

# Lívro dos Conceitos



Kaioh

## Sumário

<b>CONCEITOS BÁSICOS</b>	<b>3</b>
Coating	3
Occultatio	3
Visio	4
Territorium	4
Pressura	5
Pressura Mentis	5
<b>CONCEITOS AVANÇADOS</b>	<b>6</b>
Internum Lining	6
Teletransporte	6
Propriedade	7
Efeito Rebote	7
Trajetória das Técnicas	8
Proteção Anti-Pressão	8
Propriedade Corporal	9
Território Oculto	9
Revestimento Preciso	10
Revestimento Amplificado	10
Limite Territorial	11
Cenário	11
<b>CONCEITOS GRÃO-MESTRE</b>	<b>12</b>
Pressão Revestida	12
Pressão Revestida Interna	12
Efeito Rebote Interno	13
Efeito Rebote de Pressão	13
Efeito Rebote Interno de Pressão	14
Propriedade Interna	14
Propriedade Corporal Interna	15
Revestimento Amplificado de Pressão	15
Revestimento Amplificado Interno	16
Revestimento Amplificado Interno de Pressão	16
Trajetória de Técnicas Anti-Pressão	17
Revestimento de Pressão Precisa	17
Revestimento Interno de Pressão Precisa	17
Energia Refinada	17

## CONCEITOS BÁSICOS

### **Coating**

Descrição: Coating, traduzido para revestimento, é o conceito iniciante do sistema de poder do Fear Threshold, nele consiste em seu usuário conseguir se cobrir com a energia do medo, essa energia tem como função proteger seu usuário de outras ataques de medos, além de claro, aumentar os atributos físicos.

Dificuldade: Fácil; Fundamento Obrigatório

Imagen:



### **Occultatio**

Descrição: Occultatio, também conhecido como “Ocultação”, é uma técnica de energia que consiste no usuário conseguindo deixar invisível tudo que está revestido com sua energia, esse se deve ao fato desse conceito camuflar por completo a presença da técnica/objeto e usar propriedades do próprio ambiente para torná-lo invisível, para o próprio humano, essa técnica só se torna útil para esconder a própria presença, mas não o torna invisível. Criada na Grécia Antiga, a sensação é descrita pelos gregos como um “esfarelamento”.

Dificuldade: Médio

Imagen:

Occultatio em Arma



Occultatio em Técnica



## **Visio**

Descrição: Visio, também conhecido como “Visão” é a técnica que serve como solução para Occultatio, visto que ela fortifica os olhos do usuário ao extremo para conseguir ver o que está ocultado além de deixar a visão do usuário apurada. Desenvolvida por Marte, ele descreve como mergulhar seus olhos em um rio limpo.

Dificuldade: Médio

Imagen:

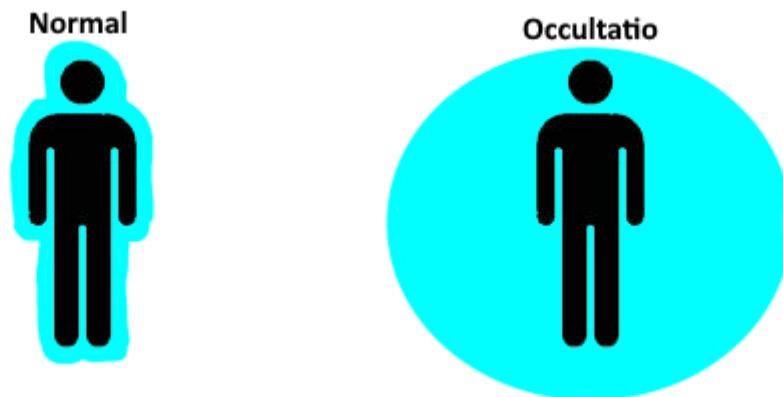


## **Territorium**

Descrição: Territorium, também chamado de “Território”, é uma técnica que consiste em expandir sua energia para fora do seu corpo, na intenção de garantir para si um área de sentido melhor, podendo sentir intenções do oponente, o que ele porta e até mesmo sua próxima ação se for rápido o suficiente, o limite máximo é de 50 metros. Desenvolvida na Grécia Antiga, os gregos descrevem como um sexto sentido.

Dificuldade: Médio

Imagen:

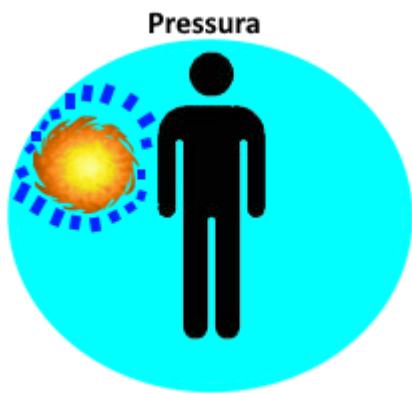


## **Pressura**

Descrição: Pressura, também chamado de “Pressão”, é uma técnica agressiva que consiste em modelar sua energia de uma maneira que ela quebra a resistência da energia do oponente, fazendo assim com que a técnica do oponente seja desmanchada antes de atingir, por ser uma técnica extremamente complicada de se usar visto que o tempo de intervalo para que ela funcione é muito curto, os agentes mais fracos desenvolveram o método junto com o Territorium para que ela consiga quebrar a técnica do oponente com tempo de folga. Desenvolvida por Xander e aprimorado na Era Vulgar, os usuários descrevem como “queda de braço de gente grande”.

Dificuldade: Médio

Imagen:

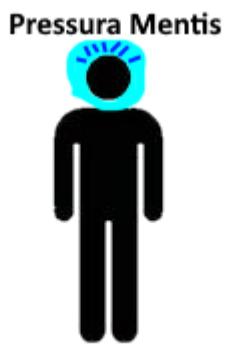


## **Pressura Mentis**

Descrição: Uma variante do Pressura, essa técnica significa “Pressão Mental” é a medida protetiva contra as ilusões, a técnica consiste em fazer uma grande pressão no seu próprio cérebro para que ele acorde. Desenvolvida na Era Vulgar, os usuários descrevem como uma grande dor de cabeça que dura pouco.

Dificuldade: Médio-Difícil

Imagen:



## CONCEITOS AVANÇADOS

### Internum Lining

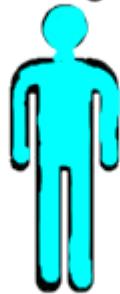
Descrição: Sendo uma extensão do Coating, essa técnica consiste em enviar sua energia para dentro do corpo do seu oponente e explodir de dentro da fora, causando muito mais dano, essa técnica tem uma versão defensiva que consiste em manter uma energia por dentro do corpo para essa proteção. Descoberta na Era Vulgar, a sensação de ser atingido por isso é equivalente a ter um órgão sendo explodidos.

Dificuldade: Difícil

Imagen:



### Internum Lining Defensivo



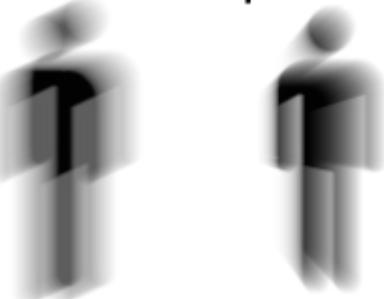
### Teletransporte

Descrição: Uma técnica bem arriscada, mas como o nome já diz, é uma técnica que consiste em usar o conceito de transmutação do seu corpo para outro local. A sensação é semelhante a acordar de um sonho lúcido. Descoberta na Era Vulgar.

Dificuldade: Difícil

Imagen:

### Teletransporte

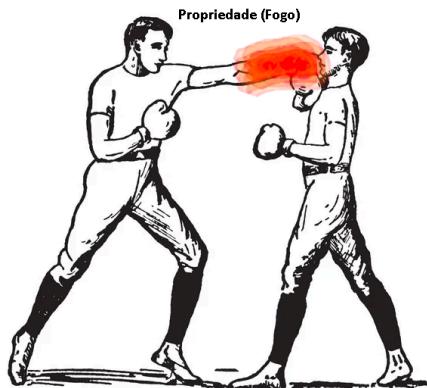


## Propriedade

Descrição: Uma técnica que consiste em trocar a propriedade da nossa energia pra algo que o usuário esteja familiarizado. Descoberto na Era Vulgar, os usuários dizem que a sensação é quase a mesma daquilo que foi inspirado.

Dificuldade: Difícil

Imagen:

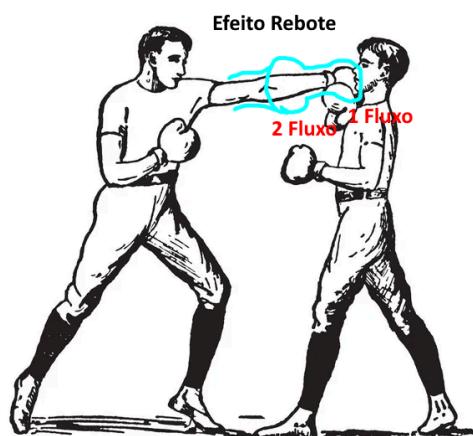


## Efeito Rebote

Descrição: Uma técnica que usa o mesmo fundamento do revestimento, basicamente ele consegue fazer uma espécie de dois revestimentos separados no braço, o usuário controla isso para que outra onda de energia seja enviado até seu oponente após o atingir no golpe físico. Descoberto na Era Medieval por Rei Hakon, o Cruel.

Dificuldade: Difícil

Imagen:

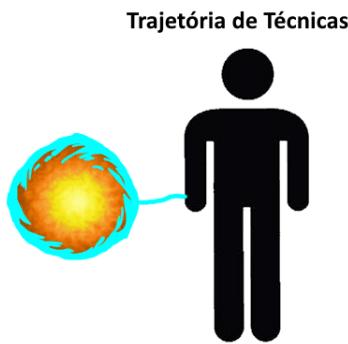


## Trajetória das Técnicas

Descrição: Uma técnica que consiste em enviar algum golpe emissor, podendo ser assombrada, herdada ou pactual onde o usuário reveste ela com uma camada fina de energia e conecta a um fio de energia (semelhante a ilusão) e controla remotamente, assim mudando sua trajetória. Descoberto na Era Medieval por Rei Hakon, o Cruel.

Dificuldade: Muito Difícil

Imagen:

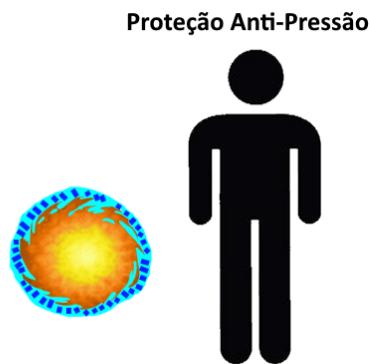


## Proteção Anti-Pressão

Descrição: Uma técnica que consiste em enviar algum golpe emissor, podendo ser assombrada, herdada ou pactual onde o usuário reveste ela com uma camada fina de energia e troca sua propriedade para Pressão, assim protegendo sua técnica da pressão do adversário. Descoberta na Era Medieval por Tomás Dragomir para impedir Rei Hakon.

Dificuldade: Muito Difícil

Imagen:



## **Propriedade Corporal**

Descrição: Uma técnica que utiliza os conceitos de propriedade e de revestimento, a propriedade corporal consiste em se revestir totalmente de energia e trocar sua propriedade para algo duro, como um diamante. Desenvolvida na Era Medieval por Dior Jois.

Dificuldade: Muito Difícil

Imagen:

**Propriedade Corporal**



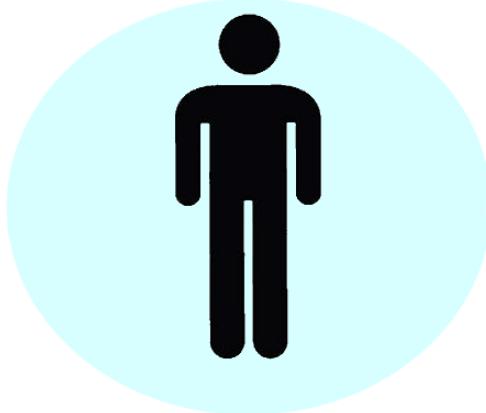
## **Território Oculto**

Descrição: Uma técnica que consiste em usar seu território e utilizar o fundamento de ocultação para conseguir ganhar algumas vantagens como prever os golpes do oponente, sentir suas intenções, fluxos de energia e até mesmo para anular técnicas sem que ele consiga resistir. Desenvolvida na Era Medieval por Rei Hakon, o Cruel.

Dificuldade: Muito Difícil

Imagen:

**Território Oculto**



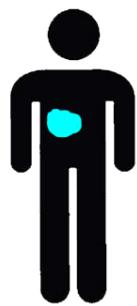
## **Revestimento Preciso**

Descrição: Uma técnica que consiste em usar seu revestimento de uma forma muito específica, turbinando muito o que está sendo usado, sua forma de uso é basicamente todo o revestimento na área que está prestes a ser utilizada. Desenvolvida na Era Medieval por Godwin Bueller

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

Revestimento Preciso (defesa)



Revestimento Preciso (velocidade de ataque)



## **Revestimento Amplificado**

Descrição: Uma técnica que consiste em modelar seu revestimento pra fora do corpo e acrescentar mais energia e conseguir performar com ele atuando de uma forma ofensiva, como fazer algo pontudo para perfurar. Desenvolvida na Era Medieval por Godwin Bueller

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

Revestimento Amplificado

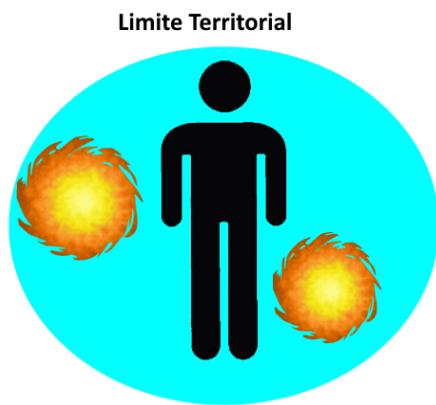


## **Limite Territorial**

Descrição: Uma técnica que consiste em expandir seu território e conseguir criar técnicas através dele. Desenvolvida na Era Medieval por Franz Boucher.

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

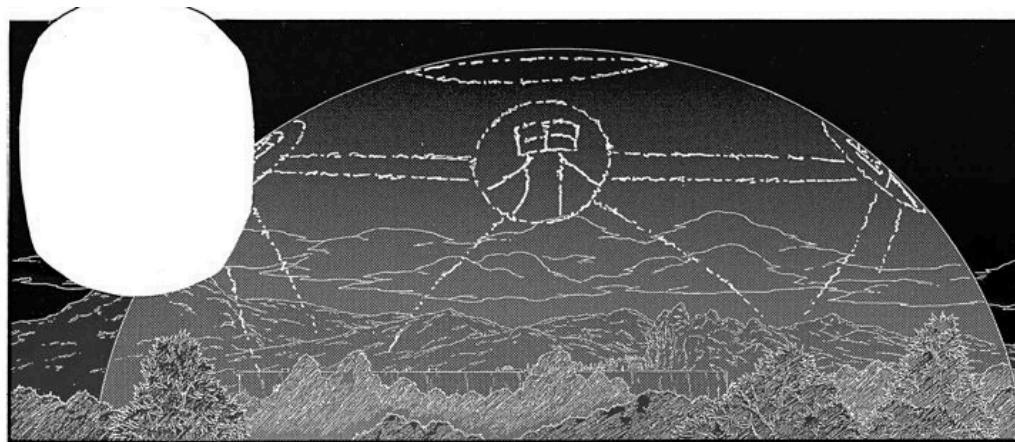


## **Cenário**

Descrição: Uma técnica misturando os conceitos de território e ilusão utilizando alguns contratos específicos para que essa loucura se concretize, essa técnica tem como função fazer uma espécie de trazer o seu adversário para sua área, onde isso varia dependendo do usuário. Desenvolvido na Era Vulgar.

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:



# CONCEITOS GRÃO-MESTRE

## Pressão Revestida

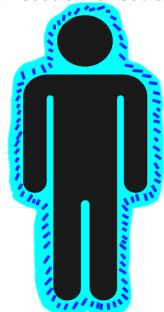
Descrição: Uma técnica de alto nível que mistura seu revestimento básico com pressão, assim formando golpes que podem anular até mesmo o revestimento do oponente.

Desenvolvida na Era Contemporânea

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

Pressão Revestida



## Pressão Revestida Interna

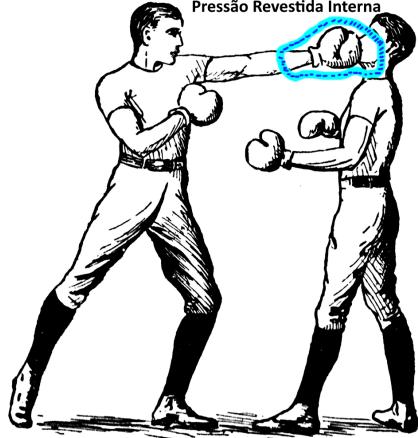
Descrição: Uma técnica de alto nível que mistura seu revestimento interno com pressão, assim formando golpes que podem anular até mesmo o revestimento do oponente.

Desenvolvida na Era Contemporânea

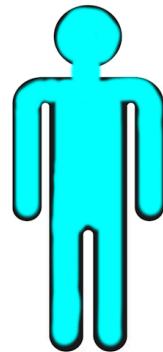
Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

Pressão Revestida Interna



Pressão Revestida Interna Defensivo

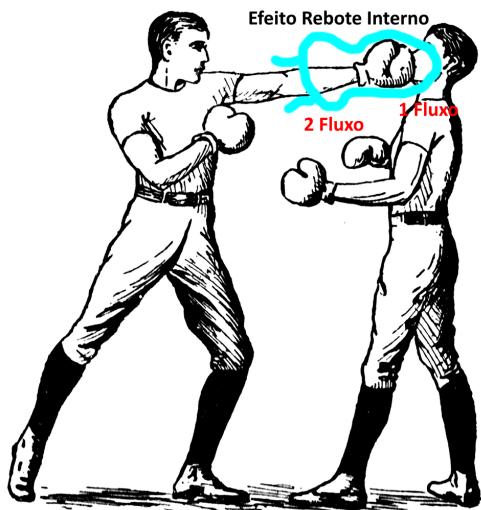


## Efeito Rebote Interno

Descrição: Uma técnica que usa o mesmo fundamento do revestimento, basicamente ele consegue fazer uma espécie de dois revestimentos separados no braço, o usuário controla isso para que outra onda de energia seja enviado até seu oponente após o atingir no golpe físico, somando com a energia interna, seus golpes ficam muito mais potente. Descoberto na Era Medieval

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

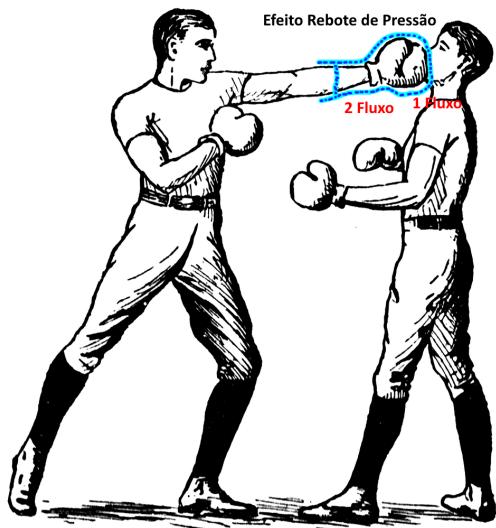


## Efeito Rebote de Pressão

Descrição: Uma técnica que usa o mesmo fundamento da pressão revestida, basicamente ele consegue fazer uma espécie de dois revestimentos separados no braço, o usuário controla isso para que outra onda de energia seja enviado até seu oponente após o atingir no golpe físico. Descoberto na Era Contemporânea

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:



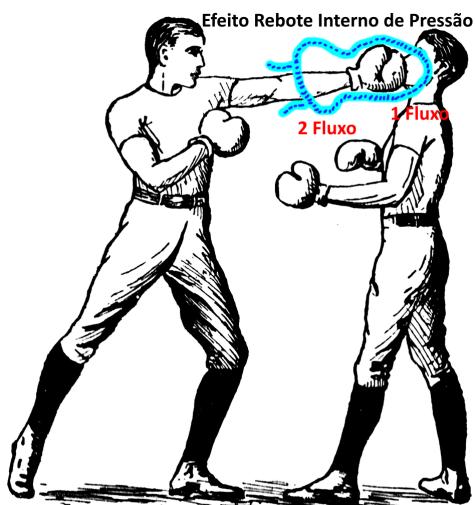
## Efeito Rebote Interno de Pressão

Descrição: Uma técnica que usa o mesmo fundamento da pressão revestida, basicamente ele consegue fazer uma espécie de dois revestimentos separados no braço, o usuário controla isso para que outra onda de energia seja enviado até seu oponente após o atingir no golpe físico, somando com a energia interna, seus golpes ficam muito mais potente.

Descoberto na Era Contemporânea

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

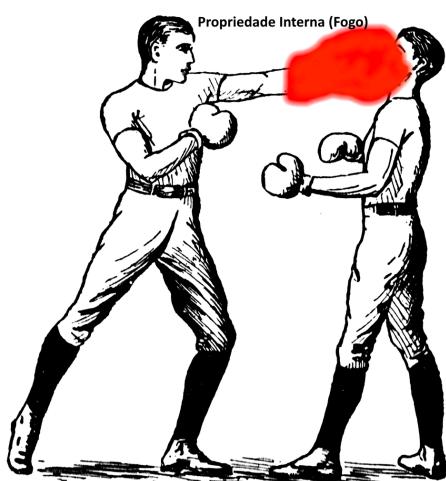


## Propriedade Interna

Descrição: Uma técnica que consiste em trocar a propriedade da nossa energia pra algo que o usuário esteja familiarizado, misturando com revestimento interno, essa técnica acaba por ser muito mais ofensiva. Desenvolvida na Era Vulgar

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:



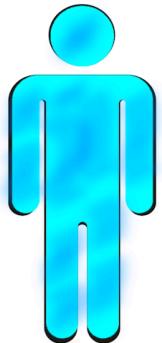
## **Propriedade Corporal Interna**

Descrição: Uma técnica que utiliza os conceitos de propriedade e de revestimento interno, a propriedade corporal consiste em se revestir totalmente de energia pelo seu interior e trocar sua propriedade para algo duro, como um diamante. Desenvolvida na Era Medieval por Dior Jois.

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

Propriedade Corporal Interna



## **Revestimento Amplificado de Pressão**

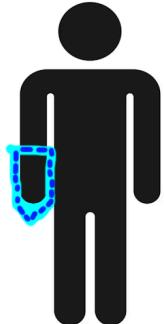
Descrição: Uma técnica que consiste em modelar seu revestimento pra fora do corpo e acrescentar mais energia e conseguir performar com ele atuando de uma forma ofensiva, como fazer algo pontudo para perfurar utilizando Pressão para anular a defesa.

Desenvolvida na Era Contemporânea por Reynald Barrow

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

Revestimento Amplificado de Pressão



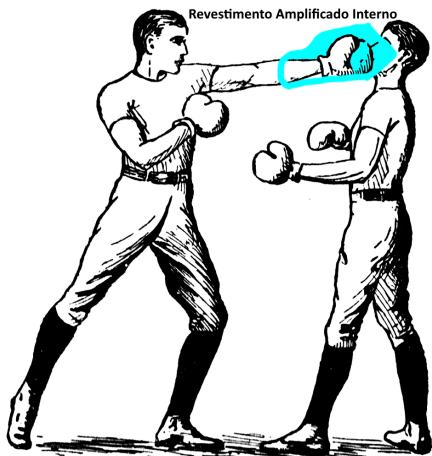
## **Revestimento Amplificado Interno**

Descrição: Uma técnica que consiste em modelar seu revestimento pra fora do corpo e acrescentar mais energia e conseguir performar com ele atuando de uma forma ofensiva, como fazer algo pontudo para perfurar mas fazendo isso pelo interior do seu oponente.

Desenvolvida na Era Medieval por Godwin Bueller

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

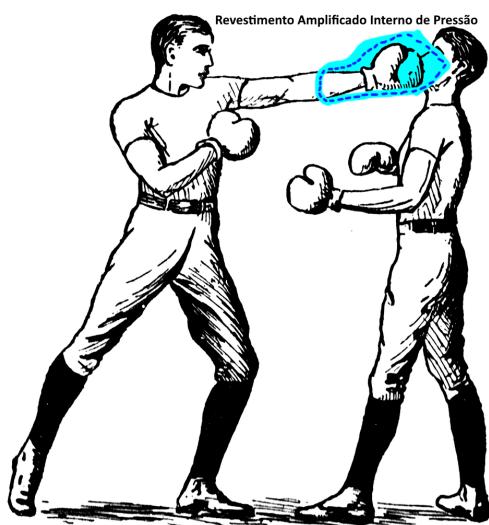


## **Revestimento Amplificado Interno de Pressão**

Descrição: Uma técnica que consiste em modelar seu revestimento pra fora do corpo e acrescentar mais energia e conseguir performar com ele atuando de uma forma ofensiva, como fazer algo pontudo para perfurar mas fazendo isso pelo interior do seu oponente e utilizando Pressão para anular a defesa. Desenvolvida na Era Contemporânea por Matko Zarec

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

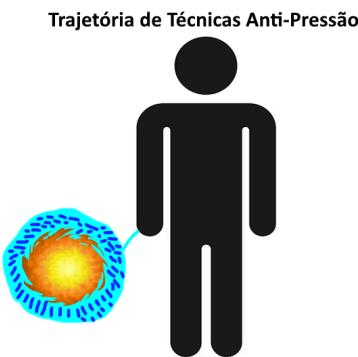


## Trajetória de Técnicas Anti-Pressão

Descrição: Uma técnica que consiste em enviar algum golpe emissor, podendo ser assombrada, herdada ou pactual onde o usuário reveste ela com uma camada fina de energia e conecta a um fio de energia (semelhante a ilusão) e controla remotamente, assim mudando sua trajetória, adicionando o conceito de Anti-Pressão, essa técnica acaba ficando mais completa e sendo mais eficaz contra o anulamento. Descoberto na Era Contemporânea

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:



## Revestimento de Pressão Precisa

Descrição: Uma técnica que consiste em usar seu revestimento de uma forma muito específica combinada a pressão, assim desfazendo a energia do oponente e turbinando muito o que está sendo usado, sua forma de uso é basicamente todo o revestimento na área que está prestes a ser utilizada. Desenvolvida na Era Moderna

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

Revestimento de Pressão Precisa (Ofensivo)



Revestimento de Pressão Precisa (Defesa)

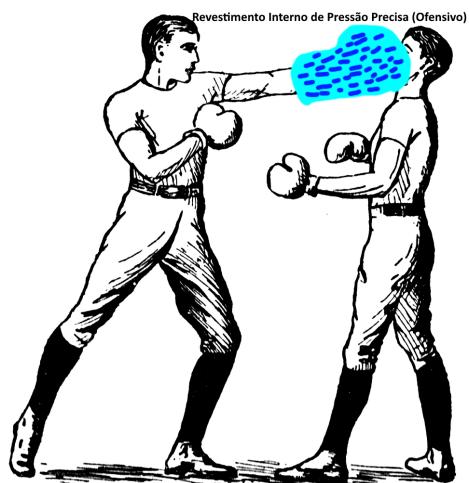


## **Revestimento Interno de Pressão Precisa**

Descrição: Uma técnica que consiste em usar seu revestimento interno de uma forma muito específica combinada a pressão, assim desfazendo a energia do oponente e turbinando muito o que está sendo usado, sua forma de uso é basicamente todo o revestimento interno na área que está prestes a ser utilizada. Desenvolvida na Era Moderna

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:



## **Energia Refinada**

Descrição: Uma técnica cujo o usuário utiliza o conceito de revestimento a nível molecular, assim acelerando o processo de recuperação das células e do tecido.

Dificuldade: Extremamente Difícil

Imagen:

