	20	V	Impacto	Martelo	1kg	1
Tridente	1d6/1d8	19	A E V [6/18]	Perfurante	Haste	2kg	1
Armas a Distância							
Arco Curto	1d6	20	D [24/96]	Perfurante	Arco	2kg	2
Besta Leve	1d8	19	R L [24/96]	Perfurante	Besta	3kg	1
Pistola	2d6	19	R [30/90]	Perfurante	Arma	3kg	1
Armas de Arremesso							
Azagaia	1d6	20	L [12/30]	Perfurante	Dardo	0.25kg	1
Dardo	1d4	18	L [12/30]	Perfurante	Dardo	0.25kg	1

TABELA DE ARMAS COMPLEXAS

Arma	Dano Padrão	Crítico	Propriedades	Tipo	Grupo	Peso	Mãos
Adagas Duplas	2d4	18	F L M Especial	Perfurante	Faca	2kg	2
Adaga de Aparar	1d3	19	F L M Especial	Perfurante	Faca	1kg	1
Alabarda	1d10	20	E	Cortante	Lança	5kg	2
Chicote	1d4	18	E F L	Cortante	Chicote	1kg	1
Chicote de Corrente	1d6/1d10	20	E P V Especial	Impacto	Chicote	3kg	1
Chicote Espinhento	2d4	19	E F L Especial	Especial	Chicote	1kg	1
Clava Pesada	2d6	20	P	Impacto	Bastão	6kg	2
Espada de Gancho	1d6	19	F L M Especial	Cortante	Espada	3kg	1
Espada Longa	1d8/1d10	20	V	Cortante	Espada	4kg	1
Espada Grande	1d12	20	P	Cortante	Espada	6kg	2
Espada Colossal	2d8	20	P Especial	Cortante	Espada	16kg	2
Foice Grande	1d10/1d12	20	V	Cortante	Foice	5kg	1
Kusarigama	1d6/1d6	19	Especial	Especial	Foice	2kg	1
Lança Grande	1d12	20	E Especial	Perfurante	Lança	6kg	2
Machado Grande	1d12	20	P	Cortante	Machado	6kg	2
Martelo Grande	1d12	20	P	Impacto	Martelo	6kg	2
Rapieira	1d8	19	F	Perfurante	Espada	2kg	1
Soco Inglês	-	20	M Especial	Impacto	Pugilato	1kg	2
Armas a Distância							
Arco Longo	1d8	20	P [30/120]	Perfurante	Arco	4kg	2
Besta Pesada	1d12	19	R P [45/180]	Perfurante	Besta	6kg	2
Rifle	2d8	19	R [60/180]	Perfurante	Arma	5kg	2
Armas de Arremesso							
Chakram	2d4	20	L Especial [18/36]	Cortante	Faca	1kg	1
Kunai	1d6	19	L [12/30]	Perfurante	Dardo	0.25kg	1
Shuriken	1d4	18	L [12/30]	Cortante	Dardo	0.25kg	1

Como mencionado no início do capítulo, algumas armas possuem propriedades, as quais conferem detalhes no uso delas. Todas as propriedades de armas são:

- **Arremessável (A).** A arma pode ser usada para arremessos.
- **Especial.** A arma possui uma característica especial e única dela. As *propriedades especiais podem ser encontradas na próxima página*.
- **Estendida (E).** A arma tem o seu alcance para ataques aumentado em 1,5 metros.
- **Fineza (F).** A arma pode utilizar tanto força quanto destreza como modificador em rolagens de ataque e dano.
- **Leve (L).** A arma tem um prejuízo menor durante ataques múltiplos.
- **Marcial (M).** Uma arma marcial pode ser utilizada de maneira apropriada por caminhos focados no combate marcial, beneficiando-se de diferentes habilidades de classe.
- **Pesada (P).** Uma arma pesada requer que o portador possua uma força maior para ser manuseada, necessitando de ter no mínimo 14 de força para serem usadas.
- **Recarga (R).** Uma arma com a propriedade Recarga possivelmente irá exigir o uso de ações para a recarregar após uma certa quantidade de ataques, assim como o uso de munições. Essa quantidade estará especificada na descrição da arma.
- **Versátil (V).** Uma arma versátil pode ser manuseada de duas maneiras, sendo elas com uma mão ou com duas, modificando o dano a depender de como é usada.

O alcance de uma arma é listado em metros nas suas propriedades, caso seja uma arma a distância, de arremesso ou que possua a propriedade arremessável. Armas corpo-a-corpo possuem um alcance padrão de 1,5 metros, o qual pode ser aumentado através de propriedades, assim como habilidades, talentos e características do seu portador.

Ataques desarmados, por padrão, causam um dano igual a $1 + \text{modificador de força do atacante}$. Existem maneiras de aumentar o dano desarmado, como a habilidade base do caminho do Hakuda.

Lembre-se também de conferir as regras sobre munição, caso vá usar uma arma a distância ou de arremesso.

PROPRIEDADES ESPECIAIS

- **Adaga de Aparar.** Caso esteja utilizando uma adaga de aparar em uma mão, você recebe RD igual ao seu bônus de maestria contra danos provindos de fontes físicas, como armas ou ataques desarmados.
- **Adagas Duplas.** Ao invés de uma única adaga, são duas, ligadas entre si e presas ao portador. Conta como uma arma de duas mãos, atacando com ambas ao mesmo tempo. Você não pode ser desarmado.
- **Chakram.** Feito para facilmente retornar ao portador, ao realizar um ataque com o Chakram, após finalizá-lo, você pode realizar um teste de Prestidigitação com CD12 + Distância Arremessada e, caso suceda no teste, ele volta para a sua mão.
- **Chicote de Corrente.** Devido ao seu grande peso e robustez, o chicote de corrente permite usar a ação de Agarrar a distância, usando-o para isso.
- **Chicote Espinhento.** Devido a sua estrutura, o chicote espinhento causa 1d4 de dano cortante e 1d4 de dano perfurante. Ao subir o nível de dano de um chicote espinhento, sobe-se o nível de cada dado individualmente.
- **Espada de Gancho.** Um modelo específico e peculiar de espadas, cuja ponta tem forma de gancho. É possível juntar duas, criando uma arma com alcance maior: como uma ação livre, você pode juntar duas espadas de gancho, transformando-as em uma única arma, a qual passa a causar 2d6 de dano e recebe a propriedade Estendida, mas perde a propriedade Leve.
- **Espada Colossal.** Uma espada de tamanho excessivo, inapropriada para o manejo de pessoas comuns. É necessário possuir pelo menos 20 de força para manusear uma espada colossal.
- **Faixas.** Sendo simplesmente faixas enroladas na mão do portador, essa arma tem o mesmo dano do seu ataque desarmado, além de contar como se você estivesse desarmado para o uso de habilidades. As faixas contam como um conjunto.
- **Kusarigama.** Enquanto manuseando uma Kusarigama, você pode usar sua ação comum para atacar com a foice, causando 1d6 de dano cortante e sua ação bônus para atacar com o peso, causando 1d6 de dano de impacto. Você também recebe vantagem para tentar desarmar um oponente.
- **Lança Grande.** Caso esteja empunhando uma lança grande, você ataca com desvantagem se estiver dentro de 1,5 metros do alvo.
- **Manopla.** A manopla é um complemento dos punhos. Enquanto estiver empunhando uma manopla, seu dano desarmado aumenta de 1 para 1d6. Caso seu dano desarmado já seja maior do que o padrão, ele aumenta em 1 nível ao invés disso. Você não pode ser desarmado.

- **Soco Inglês.** O soco inglês potencializa o dano com seus punhos. Enquanto estiver utilizando um soco inglês, seu dano desarmado aumenta de 1 para 1d4, causando também 1d4 de dano adicional para cada dois pontos no seu modificador de força. Caso seu dano desarmado já seja superior a 1, você apenas recebe os dados de dano adicionais. Um soco inglês não tem o seu dano aumentado com níveis. Conta como uma arma de duas mãos por ser um conjunto, um em cada mão.

NÍVEIS DE DANO

Os Níveis de Dano fazem parte de uma mecânica adicional das armas, a qual permite a melhoria delas, extraíndo mais do potencial destrutivo que oferecem. Certas habilidades e propriedades podem aumentar o nível de dano de uma arma, seguindo a tabela presente nesta seção.

Por exemplo, uma espada curta tem 1d6 de dano então, caso seu dano seja aumentado em um nível, ela passará a causar 1d8 de dano.

Também existem certas habilidades, normalmente de inimigos, que podem diminuir o nível de dano de uma arma, com o intuito de reduzir o potencial de dano do atacante.

Por exemplo, uma espada curta tem 1d6 de dano então, caso seu dano seja reduzido em um nível, ela passará a causar 1d4 de dano.

-2 Níveis	-1 Nível	Padrão	+1 Nível	+2 Níveis	+3 Níveis
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	1d10
1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	1d12
1d4	1d6	1d8 ou 2d4	1d10	1d12	2d8
1d6	1d8	1d10	1d12	2d8	2d10
1d8	1d10	1d12 ou 2d6	2d8	2d10	2d12
1d10	2d6	2d8	2d10	2d12	3d10
2d6	2d8	2d10	2d12	3d10	3d12

Caso, de alguma maneira, um personagem consiga aumentar os níveis de dano além do limite (+3 níveis), ele passa a receber um bônus de +3 em rolagens de dano com a arma, para cada nível além do máximo.

ARMADURAS E ESCUDOS

Cada armadura e escudo fornece um **bônus na classe de armadura** do personagem. Quanto mais pesada, maior o bônus. Porém, armaduras mais pesadas **dificultam o uso de perícias que demandem agilidade**: é aplicada uma penalidade em testes de perícias que usam destreza, exceto luta, e *usar uma armadura robusta ou acima* o impede de adicionar o modificador de Destreza na sua CA.

Escudos podem ser usados em ataques, com o seu dano especificado entre parênteses, após o nome do escudo.

Armadura	Bônus na Armadura	Penalidade	Mãos	Peso
Armadura Leve	+2	0	-	4kg
Armadura Ágil	+2	-	-	3kg
Armadura Média	+4	-2	-	7kg
Armadura Robusta	+6	-4	-	10kg
Armadura Pesada	+8	-6	-	15kg
Armadura Massiva	+10	-8	-	25kg
Escudo Leve (1d4)	+1	0	1	2kg
Escudo Pesado (1d6)	+2	-1	1	4kg
Escudo Colossal (1d10)	+4	-2	2	8kg
Escudo Pequeno (1d3)	+1	0	0	1kg

Certos equipamentos listados possuem propriedades especiais:

- **Armadura Ágil.** Uma armadura extremamente leve, a qual acentua a agilidade. Ao invés de conceder uma penalidade, concede +2 em testes de Acrobacia, Furtividade e Reflexos.
- **Armadura Massiva.** Uma armadura massiva, com uma composição anormalmente pesada e resistente. Requer no mínimo 20 de força para poder ser usada.
- **Escudo Colossal.** Um escudo de tamanho colossal, capaz de cobrir completamente o seu portador. Requer no mínimo 18 de força para poder ser usada.
- **Escudo Pequeno.** Um escudo pequeno e leve, o qual é preso ao braço, não ocupando nenhuma das mãos.

Para se beneficiar de um escudo é necessário, dentro do seu turno, utilizar 1 ação para o levantar.



TALENTOS

Os Talentos são um tipo de habilidade disponível para todo personagem, podendo ser obtidos no lugar de habilidades de classe ou obtidos através de outras fontes, como origens ou treinamentos. Estas habilidades podem complementar certos tipos de personagens e oferecer ou ampliar em capacidades que podem ser úteis para todos.

Neste capítulo estão todos os talentos, sendo que uma parcela considerável deles possui pré-requisitos que devem ser atendidos.

TALENTOS GERAIS

Ataque Infalível

Ao rolar o dano de um ataque com arma, quando rolar 1 ou 2, você pode rolar novamente, ficando com o novo resultado, mesmo se for igual. Você também não pode ter os níveis de dano da sua arma reduzidos.

Atenção Infalível

Você não pode ser surpreendido, se consciente, e ataques de inimigos que você não possa ver não te deixam desprevenido. Você recebe um bônus de +2 em Atenção.

Favorecido pela Sorte

Você tem uma sorte inexplicável, a qual o favorece nos momentos mais críticos. Você tem 3 pontos de sorte. Sempre que fizer uma rolagem, você pode gastar um ponto de sorte para rolar outro d20, podendo escolher usar qualquer um dos dois resultados. Você pode escolher rolar o outro dado após ver o resultado da primeira rolagem, mas antes de ver as consequências. Você também pode gastar 1 ponto de sorte

quando é atacado, rolando um d20 e escolhendo se o inimigo usará o seu resultado ou o resultado dele. Você recupera seus pontos de sorte após um descanso longo.

Guarda Infalível

Você nunca baixa a sua guarda, mesmo em uma situação que pode ser vista como catastrófica. Em caso de um desastre, você não causa um ataque como reação. Caso um efeito imposto sobre você tente reduzir sua classe de armadura ou impor modificadores negativos em testes de resistência, você terá +2 para resistir.

Incremento de Atributo

Ao obter esse talento, você aumenta o valor de um atributo em 2, podendo superar até mesmo o limite natural. Você pode pegar este talento várias vezes, mas apenas uma vez para cada atributo.

Resiliência Melhorada

Ao obter este talento, escolha uma perícia de teste de resistência: você recebe maestria nela ou, caso já possua maestria, se torna especialista. O valor do atributo usado na perícia escolhida aumenta em 1.

Técnicas de Reação Rápida

Você recebe +2 de Iniciativa. Após a rolagem de iniciativa, caso você não seja o primeiro, você pode rolar novamente, ficando com o melhor resultado.

Tempestade de Ideias

Você decide extrair ao máximo o seu potencial, obtendo melhorias e novas maestrias. Aumenta um atributo a sua escolha em 1. Você recebe maestria em duas perícias a sua escolha. Escolha uma das suas maestrias, exceto Luta e Pontaria, para ter o seu bônus de maestria adicionado em toda rolagem que a utilize, desde que não seja para ataques.

Técnicas de Imobilização

Você tem vantagem para atacar uma criatura que estiver agarrando e causa 1d6 de dano adicional. Você pode usar uma ação para tentar imobilizar a criatura que estiver agarrando, para tal, faça outro teste de Agarrar, em um sucesso você a imobiliza e a criatura fica Incapacitada e tem a classe de armadura reduzida em 2. Uma criatura imobilizada pode tentar escapar no começo do turno dela, repetindo o mesmo teste do

agarrão. [Pré-Requisito: Força ou Constituição 16]

Robustez Aprimorada

Seus pontos de vida máximos aumentam em um valor igual ao dobro do seu nível ao obter esse talento. Sempre que subir de nível e tiver esse talento, você recebe +2 pontos de vida máximos. [Pré-Requisito: Constituição 14]

Determinado a Viver

Uma vez por dia, na primeira vez que fosse para os testes de morte, você pode escolher ficar com 1 de vida ao invés disso. Todo teste de morte que você realiza, a partir do segundo, possui vantagem. [Pré-Requisito: Constituição 18 ou Nível 10]

Técnicas de Mobilidade

Seu movimento aumenta em 3 metros. Quando usar Disparar, terreno difícil não te custa movimento adicional. Ao atacar uma criatura, você não causa ataques de oportunidade para ela pelo resto do seu turno, acertando o ataque ou não. [Pré-Requisito: Destreza 14]

Discurso Motivador

Você pode gastar 10 minutos inspirando seus aliados: todas as criaturas amigáveis próximas de você recebem HP temporário igual ao dobro do seu nível + seu modificador de carisma multiplicado pela metade do seu bônus de maestria, arredondado para cima. Uma criatura só pode receber esse bônus uma vez por descanso curto ou longo. **[Pré-Requisito: Maestria em alguma perícia de Carisma]**

BLEACH
601.

VERGE
ON
VERMILION



ZANPAKUTO

A **Zanpakuto**, ou espada corta-almas, é a arma principal de um Shinigami, assim como é usada pelos *Arrancar* e *Visored*. Com uma arte dedicada completamente ao seu manejo, chamada Zanjutsu, é impossível negar a complexidade e poder de tal arma.

Normalmente, uma zanpakuto toma o formato de uma espada japonesa em sua forma selada, sendo que esta forma também depende do seu portador. Cada zanpakuto é única, sendo uma **reflexão do poder e da alma do Shinigami que a porta**, além de seres sencientes por si só.

O nome da Zanpakuto é o mesmo nome do espírito que habita e dá força ao shinigami enquanto a espada é manejada. Os espíritos variam grandemente em aparência, assim como possuem personalidades distintas, as quais demonstram certa similaridade com seu dono.

Logo, ao ser um Shinigami, você possui a sua própria zanpakuto, recebida no primeiro nível e o acompanhando até o último, com a possibilidade de diferentes evoluções.

Saltando o estado de Asauchi, em *Shinigamis & Hollows*, você montará os três estados de sua zanpakuto: *Selada*, *Shikai* e *Bankai*. Além disso, também haverá a criação do espírito de sua espada.

Para acessar rapidamente qualquer uma das seções, há um sumário abaixo.

[Criando uma Zanpakuto](#)

[Criando o Espírito da
Zanpakuto](#)

[Atingindo a Shikai](#)

[Dominando a Bankai](#)

CRIANDO UMA ZANPAKUTO

O primeiro passo é criar o que, efetivamente, será a sua zanpakuto em seu estado selado e básico. Comece escolhendo qual será a forma dela, a qual normalmente irá ser a de uma espada japonesa, possuindo quatro principais:

- **Katana**, uma espada curvada e de tamanho moderado e fina. Ao escolher a forma de Katana, sua zanpakuto é uma Espada Longa na forma selada.
- **Wakizashi**, uma lâmina curta com em torno de 30 a 60cm. Ao escolher a forma de Wakizashi, sua zanpakuto é uma Espada Curta na forma selada.
- **Nodachi**, uma grande espada de quase 2 metros, de peso e poder notáveis. Ao escolher a forma de Nodachi, sua zanpakuto é uma Espada Grande na forma selada.
- **Tanto**, uma lâmina pequena, de 15 a 30 centímetros. Ao escolher a forma de Tanto, sua zanpakuto é uma Adaga na forma selada.

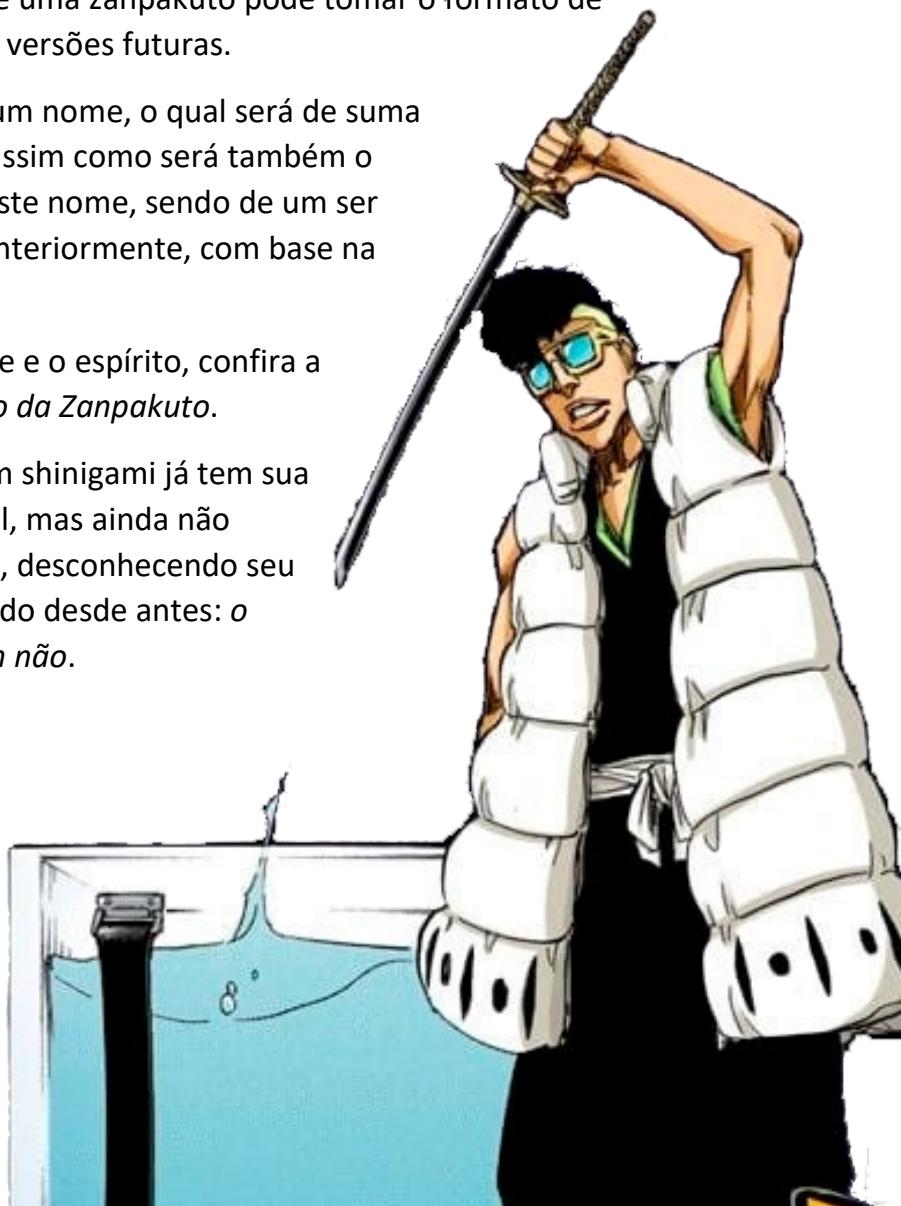
Após escolher a forma, anote em sua ficha, juntamente dos valores padrão que ela irá possuir.

Esta é a forma selada, sendo que uma zanpakuto pode tomar o formato de outras armas diferentes em suas versões futuras.

Sua Zanpakuto também possui um nome, o qual será de suma importância para a progressão, assim como será também o nome do espírito que a habita. Este nome, sendo de um ser consciente, deve ser escolhido anteriormente, com base na ideia que circunda sua espada.

Para mais detalhes sobre o nome e o espírito, confira a próxima seção, *Criando o Espírito da Zanpakuto*.

Por padrão, considera-se que um shinigami já tem sua zanpakuto desde o primeiro nível, mas ainda não aprofundou em seu laço com ela, desconhecendo seu nome, embora já seja algo definido desde antes: *o jogador sabe, mas o personagem não*.



Um sistema por Setsugiri.

TÉCNICAS DE MANEJO

Todo shinigami empunha sua zanpakuto de uma maneira única, possuindo seus próprios fundamentos e objetivos no manejo. Dentro de um combate, isso se expressa através das **Técnicas de Manejo**, as quais são aplicações – sejam ativas ou passivas – da técnica do portador e das características da espada.

Um shinigami inicia, por padrão, com **duas técnicas de manejo**. Após isso, recebe-se mais uma técnica de manejo a cada dois níveis, com esta quantidade podendo ser aumentado através de habilidades ou características.

Além disso, as Técnicas de Manejo são divididas em níveis, o qual define o seu poder, assim como seu custo padrão, de acordo com a tabela abaixo:

Nível da Técnica	Custo em Reiryoku
Zero	0
Um	2
Dois	5
Três	8
Quatro	12
Cinco	20

A tabela apresenta o custo padrão das técnicas, o qual pode influenciado por habilidades de classe ou de origem, as quais reduzem o custo em certas quantidades. Entretanto, **toda técnica de manejo deve possuir um custo mínimo de 1 ponto de reiryoku**, a menos que seja uma técnica de nível 0.

O acesso a técnicas de cada nível está restrito ao bônus de maestria do personagem, que aumenta conforme se sobe o nível do personagem com as seguintes regras:

- Personagens de nível 1 a 4 tem acesso a técnicas de nível zero e um.
- Personagens de nível 5 a 8 tem acesso a técnicas de nível zero, um e dois.
- Personagens de nível 9 a 12 tem acesso a técnicas de nível zero, um, dois e três.
- Personagens de nível 13 a 16 tem acesso a técnicas de nível zero, um, dois, três e quatro.
- Personagens de nível 17 a 20 tem acesso a técnicas de nível zero, um, dois, três, quarto e cinco.

Em suma, um personagem começa com acesso aos níveis 0 e 1, recebendo acesso a um nível superior sempre que o seu bônus de maestria aumenta.

criando TÉCNICAS OFENSIVAS

As técnicas ofensivas têm como intuito causar dano, condições ou prejudicar diretamente inimigos, sendo um dos tipos mais comuns. Nesta seção você encontrará um guia e referências para as criar, definindo seu dano, alcance e outros aspectos essenciais.

Todas as tabelas são divididas com base no nível da técnica de manejo, representando o gradual aumento no poder. Além disso, certos fatores, como o dano, serão influenciados pela quantidade de ações necessárias para utilizar a técnica.

A primeira referência é para definir o **dano da técnica de manejo**, sendo dividida com base no nível e custo em ações. Você encontrará três tabelas distintas, sendo divididas com base no intuito da habilidade:

- **Dano em Alvo Único – Teste de Resistência Básico.** Uma técnica deste tipo tem apenas um alvo, o qual deve realizar um Teste de Resistência Básico contra a habilidade: *um sucesso crítico anula o dano; um sucesso comum diminui o dano pela metade; uma falha não diminui o dano; e uma falha crítica dobra o dano recebido.*
- **Dano em Alvo Único – Teste de Ataque.** Uma técnica deste tipo tem apenas um alvo, contra o qual você realiza um Teste de Ataque, rolando contra a CA do alvo: *um acerto crítico dobra o dano; um acerto comum causa o dano completo; um erro não causa dano.*
- **Dano em Área – Teste de Resistência Básico.** Uma técnica deste tipo afeta uma área, ao invés de um alvo, forçando todas as criaturas dentro dela a realizarem um Teste de Resistência Básico.

Tabela de Dano em Alvo Único – Teste de Resistência Básico

Nível da Técnica	Dano – 1 Ação	Dano – 2 Ações	Dano – 3 Ações
Nível 0	-	1d10	1d12
Nível 1	-	2d8	2d10
Nível 2	-	6d8	6d10
Nível 3	-	10d8	10d10
Nível 4	-	14d8	14d10
Nível 5	-	18d8	18d10

Tabela de Dano em Alvo Único – Teste de Ataque

Nível da Técnica	Dano – 1 Ação	Dano – 2 Ações	Dano – 3 Ações
Nível 0	-	1d10	1d12
Nível 1	-	3d8	3d10
Nível 2	-	7d8	7d10
Nível 3	-	12d8	12d10
Nível 4	-	16d8	16d10
Nível 5	-	20d8	20d10

Tabela de Dano em Área – Teste de Resistência Básico

Nível da Técnica	Dano – 1 Ação	Dano – 2 Ações	Dano – 3 Ações
Nível 1	-	2d6	2d8
Nível 2	-	6d6	6d8
Nível 3	-	10d6	10d8
Nível 4	-	14d6	14d8
Nível 5	-	18d6	18d8

Após decidir o dano da técnica, resta definir o alcance e, caso tenha, a área dela. Para o alcance, será uma distância dentro da qual você pode escolher o alvo da técnica ou, caso seja uma em área, o ponto de origem dela.

A área apenas é utilizada em um tipo de técnica, e define a extensão da área em que a habilidade causará dano.

Tanto o alcance quanto a área possuem certas variações conforme o custo em ações.

Tabela de Alcance

Nível da Técnica	Alcance – 1 Ação	Alcance – 2 Ações	Alcance – 3 Ações
Nível 0	9 Metros	12 Metros	18 Metros
Nível 1	15 Metros	18 Metros	24 Metros
Nível 2	21 Metros	24 Metros	30 Metros
Nível 3	24 Metros	30 Metros	42 Metros
Nível 4	42 Metros	48 Metros	60 Metros
Nível 5	60 Metros	72 Metros	96 Metros

Tabela de Área Afetada

Nível da Técnica	Área – 1 Ação	Área – 2 Ações	Área – 3 Ações
Nível 1	3 Metros	4,5 Metros	6 Metros
Nível 2	4,5 Metros	6 Metros	7,5 Metros
Nível 3	7,5 Metros	9 Metros	12 Metros
Nível 4	9 Metros	12 Metros	15 Metros
Nível 5	12 Metros	18 Metros	21 Metros

Uma habilidade que tenha como área uma linha, devido a sua menor versatilidade, aumenta o valor referido na tabela em 1,5 vezes.

As tabelas de alcance e área afetada são as bases, que podem também servir para outros tipos de habilidade que você venha a criar. Sendo uma base, ela pode, por exemplo, ser aumentada em troca de reduções no dano, acerto ou dificuldade para resistir ou diminuída para receber aumentos nestes valores.

CRIANDO O ESPÍRITO DA ZANPAKUTO

Além da zanpakuto em si – a arma que o shinigami irá empunhar – é preciso criar o espírito que habitará a espada, fornecendo suas forças e participando diretamente de processos que envolvam o fortalecimento dela.

O espírito de uma zanpakuto é um pedaço da alma do shinigami que a porta, tendo uma aparência e habilidades que refletem isso, assim como possui a mesma determinação e foco do seu mestre. Vivem ao lado do seu mestre, nascendo e morrendo junto do shinigami.

Não há traços comuns de aparência, por serem completamente individuais, podendo ser tanto de aspecto humanoide quanto criaturas, como macacos ou dragões. E, embora a personalidade seja afetada pela do mestre, os espíritos têm seus próprios pensamentos, sentimentos, opiniões e desejos, podendo variar daqueles que o shinigami tem.

Essa personalidade pode influenciar diretamente no manejo e evolução da zanpakuto, visto que é necessário afinidade e aprovação para chegar até a shikai e bankai, assim como o uso de um nome errado não iria extrair o verdadeiro poder de nenhuma das liberações.

O espírito vive em um mundo interno, o qual o shinigami consegue adentrar através de uma meditação específica, assim como pode ser puxado em outros momentos.

Para uma progressão adequada, o jogador e o mestre devem, em conjunto, desenvolver o espírito da zanpakuto, considerando sempre o fator principal que é **ser um reflexo da alma de seu portador**. Lembre-se que nem sempre a relação será das melhores, e precisará de constante crescimento e desenvolvimento para poder atingir o ápice.



Um sistema por Setsugiri.

ATINGINDO A SHIKAI

A **Shikai**, ou primeira liberação, é um passo acima na evolução de uma zanpakuto, sendo necessário conhecer o nome de sua espada e ter um certo nível de comunicação e harmonia com ela, assim conseguindo descobrir como liberar a forma selada, não só mudando o seu formato, mas também ganhando uma habilidade especial.

Para descobrir o nome, é necessário meditar e buscar se comunicar com o espírito da Zanpakuto, o que pode ser feito através da meditação, em um método chamado de **Jinzen**, ou Lâmina Serena. Então, para progredir, seu personagem deve passar por isso.

Durante o tempo livre – normalmente um interlúdio – você pode realizar o Jinzen, o qual ocorre da seguinte maneira:

Jinzen. Colocando sua zanpakuto sobre seu colo, toma uma postura meditativa e força sua mente a se tornar uma com a espada. A meditação dura no mínimo 1 hora para ter efeito.

Após realizar o seu primeiro Jinzen, você descobre o nome da sua Zanpakuto. Entretanto, vale notar que essa descoberta pode ser feita de outras formas, a rigor do narrador: *ser levado ao mundo interno da zanpakuto durante o sono ou ver sua manifestação em uma situação de grande tensão*.

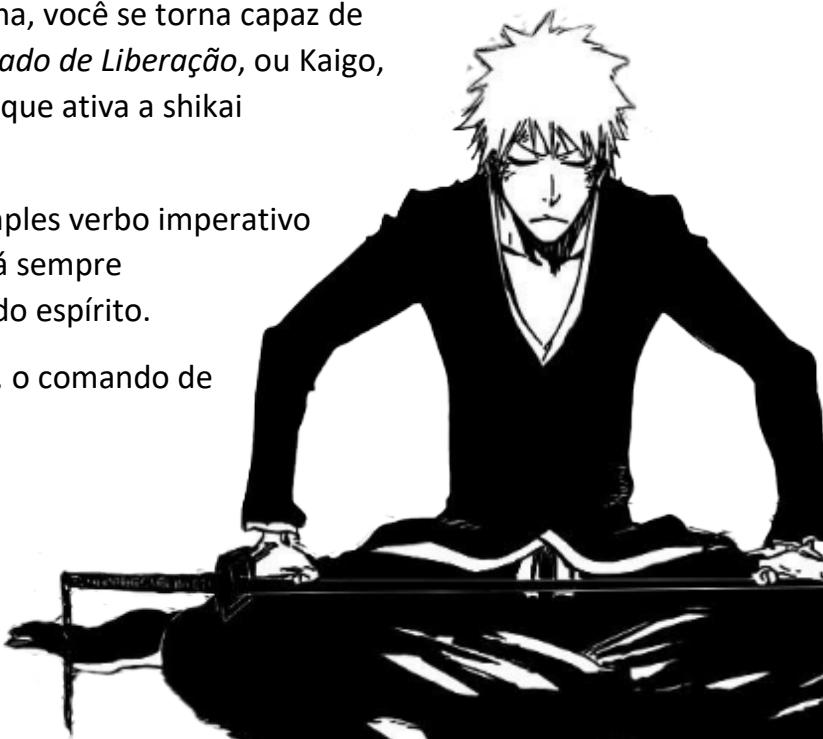
Com o nome sendo revelado, ainda é necessário ter um nível mínimo de poder em si mesmo e, também, fortalecer essa conexão para poder atingir a Shikai: ao atingir o quinto nível, você pode realizar um **Jinzen Avançado**, o qual te levará completamente para o mundo interno da Zanpakuto, conhecendo e conversando com o espírito frente a frente.

Caso, durante a conversa, haja sucesso em criar esse laço e compreender melhor ao espírito dentro de sua lâmina, você se torna capaz de utilizar a Shikai, entoando o seu *Chamado de Liberação*, ou Kaigo, juntamente do nome da zanpakuto, o que ativa a shikai efetivamente.

O comando pode variar desde um simples verbo imperativo até um curto poema, sendo que estará sempre relacionado a habilidade ou natureza do espírito.

Um exemplo seria: “*Uive, Zabimaru!*”, o comando de Renji Abarai.

Um sistema por Setsugiri.



MONTANDO SUA SHIKAI

Ao obter a shikai, é necessário agora montá-la dentro de jogo, decidindo as mudanças que ela proporciona tanto na zanpakuto diretamente quanto nas técnicas de manejo.

Um shinigami, ao despertar a shikai, recebe uma técnica de manejo adicional e pode, também, modificar todas suas técnicas de manejo já conhecidas, encaixando-as melhor diante a mudança.

Além disso, suas técnicas de manejo passam a receber uma melhoria ou variação em seu efeito, a qual será aplicada quando utilizada em forma de shikai.

Dentro de combate, **ativar sua shikai requer uma ação e gasta 3 pontos de reiryoku**. Após a shikai ser ativa, **deve-se pagar 1 ponto de reiryoku por rodada para a sustentar**, com ela se encerrando caso deseje deixar de a manter ou não possua mais pontos para gastar.

Enquanto estiver com a shikai ativa, sua zanpakuto recebe as seguintes propriedades e características:

- **Sua zanpakuto toma a forma de qualquer arma a sua escolha**, utilizando como referência a tabela no capítulo equipamentos. Uma vez feita essa escolha, ela é mantida permanentemente, sendo definida como a forma de sua shikai.
- **O dano da zanpakuto aumenta em um nível**, com este efeito se mantendo enquanto a shikai estiver ativa.
- **Você recebe acesso a seu Funcionamento de Shikai**, sendo uma habilidade base que amplia suas capacidades.

O Funcionamento de Shikai deve ser criado pelo jogador. Um exemplo, então, seria o funcionamento da *Hyorinmaru* de *Toshiro Hitsugaya*:

Hyorinmaru (Shikai). Enquanto sua shikai estiver ativa, o alcance de sua zanpakuto aumenta em 1,5 metros e você se torna capaz de controlar água e gelo. Sempre que realizar um ataque com a zanpakuto, você pode escolher causar dano congelante, assim como suas técnicas de manejo recebem efeitos adicionais, os quais são baseados no gelo.

O fator principal da shikai é visto justamente nas técnicas de manejo. Um simples corte melhorado pode ser imbuído com algum elemento, ter seu alcance extremamente aumentado ou qualquer outra possibilidade.

DOMINANDO A BANKAI

A **Bankai**, ou liberação final, é o último passo para aperfeiçoar sua zanpakuto, extraíndo o máximo do poder de sua espada. Para atingir essa capacidade, é preciso conseguir materializar e subjugar o espírito de sua zanpakuto.

A **Materialização** é o contrário de ser arrastado até o mundo interior de sua zanpakuto: o portador invoca o espírito ao mundo físico, onde ele deve conseguir o vencer em um confronto, aperfeiçoando a zanpakuto e liberando a bankai.

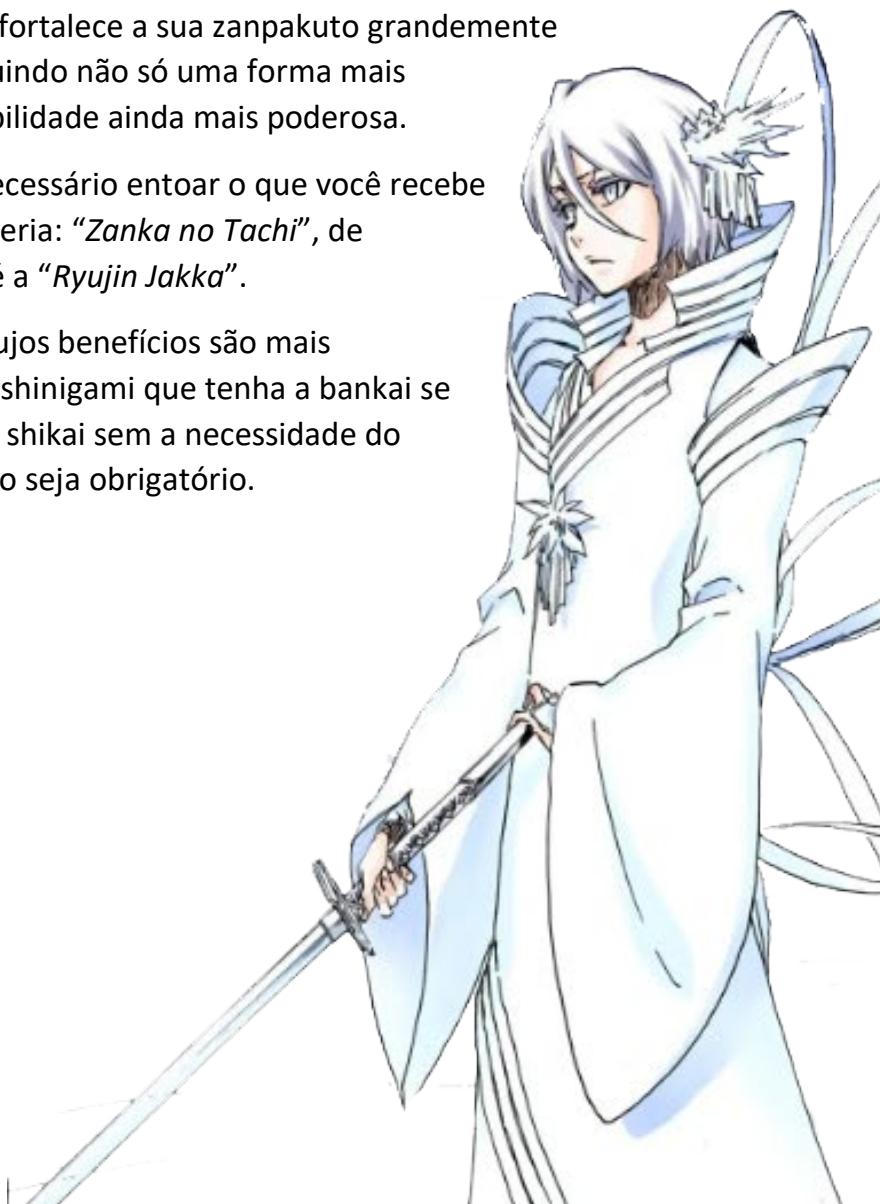
Para poder buscar a obtenção da bankai, é necessário já ter passado pelos andares anteriores: ao atingir o décimo segundo nível, e ser capaz de utilizar a shikai, você pode realizar a **Materialização** durante um tempo livre.

Materialização. Você materializa o espírito de sua zanpakuto, o qual é invocado até o mundo físico. Para poder liberar a bankai, você deve entrar em um confronto contra o espírito e vencê-lo. Caso perca, o espírito é desmaterializado e você pode tentar novamente no dia seguinte.

Caso consiga subjugar o espírito com sucesso, você se torna capaz de utilizar a bankai. A ativação de uma bankai fortalece a sua zanpakuto grandemente quando comparado a shikai, possuindo não só uma forma mais avançada, como também uma habilidade ainda mais poderosa.

Para poder ativar sua bankai, é necessário entoar o que você recebe do próprio espírito. Um exemplo seria: “*Zanka no Tachi*”, de Yamamoto, sendo que sua shikai é a “*Ryujin Jakka*”.

Além da própria liberação final, cujos benefícios são mais elaborados na próxima seção, um shinigami que tenha a bankai se torna também capaz de ativar sua shikai sem a necessidade do chamado de liberação, embora não seja obrigatório.



MONTANDO SUA BANKAI

Por fim, sua bankai deve ser montada dentro de jogo, traduzindo seu efeito para dentro dos padrões de *Shinigamis & Hollows*. Sendo o ápice, uma bankai possuirá um grande poder, em troca de ser um recurso valioso.

Um shinigami, ao despertar a bankai, recebe uma técnica de manejo adicional e pode, também, modificar todas suas técnicas de manejo já conhecidas, encaixando-as melhor diante a mudança.

Além disso, suas técnicas de manejo são novamente fortalecidas, atingindo um patamar inédito.

Dentro de combate, **ativar sua bankai requer uma ação e gasta 10 pontos de reiryoku**. Após a bankai ser ativa, **ela dura uma quantidade de rodadas igual ao seu bônus de maestria**. É necessário também sustentar ela, pagando 2 pontos de reiryoku por rodada, com ela se encerrando anteriormente caso não consiga mais sustentar.

Enquanto estiver com a bankai ativa, sua zanpakuto recebe as seguintes características:

- **Sua zanpakuto toma a forma de qualquer arma a sua escolha**, a qual segue as mesmas regras da shikai, mas pode possuir uma forma distinta para a bankai.
- **O dano da zanpakuto aumenta em dois níveis**, com este efeito se mantendo enquanto a bankai estiver ativa.
- **Você recebe acesso ao Funcionamento de Bankai**, sendo uma habilidade poderosa e que, normalmente, possuirá tanto um efeito constante quanto ampliará suas capacidades.

Estas características não são cumulativas com as de uma shikai, sendo que cada liberação fornece seus benefícios específicos.

O Funcionamento de Bankai deve ser criado pelo jogador. Um exemplo, então, seria *Sakashima Yokoshima Happofusagari* de *Shinji Hirako*:

Sakashima Yokoshima Happofusagari (Bankai). Ao utilizar sua bankai, uma grande flor dourada é criada ao seu redor, ocupando uma área esférica de 3 metros e o mantendo no centro dela: a partir do topo da flor, uma névoa rosa se espalha por uma área esférica de 9 metros, invertendo a percepção de todas as criaturas dentro da área, com todos confundindo aliados por inimigos durante a duração. Estando no centro da flor, você não é afetado pelo efeito.



BLEACH-105. Turn Back The Pendulum 4

KIDO

O **Kido** é uma forma de combate utilizada pelos shinigamis, o qual é baseado em feitiços e conjurações espirituais, sendo produzidas a partir do reiryoku. São divididos em duas categorias principais: **Hado**, para ataques diretos e **Bakudo** para suporte em batalha e técnicas defensivas. Além disso, há o **Kaido**, uma técnica de cura espiritual.

Os feitiços de kido são ativados por uma encantação, embora os usuários mais experientes consigam os usar sem a encantação, sacrificando um pouco da efetividade.

Maioria dos kidos são numerados de 1 a 99, com o aumento no número representando também um aumento de poder e dificuldade para realizar. Embora a numeração defina o poder, a força do próprio Shinigami também é considerada, com aqueles mais habilidosos podendo potencializar até mesmo kidos mais fracos.

Dentro de *Shinigamis & Hollows*, os kidos podem ser aprendidos pelos shinigamis, sendo o foco do Caminho do Kido, no Zankensoki. São habilidades especiais e parte essencial do arsenal do shinigami.

Neste capítulo você encontrará as regras de conjuração, assim como todos os kidos já adaptados para jogo, formando a lista da qual você aprenderá kidos, assim como sua funcionalidade e aplicação efetiva enquanto jogando.

CONJURANDO KIDOS

Conjurar um kido é uma prática que exige treino e habilidade, conseguindo elevar seu nível geral, assim como obter a capacidade de usar técnicas mais poderosas.

Usar um Kido requer, por padrão, uma encantação. Logo, **não é possível utilizar kidos enquanto incapaz de falar**, a menos que tenha uma habilidade que permita contornar o uso de encantações.

Todos os kidsos, dentro de jogo, são **divididos em ciclos**, dividido com base na numeração: *aqueles de maior numeração pertencem a um ciclo superior*. Cada ciclo tem um custo padrão em pontos de reiryoku (PR), seguindo a tabela abaixo.

Ciclo do Kido	Custo em Pontos de Reiryoku
Primeiro Ciclo	2
Segundo Ciclo	5
Terceiro Ciclo	8
Quarto Ciclo	12
Quinto Ciclo	20

Cada kido tem um efeito específico ao ser conjurado, especificado e descrito em sua respectiva entrada dentro da lista.

Todo shinigami possui uma lista de **Kidos Conhecidos**, representando aqueles que ele já é capaz de utilizar e conjurar. Normalmente, recebe-se acesso a kidsos novos através de habilidades classe, talentos etc.

Inicialmente, um shinigami tem acesso apenas aos kidsos de primeiro ciclo. Sempre que seu bônus de maestria aumentar, você recebe acesso a um ciclo superior.

HADO

O **Hado** é o caminho da destruição, com conjurações ofensivas.

#1 SHOU

Kido de Primeiro Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: 9 Metros

Alvo: Uma Criatura

Duração: Imediata

Você aponta para o alvo com o seu dedo indicador, liberando energia a partir dele para empurrar. A criatura alvo deve realizar um teste de Fortitude.

Sucesso Crítico. O alvo não é afetado.

Sucesso Comum. O alvo é empurrado 1,5 metros para trás.

Falha. O alvo é empurrado 4,5 metros para trás.

Falha Crítica. O alvo é empurrado 4,5 metros para trás e é derrubado.

#4 BYAKURAI

Kido de Primeiro Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: 12 Metros

Alvo: Uma Criatura

Duração: Imediata

Você une ambas as mãos e concentra energia espiritual de grande densidade, descarregando-a na direção de uma criatura. Realize um teste de ataque com Pontaria ou Espiritualismo.

Acerto Crítico. O dano recebido pelo alvo é dobrado.

Acerto Comum. O alvo recebe 3d8 de dano chocante.

Erro. O alvo não recebe nenhum dano.

#11 TSUZURI RAIDEN

Kido de Primeiro Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: Toque

Alvo: Um objeto qualquer

Duração: Imediata

Você gera uma corrente elétrica em qualquer objeto que esteja tocando, danificando qualquer coisa ou criatura que esteja em contato com o objeto pelo qual a corrente passa. A criatura alvo deve realizar um teste de Fortitude.

Sucesso Crítico. O alvo não é afetado.

Sucesso Comum. O alvo recebe metade do dano.

Falha. O alvo recebe 2d8 de dano chocante.

Falha Crítica. O alvo recebe o dobro do dano e fica desorientado por 1 rodada.

#12 FUSHIBI

Kido de Primeiro Ciclo

Conjuração: 1 Ação

Alcance: 12 Metros

Área: 3 Metros Esférica

Duração: Imediata

Você cria uma fina rede de reiryoku, a qual é quase imperceptível ao olho. A rede se expande por uma área esférica de 3 metros, a partir de um ponto a sua escolha dentro de 12 metros, e possui um valor de Furtividade igual a sua CD de conjuração + 3 para ser detectada, exigindo um teste de Percepção. Caso uma criatura entre em contato com a rede, ela é revelada por completo e prende a criatura, impedindo qualquer momento que ela estivesse realizando.

Além disso, durante a conjuração do kido, você pode escolher imbuir a rede com outro hado a sua escolha, causando o efeito dele ao contato.

#31 SHAKKAHOU

Kido de Segundo Ciclo

Conjuração: 2 ou 3 Ações

Alcance: 24 Metros/30 Metros

Área: 6 Metros Esférica/7,5 Metros Esférica

Duração: Imediata

Você cria chamas de alta temperatura, descarregando-a a partir de suas mãos. O fogo é liberado na forma de um orbe, cujo tamanho varia de acordo com o intuito do conjurador. Você pode conjurar este kido como 2 ou 3 ações, alterando seu dano, alcance e área. A explosão expande em uma área esférica a partir de um ponto dentro do alcance, com todas as criaturas nela realizando um teste de Fortitude.

Sucesso Crítico. A criatura não é afetada.

Sucesso Comum. A criatura recebe metade do dano.

Falha. A criatura recebe 6d6/6d8 de dano queimante.

Falha Crítica. A criatura recebe o dobro do dano.

#32 OUKASEN

Kido de Segundo Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: 24 Metros

Alvo: Uma Criatura

Duração: Imediata

Você coloca sua zanpakuto a frente de seu corpo e gera um orbe de energia amarelo, o qual se torna um arco horizontal de energia, disparado contra o alvo. Realize um teste de ataque contra o alvo.

Acerto Crítico. O dano recebido pelo alvo é dobrado.

Acerto Comum. O alvo recebe 7d8 de dano de força.

Erro. O alvo não recebe nenhum dano.

#33 SOUKATSUI

Kido de Segundo Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: 24 Metros

Alvo: Uma Criatura

Duração: Imediata

Você aponta sua palma na direção do alvo, gerando uma torrente de energia azul que se expande através de uma potente explosão. A criatura alvo deve realizar um teste de Reflexos.

Sucesso Crítico. O alvo não é afetado.

Sucesso Comum. O alvo recebe metade do dano.

Falha. O alvo recebe 6d8 de dano de força.

Falha Crítica. O alvo recebe o dobro do dano.

#54 HAIEN

Kido de Terceiro Ciclo

Conjuração: 3 Ações

Alcance: 24 Metros

Alvo: Uma Criatura

Duração: Imediata

Você cria chamas que erradicam a existência do alvo, disparando na forma de uma explosão roxa. Realize um teste de ataque contra o alvo. Caso você infliga um ferimento grave (*perda de membro*), o membro é desintegrado; caso os pontos de vida do alvo sejam reduzidos a 0, ele é desintegrado, saltando as portas da morte.

Acerto Crítico. O dano recebido pelo alvo é dobrado.

Acerto Comum. O alvo recebe 12d10 de dano queimante.

Falha. O alvo não recebe nenhum dano.



#58 TENRAN

Kido de Terceiro Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Área: 9 Metros Cônica

Duração: Imediata

Você faz com que sua zanpakuto embainhada flutue a sua frente, girando como um ventilador. Após alguns instantes, ela para e gera uma explosão em forma de tornado, disparada a partir de você e afetando uma área cônica de 9 metros. Toda criatura na área deve realizar um teste de Fortitude.

Sucesso Crítico. A criatura não é afetada.

Sucesso Comum. A criatura recebe metade do dano e é empurrada 4,5 metros.

Falha. A criatura recebe 10d6 de dano de impacto e é empurrada 9 metros.

Falha Crítica. A criatura recebe o dano completo, é empurrada 18 metros e fica caída.

#63 RAIKOUHOU

Kido de Quarto Ciclo

Conjuração: 3 Ações

Alcance: 36 Metros

Alvo: Uma Criatura

Duração: Imediata

Você gera um enorme orbe amarelada, composta de raios, a qual você dispara em um alvo, ocasionando uma explosão concentrada e poderosa. A criatura alvo deve realizar um teste de Fortitude.

Sucesso Crítico. O alvo não é afetado.

Sucesso Comum. O alvo recebe metade do dano.

Falha. O alvo recebe 12d10 de dano chocante e fica Atordoado 1.

Falha Crítica. O alvo recebe 14d10 de dano chocante e fica paralisado durante 1 rodada.

#73 SOUREN SOUKATSUI

Kido de Quarto Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: 48 Metros

Alvo: Uma Criatura

Duração: Imediata

Você gera uma torrente dupla de energia, disparando contra um alvo e resultando em uma explosão ainda maior. A criatura alvo deve realizar um teste de Reflexos.

Sucesso Crítico. O alvo não é afetado.

Sucesso Comum. O alvo recebe metade do dano.

Falha. O alvo recebe 14d8 de dano de força.

Falha Crítica. O alvo recebe o dobro do dano.



#78 ZANGERIN

Kido de Quarto Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Área: 12 Metros Esférica

Duração: Imediata

Você gera grandes quantidades de energia a partir da sua zanpakuto, liberando em uma enorme explosão ao seu redor. Toda criatura dentro de uma área esférica de 12 metros a partir de você deve realizar um teste de Fortitude.

Sucesso Crítico. A criatura não é afetada.

Sucesso Comum. A criatura recebe metade do dano.

Falha. A criatura recebe 14d6 de dano de força.

Falha Crítica. A criatura recebe o dobro do dano.



BAKUDO

O **Bakudo** é o caminho mais defensivo dos kidos, podendo imobilizar inimigos ou formar barreiras e proteções.

#1 SAI

Kido de Primeiro Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: 18 Metros

Alvo: Uma Criatura

Duração: Imediata

Você aponta os dedos em um alvo, fazendo com que seus braços fiquem presos nas suas costas. Realize um teste de ataque contra Reflexos do alvo.

Acerto Crítico. O efeito do kido dura por 3 rodadas.

Acerto Comum. Você prende os braços do alvo, impedindo-o de realizar qualquer ação dependente de seus braços (*ataques com armas, conjurações etc.*) por 1 rodada.

Falha. O alvo não é afetado.

#4 HAINAWA

Kido de Primeiro Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: 18 Metros

Alvo: Uma Criatura

Duração: Imediata

Você forma uma corda de reiryoku e arremessa contra um oponente, tentando o restringir. Realize um teste de ataque contra Reflexos do alvo.

Acerto Crítico. O alvo recebe -3 em testes para escapar da corda.

Acerto Comum. O alvo é preso pela corda, ficando Imóvel até se livrar, realizando um teste de Atletismo contra sua CD de conjuração.

Falha. O alvo não é afetado.

#8 SEKI

Kido de Primeiro Ciclo

Conjuração: Reação

Alcance: Próprio

Alvo: Próprio

Duração: Imediato

Ao estar prestes a ser atacado, você gera um pequeno disco de energia azul, o qual tenta repelir. Ao ser alvo de um ataque corpo-a-corpo, você pode realizar um teste de Reflexos contra o resultado da rolagem de ataque contra você.

Sucesso Crítico. Você anula o dano do ataque, repelindo tanto o golpe quanto o atacante, o qual é empurrado 4,5 metros para trás.

Sucesso Comum. Você anula o dano do ataque, repelindo-o.

Falha. Você recebe o dano normalmente, falhando em o repelir.

#9 GEKI

Kido de Primeiro Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: 12 Metros

Alvo: Uma Criatura

Duração: Imediato

Você desenha símbolos no ar, com o seu corpo permeando uma energia vermelha que engloba seu alvo, buscando o paralisar. A criatura alvo deve realizar um teste de Fortitude.

Sucesso Crítico. O alvo evita os efeitos completamente.

Sucesso Comum. O alvo fica Lento por 1 rodada.

Falha. O alvo fica Atordoado 2.

Falha Crítica. O alvo fica Paralisado por 1 rodada.

#21 SEKIENTON

Kido de Segundo Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: Toque

Área: 6 Metros Esférica

Duração: 5 Rodadas

Você toca o chão com a palma das suas mãos, fazendo com que fumaça vermelha se espalhe a partir do seu ponto de contato. A fumaça se espalha por uma área esférica de 6 metros. Enquanto dentro da fumaça, uma criatura está sobre o efeito de Escuridão Total, assim como recebe vantagem em testes de furtividade.

#26 KYOKKOU

Kido de Segundo Ciclo

Conjuração: 1 a 3 Ações

Alcance: Próprio/4,5 Metros

Alvo: Próprio/Um objeto formado de Reiryoku

Duração: Imediato

Você oculta sua forma física e reiatsu, dobrando e moldando a luz para isso. Tanto os efeitos quanto a duração dependem da quantidade de ações utilizada. Você também pode optar por utilizar este kido para camuflar objetos criados a partir de sua Reiryoku, como armadilhas, possuindo um alcance de 4,5 metros.

1 Ação. Você ou o objeto causam desvantagem em testes para os detectar durante 12 segundos.

2 Ações. Você ou o objeto escolhido fica imperceptível durante 30 segundos por visão comum ou sensores espirituais.

3 Ações. Você ou o objeto escolhido fica imperceptível durante 1 minuto por visão comum ou sensores espirituais.

#30 SHITOTSU SANSEN

Kido de Segundo Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: 24 Metros

Alvo: Uma criatura adjacente a uma superfície

Duração: 1 Minuto

Você gera energia amarela em sua mão, usando-a para desenhar um triângulo invertido, o qual solidifica a energia em três triângulos menores a partir de seus três pontos. Os triângulos disparam e atingem o alvo, prendendo contra uma superfície próxima. O alvo deve realizar um teste de Reflexos.

Sucesso Crítico. O alvo desvia completamente.

Sucesso Comum. O alvo desvia parcialmente, tendo seu movimento diminuído em 3 metros durante uma rodada.

Falha. O alvo é preso contra a superfície pelos triângulos, ficando Imóvel até que se liberte ou a superfície seja destruída. Para se libertar, é necessário suceder em um teste de Atletismo cuja CD é igual a sua CD de Conjurador.

Falha Crítica. O alvo é preso e possui desvantagem em testes para tentar se libertar.

#37 TSURIBOSHI

Kido de Segundo Ciclo

Conjuração: Reação

Alcance: 24 Metros

Área: 4,5 Metros Esférica

Duração: 5 Rodadas

Você cria uma esfera de energia azul, a qual dispara seis cordas a partir do seu centro. As cordas se fixam em seis pontos firmes próximos, a sua escolha, formando no centro uma almofada com área esférica de 4,5 metros. Toda criatura que cair na almofada não recebe dano de queda, sendo amortecida.

#39 ENKOUSEN

Kido de Segundo Ciclo

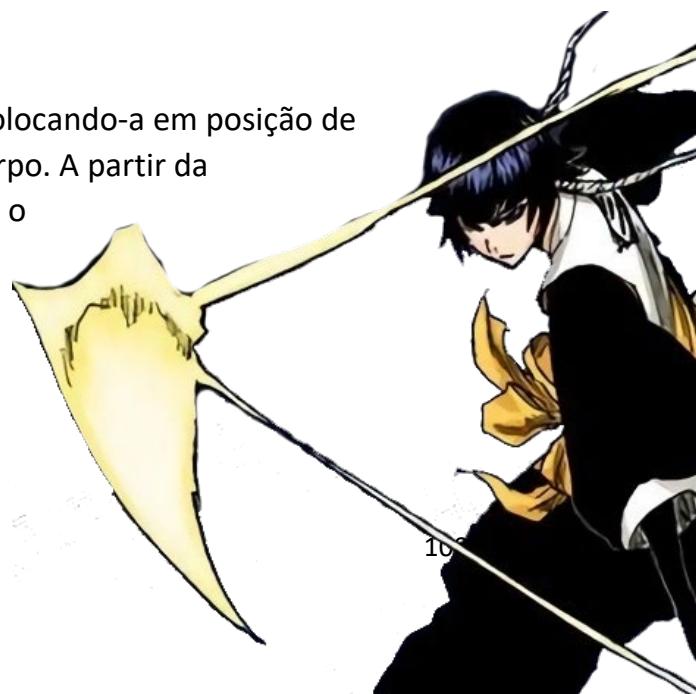
Conjuração: Reação

Alcance: Próprio

Alvo: Próprio

Duração: Imediata

Você usa de suas mãos ou da sua zanpakuto, colocando-a em posição de bloqueio como reação a um ataque corpo-a-corpo. A partir da zanpakuto, surge um disco de energia amarelo, o qual gira rapidamente a sua frente e bloqueia danos: o disco possui 40 pontos de vida, quebrando-se após receber dano suficiente.



Um sistema por Setsugiri.

#58 KAKUSHITSUIJAKU

Kido de Terceiro Ciclo

Conjuração: 3 Ações

Duração: 1 Minuto

Você desenha um círculo no chão com pó preto, o qual possui símbolos específicos divididos em quatro quadrantes. Ao colocar ambas as suas mãos sobre o círculo, o kido é ativado, com o círculo brilhando em azul e os símbolos passando a serem animados, apresentando vários números até que um conjunto específico seja encontrado. Após 1 minuto, você encontra a latitude e longitude na qual uma criatura a sua escolha está atualmente, detectando sua localização.

#61 RIKUJOUKOUROU

Kido de Quarto Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: 24 Metros

Alvo: Uma Criatura

Duração: Imediata

Você aponta seu indicador para um alvo e gera uma fagulha de energia amarela, a qual invoca seis raios de luz, os quais convergem no alvo e tentam o prender. A criatura alvo deve realizar um teste de Fortitude.

Sucesso Crítico. A criatura não é afetada.

Sucesso Comum. A criatura tem seu movimento reduzido em 9 metros durante 2 rodadas.

Falha. A criatura fica Imóvel durante 2 rodadas.

Falha Crítica. A criatura fica Imóvel e Incapacitada durante 2 rodadas.

#62 HYAPPORANKAN

Kido de Quarto Ciclo

Conjuração: 2 Ações

Alcance: 48 Metros

Alvo: Uma criatura adjacente a uma superfície

Duração: Imediata

Você manifesta um bastão brilhante de energia em sua mão, arremessando-o contra o alvo. Logo após, o bastão se multiplica em centenas de bastões menores, chovendo no alvo e o prendendo contra uma superfície. O alvo deve realizar um teste de Reflexos.

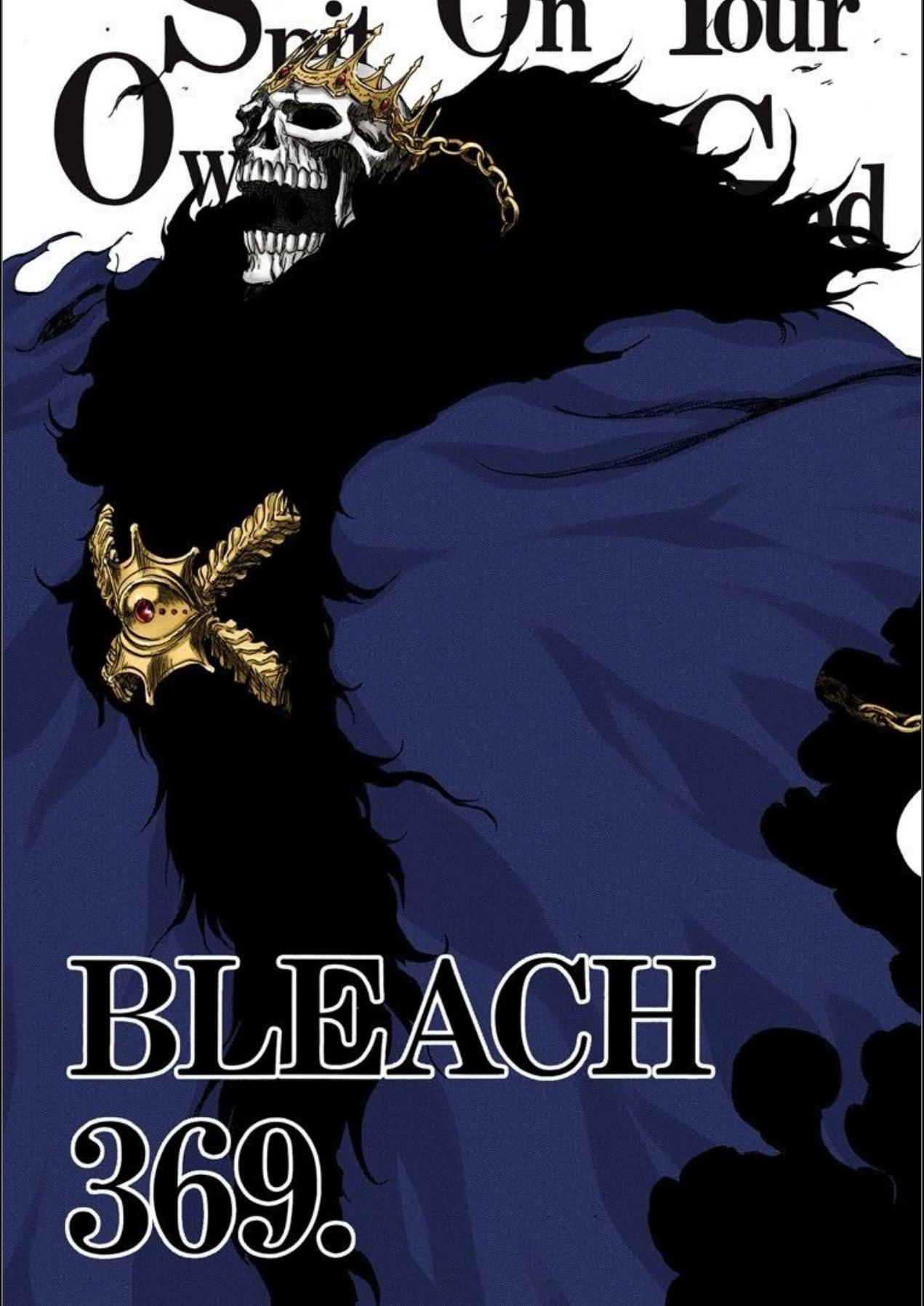
Sucesso Crítico. O alvo desvia completamente.

Sucesso Comum. O alvo desvia parcialmente, tendo seu movimento diminuído em 6 metros durante uma rodada.

Falha. O alvo é preso contra a superfície, ficando Imóvel até que se liberta ou a superfície seja destruída. Para se libertar, é necessário suceder em dois testes de Atletismo cuja CD é igual a sua CD de Conjurador + 2.

Falha Crítica. O alvo é preso e, enquanto não se libertar, fica também Incapacitado.

**OSS mit On Your
Own Head**



BLEACH
369.

HOLLOW

Os **Hollows** são espíritos corruptos, os quais devoram almas de humanos vivos e mortos, possuindo uma constituição corporal própria, com o seu corpo crescendo e evoluindo naturalmente, modificando suas características e aspectos.

Ao decidir jogar como um Hollow, o jogador deve elaborar sua própria forma física: em seu primeiro estado, eles variam grandemente em aparência, normalmente refletindo não só os vestígios da alma que se tornou o hollow, como também suas capacidades em combate.

Um Guerrero costuma ser maior, demonstrando um físico musculoso e enorme; um Cazador terá um visual mais esguio e apto a se esconder.

Conforme você evoluir, será possível atingir diferentes formas, sendo elas *Gillian, Adjuchas* e *Vasto Lorde*.

Para acessar rapidamente qualquer uma das seções, há um sumário abaixo:

Tornando-se um Gillian

Criando um Adjuchas

Criando um Vasto Lorde

TORNANDO-SE UM GILLIAN

Um **Gillian** é a primeira forma de um *Menos*, o caminho evolutivo dos hollows. Normalmente, ao chegar nessa forma, o hollow tomará uma forma genérica, perdendo sua individualidade ao se assimilar com outros espíritos.

Entretanto, para o caso de um personagem de jogador, considera-se que ele é um **gillian especial**, sendo você o hollow que foi capaz de tomar controle sobre essa nova entidade formada, possuindo uma máscara única e retendo alguma individualidade, o que permite a evolução para Adjuchas.

Para se tornar um Gillian, você deve ter **alcançado o nível 5**, assim como ter **devorado pelo menos 15 outros hollows**, representando o como você lentamente sacia sua fome e seu vazio.

A evolução ocorre repentinamente, com a sua consciência superando todas as outras em seu corpo. Junto disso, você recebe um **Ego**, estabelecendo-se como o núcleo e motivação que você começa a criar, sendo necessário consolidar essa individualidade para se tornar um Adjuchas.

O Ego pode ser qualquer motivação, como *Paz* ou *Dominância*, e deve ser alimentado e cultivado ao realizar ações que contribuam para ele. Caso sua motivação seja paz, por exemplo, ele é fortalecido ao resolver um confronto de maneira pacífica.

De acordo com o nível e peso do que você realizar, o Narrador deve o recompensar com **Pontos de Ego**, variando de 1 até 3 para cada evento. Os pontos são necessários para poder evoluir.



CRIANDO UM ADJUCHAS

Os **Adjuchas** são a segunda forma de um hollow, normalmente sendo menores e mais raros do que os Gillians, mas concentrando um maior intelecto e poder. Além de ter conseguido controlar seu corpo, enquanto sendo um gillian, um hollow deve seguir devorando outros para poder evoluir novamente.

Para poder se tornar um Adjuchas, é necessário **ter alcançado o nível 10** e **possuir um total de 20 pontos de ego acumulados**. Caso tenha completado ambos os requisitos, você se torna suscetível a passar pela **Catarse**.

Catarse. Seu ego se tornou forte o suficiente para ser liberado e ocasionar na sua transformação, superando-se e tomando uma forma superior. Quando passe por um acontecimento que o levaria a receber 3 pontos de ego, estando com 20 no total, ao invés disso você se torna um Adjuchas.



CRIANDO UM VASTO LORDE

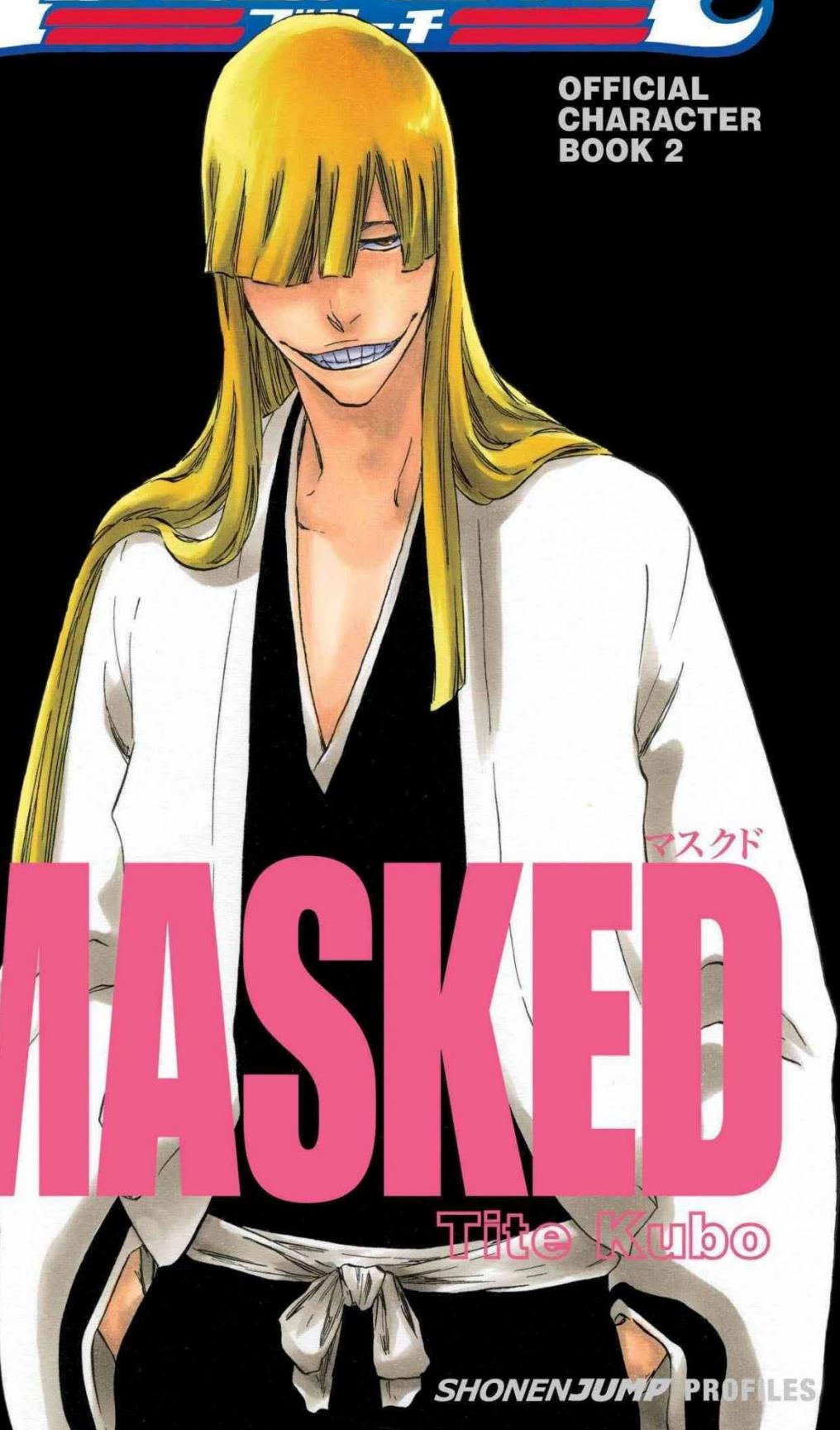
O **Vasto Lorde** é a última evolução natural dos hollows, sendo extremamente raros, enquanto possuem um grande poder e capacidade de combates bem desenvolvidas.

A verdadeira origem de um vasto lorde segue como um mistério.



BLEACH

OFFICIAL
CHARACTER
BOOK 2



マスクド
MASKED

Tite Kubo

SHONEN JUMP PROFILES

TESTES E PERÍCIAS

Com os personagens devidamente criados, resta apenas começar a entender as regras *Shinigamis & Hollows*, conhecendo os diferentes valores, modificadores e testes.

Neste capítulo você encontrará uma explicação sobre os *modificadores de atributos*, o *bônus de maestria*, os *testes de resistência*, *perícias* e mais informações essenciais para jogar.

MODIFICADORES DE ATRIBUTO

Todos os atributos possuem um valor, decidido durante a criação de personagens. O valor de um atributo define o quanto bom e desenvolvido um personagem é naquele aspecto específico, seja possuir uma grande força, uma destreza excelente ou um carisma especial.

O valor 10 é a média, e representa o padrão de um atributo, estando dentro do comum. Valores inferiores a 10 começam a representar um déficit naquele aspecto, enquanto valores maiores significam uma maior aptidão, desenvolvimento e qualidade.

O valor máximo natural dos atributos é 20. Porém, este máximo pode ser superado através de certas habilidades, talentos ou características de origens, como o Desenvolvimento Inesperado da origem derivado.

É a partir do valor de um atributo que você obtém o seu modificador, que é mais comumente usado, sendo aplicado, por exemplo, no cálculo das perícias, bônus no dano e em certas habilidades.

VALOR	MODIFICADOR	VALOR	MODIFICADOR
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Por padrão, mesmo com habilidades que superam o máximo natural de atributo, é impossível superar um valor de 30, sendo este o ápice daquele atributo.

BÔNUS DE MAESTRIA

O **Bônus de Maestria** é um valor que aumenta conforme o personagem sobe de nível, iniciando como um bônus de +2, que aumenta em 1 nos níveis 5, 9, 13 e 17. Ele é adicionado no cálculo das perícias em que um personagem possua maestria, assim como é importante para definir os limites ou efeitos de certas habilidades.

Todo personagem, por padrão, receberá maestria em uma certa quantidade de perícias, nas quais ele poderá adicionar o bônus durante o cálculo, explicado mais abaixo.

Vale lembrar que também existe a maestria em alguns equipamentos, que funcionam de maneiras distintas. Para não confundir, lembre-se:

- Maestria em armas permite utilizar as perícias de Luta ou Pontaria no seu manejo. Caso não possua, você usará apenas o seu modificador de atributo em ataques com a arma.
- Maestria em escudos e armaduras possibilita ao personagem receber o seu bônus na classe de armadura. Caso use um escudo ou armadura com o qual não possua maestria, você receberá apenas a penalidade dele, se tiver.
- Maestria em kits de ferramentas se tornam maestria na sua respectiva perícia de Ofício, permitindo o uso adequado deles.

PERÍCIAS

As **Perícias** são habilidades específicas dos personagens, as quais são influenciadas por atributos e englobam o que é essencial para as várias situações as quais um feiticeiro pode ser imposto. Como exemplo, temos as perícias de Luta e Pontaria para ataques, Espiritualismo e Ocultismo para conhecimentos sobre o mundo espiritual e várias outras.

Durante a criação do seu personagem, como mencionado, você **receberá maestria em perícias**, representando que o seu personagem teve um treinamento naquela área, capacitando-se. Além da maestria, é possível se tornar um **especialista em uma perícia**, aumentando o bônus recebido.

Enquanto ter maestria em uma perícia permite somar o bônus de maestria em seu bônus, ser especialista em uma perícia aumenta esse bônus em um valor igual a metade do seu bônus de maestria, assim somando efetivamente 1,5x o seu bônus de maestria nas perícias em que seja especialista. **Não é possível ser um especialista nas perícias Luta e Pontaria.**

No cálculo das perícias também sempre é **adicionado o modificador do atributo chave da perícia em suas rolagens** e um bônus **igual a metade do nível do seu personagem**. Então, a fórmula para se saber o seu bônus em uma perícia é igual a:

Modificador de Atributo Chave + Metade do Nível + Bônus de Maestria* + Outros Bônus Aplicáveis

*Como dito, o bônus de maestria só é aplicado caso se tenha maestria na perícia. *Por exemplo, um personagem de nível 4, com +3 em Força e maestria na perícia teria um bônus base total de +7.**

Certas perícias são mais complexas de se aprender e de se executar, por isso **tendo seu uso limitado para aqueles que possuam maestria nelas**. Tal sempre será especificado na descrição da perícia em questão.

Ao se realizar uma rolagem de perícia, você terá uma dificuldade para suceder, a *Classe de Dificuldade* (CD), que é decidida pelo mestre. Porém, é possível obter uma média através da tabela abaixo:

Dificuldade da Tarefa	CD Base
Média	10
Difícil	15
Desafiadora	20
Magistral	30
Quase Impossível	40

Certas tarefas podem ser fáceis o suficiente para não exigir um teste dos personagens, assim evitando a necessidade de realizar testes para cada pequena ação.

Algumas perícias como Luta e Ofício seguem bases diferentes para a dificuldade de seus testes, com valores definidos de outras maneiras. Por exemplo, Ofício é usado na criação de itens e equipamentos, com a sua dificuldade sendo decidida pelo nível do item que se almeja criar.

OBTENDO NOVAS PERÍCIAS

Além de perícias obtidas pela especialização e origem, também é possível obter novas perícias através de maneiras diferentes, como habilidades e talentos.

Porém, uma das principais maneiras de se conseguir novas perícias envolve os atributos Inteligência e Sabedoria.

Quando criar um personagem, você pode escolher entre os atributos **Inteligência ou Sabedoria** para receber perícias adicionais. Esta escolha não pode ser modificada nem revertida após a criação do personagem, sendo algo definitivo.

Ao escolher Inteligência, supõe-se que o personagem conseguiu assimilar mais informações e aprender mais perícias através de estudos, com sua inteligência e raciocínio auxiliando-o. Ao escolher sabedoria, supõe-se que o personagem obteve novas capacidades a partir de sua vivência, com experiências e muita prática o permitindo se tornar melhor naquelas habilidades.

Você recebe uma quantidade de perícias adicionais a sua escolha igual ao seu **modificador do atributo escolhido**. Por exemplo, um personagem com 12 de Inteligência ou Sabedoria (modificador +1) pode escolher uma perícia adicional para receber maestria em.

Também é possível se beneficiar disso para se tornar especialista em perícias. **Você pode deixar de obter maestria em duas perícias para se tornar especialista em uma a sua escolha**. Então, com 14 de Inteligência ou Sabedoria (modificador +2), você poderia se tornar especialista em uma perícia a sua escolha ao invés de conseguir maestria em duas.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Testes de Resistência são um tipo específico de rolagens, normalmente causados por habilidades prejudiciais que permitem que o seu alvo tente resistir, assim reduzindo os efeitos delas de uma maneira descrita na habilidade em questão. Existem três perícias dentro do sistema que são usadas em testes de resistência:

- **Fortitude**, para resistir a efeitos que afetem e busquem debilitar o corpo.
- **Reflexos**, utilizado para reagir e evitar efeitos ou projéteis disparados contra você.
- **Vontade**, que mede a capacidade de resistir a ataques e influências contra a sua mente.

A classe de dificuldade (CD) de um teste de resistência (TR) varia para efeitos de inimigos e, para suceder no teste é necessário obter um resultado igual ou maior do que a CD, então reduzindo os seus efeitos como informado. Sempre será especificado qual perícia deve ser usada no teste de resistência, tanto para os efeitos de inimigos quanto de personagens dos jogadores.

Para o caso de testes de resistência gerados por uma habilidade de um personagem, existe um cálculo padrão para a sua CD, que é:

**10 + Metade do Nível do Personagem + seu Modificador em um Atributo +
Outros Valores Aplicáveis**

Existe um certo padrão para o como definir o atributo utilizado para calcular a CD dos diferentes testes de resistência:

- O atributo utilizado no cálculo da CD de habilidades de classe é especificado nas características dela, normalmente possuindo duas opções. Outros valores aplicáveis costumam também originar das habilidades de classe.
- As habilidades de zanpakuto ou outros estilos próprios utilizarão o atributo principal escolhido durante sua criação para calcular sua CD.
- Aptidões Espirituais terão o atributo utilizado no cálculo especificado na descrição de cada habilidade.

Os testes de resistência básicos em jogo seguem o seguinte padrão: *em um sucesso, reduz o dano à metade; em uma falha, recebe o dano completo.* Entretanto, os testes básicos encontram uma certa diferença quando um personagem se torna especialista na devida perícia.

Caso você seja especialista em uma perícia de teste de resistência, ao realizar um teste básico e conseguir um sucesso cujo resultado ultrapasse em 10 ou mais a classe de dificuldade, consegue-se um **sucesso crítico** no teste de resistência. Ao obter um sucesso crítico, você ignora completamente o dano da habilidade, representando um desvio ou resistência completa. *Por exemplo, conseguir desviar por completo de uma onda de choque ou conseguir resistir a todo um veneno colocado no corpo.*

Ao obter um 20 natural na rolagem de um teste de resistência, o nível de sucesso daquele teste é elevado em um: caso fosse falhar, comparado à CD, eleva-se para um sucesso comum; caso fosse suceder, mas não tenha superado a margem necessária para um sucesso crítico, o sucesso comum se torna um sucesso crítico. Vale lembrar que ainda é necessário ser especialista na respectiva perícia para poder obter um sucesso crítico, mesmo com um 20.

LISTA DE PERÍCIAS

Esta seção é dedicada a listar as perícias e fornece uma descrição delas, explicando o seu funcionamento básico e o leque de capacidades que ela fornece. Nem tudo deve ser interpretado literalmente, com espaço para interpretações e uso únicos e não explicados aqui.

Além disso, existem as *perícias complementares*, que não estão colocadas por padrão dentro de jogo, mas é possível optar por implementá-las, customizando de acordo com a necessidade de sua campanha. O mesmo é válido para a remoção de certas perícias, como *Tecnologia*, no caso de uma campanha de *Shinigamis & Hollows* que se passe em tempos passados, por exemplo.

Perícia	Atributo Chave	Requer Maestria?	Complementar
Acrobacia	Destreza	-	-
Atletismo	Força	-	-
Direção	Inteligência	-	Sim
Enganação	Carisma	-	-
Espiritualismo	Inteligência	Sim	-
Fortitude	Constituição	-	-
Furtividade	Destreza	-	-
História	Inteligência	-	-
Intimidação	Carisma	-	-
Intuição	Sabedoria	-	-
Investigação	Inteligência	-	-
Luta	Força/Destreza	-	-
Medicina	Sabedoria	Sim	-
Ocultismo	Sabedoria	-	-
Ofício	Inteligência	Sim	-
Percepção	Sabedoria	-	-
Performance	Carisma	-	-
Persuasão	Carisma	-	-
Pontaria	Destreza/Força	-	-
Prestidigitação	Destreza	Sim	-
Reflexos	Destreza	-	-
Religião	Inteligência	-	Sim
Sobrevivência	Sabedoria	-	Sim
Tecnologia	Inteligência	-	-
Vontade	Sabedoria	-	-

BLEACH

—ブリーチ—

174

end of hypnosis 6 [The United Front]

COMBATE

Nem todo conflito é interno e pessoal, existindo situações em que espadas se cruzam e apenas um pode sair como um vencedor. Visando proporcionar embates memoráveis, dinâmicos e fluidos como os de *Bleach*, o sistema Shinigamis & Hollows foca em estabelecer um grande leque de mecânicas variadas e amplas, atendendo a vários estilos de luta e explicando as nuances e aspectos detalhados.

Para entender bem o combate, é necessário já entender as mecânicas básicas dos testes e das perícias, explicadas no capítulo anterior, assim como ter lido sobre *origens, classes, talentos, as habilidades próprias de seu caminho e tudo mais que compõe uma ficha de personagem*.

Esta seção, dividida em várias partes, explica tudo que é preciso de se entender. Para um acesso mais ágil e fácil, todas as partes dessa seção estão listadas abaixo:

Iniciativa e Ordem de Turnos

Ações em Combate

Movimento e Posicionamento

Realizando e Resolvendo

Ataques

Sequência de Ataques

As Portas da Morte

Tipos de Dano

Condições

INICIATIVA E ORDEM DE TURNOS

Um combate pode irromper a qualquer momento, tendo um estopim imprevisível e um desenrolar que não pode ser previsto. O começo do confronto é importante, com muito sendo decidido neste início, *como quem irá agir primeiro e por último, além de certos eventos e habilidades que ocorrem antes do combate realmente fluir.*

Então, preparo e agilidade são importantes para poder agir primeiro, e tal é englobado como um valor integrado ao atributo de Destreza, por padrão, que é a **Iniciativa**. Sempre que uma situação de combate for iniciada, é feita antes a **rolagem de iniciativa**, obtendo assim o valor variável da iniciativa, que será mantido durante toda aquela cena e decidirá qual será a ordem dos turnos: **aquele que tiver uma iniciativa maior, agirá primeiro**.

A rolagem de iniciativa, então, é:

D20 + Modificador de Destreza + Outros Bônus

Em casos em que houver um empate, o personagem com o maior modificador de destreza irá agir primeiro. Se o empate persistir, ambos os empatados devem realizar um novo teste de iniciativa entre si, com aquele que tirar o melhor resultado agindo primeiro.

Todo combate é dividido em turnos, com sua ordem específica. A junção de todos os turnos **compõe uma rodada**. Uma rodada, dentro de jogo, representa apenas seis segundos, com todos os turnos acontecendo simultaneamente, em uma perspectiva narrativa. Para casos em que um personagem adentra em um combate enquanto o mesmo já está acontecendo, ele deve rolar iniciativa e poderá agir quando seu turno chegar na próxima rodada, independentemente do valor.

Existem também as situações de surpresa, onde um dos lados foi pego desprevenido e considerado como **surpreendido**. Para saber se houve surpresa, o valor da rolagem de *Furtividade* daqueles que desejam surpreender é colocada contra a *Atenção* de cada membro do lado que seria surpreendido. Todo personagem que for surpreendido perde seu primeiro turno e fica desprevenido e desorientado até o começo do seu próximo turno.

AÇÕES EM COMBATE

Dentro do combate, você afeta o ambiente e criaturas ao seu redor através das ações, existindo diferentes ações que um personagem pode realizar, com cada uma delas possuindo uma utilidade e valor. Dentro de jogo, existem quatro tipos de ações diferentes, cada uma possuindo seu propósito.

As ações possuem tanto usos padrões disponíveis para qualquer personagem, os quais são listados nesta seção, assim como também são usadas em diferentes habilidades de classe, conjurações e muito mais.

No começo de todo turno, **um personagem recebe três ações**, as quais podem ser utilizadas de diferentes maneiras.

TIPOS DE AÇÕES

Como dito, existem quatro tipos de ações. São eles, com mais detalhes:

- **Ação Única.** É uma ação simples e básica, sendo realizada rapidamente e executando seu efeito imediatamente. Uma ação única irá consumir apenas uma das suas três ações para ser utilizada.
- **Ação Estendida.** É uma ação mais complexa e composta por várias partes, realizadas em sucessão. Normalmente uma ação estendida irá consumir duas ou três das suas ações, como um movimento e ataque para gerar uma investida.
- **Reação.** É uma ação usada em resposta a um gatilho, que pode ocorrer tanto no seu turno quanto no turno de outra criatura. Você pode realizar uma reação por rodada, recuperando-a no começo do seu turno.
- **Ação Livre.** Uma ação ainda mais rápida e simples, não consumindo nenhuma das suas ações para ser realizada. Você pode realizar quantas ações livres desejar por turno, mas apenas uma vez cada, a menos que especificado o contrário.

LISTA DE AÇÕES

Abaixo estão listadas todas as ações que um personagem pode realizar gastando uma de suas ações, por padrão, assim como o seu custo em ações.

- **Adiar [Ação Livre].** Como uma ação livre, no começo do seu turno, você o adia: ao invés de realizar seu turno, você é removido da ordem de iniciativa, podendo retornar para ela no final de outra criatura que agir após você. Uma vez que tenha adiado seu turno, você continua no mesmo lugar na ordem, não podendo reverter.
- **Agarrar [1 Ação].** Você tenta agarrar uma criatura. Realize um teste de Atletismo contra um teste de Atletismo ou Acrobacia do alvo e, caso suceda, a criatura alvo recebe a condição Agarrado.
- **Andar [1 Ação].** Você pode se mover uma distância igual ao seu valor de movimento.
- **Apoiar [1 Ação].** Você ajuda um personagem, o qual vai possuir vantagem no próximo teste de habilidade que ele fizer. Para ajudar em um ataque, o aliado apoiado deve estar dentro de 1,5 metros de você.
- **Atacar [1 Ação].** Você realiza um golpe com uma arma, assim fazendo uma rolagem de ataque e depois resolvendo o ataque. Ao realizar essa ação mais de uma vez no seu turno, recebe-se uma penalidade.
- **Dar um Passo [1 Ação].** Você se move com cuidado, podendo se mover 1,5 metros sem causar ataques de oportunidade, nem permitir reações que envolvam o movimento.
- **Derrubar [1 Ação].** Você tenta derrubar uma criatura, realizando um teste de Atletismo contra o Atletismo ou Acrobacia do alvo e, caso suceda, o alvo é derrubado, recebendo a condição Caído.
- **Desarmar [1 Ação].** Você foca em tirar a arma da posse do alvo. Você realiza uma rolagem de Atletismo ou Acrobacia, forçando o alvo a realizar também uma rolagem com a mesma perícia. Se você suceder, você desarma o alvo.
- **Empurrar [1 Ação].** Você avança e tenta empurrar uma criatura. Realize um teste de Atletismo contra um teste de Atletismo ou Acrobacia do alvo e, caso suceda, você empurra a criatura em uma distância de 1,5 metros, aumentando em +1,5m para cada 5 pontos que seu resultado seja maior do que o do alvo.
- **Escapar [1 Ação].** Tenta escapar de um agarrão, repetindo o teste feito contra quem te agarrou. Em um sucesso, você escapa.

- **Esconder [1 Ação].** Você tenta se esconder contra certas criaturas, realizando um teste de Furtividade. Para as regras completas dessa ação, confira a seção Furtividade, em Movimento e Posicionamento.
- **Esgueirar [1 Ação].** Você se move metade do seu valor de movimento, mas de maneira discreta.
- **Fintar [1 Ação].** Você realiza uma rápida finta contra um inimigo. Faça um teste de Enganação contra um teste de Reflexos de uma criatura dentro de 9 metros. Se você passar, a criatura fica desprevenida contra os seus ataques, mas apenas até o fim do seu turno.
- **Levantar [1 Ação].** Você se levanta, perdendo a condição Caído.
- **Preparar [2 Ações].** Você prepara uma ação em resposta a outra para que possa agir posteriormente, utilizando uma reação. Você decide o que será o gatilho da ação e qual será a ação.

No decorrer do capítulo você encontrará detalhes sobre várias ações, como o movimento e a realização de ataques.

PENALIDADE POR ATAQUES MÚLTIPLOS

Como mencionado, realizar a ação de ataque mais de uma vez no seu turno confere uma penalidade, representando uma perda de precisão em troca da quantidade maior de golpes.

Na segunda vez que usar uma ação de ataque dentro do seu turno, você recebe -5 na jogada de ataque. Na terceira vez, e em qualquer ataque subsequente, você recebe -10 na jogada de ataque. Cada jogada que envolver um ataque contará para a penalidade, seja a ação Atacar, rolagens de ataque para conjurações ou outras ações de ataque.

Algumas armas e habilidades reduzem a penalidade por ataques múltiplos, como as armas leves que diminuem para -4 e -8. Vale notar que a penalidade deve sempre ser calculada com base na arma que você está usando para o ataque. Então, por exemplo, ao empunhar uma espada longa em uma mão e uma espada curta em outra, a qual é Leve, você pode desferir o primeiro ataque sem penalidade e o segundo com apenas -4, caso use a espada curta.

Ataque	Penalidade	Penalidade (Leve)
Primeiro	Nenhuma	Nenhuma
Segundo	-5	-4
Terceiro ou subsequente	-10	-8

MOVIMENTO E POSICIONAMENTO

Um fato sobre os combates é: **ninguém fica parado**, a menos que haja um bom motivo para tal. Posicionar-se estrategicamente, sair do caminho de ataques, dividir seus golpes entre inimigos ou chegar a um lugar específico e importante são algumas das incontáveis possibilidades e razões para se mover. Esta seção explica em detalhes o movimento e o posicionamento dentro de jogo.

Durante o seu turno, um personagem pode usar uma de suas ações para se mover, sendo a mais comum *Andar*, que o permite percorrer uma distância igual ao seu valor de movimento, cujo padrão é de 9 metros. Vale-se notar que, a partir do momento em que uma ação para se mover é realizada, **o movimento pode ser dividido entre diferentes ações do personagem**. *Por exemplo, um personagem com 12 metros de movimento pode utilizar uma ação para Andar, mover-se 6 metros e atacar um hollow, e ainda se mover os 6 metros restantes para se posicionar melhor ou ficar diante outro inimigo.*

Embora o padrão seja que um personagem consiga aproveitar de todo o seu valor de movimento, existem situações em que o ambiente pode não ser propício para essa movimentação, o que é chamado de **terreno difícil**, onde para cada 1,5 metros que você se mover, serão gastos 1,5 metros adicionais. Resumidamente, mover-se em terreno difícil terá o dobro do custo.

POSICIONAMENTO E ESPAÇOS EM COMBATE

Além do movimento, o **posicionamento é igualmente importante**. Toda criatura dentro de combate ocupa espaço. Sobre os espaços, é importante notar certos aspectos:

- **Movimentar-se pelo espaço de uma criatura**, conta como **terreno difícil**.
- Ao sair do espaço de uma criatura com a qual você esteja engajado em **combate**, caso ela seja capaz, ela pode realizar um **ataque de oportunidade, usando sua reação**.
- O espaço padrão de um humano é igual a **1,5 metros por 1,5 metros**, podendo ser diferente para hollows ou invocações, por exemplo, de acordo com a tabela de *Tamanho*.

Normalmente, para ser possível ter um melhor controle tanto sobre o movimento quanto o posicionamento e espaço dos personagens é comum que se utilize mapas de batalha durante o jogo. Mapas de batalha, por padrão, são divididos por um sistema chamado *grid*, com vários quadrados, onde **cada quadrado equivale a 1,5 metros**. Abaixo você encontra um exemplo de mapa de batalha.

COBERTURA

Movendo-se e se posicionando, um personagem pode decidir por ocupar um espaço que seja vantajoso para a sua segurança, tendo assim a possibilidade de conseguir **Cobertura**. A cobertura é dividida em três tipos:

- **Meia Cobertura**: Recebe +2 de CA e em testes de resistência de reflexos.
- **Cobertura 3/4**: Recebe +4 de CA e em testes de resistência de reflexos.
- **Cobertura Total**: Não pode ser alvo direto de ataques.

Para assumir cobertura, não é necessário utilizar nenhuma ação, apenas se movimentando para um lugar em que seja possível o utilizar e declarando que está em cobertura. Caso seja movido a força do lugar, é possível perder a cobertura.

FLANCO

Ainda dentro do posicionamento, existe a mecânica de **Flanco**, a qual permite que um dos lados do combate tenha seus membros focados em atacar uma criatura da maneira mais eficiente possível, sobrecregando a sua guarda.

Uma criatura que possua dois inimigos atacando corpo-a-corpo de direções opostas está flanqueada, tendo a sua classe de armadura reduzida em 2.

ILUMINAÇÃO

Um dos pontos a se atentar no posicionamento é a iluminação, visto que estar coberto por sombras pode ser benéfico para aqueles que não desejam ser atacados. Em um ambiente plenamente iluminado, não há nenhuma característica especial. Entretanto, quando escuro, há uma divisão entre dois tipos, que tem diferentes efeitos:

- **Escuridão Leve:** Uma situação de penumbra, onde a escuridão não é completa. Ataques contra um alvo em escuridão leve tem 20% de chance de falhar (1 ou 2 em 1d10).
- **Escuridão Total:** Uma situação de breu completo, onde não há nenhuma fonte de luz. Ataques contra um alvo em escuridão total tem 50% de chance de falhar (1 a 5 em 1d10).

Cada tipo pode se encaixar em diferentes situações, logo, se não for especificado por algum efeito, ficará a rigor do Narrador. Exemplos de escuridão leve são noites iluminadas apenas pela lua e salas com pouca iluminação, enquanto exemplos de escuridão total são salas completamente fechadas e sem nenhuma fonte de luz ou um corredor subterrâneo.

FURTIVIDADE

Nem sempre, dentro dos combates, busca-se uma abordagem direta para vencer, partindo de cabeça para a luta. Nesses outros casos é possível se esconder, esgueirar e desferir ataques surpresas, deixando os inimigos desprevenidos.

Para utilizar da furtividade, primeiramente, é necessário usar a ação Esconder. Você só pode tentar se esconder de criaturas as quais não possam te ver diretamente, precisando sair do campo de visão delas, estar atrás de algum tipo de cobertura ou sobre o efeito de escuridão.

Na ação de Esconder, você faz um teste com a perícia Furtividade contra o valor da Atenção de todas as criaturas das quais esteja tentando se esconder. Todas as criaturas cujo valor de Atenção seja menor do que o resultado do seu teste deixam de te perceber e você está efetivamente escondido para elas.

Enquanto estiver escondido, você não pode ser alvo direto de ataques, embora uma criatura possa tentar atacar em uma área onde ela acredite que você esteja escondido, fazendo-o com desvantagem caso você realmente esteja naquela área, com esse tipo de situação sendo possível caso, por exemplo, você esteja apenas invisível ou em uma área repentinamente coberta por uma escuridão.

Além disso, ao atacar uma criatura contra a qual você esteja escondido, ela estará Desprevenida durante o ataque. Após atacar, independente se o ataque acertou ou errou, você deixa de estar escondido.

Caso tenha se movido durante seu turno, exceto pela ação Esgueirar, você recebe -5 no teste de furtividade para se esconder. Caso tenha atacado ou realizado outra ação mais chamativa, você recebe -10 na rolagem.

Uma criatura que esteja ativamente te procurando deve realizar um teste de Percepção com CD igual ao resultado do seu teste de furtividade. Caso se move para uma área onde você pode ser visto, você perca sua cobertura ou faça qualquer coisa que possa revelar sua posição, as criaturas das quais você esteja se escondendo também podem fazer outro teste de Percepção.

Uma das opções para poder se esconder é estar fora do campo de visão de uma criatura. Quando se diz *campo de visão*, não é algo medido de maneira exata dentro do jogo, possuindo uma natureza mais narrativa.

Caso um companheiro tenha acabado de atacar uma criatura, antes do seu turno, é possível que ela esteja olhando para esse aliado, então você estaria fora do campo de visão dela.

Nesta situação, você poderia realizar o teste de Furtividade normalmente e, caso consiga um resultado maior do que a Atenção da criatura, você terá conseguido se esconder dela, passando despercebido.

Caso faço isso para atacar ela, assim que desferir o ataque você deixará de estar escondido, assim considerando que ela se virou para você e te percebeu.

TAMANHO

Existem seres de diversos tamanhos e, em um mundo onde diversas raças coexistem, isso se torna ainda mais comum e importante de se conhecer bem, pois o tamanho influencia no tamanho ocupado, no alcance e em certas capacidades.

Categoría de Tamaño	Espacio Ocupado e Alcance	Modificador de Furtividad/Manobra
Minúsculo	1,5m	+5/-5
Pequeno	1,5m	+2/-2
Médio	1,5m	0
Grande	3m	-2/+2
Enorme	4,5m	-5/+5
Colossal	9 m	-10/+10

Por padrão, **todo personagem de jogador é médio**. O espaço ocupado se refere a quantos metros a criatura ocupa ao se posicionar, influenciado na quantidade de quadrados que ocuparia em um grid, assim como alcance influencia em ataques corpo-a-corpo e ataques de oportunidade. Os modificadores são aplicados em rolagens de furtividade e em manobras dentro de combate, como agarrar ou empurrar, baseado no tamanho da criatura.



REALIZANDO E RESOLVENDO ATAQUES

Uma das principais ações de Shinigamis e Hollows é **Atacar**, onde um personagem usa de suas armas ou punhos para tentar acertar um inimigo. Um ataque é dividido em duas partes: *jogada de ataque* e *rolagem de dano*.

Existem também certas situações específicas que influenciam na sua rolagem de ataque ou de dano, as quais serão também explicadas aqui.

JOGADAS DE ATAQUE

Ao escolher atacar, um personagem deve primeiro realizar uma **jogada de ataque**, cujo objetivo é descobrir se o ataque será um acerto ou erro. Para isso, deve-se rolar um dado e comparar o **resultado da jogada contra a Classe de Armadura do alvo**. Normalmente, o dado usado na jogada de ataque irá variar entre duas possibilidades:

- **Luta**, para ataques corpo-a-corpo, seja armado ou desarmado.
- **Pontaria**, para ataques a distância, seja com armas a distância (*arcos ou armas de fogo*) ou armas de arremesso.

Entretanto, só é possível manusear de maneira apropriada uma arma com a qual você possua maestria: caso ataque com uma arma a qual você não possua maestria, você soma apenas o modificador do atributo usado no acerto, ao invés do bônus de perícia.

Caso o resultado final da sua jogada de ataque seja igual ou superior ao valor da Classe de Armadura do alvo, seu ataque acertará e avançará para a rolagem de dano. Todavia, antes de se explicar a rolagem de dano, há certos aspectos que devem ser explicados, que são *vantagem/desvantagem*, o uso de *armas a distância e de arremesso* e o *combate com duas armas*.

VANTAGEM E DESVANTAGEM

Em um ataque, existem casos extremos onde a sua precisão é grandemente afetada, seja positivamente ou negativamente:

- **Vantagem**, onde você adiciona um dado a mais na rolagem e usa o maior valor entre os dados rolados. *Por exemplo, caso tenha uma vantagem, role dois dados e consiga 18 e 12, você manterá o 18 como resultado.*
- **Desvantagem**, onde você adiciona mais um dado a rolagem e utiliza o menor valor entre os dados rolados.

Vantagens e desvantagens não podem ser acumuladas. Caso receba vantagem de uma fonte e desvantagem de outra, elas irão se anular, tornando o ataque em uma rolagem comum.

ARMAS A DISTÂNCIA E DE ARREMESO

Existem três tipos principais de armas, sendo que dois deles possuem peculiaridades em seu funcionamento: **armas a distância e armas de arremesso**. Nesta seção, você conecerá os detalhes de cada um.

As armas a distância são aquelas que focam em atingir alvos distantes. Os exemplos principais são arcos, pistolas e rifles. Todas as armas a distância, com exceção dos arcos, possuem a propriedade *Recarga*, a qual indica que, a depender da arma, pode ser necessário utilizar de ações para recarregar, o que é especificado na descrição da arma.

Por isso, é importante conferir a descrição de qualquer arma que vá utilizar, assim descobrindo qual a peculiaridade da sua.

Normalmente, quando se trata de munições convencionais, considera-se que o personagem sempre possuirá o suficiente. Entretanto, para munições especiais, deve-se contabilizar quantas se possui.

As armas de arremesso são usadas para se jogar nos inimigos, sendo descartáveis ou facilmente recuperáveis, vindo em diferentes quantidades.

Baseado na arma, segue-se o padrão de:

- Armas de arremesso descartáveis, como kunais, shurikens e dardos são carregadas em grandes quantidades. É possível carregar uma quantidade igual ao seu bônus de maestria multiplicado por 10. Além disso, ao fim de um combate, é possível recuperar metade da quantidade que foi arremessada.
- Armas de arremesso maiores, como o chakram e a rede já são levados em quantidade menor. É possível carregar uma quantidade igual ao seu bônus de maestria. O chakram pode ser recuperado no final do combate e através da sua propriedade especial, enquanto a rede pode ser recuperada caso não seja destruída.

Para ataques e dano, armas a distância utilizam destreza, enquanto as armas de arremesso podem utilizar tanto força quanto destreza. Além disso, ambos os tipos possuem um alcance especificado nas suas propriedades, colocado em dois valores. Por exemplo, “24/96”, com o primeiro representando o alcance normal, enquanto o segundo é o alcance máximo. Atacar além do alcance normal faz com que os ataques sejam realizados com desvantagem, assim como atacar uma criatura com a qual esteja em distância corpo-a-corpo. Não é possível atacar um alvo que esteja além do alcance máximo.

MANEJANDO DUAS ARMAS

É possível manear duas armas, ao invés de apenas uma, o que oferece uma maior versatilidade na hora de atacar. Desde que as duas armas ocupam apenas uma mão, você pode manear ambas.

ROLAGEM DE DANO

Caso um ataque acerte, resta apenas realizar a rolagem de dano, para ter noção do quanto destrutivo o ataque será. Toda arma tem um dano padrão, expressado em uma certa quantidade e valor de dados, por exemplo a espada curta, que causa 1d6 de dano. Também é somado ao dano, normalmente, o modificador do atributo usado para manear a arma e outros bônus aplicáveis, que podem prover de habilidades de classe, talentos, melhorias etc.

Entretanto, existem dois fatores que podem afetar a rolagem de dano, que são *acertos críticos/desastres* e *imunidade, resistência e vulnerabilidade*.

ACERTOS CRÍTICOS E DESASTRES

Alguns golpes podem encaixar de maneira perfeita, assim como errar de maneira a deixar sua guarda aberta. Por isso, existem os acertos críticos e os desastres:

- **Ao acertar um ataque cujo resultado do dado seja 20 ou o resultado do ataque ultrapassar a CA do alvo por mais de 10**, o ataque é um acerto crítico, dobrando os dados de dano do ataque e os somando, adicionando os modificadores logo após. *Por exemplo, ao conseguir um acerto crítico com uma espada curta, você rola 2d6 de dano ao invés de 1d6, adicionando os modificadores após a rolagem.* Caso outras habilidades adicionem mais dados de dano ao ataque, como o *Ponto Cego* do Caminho de Hoho do Shinigami, esses dados também são dobrados.
- **Ao errar um ataque cujo resultado do dado seja 1**, o ataque é considerado um desastre, criando uma brecha em sua guarda. Quando uma criatura tem um desastre em seu ataque, pode-se realizar um ataque contra ela como uma reação.

EFEITOS DE CRÍTICO

Além do efeito comum, onde os dados são dobrados, é possível fazer com que acertos críticos possuam uma característica adicional, a qual é chamada de *efeito de crítico*. Cada grupo de armas – *listado na tabela de equipamentos* – possui um efeito próprio de crítico, o qual deve ser liberado através de habilidades ou treinamentos.

Os efeitos de cada grupo são:

- **Arco.** Caso o alvo do crítico esteja adjacente a uma superfície, ele é preso nela pela flecha, ficando Imóvel até que arranque o projétil como uma ação bônus ou de movimento.
- **Bastão.** Você pode empurrar o alvo até 3 metros para longe de você.
- **Besta.** O alvo recebe Sangramento, com sua CD de Especialização e Xd8 de dano, encerrando-se ao suceder no teste.
- **Chicote.** O alvo deve realizar um TR de Reflexos contra sua CD de Especialização, sendo derrubado em uma falha.
- **Dardo.** O alvo recebe Sangramento, com sua CD de Especialização e Xd6 de dano, encerrando-se ao suceder no teste.
- **Espada.** O alvo recebe Sangramento, com sua CD de Especialização e Xd8 de dano, encerrando-se ao suceder no teste.
- **Faca.** O alvo recebe Sangramento, com sua CD de Especialização e Xd6 de dano, encerrando-se ao suceder no teste. X é metade do seu bônus de maestria.
- **Haste.** O alvo é movido 3 metros para qualquer direção a sua escolha.
- **Machado.** Escolha uma criatura adjacente ao alvo do ataque: caso a CA da criatura seja menor do que o resultado do seu crítico, ela recebe dano igual a metade do valor rolado no alvo do crítico.
- **Martelo.** O alvo deve realizar um TR de Fortitude contra sua CD de Especialização, sendo derrubado em uma falha.
- **Pugilato.** O alvo deve realizar um TR de Fortitude contra sua CD de Especialização, ficando Desorientado por uma rodada em uma falha.
- **Tiro.** O alvo deve realizar um TR de Fortitude contra sua CD de Especialização, ficando Lento por uma rodada em uma falha.

Em efeitos que causem sangramento, X é metade do seu bônus de maestria, com mínimo de 1.

IMUNIDADE, RESISTÊNCIA E VULNERABILIDADE

Além do crítico, existem fatores que podem tanto diminuir quanto aumentar o dano que uma criatura recebe, assim criando as resistências e vulnerabilidades. Em detalhes, elas se manifestam das seguintes maneiras:

- **Imunidade.** Caso o alvo de um ataque possua imunidade contra o tipo de dano causado, **todo o dano é anulado**.
- **Redução de Dano.** Caso o alvo de um ataque possua resistência contra o tipo de dano causado, o **dano será diminuído em um valor igual a resistência de dano**.
- **Resistência.** Caso o alvo possua resistência contra o tipo de dano causado, o **dano é reduzido pela metade**.

Vulnerabilidade. Caso o alvo de um ataque seja vulnerável contra o tipo de dano causado, **o dano é aumentado em um valor igual a metade do dano total**, efetivamente tornando-se 1,5x de dano. *Por exemplo, ao causar 30 de dano em uma criatura que seja vulnerável, ela receberá 45 de dano no total.*

SEQUÊNCIA DE ATAQUES

Quando um conjunto de personagens se une para desferir vários ataques seguidos em um único alvo, inicia-se uma sequência de ataques, a qual irá dificultar para que o alvo consiga se defender.

Enquanto um mesmo alvo estiver recebendo ataques em turnos subsequentes, uma sequência se inicia: **para cada 3 ataques acertados na sequência, a classe de armadura da criatura é reduzida em 1**. Uma sequência de ataques pode reduzir a CA de uma criatura em até 5, totalizando 15 ataques na sequência.

Uma sequência é considerada finalizada quando o turno do alvo da sequência começar, representando uma retomada do controle sobre a guarda, aproveitando dos instantes em que os golpes cessam.

AS PORTAS DA MORTE

Em Shinigamis e Hollows, dificilmente um personagem morrerá imediatamente, sendo seres espirituais e superiores, podendo sobreviver a grandes danos e ferimentos. Quando sua vida chega a 0, você vai para as **Portas da Morte**, onde deve registrar sucessos e falhas no embate pela vida. Quando estiver morrendo, no começo de todo turno, realiza-se um teste (d20), onde:

- **Ao obter o resultado de 1**, recebe-se duas falhas.
- **Ao obter um resultado entre 2 e 9**, recebe-se uma falha.
- **Ao obter um resultado entre 10 e 19**, recebe-se um sucesso.
- **Ao obter o resultado de 20**, recebe-se dois sucessos.

Com três sucessos você está estabilizado e com três fracassos você morre.

Também é possível que outras pessoas ajudem a estabilizar, podendo realizar um teste de Medicina como uma ação comum, desde que estejam dentro de 1,5 metros do personagem morrendo. Caso haja um sucesso no teste, o personagem morrendo é estabilizado. A CD do teste é baseada no dano recebido, tendo como valor base 15 e aumentando em 1 para cada 5 pontos de vida negativos.

Para estabilizar um personagem com cura, é necessário curar todo o valor negativo de vida, até retornar ao 0. Quando um personagem é estabilizado, seja por cura, teste de medicina ou obter 3 sucessos em testes de morte, ele pode agir normalmente, levantando-se e retornando a consciência.

Entretanto, caso o dano seja extremamente massivo, o personagem morrerá sem ter chance de resistir: **caso um personagem receba dano que o deixe com 0 de vida e ainda passe do seu máximo de vida, em pontos de vida negativos, ele morrerá sem passar pelas portas da morte.**

Em casos onde o dano continua sendo massivo, mas chega apenas a metade do máximo de vida, o personagem sofrerá consequências, *rolando em uma tabela que decide uma consequência extrema*. Na página a seguir está uma tabela básica. **O uso dessa tabela não é obrigatório, assim como o das consequências, o que fica a rigor do mestre.**

RESULTADO	MEMBRO	CONSEQUÊNCIA
1-2	Perde um olho.	Tem desvantagem em testes de percepção e ataques a distância.
3	Perde ambos os olhos.	Tem a condição Cego permanentemente, até que regenere os olhos.
4-5	Perde uma perna.	Perde metade do movimento total e recebe desvantagem em rolagens de acrobacia.
6	Perde ambas as pernas.	Não pode se mover normalmente, podendo apenas rastejar.
7	Recebe uma ferida interna.	Sempre que tentar realizar uma ação em combate, deve realizar um teste de Fortitude com CD15 + nível do personagem. Em uma falha, perde essa ação e não pode usar reações até o seu próximo turno.
8-9	Perde um braço.	Não pode segurar nada com duas mãos e só pode segurar um objeto por vez, além de receber desvantagem em rolagens de atletismo.
10	Perde ambos os braços.	É incapaz de segurar objetos, o valor de Destreza diminui em 4.

Lembre-se que essa é apenas uma tabela básica, podendo ser livremente modificada pelo mestre do jogo para se adequar melhor, ou ter a parte perdidas escolhida manualmente, baseado no ataque da criatura que infligiu o ferimento extremo.

TIPOS DE DANO

Existem, no sistema, doze tipos de dano diferentes - divididos entre físicos e elementais - que são responsáveis por caracterizar o resultado que ataques e habilidades têm nos seus alvos. Os tipos também são importantes para resistências e fragilidades, visto que maioria das maldições tem suas peculiaridades. Os tipos de dano do sistema são:

- **Dano Cortante.** Cortes, lacerações e arranhões são todos tipos de ferimentos que surgem a partir do dano cortante, que provém de facas, garras e espadas.
- **Dano Perfurante.** Perfurações são o principal tipo de ferimento que provém do dano perfurante, comum entre lanças e projéteis.
- **Dano de Impacto.** Concussões e ossos quebrados são o que caracteriza o dano de impacto, o qual provém de martelos e grandes pesos.
- **Dano Ácido.** Corrosão e diferentes queimaduras caracterizam o dano ácido, o qual derrete e destrói no contato.
- **Dano Chocante.** Raios, choques e eletricidade causam dano chocante.
- **Dano Congelante.** Gelo e temperaturas extremamente baixas causam dano congelante.
- **Dano de Força.** Ondas de energia e tremores causam dano de força.
- **Dano Necrótico.** Putrefação, decomposição e decadência são maneiras do dano necrótico ser aplicado, que se resume ao decair direto do orgânico ou inorgânico.
- **Dano Psíquico.** Ataques que afetam diretamente a integridade da mente, causando dores internas.
- **Dano Queimante.** Chamas, fogo e calor causam dano queimante.
- **Dano Radiante.** É o dano que se origina a partir da luz, com um aspecto divino ou celestial.
- **Dano Venenoso.** Insetos e substâncias causam dano de veneno.



CONDIÇÕES

Existem várias condições que podem ser infligidas em criaturas, causando diferentes efeitos que influenciam grandemente no combate. São elas:

- **Abalado.** O personagem sofre -2 em testes de perícia. Se ficar abalado novamente, em vez disso fica amedrontado.
- **Agarrado.** Enquanto agarrado, o personagem fica desprevenido e imóvel. Um personagem fazendo um ataque à distância contra um envolvido em uma ação de agarrar, na qual haja uma outra criatura agarrando, tem 50% de chance de acertar o alvo errado (1 a 5 em 1d10).
- **Amedrontado.** O personagem sofre -4 em testes de perícia e não pode se aproximar voluntariamente da sua fonte de medo.
- **Atordoado.** Você perde parte dos seus sentidos e capacidade de agir. A condição Atordoado normalmente irá possuir um valor, o qual indica a quantidade de ações que você perde. Toda vez que você recuperar suas ações, como no começo do seu turno, você reduz esse número pelo seu valor de Atordoado, assim como reduz o valor de Atordoado na quantidade de ações perdidas. Por exemplo, se estiver com Atordoado 4, você perderia todas suas 3 ações em um turno, reduzindo para Atordoado 1; no seu próximo turno, você perderia mais 1 ação e possuiria 2 ações para utilizar normalmente. Em alguns casos, Atordoado pode possuir uma duração ao invés de valor.
- **Caído.** O personagem sofre -3 em ataques corpo-a-corpo e só pode se mover 4,5 metros, rastejando-se, ou utilizar uma ação para se levantar. Além disso, sofre -2 de CA contra ataques corpo-a-corpo, mas recebe +2 contra ataques a distância.
- **Cego.** O personagem fica desprevenido e lento, falha em qualquer teste envolvendo a visão e sofre -5 em testes de perícia baseadas em Força ou Destreza. Todos os alvos de seus ataques têm 50% de chance de desviar do ataque automaticamente (1 a 5 em 1d10).
- **Confuso.** Um personagem confuso se comporta da maneira aleatória. Role 1d6 no início dos seus turnos: 1) Movimenta-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3) Não pode fazer ações; 4-5) Usa a arma que estiver empunhando para atacar a criatura mais próxima, ou a si mesmo se estiver sozinho, apenas rolando o dano nesse caso; 6) A condição termina, e pode agir normalmente.
- **Desorientado.** É incapaz de utilizar reações.
- **Desprevenido.** O personagem sofre -2 na CA e em Reflexos. Você fica desprevenido contra inimigos que não possa ver.
- **Enfeitiçado.** Não pode ter como alvo para ataques e efeitos nocivos quem o enfeitiçou. Quem enfeitiçou recebe +3 em testes de carisma contra quem foi enfeitiçado.

- **Envenenado.** Recebe -2 em ataques e testes de habilidade enquanto o veneno durar.
- **Imóvel.** Não pode utilizar ações para se mover.
- **Incapacitado.** Não pode realizar ações ou reações. Perde a concentração.
- **Inconsciente.** O personagem fica imóvel, incapacitado e caído. Larga tudo que estiver segurando e não pode falar. Falha automaticamente em testes de resistência e recebe -10 de CA. Todo ataque que acerta contra o personagem é considerado um acerto crítico.
- **Invisível.** Recebe +10 em rolagens de furtividade, não pode ser alvo de habilidades que necessitam de visão do alvo e sempre que atacar um alvo, ele estará desprevenido, a menos que possa o perceber.
- **Lento.** Você fica mais lento para agir, recuperando uma ação a menos no começo de todo turno, enquanto a condição durar.
- **Paralisado.** O personagem fica imóvel e incapacitado. Só pode realizar ações completamente mentais. O personagem recebe -10 de CA e todo ataque que acerta contra o personagem é considerado um acerto crítico.
- **Sangramento.** Um personagem com sangramento deve realizar um TR de Fortitude no começo do seu turno, recebendo dano em uma falha ou se livrando da condição em um sucesso. A CD e o dano do sangramento dependem do causador da condição.
- **Surdo.** O personagem falha em qualquer teste envolvendo a audição e sofre -5 em rolagens de iniciativa.



