

*Novo*

*Grimorio*

*de Regras*

## A Magia...

um conceito mundialmente conhecido, presente em mitos, lendas e narrativas ao longo da história. Desde os primórdios da humanidade, sua existência incerta encantou e aterrorizou povos, inspirando contos sobre bruxos, xamãs e entidades de poder inigualável. Entretanto, apesar de seu fascínio, a credibilidade da magia sempre foi questionada, oscilando entre crença e ceticismo conforme as eras avançavam.

Mas a verdade é inegável: a magia existe. Não apenas como um artifício mítológico, mas como uma força palpável e estudável, uma ciência oculta que, ao longo dos séculos, foi refinada, ensinada e expandida por aqueles que ousaram compreender suas leis. Para os que a dominam, a magia não é um simples truque ou ilusão, mas um caminho para a compreensão das engrenagens que regem a própria tudo que se conhece e desconhece.

A magia é, essencialmente, uma aplicação prática do conhecimento dos poderes que sustentam o mundo. Suas manifestações são tão vastas quanto os próprios mistérios do universo: pode se expressar através de contratos, nos quais pactos são firmados entre indivíduos; invocações, que conjuram para nosso plano entidades com poderes além do conhecimento padrão; alquimia, a arte de transmutar matéria e essência; e incontáveis outras formas, oferecendo diferentes meios de moldar a existência conforme a vontade e o conhecimento do praticante.

Mais do que um dom ou um segredo ancestral, a magia é uma porta para realidades além da compreensão comum. Ela desafia as leis naturais do limite humano, reescreve conceitos fundamentais da existência e expande os limites do possível. Mas, como qualquer grande poder, traz consigo perigos insondáveis, segredos proibidos e consequências para aqueles que não respeitam a grandiosidade que é a magia.

O mundo está entrelaçado com a magia, e aqueles que enxergam além do véu da ignorância sabem: seu verdadeiro potencial ainda está longe de ser completamente revelado.

A magia pode ser usada por todos que tiverem o conhecimento necessário, mas é exatamente por isso que ninguém sabe de sua existência, os próprios usuários da mesma sabem dos problemas que a existência pública da magia pode acarretar, optando por esconder do mundo ao máximo a existência de tais poderes.

Devido a isso, uma autoridade sobre a magia foi formada, para manter a ordem não só no mundo como sobre a magia e determinar os limites da mesma visando a segurança de todos, essa organização que manda no mundo mágico legalmente é conhecida como:

## A Associação de Ocultismo...

Fundada no Ano de 801 D.C. após os ocorridos na década de escuridão, a Associação do Ocultismo veio se desenvolvendo ano após ano até se tornar a maior instituição mágica do mundo, detendo autoridade prioritária em todo o assunto legal no mundo mágico sendo os juízes e aplicadores da justiça no mundo mágico, pois eles entendem muito bem os riscos que a magia pode causar no mundo se for descoberta ou usada de maneira errada.

Devido a isso, a Associação coloca como uma regra sólida que a magia deve se manter escondida do mundo comum eternamente e ser controlada devidamente, por isso, o ensinamento mágico sem a permissão da Associação é proibida para evitar que maus desconhecidos se desenvolvam sem o conhecimento prévio da Associação.

Devido a essa lei do ensino, nem uma família ou mago pode transmitir o conhecimento mágico para outras pessoas de maneira legal, mas para garantir que o mundo mágico não venha a ser extinto, existem lugares em que a perpetuação do conhecimento mágico se torna possível perante a lei da Associação, sendo esses lugares, quatro escolas afiliadas a Associação que detém o título de "Quattuor Numinas" fundadas por magos de extremo renome na história da associação, com cada uma das escolas tendo seus territórios localizados em cada um dos quatro continentes mais habitados, sendo eles, o continente Africano, Americano, Europeu e Asiático, onde cada uma se mantém em uma Dimensão-Cidade, uma dimensão artificial para esconder a academia do mundo.

# Dimensão-Cidade da Associação de Ocultismo Pionios Thanalos



# Academia de Magos Gríphon...

A academia de Magos Gríphon é uma das Quattuor Numinas, sendo localizada em Nova York nos Estados Unidos, tornando ela a academia responsável pelos magos do continente Americano. A academia foi fundada pelo atual diretor da academia, a mulher que carrega o título de Rainha Coruja e pertence ao alto-escalão da Associação de Ocultismo, a maga Elizabeta Cíntia.

A Gríphon é uma academia que tem sua fundação baseada completamente na obtenção de conhecimento, sendo a sabedoria vista como seu maior tesouro, devido a isso, grande parte dos elementos descobertos ate hoje foram conquistas da academia Gríphon.

A Gríphon fica localizada na Dimensão-Cidade Omnífusion.

A Gríphon tem seu maior foco de aula no aprendizado e desenvolvimento das leis da alquimia, seguindo a filosofia de que a Alquimia poderá desbrinchar as funcionalidades do mundo, descobrindo o que compõe todas as coisas que permeiam o mundo.

A academia possui um corpo discente altamente competitivo, e seus alunos tendem a ser extremamente orgulhosos e seletivos. O extenso tempo dedicado aos estudos e às pesquisas faz com que muitos estudantes desenvolvam uma personalidade arrogante, acreditando que o conhecimento adquirido os coloca acima dos demais magos.

Muitos dos mais notáveis alquimistas e pesquisadores arcanos da história vieram da Gríphon, e a academia continua sendo um berço de gênios, atraindo tanto estudiosos visionários quanto indivíduos ambiciosos que desejam alcançar o ápice do conhecimento mágico.



# Academia de Xamãs Najma

académia de Xamãs Najma foi a primeira das Quattuor Numinas a ser fundada, nascendo pouco depois da Associação de Ocultismo ser estabelecida como uma grande organização com poder e influência.

Fundada pelo antigo Xamã conhecido o filho dos deuses e Faraó Rastur Bastet, um antigo membro do alto escalão da Associação de Ocultismo, Rastur fundou a academia Najma em sua terra natal, no capital do Egito, em Cairo, na África.

Najma se localiza na Dimensão-Cidade Aaru.

Najma atualmente é liderada pelo atual diretor, Grande Ombwirí Danubia Halíma e tem suas aulas focadas no estudo sobre maldições e suas composições, visto que esse uso da magia é não só o mais arriscado, como o mais útil para caso saibam utilizá-la perfeitamente.

Os alunos da Najma são temidos e respeitados, vistos por muitos como macabros, enquanto outros os enxergam como extremamente religiosos. Isso se deve ao fato de que, ao longo dos séculos, os estudantes da Najma adotaram práticas e rituais que muitas vezes ultrapassam os limites da compreensão humana, seja através de sacrifícios simbólicos, rituais espirituais intensos ou isolamento prolongado para meditação.

No entanto, há um mistério ainda maior que permeia os corredores da Najma: uma profecia secreta que todos os seus alunos conhecem, mas se recusam a comentar com forasteiros. Acredita-se que esta profecia esteja diretamente ligada ao futuro dos xamãs e ao destino da própria magia no mundo.

Se a profecia é uma bênção ou uma maldição, apenas aqueles dentro da Najma sabem a verdade – e guardam esse segredo com fervor absoluto.



# Academia de Feiticeiros Hachimon

A academia de feiticeiros Hachimon é uma das Quattuor Numinas, sendo localizada no Japão, em Tóquio, no Continente Asiático. Sendo fundada pela Feiticeira e Exorcista, Devoradora de Demônios Shinomiya Hyori e atualmente comandada pelo diretor mais odiado pelo conselho, o feiticeiro Mestre das oito Mandalas, Harí Raresh.

Segundo a história da escola, Shinomiya Hyori fundou a academia Hachimon em cima do selo de oito portões que prendeu uma deidade louca invocada por um Ocultista seguidor dos demônios, recebendo o nome de Hachimon devido a isso.

Hachimon fica localizado na Dimensão-Cidade Yoru-Séiki.

A academia Hachimon tem seu foco no estudo de conjuração de familiares e armas mágicas, ensinando sobre a consciência natural e adormecida dos Magídios que precisam ser estudadas cuidadas da melhor maneira possível pois esta nas invocações os segredos da magia que ainda não desbravamos, dizendo que as invocações são o exemplo perfeito de um vislumbre sobre a totalidade que a magia pode entregar.

Os alunos da Hachimon são notavelmente sociais e amigáveis, um contraste curioso com a seriedade e a mística da academia. Esse comportamento peculiar surge de sua intensa relação com seus familiares e invocações,

Por isso, os feiticeiros da Hachimon costumam agir como amigos de longa data, mesmo que tenham acabado de se conhecer. A criação e o cuidado de familiares desenvolvem neles um forte senso de empatia e trabalho em equipe.



# Academia de Bruxos Darknight

A academia de bruxos Darknight é a academia mais recente dentre as Quattuor Numinas, sendo fundada no ano de 1450 D.C. A Darknight fica localizada no continente Europeu, em Londres na Inglaterra e foi fundada pelo diretor da academia, O Cavaleiro Negro Nael Basile Gévaudan.

A Darknight é a academia mais peculiar entre todas, sendo facilmente perceptível pela estética da Dimensão-Cidade mágica que se localiza, a Grä-Schatten. Sendo vista por muitos como uma escola de delinquentes mágicos, a Darknight é a escola com o maior índice de problemas internos e rebeldia em relação a diversas regras menores da Associação de Ocultismo que eles julgam como "encheção de saco".

Ao contrário das outras academias das Quattuor Numinas, a Darknight não impõe um currículo estrito, permitindo que seus alunos explorem diferentes vertentes da magia conforme seus interesses individuais. No entanto, a maioria dos estudantes tende a se aprofundar no estudo dos símbolos mágicos, pois eles são considerados a base fundamental de toda a magia existente. A Darknight acredita que compreender e manipular símbolos é a chave para desvendar os mistérios mais profundos do ocultismo, permitindo que seus alunos experimentem e criem novos caminhos mágicos sem limitações impostas por tradições antiquadas.

Os conflitos internos e a rebeldia são vistos como parte natural do desenvolvimento dos alunos, e os próprios professores incentivam a liberdade de pensamento e experimentação. No entanto, essa liberdade não significa anarquia total; há uma ordem implícita dentro do caos, onde o respeito pela individualidade de cada aluno é a única regra inegociável.

Apesar das críticas externas, todos os que se formam na Darknight carregam um profundo apreço por sua experiência na academia. Muitos ex-alunos afirmam que, apesar da aparente desordem, a escola os ensinou a pensar por si mesmos e a desenvolver sua própria identidade mágica.



# SISTEMA BASE

## **ROLAGEM & TESTES**

A mecânica central do jogo gira em torno da rolagem de *d8* (*dado de 8 lados*), que determina o sucesso ou fracasso das ações dos personagens. A principal diferença em relação ao sistema tradicional *d20* é a *redução da variação dos resultados*, tornando as cenas mais previsíveis e estratégicas.

- Como o *d8* tem um intervalo menor (2 a 16), os bônus e penalidades têm um peso maior, exigindo que os jogadores planejem suas ações de forma mais cuidadosa.

Sempre que um personagem tenta realizar uma ação com chance de falha significativa, o Mestre solicita um *teste de atributo*.

A fórmula básica para um teste é:

- 2*d8* (ou mais dependendo da quantidade definida pelo ranque do atributo e pelo ranque do personagem) + Pericia + Outros Modificadores.

O Mestre define a *Classe de Dificuldade (CD)* com base na dificuldade da ação:

• Dificuldade	• CD
<i>Fácil</i>	9
<i>Moderado</i>	14
<i>Difícil</i>	19
<i>Extremo</i>	24+

## **ATRIBUTOS, STATUS & NIVEL**

Os atributos são pontos gastos em especificações únicas que representam as capacidades físicas, mentais e mágicas de cada personagem, com cada uma dessas capacidades sendo representações numéricas de seu físico, mente e capacidade mágica.

- Todo personagem inicia no nível 0 (devendo seguir as regras de *Novatos na Magia*). Quando o Personagem alcança 7 pontos em todos os atributos, o mesmo finalmente passa para o Nível 1, possuindo 3 pontos iniciais para gastar em cada um dos atributos.

Existem 7 atributos ao todo, sendo eles:

- ❖ Saúde: Determina a sua saúde e estado físico interno.
- ❖ Resistência: Determina a sua resiliência e resistência externa.
- ❖ Força: Determina seu poder muscular e força física.
- ❖ Agilidade: Determina sua energia física como folego.
- ❖ Sentido: Determina suas habilidades intuitivas e além de sua resiliência mental.
- ❖ Mente: Determina sua habilidade mental e aplicação da magia.
- ❖ Mana: Determina sua reserva interna de Magidios.

Cada ponto de atributo concede um aumento de Status referente ao seu respectivo atributo. Status são uma mecânica que permite medir a saúde física e mental do personagem, assim como suas capacidades de resistências.

O Status base e seu aumento por ponto são:

*SD (Saúde)*: Mede a Vitalidade do personagem, quanto dano ele precisa receber para cair.

- O Valor Base é 10 e aumenta em +5 para cada ponto em Saúde.

*RES (Resistência)*: Mede a Resistência a dano do personagem, quantos golpes ou ferimentos ele suporta antes de atingir um estado crítico (Todo dano comum causado ao personagem primeiro reduz sua resistência).

- O Valor Base é 20 e aumenta em +10 para cada ponto em Resistência.

*ST (Estamina)*: Mede o folego do personagem, quanto ele pode gastar de energia.

- O Valor Base é 8 e aumenta em +3 para cada ponto em Agilidade.

*MP (Mana)*: Mede a quantia de Magidios que o personagem possui para gastar sem riscos.

- O Valor Base é 10 e aumenta em +5 para cada ponto em Mana.

*SAN (Sanidade)*: Mede a estabilidade mental do personagem, o quanto ele suporta de experiências traumáticas.

- O Valor Base é 10 e aumenta em +2 para cada ponto em Sentidos.

*Dano Físico (Força) e Mágico (Inteligência)*: Mede o poder de causar dano do personagem, suas capacidades pejorativas.

- Existem 2 tipos de causadores de Dano, o Físico e o Mágico, não possuem base, e aumentam em +3 por ponto.

## PERICIAS

As Pericias são modificadores somando o bônus de Pericias na rolagem do dado, por exemplo, se você tiver Pericia 5 em luta, e no teste do d8 o resultado cair 14, o resultado final ficara sendo 14+5, ou seja, 19. As *pericias, não são ganhas normalmente e sim aprendidas, elas são adquiridas ao ganhar experiência no assunto em questão.* por exemplo, para possuir pontos de atletismo, é necessário ter treinado seu físico para adquirir esse tipo de capacidade, ter o conhecimento necessário para saber como se comportar em uma situação similar, como um atleta é bem treinado em corrida e um artista marcial é bem treinado em luta.

- {O Limite de pericia inicialmente é 3 para o ranque G e a cada novo ranque alcançado, pode-se escolher 5 pericias para aumentar seu valor em +2 (caso não possua mais de 5 pericias, pode escolher receber +3 em pericias novas no lugar.)}

Existem diversas pericias, sendo elas:

➤ **[Atletismo]-**

Pericia voltada para o uso atlético do corpo físico, usada em testes de acrobacias ou corridas. Adquirida ao treinar sua fadiga e alongamento.

➤ **[Luta]-**

Pericia voltada para combate físico, usada em testes de confrontos corpo a corpo, adquirida ao estudar formas de luta eficientemente.

➤ **[Fortitude]-**

Pericia que envolve a capacidade de resistir a danos fatais como hemorragias, usada em testes para aguentar danos diretos a vida como manter-se consciente ou reduzir o dano sofrido equivalente ao seus pontos em Saúde. Adquirida naturalmente ao resistir a grandes quantidades de dano.

➤ **[Defesa]-**

Pericia que envolve a capacidade de resistir a danos comuns como impactos ou cortes superficiais, usada em testes para reduzir o dano sofrido pela resistência a metade. Adquirida ao treinar sua resistência constantemente.

➤ **[Reflexo]-**

Pericia voltada para a esquiva, usada em testes para evitar sofrer danos. Adquirida ao treinar constantemente sua intuição física e reação.

➤ **[Pontaria]-**

Pericia que envolve o uso de artilharia e arremesso, usada em testes para lançar projeteis físicos pré-existentes. Adquirida ao treinar sua precisão.

➤ **[Vontade]-**

Pericia que envolve sua resiliência mental, usada em testes para suportar pressão mental de influencias externas, seja do ambiente ou de outros seres. Adquirida ao suportar experiências traumáticas.

➤ **[Magia]-**

Pericia voltada para a conjuração de Magias através das gravuras magicas, Usada em testes de ativação de gravuras. Adquirida ao estudar e usar magias constantemente.

➤ **[Percepção]-**

Pericia que envolve seus sentidos perceptivos como audição, olfato e visão, usada em testes para perceber o que esta oculto. Adquirida ao desenvolver sua atenção aos arredores constantemente.

➤ **[Magia]-**

Pericia voltada para a conjuração de Magias através das gravuras magicas, Usada em testes de ativação de gravuras. Adquirida ao estudar e usar magias constantemente.

➤ **[Investigação]-**

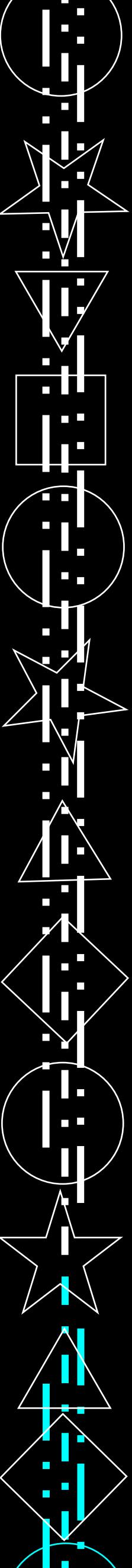
Pericia voltada para encontrar e identificar elementos discretos, voltada para testes em cenas de investigação. Adquirida ao desenvolver sua intuição.

➤ **[Historia]-**

Pericia que envolve seu conhecimento histórico e antigo, usada em testes para identificar a idade de objetos ou eventos do passado. Adquirida ao estudar e desenvolver seu conhecimento sobre o passado.

➤ **[Atualidades]-**

Pericia que envolve seu conhecimento sobre assuntos atuais, usada em testes para identificar situações de conhecimentos gerais. Adquirida ao conhecer bastante sobre a atual situação dos seus arredores e do mundo.



➤ **[Memoria]-**

Pericia voltada para suas capacidades mentais e de memorização, usada em testes para se lembrar de situações esquecidas ou memorizar momentos e situações. Adquirida ao exercitar sua memória constantemente.

➤ **[Diplomacia]-**

Pericia que envolve suas capacidades sociais, usada em testes de persuasão e enganação. Adquirida ao melhorar suas capacidades comunicativas e sociais.

➤ **[Artes]-**

Pericia voltada para suas capacidades artísticas visuais ou auditivas, usada em testes para músicas, interpretação e pinturas. Adquirida ao treinar seu senso artístico e habilidades na área.

➤ **[Furtividade]-**

Pericia que envolve suas técnicas de infiltração ou para se esconder, usada em testes para ocultar sua presença. Adquirida ao treinar suas habilidades de se ocultar e esconder.

➤ **[Prestidigitação]-**

Pericia voltada para suas habilidade e agilidade com as mãos, usada em testes de furto. Adquirida ao treinar sua coordenação motora.

➤ **[Alquimia]-**

Pericia voltada para seus conhecimentos sobre as ciências e a composição de seres e objetos. Adquirida ao compreender mais sobre biologia, química e física.

➤ **[Sobrevivência]-**

Pericia voltada para suas habilidades de adaptação em terrenos de difícil movimentação. Adquirida ao possuir experiência em terrenos difíceis.

➤ **[Intimidação]-**

Pericia que usa de suas presenças e carisma para amedrontar um alvo, usado em testes para fazer seres recuarem ou hesitarem. Adquirida ao desenvolver uma presença mais agressiva e imponente.

➤ **[Medicina]-**

Pericia que usa de seus conhecimentos medicinais para tratar ferimentos, usado em testes de recuperação e identificação de feridas. Adquirida ao estudar e adquirir conhecimentos médicos.

➤ **[Religião]-**

Pericia que envolve seus conhecimentos sobre mitologia, folclore e religiões, usado em testes que envolvem conhecimentos sobre teologia e seres místicos. Adquirida com o estudo sobre seres e entidades místicas.

➤ **[Ocultismo]-**

Pericia que envolve seus conhecimentos do oculto, usado em testes que envolvem a identificação de coisas proibidas ou comumente desconhecidas. Adquirido com o estudo sobre o desconhecido e o oculto.

➤ **[Pilotagem]-**

Pericia voltada para a coordenação motora para gerenciar seres vivos e máquinas de transporte, usada no controle de seres ou máquinas para transporte, efetuando manobras ou acelerando a movimentação. Adquirida com o estudo sobre usos de meios de transporte.

➤ **[Tática]-**

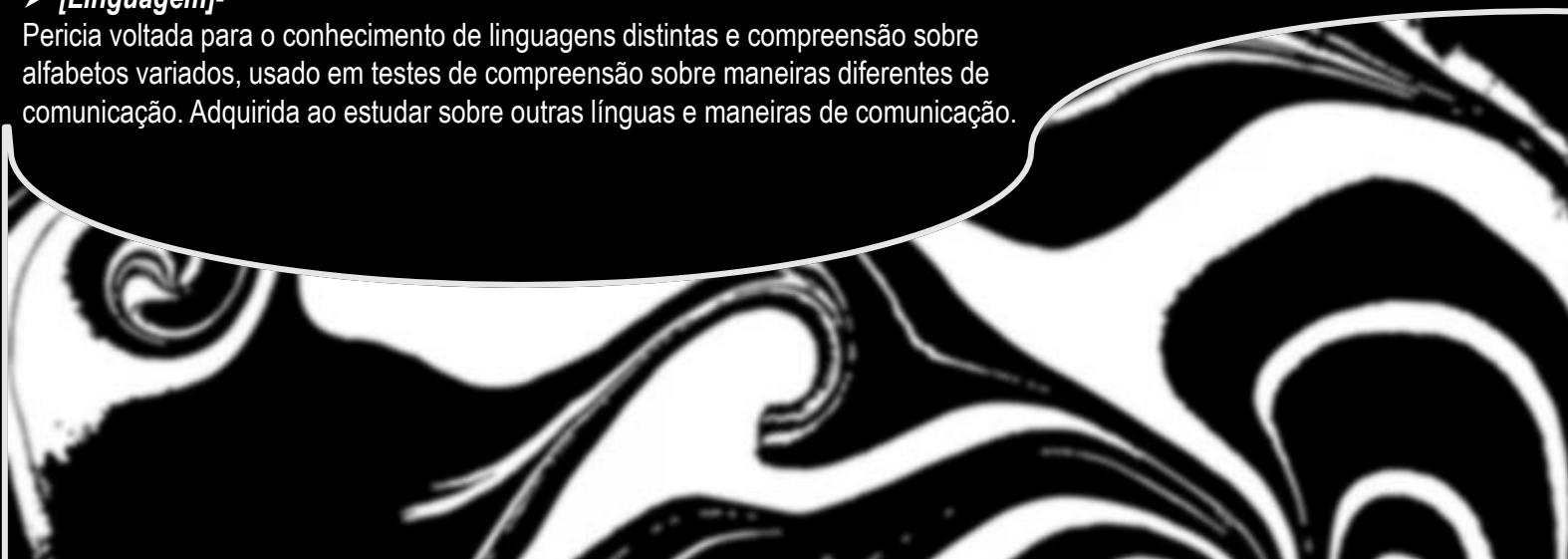
Pericia que envolve seus conhecimentos táticos e estratégicos, usado em testes para determinar a efetividade de seus planos ou perceber situações que podem ser favoráveis. Adquirida ao possuir conhecimento estratégico.

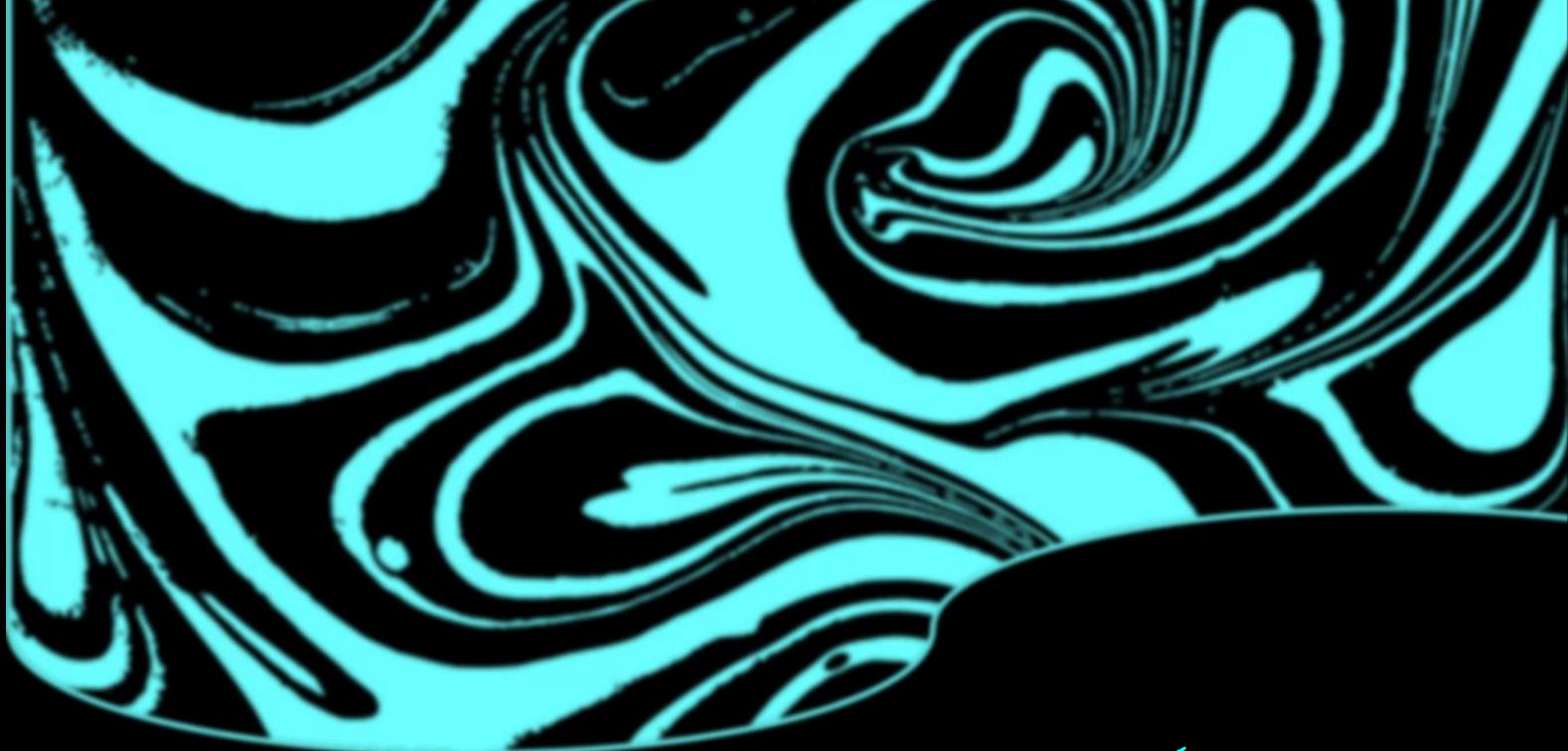
➤ **[Tecnologia]-**

Pericia voltada para seus conhecimentos tecnológicos e mecânicos, usada em testes de reparação de itens e construção de objetos. Adquirida ao estudar sobre tecnologia e mecânica.

➤ **[Linguagem]-**

Pericia voltada para o conhecimento de linguagens distintas e compreensão sobre alfabetos variados, usado em testes de compreensão sobre maneiras diferentes de comunicação. Adquirida ao estudar sobre outras línguas e maneiras de comunicação.





# GRAVURAS

## **Magidios**

A magia possui diversos tipos e formas de uso diferentes, mas todas tem como base inicial "símbolos", uma junção de símbolos e desenhos, que, ao serem alimentados com um componente, Magidios e configurados em determinada ordem, podem acarretar na ativação de magias específicas.

O primeiro passo para se tornar um Mago, Bruxo, Feiticeiro ou Xamã se baseia na compreensão inicial e na percepção de Magidios, partículas mágicas onipresentes que permeiam o mundo, de maneira natural elas são completamente imperceptíveis, mas que qualquer partícula normal do mundo, mas são elas que determinam a funcionalidade de tudo que existe no mundo, independente se seja material ou imaterial, visível ou invisível, animado ou inanimado, vivo ou morto, consciente ou inconsciente.

Normalmente, pessoas comuns são incapazes de sentir ou interagir com essas partículas, sendo necessário passar por um procedimento ritualístico que lhe concede a capacidade de perceber os Magidios a volta, ritual esse que é chamado de:

### ➤ *{Ritual Alquímico Convergente}*

O Ritual Alquímico Convergente é o ritual onde uma pessoa normal passa por uma transformação forçada para se tornar um usuário de magia. Esse ritual foi desenvolvido no ano de 2700 A.C. pelo rei Gilgamesh, o primeiro usuário de magia da história.

O Ritual é formado com um círculo mágico de transmutação, usando de componente um copo de madeira velho para acumular e transformar os Magidios do ambiente em um tipo de água clara dentro do recipiente e derramando uma gota de sangue de um usuário de magia, o fazendo assumir uma tonalidade lilás. Feito isso, o copo também sofrerá uma transmutação, o tornando em metal da mais alta qualidade por ser feito de maneira mais pura. Devido à geração da água ser feita unicamente através dos Magidios, o ritual só pode ser feito com ajuda de um usuário de magia no local, e, naturalmente a água gerada irá sumir com o tempo (um tempo total de 5 minutos), por isso, no momento em que a água for conjurada, é necessário que aquele que a irá beber já esteja presente no local para a ingerir antes que a mesma desapareça.

*Agora, podendo sentir e interagir com os Magidios no ambiente, percebe-se que seu corpo é quase inteiramente feito a partir dos mesmos, passando a aprender a mover esses Magidios internos, os emitindo para ativar as mais diversas magias. Após dominar esse uso dos Magidios internos, naturalmente as capacidades físicas, intelectuais e sensoriais do usuário irão se aprimorar gradativamente pouco a pouco para acompanhar o maior consumo de Magidios internos, aumentando seu suprimento de energia interna.*

➤ *Devido a isso, quase todos os novos aprendizes de ocultismo recebem um limitador, uma trava mágica para seu próprio crescimento, uma forma de manter seus corpos seguros, já que dependendo de seus estudos ou experiências, seu crescimento mágico pode expandir de maneira que seu corpo não consiga acompanhar, se tornando um veneno para o ocultista, aplicando uma maldição em seu corpo. Embora, sempre existam as exceções, pessoas que não possuíram esse limitador, consequentemente quase sempre recebem um grande fardo em suas vidas.*

## **Magisóma**

Magisóma se refere ao "Corpo Magico" de um usuário de magia, a parte etérea referente a nutrição, circulação, criação e liberação de Magidios internos, como um segundo corpo não físico que vive simbioticamente com o corpo físico, o que as pessoas comuns consideram como "Alma", isso é o Magisóma.

### ➤ {Circulação Magica}

A Circulação Interna refere-se a maneira como os Magidios se comportam dentro do corpo de cada um, seguindo cinco passos que explicam a liberação de Magidios, com os cinco passos sendo:

#### {Absorção}

Os Magidios estão em todo o ambiente, praticamente de maneira onipresente, devido a isso, é comum que quando se ingere ou absorve certos componentes, Magidios também sejam ingeridos (através de alimentos por exemplo), e é ai que a Absorção esta. De maneira comum, ingerir esses Magidios não efetuam qualquer mudança em pessoas normais, mas para usuários de magia, que possuem um Magisóma, a situação é diferente, já que, ao absorver esses Magidios, os mesmos são mandados para os "Núcleos de Transmutação", iniciando o processo de Transformação.

#### {Transformação}

O processo de transformação ocorre quando Magidios externos são absorvidos de diversas maneiras, sendo levados aos Núcleos de Transmutação para terem seus elementos drenados em nutrientes mágicos e os transmutando em partículas mágicas vazias para serem levadas ao "Gerador Elemental", fazendo eles passarem pelo processo de Modulação.

➤ Esses núcleos são um total de quatro e ficam localizados no estomago (Núcleo Estomacal), ambos os pulmões (Núcleo Respiratório) e no Côrtex Cerebral (Núcleo Sensorial), eles tem a função de separar os Magidios absorvidos de maneiras distintas baseado em quais lugares cada núcleo fica, sendo o Núcleo Estomacal responsável por transmutar Magidios ingeridos como alimentos ou bebidas; o Núcleo Respiratório é responsável por transmutar Magidios inalados, como gases ou o próprio ar; e por fim o Núcleo Sensorial que fica responsável pelos Magidios absorvidos através dos sentidos de toque, audição e visão como a luz, som e temperatura.

#### {Modulação}

A Modulação é o processo onde os Magidios vazios são levados ao Gerador Elemental (Gerador esse que fica localizado na área paralela ao coração visto da perspectiva do Magisóma) para servirem de componentes para a geração de Magidios elementais do Magisóma de cada magico, as liberando pelo corpo do mesmo, seguindo para o processo de habitação.

#### {Habitação}

Toda partícula mágica elemental liberada pelo Gerador elemental faz parte da pessoa, habitando de maneira sinérgica com o corpo do mesmo, o fortificando de maneira natural, ampliando suas capacidades tanto físicas quanto mentais. Todo Magidios liberado pelo Gerador esta envolvido por uma fina camada de vazio para evitar a liberação descontrolada dos elementos, camada essa que se chama "Involucro de mana".

---

Quando uma magia de qualquer grau é ativada ou conjurada, de maneira inicial, um sinal neural é transmitido até o Lobo frontal responsável pela tomada de decisão, esses sinais então são mandados para um neurônio transmissor mágico chamado de "Neurônio fantasma" responsável pela transmissão de pensamentos e ações para a "Teia de alma" no Magisóma, um aglomerado de fios Mágicos que preenchem a área da cabeça do Magisóma, formando uma teia que se assemelha e muito a um cérebro espectral formado por fios. Os Magidios internos correspondem a vontade da Teia de alma, se movendo de acordo para concluir a liberação da magia, fazendo o Involucro de mana ser rompido no momento da liberação do Magidios ao conjurar qualquer magia de qualquer Grau.



## Grau Mágico

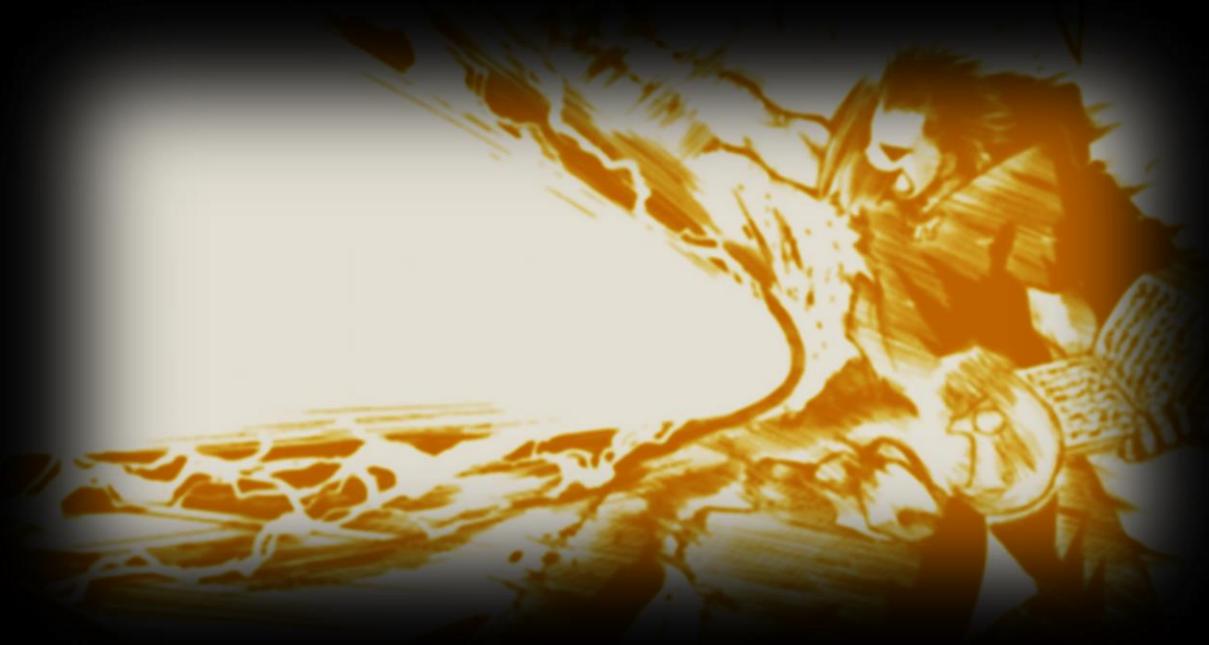
O Grau Magico é a forma como as magias são ranqueadas. De maneira simples, o nível de complexidade, conhecimento aplicado ou poder da magia é o que define o seu grau magico, com ele podendo seguir de **1º Grau** até **6º Grau+**.

*{A seguir será listado cada um dos Graus, como são ranqueados e exemplificações}*

### > {1º Grau}

Magias de 1º Grau são as mais simplórias e básicas magias, possuindo funcionalidades básicas e diretas como aprimorar o físico ou efetuar um ataque simples. Magias de primeiro Grau, são magias simples, com suas gravuras construídas com 2 a 4 símbolos e em poucos casos possuindo 5.

- [Ex:] **AKTINA!** Uma magia de 1º Grau formada pelos símbolos (em ordem do mais externo para o mais interno): Círculo, Seta, Triângulo e Elétrico. Permite ao usuário lançar um raio na direção onde a gravura estiver apontando.



### > {2º Grau}

Magias de 2º Grau são parcialmente mais complexas, mas ainda sim um tanto simples, permitem uma maior versatilidade e liberação de poder ao mesmo tempo que possuem uma consistência e leveza maior se comparada com os Graus posteriores. Magias de segundo Grau, são magias básicas porém um pouco mais construídas, com suas gravuras possuindo de 5 a 9 Símbolos.

- [Ex:] **TRANSPARENCE!** Uma magia de 2º Grau formada pelos símbolos (em ordem do mais externo para o mais interno): Círculo, Triângulo, Seta, Quadrado, Seta, Carne e Osso. Permite ao usuário exponenciar sua força e resistência muscular, transcendendo temporariamente suas próprias capacidades físicas naturais.



### > {3º Grau}

Magias de 3º Grau são magias complexas, entrando na categoria de Magias de Grau Médio, possuindo formações mais detalhadas e funcionalidades mais evidentes ou especificadas, se tornando magias extremamente efetivas ou funcionais. Magias de terceiro Grau possuem gravuras em maior quantidade, possuindo em média de 9 a 15 Símbolos. Mas existem casos onde, para gerar uma melhor especificação na magia, reduzem o número de símbolos utilizados para adicionar palavras chaves textuais que contribuem para sua construção.

- [Ex:] **MAGIAS CONTRATUAIS** As mais comuns magias de 3º Grau utilizadas são as magias contratuais, utilizando do elemento em questão de contrato e uma composição formada em 70 a 90% de textos para compô-la.

### > {4º Grau}

Magias de 4º Grau são magias de poder enorme, sendo magias de grande desempenho e de extrema capacidade, sendo as mais recorrentes em embates mágicos e sendo as que mais se deve ter cuidado ao manuseá-las, pois, diferente dos Graus anteriores, as magias de 4º Grau tendem a consumir a estamina do usuário mais rapidamente, tornando seus usos limitados, ao mesmo tempo que ela possui um custo equilibrado o suficiente para não servir de carta coringa como uma magia de grau maior. Magias de quarto Grau tendem a possuir de 15 a 23 Símbolos em sua composição.

- [Ex:] **INSURGE**: Uma magia de 4º Grau que detém como funcionalidade criar um campo delimitado por orbes Mágicos que atraem os Magidios internos daqueles dentro da área para os mesmos, desestabilizando os movimentos do(s) alvo(s) enquanto, em caso de baixa resistência, drena seus Magidios o levando a exaustão.

### > {5º Grau}

Magias de 5º Grau são magias de grau maior, que muitas vezes atuam como "cartas coringas definitivas" nas mãos dos ocultistas, possuindo funcionalidades extremamente complexas e especificações elevadas, funcionando de maneira extremamente eficaz se aplicada, mas em troca, possuem um custo exacerbado e equivalente a efetividade da magia em questão. Magias de quinto Grau tendem a possuir de 23 a 33 gravuras em sua composição.

- [Ex:] **ARDENT PALMA**: Uma magia focada unicamente no poder destrutivo, Ardent Palma é um dos raros casos onde magias de grau maior são criadas com o objetivo único e exclusivo de causar devastação. Ardent Palma, composta por uma série repetida de triângulos conectados e um único círculo e um único símbolo elemental (Fogo) tem como execução a criação de uma esfera de calor intenso contida até que seja liberada ao se desprender da gravura mágica, sendo lançada em direção a um alvo, o carbonizando com uma explosão de chamas intensas.

### > {6º Grau}

Por fim, as Magias de 6º Grau+, também chamadas principalmente de Magias de Grau Super, são as magias com níveis de complexidade e funcionalidade tão drásticas, que funcionam quase como um mecanismo desenvolvido, sendo magias praticamente impossíveis de serem montadas em uma situação de urgência devido ao sua extensa complexidade, exigindo incontáveis gravuras perfeitamente organizadas e alinhadas. Magias de Grau Super são magias com uma complexidade tão elevada que torna-se difícil estipular um grau exato para elas, com o máximo que se tem sendo estimativas de seu nível baseado na sua ativação e funcionalidade.

- [Ex:] **AQUALROSE**: Aqualarose, conhecida como "Magia de Criação de Dimensão-Cidade" é uma magia de grau super (estimasse ser Magia de 9º Grau) que tem como função criar uma dimensão separada da realidade baseada na construção escrita do círculo mágico, materializando um espaço dimensional novo que pode ser acessado através de "portais" específicos. Aqualarose é a magia utilizada de base para criar o espaço dimensional das 4 escolas: Omnitfusion, Aaru, Yoru-Seiiki e Grã-Schatten.

## Espaço de Conjuração

Akashic Malus é um universo fundamentado no uso de magias, devido a isso, é natural que os personagens possuam uma quantia de magias aos quais pode usar mais livremente, essas magias fazem parte da mecânica *Espaço de Conjuração* onde determina quais e quantas magias o personagem já possui pré prontas e em sua posse para usar quando quiser.

O *Espaço de Conjuração* define um limite de quantas magias um mesmo personagem pode possuir consigo a todo instante, representando as magias cravadas em seu corpo (através de pinturas, tatuagens ou cicatrizes) e vestes (através de pinturas, acessórios e padrões de designe).

Um personagem possui um número limitado de “Espaços” (também chamados de Slot’s) de Magia, com esse valor sendo a soma da sua pericia em Magia + seu ranque a partir do H ( $H = 1, G = 2\dots$ ), ou seja, supondo que um personagem possua ranque E, sua pericia em “Magia” tem um valor de +7 e seu ranque equivale a +4, totalizando 11 espaços de magia ao qual podem ser gastos.

O Consumo de Espaços é algo que deve-se ter cuidado, já que o consumo aumenta conforme o Grau da Magia em questão, sendo um consumo de espaço equivalente ao Grau. Por exemplo, supondo que você possua uma magia de quarto grau em seu espaço de Conjuração, a mesma irá consumir um total de 4 espaços sozinha, no exemplo a cima, de 11 Espaços totais, restariam apenas +7.

## Magias Padrões

Além do Espaço de Conjuração, existe também uma segunda mecânica que lhe permite utilizar magias fora o seu espaço sem precisar utilizar da ação “Desenhar Gravura”, sendo essa mecânica chamada de *Magias Padrões*.

As magias Padrões são as magias aos quais você possui conhecimento da Funcionalidade e já está tão familiarizado com as mesmas, que torna-se extremamente mais fácil para você grava-las ou para conjura-las, reduzindo aa ação necessária para desenhar sua gravura em 1 Grau (De Ação Completa para Ação Padrão por exemplo). Além disso, as únicas magias permitidas a serem conjuradas com a habilidade de Fluxo **Realizar Magia** são as do Grau permitido pela habilidade e que estejam entre as Magias Padrões.

Por fim, é possível ter um número de Magias Padrões equivalente a seu valor de Perícia em Magia. Para adicionar uma magia as Magias Padrões, deve-se ter utilizado pelo menos uma vez em cinco cenas diferentes (não necessariamente seguidas).



## Potencializando Magias

Assim como o poder de um ocultista pode ser expandido ao longo de estudos, treinamentos, rituais e experiencias, as Magias também podem acompanhar esse progresso, podendo ser potencializadas ao exercer um custo maior que o padrão.

Caso um Ocultista crie uma magia de 1º Grau com um custo 8, o mesmo pode elevar esse custo para o dobro, totalizando 16 ao invés de 7. Nesse cenário, supondo que a gravura aplique uma magia de fogo com um máximo de dano 30 e alcance máximo de 6m, o mesmo pode aumentar esse custo para atingir 60 de dano ou 12 metros de alcance. Além disso, também pode dividir o aprimoramento da maneira que desejar, causando por exemplo 45 de dano e aumentando o alcance para 9m.

Por fim, pode-se escolher quanto quer gastar para aprimorar a magia (EX: usando o mesmo exemplo da magia de fogo, pode consumir apenas 12 Magidios ao invés de 16 para ampliar o poder, porem em menor escala). O custo-ampliação é equivalente, ou seja, para calcular a potencialização, pegue o dano potencializado e divida pelo custo (seguindo o exemplo anterior, para cada 1 Magidio adicional, eleva o dano em +3. Sempre arredondando para baixo, tanto o dano quanto o custo).

*Essa logica só se aplica a magias que utilizem de rolagem de dados, para magias que façam uso de efeitos, a potencialização é o aumento na CD necessária para evitar o efeito (+1 para cada 2 de custo adicional. O custo aumenta em +2 e a CD em +1 a cada grau de magia). Já magias de aprimoramento podem aplicar um aumento de até no máximo 50% ao invés de dobrar.*

## Potencia Limite

As magias possuem uma configuração limite, mesmo que o ocultista possua um poderio natural, uma reserva magica extremamente alta e uma capacidade de emiti-lo de maneira igualmente elevada, não significa que mesmo magias de 1º Grau podem possuir um poder absolutamente aprimorado. Pelo contrario, essa realidade apenas demonstra uma obrigaçao natural de aprimorar suas próprias habilidades magicas.

Toda gravura magica possui um limitador de quantos Magidios podem ser absorvidos e utilizados na magia em questão. Devido a isso, toda magia possui um limite de quanto poder pode exercer, com esse limite existindo em ambos os lados, tanto um poder mínimo quanto um poder máximo.

**Sistema:** Ao se criar uma gravura, a mesma irá possuir um limitador de poder, quanto de dano, alcance, duração ou efeito mínimo será possível ter ao ativar a magia e também quanto de dano, alcance, duração ou efeito máximo será possível utilizar. Ou seja, supondo que uma magia possua um dano limite de 40 (magico) e o dano Magico do personagem equivale a 60, o máximo de dano que ele poderá causar será 40, não podendo ultrapassar esse limite (Esse limite também conta para magias potencializadas).



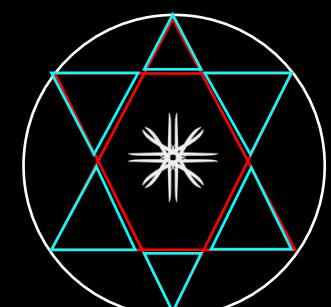
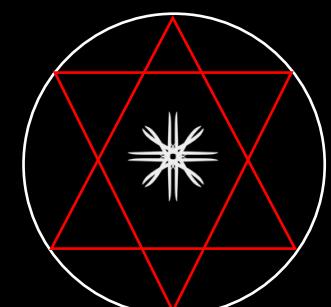
## Segundo Estagio.

Algumas magias possuem uma configuração que pode ser interpretada de mais formas diferentes. Com uma segunda forma sendo o que conhecemos como "Segundo Estagio".

Quando uma gravura é desenhada de maneira que possa ser interpretada com mais símbolos do que realmente possui, essa é chamada de Magia com segundo estagio. Nesse cenário, ao se controlar os Magidios de maneira mais detalhada, especificando-os como ativações separadas de símbolos, esse segundo estagio acontece.

Um exemplo visual é a magia ao lado:

Vendo a magia ao lado, pode-se notar que ela originalmente possuir 2 triângulos em sua composição, mas com uma configuração mais detalhada da distribuição de Magidios, é possível conjurá-la como se possuise 6 triângulos ao invés de 2. Ampliando seu poder significativamente.



**Sistema:** Ao utilizar o segundo estagio de uma magia, seu efeito é aumentado para cada símbolo adicional (mas os símbolos apenas exercem 50% de suas capacidades, ou seja, no caso da imagem, os triângulos ampliarão o poder da magia em 25% para cada triângulo ao invés de 50%) e por consequência, o custo também é aumentado (sendo o mesmo custo das gravuras padrões).

## Gravuras Mágicas

Os símbolos mágicos são a base do uso da magia, e por isso, também é o ramo de estudos fundamentais nas aulas, sendo a matéria mais lecionada nas academias, visto que toda a magia sem exceção, parte de um ponto inicial que são algum tipo de gravura mágica, mesmo que não precisem do símbolo em si para serem sustentadas posteriormente.

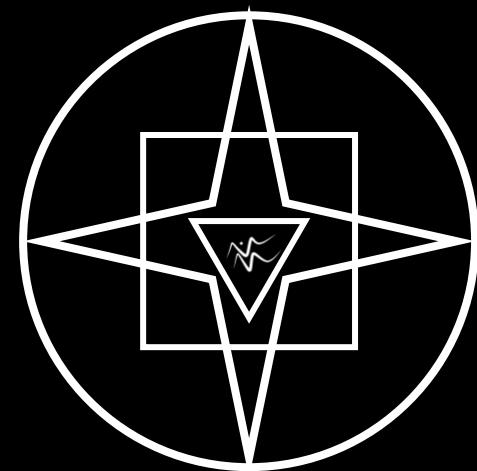
### ➤ {A Base das Gravuras}

As gravuras são formadas através de um conjunto de símbolos mágicos que configuram a manifestação da magia em si, como se fossem diversas peças que montam um maquinário. As gravuras podem ser feitas em diversas maneiras diferentes, com configurações praticamente infinitas, visto que uma gravura não possui um limite de tamanho ou símbolos mágicos prévio atrelados a si. Os símbolos mágicos são incontáveis e podem ser tanto desenhos quanto palavras em quaisquer tipos de linguagens conhecidas. São eles que determinam cada aspecto da função da magia que será conjurada, seja sua direção, elemento base, modo de ativação, alcance e função.

*{A seguir será listado cada um dos símbolos existentes e suas funcionalidades mais básicas}*

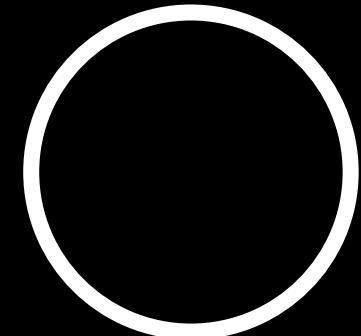
### {Círculo}

O círculo é conhecido como "finalizador", normalmente ficando na parte externa das gravuras, fechando a composição de cada símbolo, ele determina aspectos finais de cada magia, aspectos esses que não são determinados pelos símbolos distintos, determinando o alcance (O alcance da magia em questão será 10x maior que o círculo) e ligação de cada um dos símbolos mágicos no seu interior, para que funcionem em perfeita harmonia.



(É possível conjurar uma magia sem utilizar do símbolo finalizador, o círculo, mas ela não só terá um raio de alcance aleatório, como será extremamente instável em sua execução).

- **Sistema:** O círculo normalmente tem o custo 1, mas pode aumentar em +1 para cada +2 metro de tamanho que ele possuir. Magias sem a presença de um círculo, possui um custo parcialmente aleatório, sendo o custo de todos os outros símbolos e um custo adicional de +1d20 para cada Grau de magia.



### {Seta}

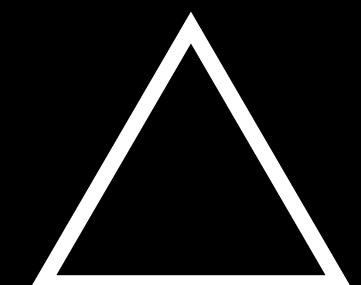
A seta ou traço é o "Direcionador", normalmente ficando entre todos os símbolos presentes na gravura, ele tem a função de conectar cada símbolo através da ordem em que é feito, determinando a ordem de ativação de cada símbolo e a compatibilidade de cada um deles através da mesma.

- (Caso uma ou mais setas ou traços sejam feitos no círculo que fecha a gravura, conectando os símbolos internos com uma direção externa, a seta irá fazer com que a direção externa ao qual ela aponta, será a direção que a magia irá se manifestar ao ser ativada, essas direções tem como base as direções apontadas pela rosa dos ventos, e por isso, pode direcionar a magia para quase todas as direções, mas também acaba limitando a uma direção uniforme, seguindo em linha reta na direção apontada, não podendo fazer curvas ou mudanças de trajetória. Caso o círculo mágico não possua nem um símbolo que direcione a magia para um local em específico, ele irá se espalhar em um raio circular ao qual se originou a magia. Caso possua uma seta dentro do círculo mas não conectada a nem um outro símbolo, essa irá determinar se a conjuração será feita na direção de cima, caso a seta seja feita na horizontal e na direção de baixo caso a seja feita na vertical)



### {Triângulo}

O triângulo atua como um "intensificador", sua função nas gravuras tendem a modificar a potência da magia que será lançada, o que consequentemente também aumenta o custo de sua ativação, tanto para os Magídios necessários na ativação quanto nos componentes necessários para a ativação em certos momentos.



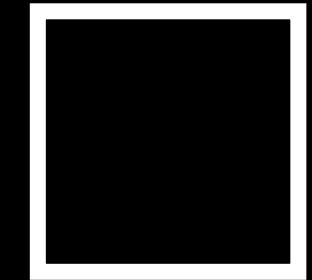
(O Triângulo não amplifica a magia como um todo, e sim os símbolos mágicos ao qual esta conectado pelas setas, modificando a intensidade de cada um deles, podendo determinar a ordem de relevância na hora da ativação. Caso o Triângulo esteja conectado ao cerne da gravura, o elemento da conjuração, este terá seu efeito ampliado, como chamas mais intensas ou rochas mais solidas por exemplo)

- **Sistema:** O triângulo aumenta o efeito do símbolo mágico em questão em +50% e aumenta o custo em +1 para cada símbolo mágico que estiver cobrindo, ou seja, caso o triângulo envolva o elemento mágico e um quadrado por exemplo, a duração e efetividade do elemento aumentarão em 50%, mas o custo se tornará +2 e não +1.

### {Quadrado}

O quadrado atua como "Extensão", sua função nas gravuras é a de estender por um tempo maior a magia que será lançada, o que consequentemente pede por um custo de sustento dos Magidios ou pedir por um aumento da quantia de componentes para a conjuração da Magia.

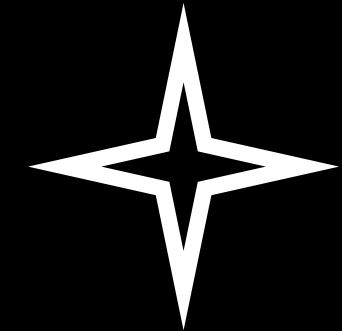
(O Quadrado, diferente do triangulo, estende a magia como um todo, devido a isso, sempre é gravado como um símbolo quase tão grande quanto o círculo mágico que cerca a gravura, mas também pode ser utilizado para estender especificações únicas, como estender um dos efeitos que a magia terá ao ser conjurada, para isso, o quadrado deverá ser desenhado exatamente ao redor do símbolo ou conjunto de símbolos que aplicarão o efeito que deve ser estendido e nada mais.)



- **Sistema:** o quadrado aumenta a duração da magia em +3 turnos, o que consequentemente faz a magia deixar de ser uma conjuração instantânea e passa a ser uma conjuração sustentada. Magias que possuem esse símbolo em sua constituição, podem ter seu tempo de ativação reiniciado caso o conjurador gaste metade dos seus Magidios como custo adicional para mantê-la ativa pelo dobro do tempo.

### {Estrela}

A Estrela é um "redirecionador", ela tem a função de redirecionar as magias lançadas para direções distintas, por exemplo, uma magia de agua que é disparada em linha reta mas possui uma estrela em sua composição, irá alterar sua direção após se conjurada, podendo lançar magias em formas de arco.

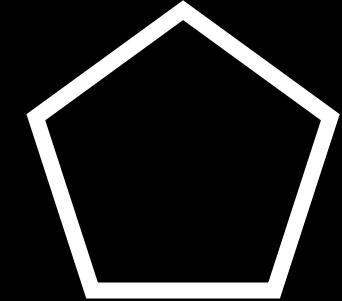


Para determinar a torção exata que a magia fará, é necessário colocar um traço que corta uma das pontas, quanto mais pontas cortadas, maior será a torção em questão de graus, devido a isso, deve-se ter em mente quantos graus cada ponta irá torcer a magia após a conjuração, sendo um mínimo de 3 pontas (120 graus por ponta) e um máximo de 8 pontas (45 graus por ponta). Quanto mais próximo do centro da estrela o traçado for feito, mais próximo do círculo mágico a torção será feita, e o mesmo se aplica na situação contrária, aumentando o ponto final em que a curva será efetuada.

- O lado que a torção será feita é decidido pelo conjurador ao executar a magia.

### {Pentágono}

O Pentágono é um "Localizador", sua função está na ativação de uma magia em um local específico dentro do alcance mágico do círculo, ativando de um ponto inicial que não é o círculo mágico. Para selecionar a área em que a magia será ativada, deve-se ter em mente que, quando um pentágono é posto na composição da magia, o círculo mágico como um todo passa a desempenhar um papel de representação geográfica também, com toda a área interna do círculo representando a área de efeito e ativação, e, onde o pentágono for posto, será proporcionalmente a localização de onde a magia terá seu inicio de conjuração.

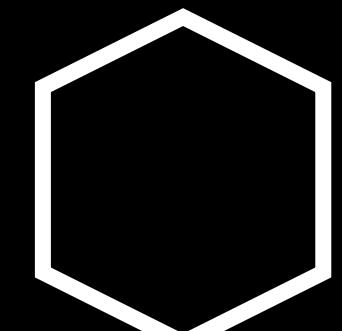


(O Pentágono é o único símbolo mágico que não pode ser aplicado em uma magia sem círculos, pois sua composição precisa da limitação de alcance para determinar sua área de aplicação. Por outro lado, o Pentágono também pode possuir um tamanho equivalente ao do círculo mágico, com isso feito, sua função é parcialmente alterada, fazendo com que a conjuração seja feita em toda a área de efeito do círculo mágico simultaneamente, mas, devido a isso, o custo de Magidios necessários para a ativação é imensamente proporcional)

- **Sistema:** O pentágono, se usado com um tamanho equivalente ao círculo, tem seu custo aumentado em +5 para cada +1 de custo que o círculo possuir.

### {Hexágono}

O hexágono é o "Conector", sua função detém a capacidade de conectar os Magidios externos com o interno, fazendo com que o exterior também exerça certa influência sobre a magia que estará sendo conjurada, devido a isso, é mais comum ver o símbolo como o Hexágono ser usado em magias de invocação, seja de objetos ou familiares por exemplo.



(O hexágono é normalmente colocado com um tamanho que encobre todos os outros símbolos presentes na gravura, sendo de tamanho semelhante ao círculo mas um pouco menor visto que, sua função é alimentar os símbolos internos com Magidios externos. Mesmo com essa aplicação comum, o hexágono também pode ser posto sobre um único símbolo mágico, fazendo com que apenas ele seja alimentado externamente e os outros não)

- **Sistema:** O hexágono acaba por fazer a magia ser conjurada sem qualquer custo, mas em compensação, a quantia de Magidios absorvida para conjurar a mesma acaba por ser aleatória, por isso, o mesmo se aplica a seu efeito, tendo a quantia de dano aplicada decidida em um dado de 1d4 (ou maior dependendo do intensificador), onde o resultado determina a potência que a magia irá possuir, por exemplo, 1 fará a magia dar seu dano mágico 1X e 4 fará a magia causar 4X o seu dano mágico.

## {Componentes}

Os componentes especificam o material ou elemento gerado, determinando, por exemplo, qual metal será criado através de uma magia metálica. Os componentes também podem ser utilizados em magias que já tem um material ou elemento predeterminado, magias que necessitam de um componente mesmo nessas situações possuem uma capacidade maior do que outras magias similares de mesmo Grau.

Existem 3 Tipos de Componentes, os Componentes Diretos, que representam diretamente o elemento em questão (como areia para uma magia de areia), os Componentes Indiretos, que representam coisas que compõem o elemento (como carvão para uma magia de fogo) e os Componentes Simbólicos, que representam simbologias referentes ao elemento (Como um relógio para uma magia temporal).

## Elementos

Os elementos são o básico, toda pessoa possui pelo menos um elemento mágico preenchendo seu Magisoma, possuir um elemento em específico não te impede de conjurar magias de elementos que não possui, mas acaba por gerar um esforço adicional ao conjura-las, fora que as mesmas possuem interações entre si que também determinam um maior ou menor esforço ao conjurar uma magia de dois ou mais elementos. Essas interações também se mostram presentes quando seres ou magias desses elementos entram em conflito dependendo da interação. As interações são nomeadas de: <[Afinidade](#), [Aversão](#), [Imunidade](#), [Predação](#) e [Neutralidade](#)>

{A seguir será listado cada uma das interações e suas atuações mais básicas}

### ➤ {Afinidade}

elementos que possuem afinidade entre si são mais fáceis de serem fundidos, devido a isso, tem o custo elemental reduzido em -1 quando estão se juntando a elementos os quais possuem afinidade.

Agora, caso estejam em conflito com outro ser ou magia do elemento que possui afinidade, ambos aplicarão seus efeitos com 100% a menos de eficácia, se anulando em casos normais. Existem casos onde a afinidade pode gerar fenômenos distintos como ao confrontar Elétrico com Elétrico e ambos serem atraídos uma para a outra, gerando uma corrente de energia que não se desvincula e permanece até ser quebrada.

### ➤ {Aversão}

elementos que possuem aversão entre si são mais difíceis de serem fundidos, devido a isso, tem seu custo elemental aumentado em +1 por elemento averso quando estão se juntando a elementos as quais tem aversão.

Agora, caso estejam em conflito com outro ser ou magia do elemento que possui aversão, ambos aplicarão seus efeitos com 100% a mais de eficácia. Existem casos onde a aversão pode gerar fenômenos distintos como ao confrontar Água com Fogo, onde o choque de ambos (em níveis iguais) podem acabar por neutralizar ambos, gerando uma explosão de vapor.

### ➤ {Imunidade}

elementos que possuem imunidade entre si não podem ser juntados sem um intermediário entre eles, tornando a magia impossível de ser conjurada.

Agora, caso estejam em conflito, o elemento que possui imunidade ignora completamente os efeitos que foram jogados contra ele.

### ➤ {Predação}

elementos que predam entre si não podem ser juntados sem um intermédio entre eles, tornando a magia impossível de ser conjurada.

Agora, caso estejam em conflito, o elemento predador não só irá anular o efeito do elemento devorado como também aumentará o próprio efeito (aumentando em um percentual equivalente ao custo da magia absorvida).

### ➤ {Neutralidade}

elementos neutros entre si não possuem alteração tanto em situações de confronto quanto ao serem fundidos, permanecendo neutros.

## ➤ {Atributo Elemental}

Como dito anteriormente, toda pessoa possui pelo menos um elemento mágico natural que é produzido pelo seu Gerador Elemental no Magisóma, esses elementos mágicos são fixos e não podem ser substituídos (comumente) por outro elemento, sendo a natureza e atributo padrão e imutável de um Ocultista, em paralelo a isso, o ou os elementos mágicos são distribuídos em 100% do Magisóma, mas caso o Ocultista possua mais elementos como atributo, essa distribuição pode variar dependendo do que ele possui mais afinidade ou o que ele possui mais uso (similar a usar ou deixar de usar um músculo, atrofiando ou desenvolvendo o mesmo), por isso, não é incomum encontrar distribuições de duplo elementos com proporções 7/3 (70% em um e 30% em outro) ou outros tipos de variações. Na realidade, encontrar indivíduos com uma distribuição 5/5 é o comumente raro.

- Para definir sua distribuição elemental, você possui 10 pontos ao todo, com cada um representando 10%, escolhendo atributos elementais com esses pontos e distribuindo suas porcentagens da maneira que achar ideal.

*Devido a isso, essas flutuações na porcentagem fazem com que o Ocultista passe a possuir mais facilidade em elementos diferentes até que se estabilize com suas magias mais confortáveis.*

- **Sistema:** Todo elemento em uma magia consome um total de 5 pontos de Magidio/Mana, mas isso só vale para elementos aos quais você não possui afinidade, se o personagem utilizar uma magia de seu respectivo elemento, o mesmo recebe uma redução de custo equivalente a  $5 \times 0, X$  (arredondado para baixo); onde X equivale a porcentagem do elemento usado. Por exemplo, supondo que um personagem possua o atributo elemental de fogo em 60%, utilizando uma magia de mesmo elemento, o custo será reduzido em  $5 \times 0,6$ , totalizando -3 no custo do elemento, reduzindo o custo final da magia em 2.

O **Fogo** é o elemento que conduz magias que envolvem temperaturas altas e combustão, sendo usado na conjuração de chamas principalmente. O fogo possui...

**Afinidade:**

- Elétrico, Luz, Vazio, Estelar, Metal, Cósmico, Gel.

**Aversão:**

- Água, Gelo, Escuridão, Vácuo, Veneno e Tinta.

**Imunidade:**

- Sombra.

**Predação:**

- Ar e Madeira.

**Neutralidade:**

- Terra, Vida, Morte, Lunar, Dimensional, Espiritual, Cristal, Som, Espacial, Gravidade, Temporal, Destino, Sangue, Ossos, Carne, Transformação, Contrato, Maldição, Invocação e Marionetismo.



A **água** é o elemento que conduz magias que usam das moléculas de água presentes no ambiente ou da criação da água. A Água possui...

**Afinidade:**

- Gelo, Vida, Lunar, Espiritual, Vazio, Som, Sangue, Veneno, Madeira, Tinta, Gel.

**Aversão:**

- Fogo, Terra, Elétrico, Vácuo, Estelar.



**Imunidade:**

- 

**Predação:**

- 

**Neutralidade:**

- Luz, Escuridão, Sombra, Morte, Dimensional, Cristal, Espacial, Gravidade, Temporal, Destino, Osso, Carne, Metal, Transformação, Contrato, Maldição, Invocação, Cósmico e Marionetismo.

O **Terra** é o elemento que conduz magias envolvendo sais minerais e rochas, sendo usado na modelação de terreno e ambientes pedregosos. A Terra possui...

**Afinidade:**

- Escuridão, Sombra, Morte, Lunar, Vazio, Cristal, Vácuo, Som, Gravidade, Ossos, Metal, Cósmico.

**Aversão:**

- Água, Espacial e Madeira.



**Imunidade:**

- Elétrico e Veneno.

**Predação:**

- 

**Neutralidade:**

- Fogo, Ar, Gelo, Luz, Vida, Dimensional, Espiritual, Temporal, Estelar, Destino, Sangue, Carne, Transformação, Contrato, Tinta, Maldição, Invocação, Gel e Marionetismo.

O **Ar** é o elemento que conduz magias envolvendo gases e os ventos, sendo usado normalmente em magias de manipulação eólica. O Ar possui...

**Afinidade:**

- Fogo, Elétrico, Gelo, Espiritual, Vazio, Som, Veneno.



**Aversão:**

- Terra, Vácuo e Estelar.

**Imunidade:**

- 

**Predação:**

- Metal.

**Neutralidade:**

- Água, Luz, Escuridão, Sombra, Vida, Morte, Lunar, Dimensional, Cristal, Espacial, Gravidade, Temporal, Destino, Sangue, Osso, Carne, Transformação, Contrato, Madeira, Tinta, Maldição, Invocação, Cósmico, Marionetismo e Gel.

O elemento **elétrico** é o elemento que conduz magias voltadas para a energia elétrica, sendo usado normalmente em magias de geração de relâmpagos. O Elemento Elétrico possui...

**Afinidade:**

- Fogo, Água, Ar, Luz, Lunar, Vazio, Som, Estrelar, Sangue, Veneno, Tinta, Gel.

**Aversão:**

- Terra, Gelo e Vácuo.

**Imunidade:**

- Sombra.

**Predação:**

- Metal e Madeira.

**Neutralidade:**

- Vida, Morte, Dimensional, Espiritual, Cristal, Espacial, Gravidade, Temporal, Destino, Osso, Carne, Transformação, Contrato, Maldição, Invocação, Cósmico e Marionetismo.



O Gelo é o elemento responsável pelas magias que manipulam temperaturas baixas, sendo normalmente usado na composição de magias que envolvem criocinese. O Gelo possui...

**Afinidade:**

- Ar, Morte, Lunar, Vazio, Cristal, Cósmico.

**Aversão:**

- Fogo e Vácuo.

**Imunidade:**

-

**Predação:**

- Água e Madeira.

**Neutralidade:**

- Terra, Elétrico, Luz, Escuridão, Sombra, Vida, Dimensional, Espiritual, Som, Espacial, Gravidade, Temporal, Estrelar, Destino, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Metal, Transformação, Contrato, Tinta, Maldição, Invocação, Marionetismo e Gel.



A **Luz** é o elemento responsável por magias de aceleração e ilusão, sendo responsável pelos tipos de magia mais velozes. A Luz possui...

**Afinidade:**

- Fogo, Eletricidade, Lunar, Vazio, Cristal, Estrelar, Cósmico

**Aversão:**

- Terra, Vácuo e Tinta.

**Imunidade:**

- Sombra e Temporal.

**Predação:**

- Escuridão

**Neutralidade:**

- Água, Ar, Gelo, Vida, Morte, Dimensional, Espiritual, Som, Espacial, Gravidade, Destino, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Metal, Transformação, Contrato, Madeira, Maldição, Invocação, Marionetismo e Gel.



A **escuridão** é o elemento responsável pela perturbação, sendo comumente usado em magias que desordenam a percepção do alvo. A Escuridão possui...

**Afinidade:**

- Ar, Terra, Sombra, Morte, Dimensional, Espiritual, Vazio, Vácuo, Gravidade, Maldição, Invocação, Marionetismo.

**Aversão:**

- Luz, Cristal e Estrelar.

**Imunidade:**

- Lunar.

**Predação:**

- Fogo e Elétrico.

**Neutralidade:**

- Água, Gelo, Vida, Som, Espacial, Temporal, Destino, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Metal, Transformação, Contrato, Madeira, Tinta, Cósmico e Gel.



A **Sombra** é o elemento responsável por magias de materialização, manipulação e interação com as sombras. A Sombra possui...

**Afinidade:**

- Terra, Escuridão, Morte, Dimensional, Vazio, Espacial, Tinta, Maldição, Invocação, Marionetismo.

**Aversão:**

- Fogo, Elétrico, Luz, Vácuo e Estrelar.

**Imunidade:**

- Som.

**Predação:**

-

**Neutralidade:**

- Água, Ar, Gelo, Vida, Lunar, Espiritual, Cristal, Gravidade, Temporal, Destino, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Metal, Transformação, Contrato, Madeira, Tinta, Cósmico e Gel.



A **Vida** é o elemento que retém a capacidade de recuperação e regeneração, A vida normalmente é utilizada em magias medicinais, visando principalmente a alquimia. A Vida possui...

**Afinidade:**

- Água, Ar, Espiritual, Vazio, Gravidade, Temporal, Sangue, Osso, Carne, Transformação, Contrato, Madeira.

**Aversão:**

- Gelo, Morte, Vácuo, Veneno e Maldição.

**Imunidade:**

-

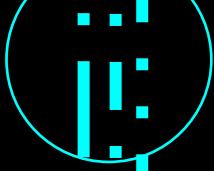
**Predação:**

-

**Neutralidade:**

- Fogo, Terra, Elétrico, Luz, Escuridão, Sombra, Lunar, Dimensional, Cristal, Som, Espacial, Estrelar, Destino, Metal, Tinta, Invocação, Cósmico, Marionetismo e Gel.



  
A morte é o elemento da degradação e decaimento, normalmente usado na conjuração de magias para definhar objetos ou seres. A Morte possui...

Afinidade:

- Terra, Gelo, Escuridão, Sombra, Vazio, Temporal, Destino, Sangue, Veneno, Contrato, Maldição.

Aversão:

- Água e Marionetismo.

Imunidade:

Predação:

- Vida.

Neutralidade:

- Fogo, Ar, Eletricidade, Luz, Lunar, Dimensional, Espiritual, Vácuo, Som, Espacial, Gravidade, Estelar, Osso, Carne, Metal, Transformação, Madeira, Tinta, Invocação, Cósmico e Gel.



O Elemento **lunar** é o elemento do movimento e da reflexão, O elemento lunar normalmente é usado em magias de redirecionamento. Lunar possui...

Afinidade:

- Fogo, Água, Terra, Elétrico, Gelo, Luz, Dimensional, Espiritual, Vazio, Cristal, Espacial, Estelar, Metal, Marionetismo.

Aversão:

- Escuridão e Vácuo.

Imunidade:

- Transformação, Maldição e Invocação.

Predação:

-



Neutralidade:

- Ar, Sombra, Vida, Morte, Som, Gravidade, Temporal, Destino, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Contrato, Madeira, Tinta, Cósmico e Gel.

O Elemento **dimensional** é o elemento que interage diretamente com dimensões distintas e únicas. O elemento Dimensional possui...

Afinidade:

- Escuridão, Sombra, Lunar, Espiritual, Vazio, Espacial, Gravidade, Temporal, Destino, Tinta, Invocação, Cósmico.

Aversão:

- Vácuo.

Imunidade:

- Transformação, Maldição e Marionetismo.

Predação:

-



Neutralidade:

- Fogo, Água, terra, ar, eletricidade, luz, Vida, Morte, Cristal, Estelar, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Metal, Contrato, Madeira e Gel.

O elemento **espiritual** controla principalmente o imaginário e a mente, o elemento espiritual é comumente usado em magias mentais. O elemento espiritual possui...

Afinidade:

- Água, Ar, Escuridão, Vida, Lunar, Dimensional, Vazio, Cristal, Transformação, Contrato, Invocação, Cósmico.

Aversão:

- Vácuo, Metal, Maldição.

Imunidade:

- Veneno.

Predação:

- Marionetismo.

Neutralidade:

- Fogo, Elétrico, Gelo, Luz, Sombra, Morte, Som, Espacial, Gravidade, Temporal, Estelar, Destino, Sangue, Osso, Carne, Madeira, Tinta e Gel.



O vazio é o elemento básico dos Magídios, representa o uso do controle de Magídios puros. O Vazio possui...

Afinidade:

- Fogo, Água, Terra, Ar, Elétrico, Gelo, Luz, Escuridão, Sombra, Vida, Morte, Lunar, Dimensional, Espiritual, Cristal, Som, Espacial, Gravidade, Temporal, Estelar, Destino, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Metal, Transformação, Contrato, Madeira, Tinta, Invocação, Cósmico, Marionetismo, Gel.

Aversão:

-



Imunidade:

- Maldição.

Predação:

- Vácuo.

Neutralidade:

-

O **Cristal** é o elemento que, como o nome diz, possui a capacidade de controlar e gerar diversos tipos de cristais diferentes, desde o vidro ate diamante. O Cristal possui...

Afinidade:

- Terra, Gelo, Luz, Lunar, Dimensional, Espiritual, Vazio, Gel.

Aversão:

- Escuridão, Sombra, Vácuo e Veneno.

Imunidade:

- Temporal.

Predação:

-



Neutralidade:

- Fogo, Água, Ar, Elétrico, Vida, Morte, Som, Espacial, Gravidade, Estelar, Destino, Sangue, Osso, Carne, Metal, Transformação, Contrato, Madeira, Tinta, Maldição, Invocação, Cósmico e Marionetismo.

O Vácuo é o elemento do "nada", possuindo o efeito de remover as capacidades de qualquer coisa que entrar em contato, o elemento da Anti-Magia. O Vácuo possui...

Afinidade:

- Escuridão.

Aversão:

- Vazio.

Imunidade:

- Fogo, Água, Terra, Ar, Elétrico, Gelo, Luz, Escuridão, Sombra, Vida, Dimensional, Espiritual, Cristal, Som, Espacial, Gravidade, Temporal, Estelar, Destino, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Metal, Transformação, Madeira, Tinta, Cósmico, Marionetismo e Gel.



Predação:

-

Neutralidade:

- Morte, Contrato, Maldição e Invocação.

O som é o elemento da sonoridade e das vibrações, sendo usado principalmente em magias de comunicação. O som também concede extrema velocidade, perdendo apenas para a luz.

O Som possui...

Afinidade:

- Água, Terra, Ar, Gelo, Lunar, Vazio, Cristal, Tinta

Aversão:

- Elétrico, Luz, Vácuo e Gel.

Imunidade:

-



Predação:

-

Neutralidade:

- Fogo, Escuridão, Sombra, Vida, Morte, Dimensional, Espiritual, Espacial, Gravidade, Estelar, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Transformação, Contrato, Madeira, Maldição, Cósmico, Marionetismo.

O elemento Espacial é o elemento que controla o espaço a volta, distorcendo, esticando ou encurtando o ambiente como um todo. O elemento Espacial possui...

Afinidade:

- Luz, Dimensional, Vazio, Espacial, Gravidade, Temporal, Estelar, Destino, Invocação, Cósmico.

Aversão:

- Vácuo.

Imunidade:

- Lunar.

Predação:

-



Neutralidade:

- Fogo, Água, Terra, Ar, Gelo, Escuridão, Sombra, Vida, Morte, Espiritual, Cristal, Som, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Metal, Transformação, Contrato, Madeira, Tinta, Marionetismo e Gel.

A gravidade é o elemento da atração e repulsão, controlando uma das leis básicas da natureza. A Gravidade possui...

Afinidade:

- Terra, Escuridão, Dimensional, Vazio, Espacial, Temporal, Estelar, Destino, Cósntico.

Aversão:

- Vácuo.

Imunidade:

- Lunar e Som.

Predação:

-



Neutralidade:

- Fogo, Água, Terra, Ar, Elétrico, Gelo, Luz, Sombra, Vida, Morte, Espiritual, Cristal, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Metal, Transformação, Contrato, Madeira, Tinta, Maldição, Invocação, Marionetismo e Gel.

O elemento temporal, assim como o nome diz, controla a passagem e a velocidade em que o tempo se move. O elemento Temporal possui...

Afinidade:

- Vida, Morte, Dimensional, Vazio, Espacial, Gravidade, Destino, Transformação, Contrato, Maldição, Cósmico.

Aversão:

- Luz e Vácuo.

Imunidade:

- Lunar e Marionetismo.

Predação:

- Sangue, Osso, Carne, Veneno e Metal.



Neutralidade:

- Fogo, Água, Terra, Ar, Elétrico, Gelo, Sombra, Escuridão, Espiritual, Cristal, Som, Estelar, Madeira, Tinta, Invocação e Gel.

O elemento estelar é o elemento que cria e controla a reação atômica e plasmática, sendo um dos elementos com maior potencial destrutivo puro. O Elemento Estelar possui...

Afinidade:

- Fogo, Terra, Ar, Elétrico, Luz, Lunar, Dimensional, Vazio, Espacial, Gravidade, Veneno, Transformação, Cósntico.

Aversão:

- Água, Gelo, Escuridão e Vácuo.

Imunidade:

- Sombra e Marionetismo.

Predação:

- Madeira e Gel.



Neutralidade:

- Vida, Morte, Espiritual, Cristal, Som, Temporal, Destino, Sangue, Osso, Carne, Metal, Contrato, Tinta, Maldição e Invocação.

O elemento de **Destino** detém a capacidade do controle da realidade, podendo alterar todo o real da maneira que desejar. O Destino possui...

**Afinidade:**

- Dimensional, Vazio, Espacial, Temporal, Estelar, Transformação, Cósmico.

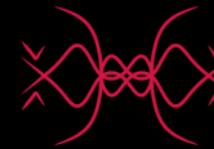
**Aversão:**

- Vácuo.

**Imunidade:**

- Lunar.

**Predação:**



**Neutralidade:**

- Fogo, Água, Terra, Ar, Elétrico, Gelo, Luz, Escuridão, Sombra, Vida, Morte, Espiritual, Cristal, Som, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Metal, Contrato, Madeira, Tinta, Maldição, Invocação, Marionetismo e Gel.

O **Sangue**, assim como o nome diz, tem a capacidade de controlar e criar glóbulos brancos e vermelhos no corpo de um ser vivo, podendo manipular o sangue do ser. O Sangue possui...

**Afinidade:**

- Água, Vida, Morte, Lunar, Vazio, Osso, Carne, Metal, Transformação, Contrato, Tinta, Maldição, Invocação, Marionetismo.

**Aversão:**

- Vácuo, Temporal e Veneno.



**Imunidade:**

**Predação:**

**Neutralidade:**

- Fogo, Terra, Ar, Elétrico, Gelo, Luz, Escuridão, Sombra, Dimensional, Espiritual, Cristal, Som, Espacial, Gravidade, Estelar, Destino, Madeira, Cósmico e Gel.

O elemento de **osso** tem a capacidade de manipulação óssea, fazendo crescer e moldar os ossos a partir da gravura. O Osso possui...

**Afinidade:**

- Terra, Vida, Morte, Lunar, Vazio, Sangue, Carne, Transformação, Marionetismo.

**Aversão:**

- Vácuo, Temporal e Veneno.



**Imunidade:**

**Predação:**

**Neutralidade:**

- Fogo, Água, Ar, Elétrico, Gelo, Luz, Escuridão, Sombra, Dimensional, Espiritual, Cristal, Som, Espacial, Gravidade, Estelar, Metal, Contrato, Madeira, Tinta, Maldição, Invocação, Cósmico e Gel.

A **Carne** é a magia que detém controle sobre tecidos musculares, corpos de carne e a potencialização, sendo comumente usado para magias de aprimoramento físico. O Carne possui...

**Afinidade:**

- Ar, Vida, Morte, Lunar, Vazio, Sangue, Osso, Metal, transformação, Marionetismo.

**Aversão:**

- Gelo, Vácuo, Temporal e Veneno.



**Imunidade:**

**Predação:**

**Neutralidade:**

- Fogo, Terra, Luz, Escuridão, Sombra, Dimensional, Espiritual, Cristal, Som, Espacial, Gravidade, Estelar, Destino, Contrato, Madeira, Tinta, Maldição, Invocação, Cósmico e Gel.

O **veneno** é o elemento da corrosão, sendo usado em magias de deterioração física. O Veneno possui...

**Afinidade:**

- Água, Ar, Gelo, Morte, Lunar, Vazio, Contrato, Madeira, Maldição, Gel.

**Aversão:**

- Fogo, Vácuo, Temporal e Metal.



**Imunidade:**

**Predação:**

- Vida, Sangue, Osso e Carne.

**Neutralidade:**

- Terra, Elétrico, Luz, Escuridão, Sombra, Dimensional, Espiritual, Cristal, Som, Espacial, Gravidade, Estelar, Destino, Transformação, Tinta, Invocação, Cósmico e Marionetismo.

O **Metal** é o elemento que detém controle e pode criar qualquer tipo de componente metálico, seja ferro, outro ou prata. O Metal possui...

**Afinidade:**

- Terra, Elétrico, Lunar, Vazio, Carne..

**Aversão:**

- Fogo, Ar, Vácuo, Som e Temporal.



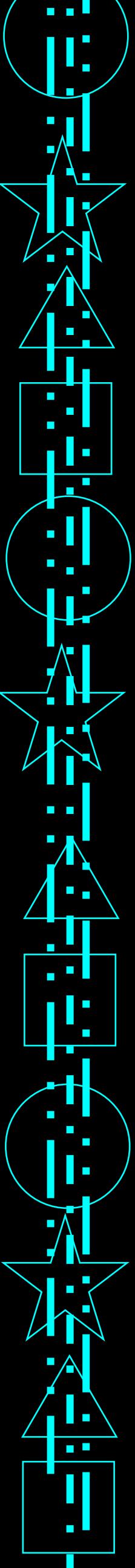
**Imunidade:**

- Gelo e Veneno.

**Predação:**

**Neutralidade:**

- Água, Luz, Escuridão, Sombra, Vida, Morte, Dimensional, Espiritual, Cristal, Espacial, gravidade, Estelar, Destino, Sangue, Osso, Transformação, Contrato, Madeira, Tinta, Maldição, Invocação, Cósmico, Marionetismo e Gel.

Transformação é o elemento da modificação, ele é utilizado para alterar a forma e estruturas de coisas pré-existentes. A Transformação possui...

Afinidade:

- Água, Terra, Sombra, Vida, Lunar, Vazio, Cristal, Espacial, Estelar, Destino, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Metal, Contrato, Madeira.

Aversão:

- Vácuo.

Imunidade:



Predação:

Neutralidade:

- Fogo, Ar, Elétrico, Gelo, Luz, Escuridão, Morte, Dimensional, Espiritual, Som, Gravidade, Temporal, Tinta, Maldição, Invocação, Cósmico, Marionetismo e Gel.

O elemento de Contrato é o elemento que detém controle sobre acordos e regras, sendo usado em magias que detém o efeito de ativar condições. O Contrato possui...

Afinidade:

- Vida, Morte, Espiritual, Vazio, Espacial, Temporal, Destino, Sangue, Veneno, Transformação, Tinta, Maldição, Invocação, Marionetismo.

Aversão:

- Vácuo.

Imunidade:



Predação:

Neutralidade:

- Fogo, Água, terra, Ar, Elétrico, Gelo, Luz, Escuridão, Sombra, Lunar, Dimensional, Cristal, Som, Gravidade, Estelar, Osso, Carne, Metal, Madeira, Cósmico e Gel.

A Madeira é o elemento da natureza, sendo usado comumente em magias que envolvem plantas e o próprio uso da madeira. A Madeira possui...

Afinidade:

- Água, Terra, Ar, Luz, Vida, Lunar, Espiritual, Vazio, Estelar, Transformação.

Aversão:

- Fogo, Elétrico, Gelo, Escuridão, Morte, Vácuo e Veneno.

Imunidade:



Predação:

- Temporal.

Neutralidade:

- Sombra, Dimensional, Cristal, Som, Espacial, Gravidade, Destino, Sangue, Osso, Carne, Metal, Contrato, Tinta, Maldição, Invocação, Cósmico, Marionetismo e Gel

A tinta é o elemento da criação, ela é comumente usada para magias de personificação, transformando desenhos e escritas em realidade. A Tinta possui...

Afinidade:

- Água, Terra, Escuridão, Sombra, Vida, Morte, Lunar, Vazio, Sangue, Contrato, Maldição, Marionetismo, Madeira, Gel.

Aversão:

- Vácuo.

Imunidade:



Predação:

- Luz

Neutralidade:

- Fogo, Ar, Elétrico, Gelo, Dimensional, Espiritual, Cristal, Gravidade, Temporal, estelar, Destino, Osso, Carne, Veneno, Metal, Transformação, Cósmico.

Maldição é o elemento do pecado, da destruição e da perturbação, a Maldição é normalmente usado em magias ocultas que causam uma catástrofe na vida da pessoa afetada, como uma doença ou vírus magico. A Maldição possui...

Afinidade:

- Fogo, Água, Elétrico, Escuridão, Sombra, Morte, Espiritual, Vazio, Vácuo, Temporal, Destino, Sangue, Veneno, Tinta, Marionetismo.

Aversão:

- Contrato.

Imunidade:



Predação:

Neutralidade:

- Terra, Ar, Gelo, Luz, Vida, Lunar, Dimensional, Cristal, Som, Espacial, Gravidade, Estelar, Osso, Carne, Metal, Transformação, Madeira, Invocação, Cósmico e Gel.

Invocação é o elemento da conjuração, o poder de trazer para si seres ou objetos de qualquer lugar. O elemento de Invocação possui...

Afinidade:

- Escuridão, Sombra, Dimensional, Espiritual, Vazio, Cristal, Espacial, Temporal, Destino, Metal, Contrato, Tinta, Maldição, Cósmico.

Aversão:

- Vácuo.

Imunidade:



Predação:

Neutralidade:

- Fogo, Água, Terra, Ar, Elétrico, Gelo, Luz, Vida, Morte, Lunar, Som, Gravidade, Estelar, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Transformação, Madeira, Marionetismo e Gel.

O Elemento **Cósmico** é o elemento do cosmos, relacionado ao espaço e suas leis, sendo o elemento com as magias mais poderosas em questão bruta. A Cósmico possui...

**Afinidade:**

- Fogo, Água, Terra, Elétrico, Gelo, Luz, Escuridão, Vida, Lunar, Gravidade, Temporal, Estelar, Destino, Metal, Invocação.

**Aversão:**

- Vácuo.

**Imunidade:**

**Predação:**

- Morte e Som.

**Neutralidade:**

- Ar, Sombra, Cristal, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Transformação, Contrato, Madeira, Tinta, Maldição, Marionetismo e Gel.



**Marionetismo** é o elemento do controle, o poder de exercer sua vontade para subjugar a dos outros. O Marionetismo possui...

**Afinidade:**

- Escuridão, Sombra, Vida, Lunar, Espiritual, Vazio, Destino, Sangue, Osso, Carne, Veneno, Contrato, Tinta, Maldição.

**Aversão:**

- Vácuo.

**Imunidade:**

**Predação:**



**Neutralidade:**

- Fogo, Água, Terra, Ar, Elétrico, Gelo, Luz, Morte, Dimensional, Cristal, Som, Espacial, Gravidade, Temporal, Estelar, Metal, Transformação, Madeira, Invocação, Cósmico e Gel.

**Gel** é o elemento que detém as capacidades da viscosidade e elasticidade. Usada em magias que produzem substâncias gelatinosas. O Gel possui...

**Afinidade:**

- Fogo, Água, Lunar, Espiritual, Vazio, Estelar, Sangue, Veneno, Tinta.

**Aversão:**

- Vácuo.

**Imunidade:**

- Terra, Gelo, Cristal e Gravidade.

**Predação:**

- Som e Metal.

**Neutralidade:**

- Ar, Elétrico, Luz, Escuridão, Sombra, Vida, Morte, Dimensional, Espacial, Temporal, Destino, Osso, Carne, Transformação, Contrato, Madeira, Maldição, Invocação, Cósmico e Marionetismo.



## ALQUIMIA

A Magia possui 3 vertentes principais de estudos, o *Estudo Escrito*, que foca na criação de Magias Gerais tendo como base os 30 elementos; a *Invocação*, que foca no estudo mágico através da conjuração de objetos e seres com o elemento de mesmo nome e a **Alquimia** que foca no estudo mágico da transformação e no comportamento dos componentes transmutados, utilizando principalmente do elemento de Transformação.

## FLUXO

Uma das principais áreas de estudo na Alquimia e também sua base é o próprio Magisoma e sua atuação para um usuário de magia, devido a isso foi percebido que os Magidios internos que compõem o Magisoma possuem um fluxo bastante estável e comum. Fazendo estudos sobre os mesmos foi possível determinar que com prática e experiência, é possível alterar a maneira como os mesmos(Magidios) se movem no Magisoma, sendo nomeada tal ação como Fluxo Mágico.

O Fluxo Mágico é a maneira como os Magidios do Magisoma se comportam no corpo do usuário de magia. Normalmente os Magidios habitam o corpo mágico de maneira similar ao fluxo sanguíneo de um corpo humano comum, o que a primeira vista pode parecer ideal, mas não necessariamente. O fluxo agir dessa maneira é apenas comum, representa um estado normal da magia no seu corpo, mas de maneira simples representa que você simplesmente não tem um caminho a seguir sobre sua magia. Simplificando ainda mais, pense que é como se você fosse um estudante de arte marcial, mas não tem um físico propício para nem uma arte marcial específica, você é um aluno sem rumo, simples assim.

Devido a isso, quando se alcança uma maior estabilidade referente ao Magisoma, começa-se um estudo e treino sobre o comportamento do fluxo mágico, determinando uma forma como os Magidios internos se comportam para facilitar seu uso de magias específicas de maneira natural.

Essa técnica foi desenvolvida na Ásia, mais especificamente na China, e ela se chama Jinshen Huxi, traduzida como Respiração espiritual, referente ao objetivo de alcançar esse estado de fluxo energético perpétuo, sendo tão natural quanto respirar. Segundo a mesma, essa técnica possui seis divisões de fluxos, sendo referente a cada forma de especialização Mágica. Os Fluxos que são possíveis de adquirir através da técnica Huxi, são:

- {Fluxo de Reforço, Fluxo Lança, Fluxo de Tridente, Fluxo de Arco, Fluxo de Espada e Fluxo de Armadura.}

**Sistema:** Conforme o personagem sobe de Nível, o mesmo passa a receber Pontos de Fluxo. Os Pontos de Fluxo podem ser gastos em cada um dos tipos de Fluxo existentes, permitindo adquirir novas técnicas referentes aos respectivos Fluxos. Vale ressaltar que só é possível gastar um máximo de 10 pontos em cada tipo de Fluxo e só se recebe um ponto de Fluxo a cada 5 níveis. Devido a isso, você deve ser cuidadoso ao gastar seus pontos, já que eles determinarão boa parte de suas características em combate.

Em resumo, o Fluxo mágico é uma forma de usar o Magisoma de um indivíduo para controlar seus próprios Magídios de maneira que seja permitido liberar uma grande quantia de poder mesmo sem a necessidade de gravuras, em outras palavras, uma espécie de "Arte Marcial mágica", o que acarreta em um aprimoramento no desempenho de cada indivíduo, com esse desempenho sendo não apenas físico como também podendo refletir nas magias que utilizam da natureza de seu fluxo.

- {A seguir será listado cada um dos fluxos e como seu controle é exercido}

**OBS:** Existem diversas habilidades de Fluxo, habilidades que correspondem às características de seus respectivos fluxos, para as possuir, deve-se atender aos requisitos pedidos pela habilidade, possuindo o Rank, Nível, Atributo ou Pontos de Fluxo necessários para tal. Pode-se pegar uma Habilidade de Fluxo sempre que gastar 1 Ponto de Fluxo.



**{Fluxo de Reforço}**  
O Fluxo de Reforço é o fluxo simples, é a simples característica de se possuir um Magisoma, recebendo naturalmente um desenvolvimento físico e sensorial além do padrão, sendo reforçado pela magia, como se o Magisoma no corpo do indivíduo atuasse como uma "massa invisível" que permite incrementar as capacidades do Ocultista. Essa característica está presente em todos os tipos de fluxo, desde o mais base até o mais complexo, sendo simplesmente natural. Devido a isso, Todo Personagem Nível 1 Possui naturalmente 1 ponto neste Fluxo.  
**--Bônus Passivo--**  
Aumenta a Saúde em +20 por Ponto.  
-  
Aumenta o dano Físico e Mágico em +2 por Ponto



**{Fluxo de Lança}**  
O Fluxo de Lança é o fluxo mágico onde se utiliza de Magídios concentrados, como se a linha de chegada de seus Magídios internos fosse um único ponto onde todos os Magídios se concentram. Devido a essa natureza, o fluxo de lança possui uma capacidade natural de causar dano centralizado, acarretando na habilidade de ultrapassar guarnições e barreiras com maior facilidade, como se fosse uma lâmina com um ponto de pressão minúsculo.  
**--Bônus Passivo--**  
Em caso de teste de ataque com resultado 8 em 1d8, causa 1/10 do dano mágico como dano direto a Saúde no alvo.  
-  
Aumenta o dano Físico em +3 por ponto.



**{Fluxo de Tridente}**  
O Fluxo de Tridente é o fluxo mágico explosivo, o uso de Magídios rompidos, como se no momento da liberação dos Magídios, todos se concentrarem e em seguida se espalhassem como uma explosão. A característica principal do Fluxo de tridente é permitir que o usuário exponencie repentinamente o poder de seus ataques, por isso, naturalmente possuem uma maior facilidade em liberar grandes quantidades de poder mágico em ataques ou magias.  
**--Bônus Passivo--**  
Caso a rolagem de dano caia a baixo de 50% do dano total, soma +25% de dano no cálculo.  
-  
Aumenta o dano Mágico em +3 por ponto.



**{Fluxo de Arco}**  
Fluxo de Arco é o fluxo mágico do disparo, o uso mágico focado na liberação, como se os Magídios gerados fossem liberados até um ponto e então entrasse em repouso, como uma flecha que chegou ao seu alcance máximo, reagindo com os Magídios externos a partir desse ponto. A principal característica do fluxo de arco é a capacidade de conceder um maior alcance na liberação mágica além da característica de ampliar o campo de visão do usuário, como se os Magídios internos girassem em torno de seu pulso e sentidos.  
**--Bônus Passivo--**  
Recebe +1 em Percepção, Investigação, Pontaria e Magia.  
-  
Aumenta a estamina em +3 por ponto.



**{Fluxo de Espada}**  
O Fluxo de Espada é o fluxo mágico agressivo, o uso mágico que parece que pode ferir apenas de se aproximar, como se no momento os Magídios fossem diversas agulhas ou lâminas pontudas se movendo freneticamente por todo o corpo do usuário. Devido a essa característica, usuários do fluxo de espada tendem a possuir um fluxo naturalmente danoso, não sendo incomum que tocar-los seja equivalente a tocar espinhos, lacerando oponentes apenas ao se aproximarem.  
**--Bônus Passivo--**  
Caso efetue um teste de ataque com 2d8 tendo como resultado o 8, causa o dano do ataque 1x a mais.  
-  
Aumenta os Magídios em +3 por ponto



**{Fluxo de Armadura}**  
O Fluxo de Armadura é o fluxo mágico defensivo, o uso de Magídios que se condensam e se agrupam formando uma pele mais resistente como se formassem uma armadura ou couraça mágica invisível. O Fluxo de Armadura é usado por pessoas que optam por um estilo mais defensivo, aplicando seus Magídios com mais centralidade visando uma criação de barreira.

**--Bônus Passivo--**  
Recebe RD de dano geral (físico e Mágico) equivalente a seus pontos em Resistência.

-  
Aumenta a resistência em +50 Por ponto.



Habilidades de Fluxo são todas as técnicas e formas de uso possíveis através do Fluxo, sendo divididas em 2 categorias, as Habilidades de *Essência* e as habilidades de *Natureza Ativa*.

Habilidades de *Essência* são habilidades que não são necessárias pega-las, no instante em que você atinge os requisitos, você as recebe naturalmente. Já as habilidades de *Natureza Ativa* são habilidades aos quais você só pode tê-las caso escolha pega-las.

Você pode pegar uma habilidade de *Natureza Ativa* nos mesmos níveis em que você recebe um ponto de Fluxo.

### <{Habilidades de Fluxo}>

## REFORÇO

### Golpe Carregado.

➢ Habilidade de: *Natureza Ativa*

Imbuí seus punhos com uma maior densidade de fluxo, aumentando a potência de seu próximo ataque.

Gasta 3 de Estamina para aumentar o dano do seu próximo ataque não Magico em +15. Pode gastar +2 de estamina para aumentar o dano causado em +10 para cada 2 de estamina adicional gasto, podendo gastar um máximo de estamina equivalente aos seus pontos em Fluxo de Reforço a partir do nível 2.

### Sexto Sentido.

➢ Habilidade de: *Essência*

Seu fluxo é sua Magia e se é sua Magia é sua alma, se é sua alma, é você. Devido a isso, pode perceber tudo que entrar em contato com seu Fluxo.

Revela qualquer oponente furtivo em uma distância de 1,5m independente das condições de ambiente ou até mesmo se estiver invisível.

- Requer Sentido ranque F.

### Impulso.

➢ Habilidade de: *Natureza Ativa*

Utilizar dos Magidios para impulsionar suas capacidades é o princípio do Fluxo, e uma de suas bases é aumentar a quantidade emitida em uma área para impulsionar um movimento, adquirindo mais mobilidade em combate.

Pode-se gastar 5 de ST para aumentar o deslocamento da sua próxima ação de movimento em +3m.

- Requer Reforço 2.

### Liberar Elemento.

➢ Habilidade de: *Natureza Ativa*

O Magisoma é formado pelos Magidios pertencentes no corpo de um indivíduo, devido a isso, os mesmos estão carregados com os elementos do Ocultista, então para evitar danos ao corpo do usuário, os mesmos Magidios elementais estão envoltos em uma camada fina de "Vazio", permitindo uma habitação natural, embora, devido a isso, todos os ataques não provenientes de elementos possuem propriedade básicas. Mas, utilizando do fluxo, é possível emitir uma parcela desses Magidios e liberar seu "Involucro de Mana", alterando a propriedade de seus ataques.

Ao gastar 2 Pontos de Estamina, pode-se alterar o tipo de dano de todos os seus ataques (Não provenientes de Magias) para o de um de seus elementos. Liberar Elemento permanece ativo por toda a cena; ativa-lo requer Ação Bônus enquanto desativa-lo requer Ação Livre.

- Requer Inteligência ranque E.

### Suprimir Aura.

➢ Habilidade de: *Essência*

Com o devido conhecimento sobre seu Fluxo, torna-se possível suprimi-lo com o objetivo de parecer menos imponente ou esconder sua presença, o diluindo ao reduzir sua emissão.

Pode-se gastar 3 pontos de MP para receber +2 em testes de Enganação ou Furtividade para esconder sua força ou presença.

- Requer Reforço 2.

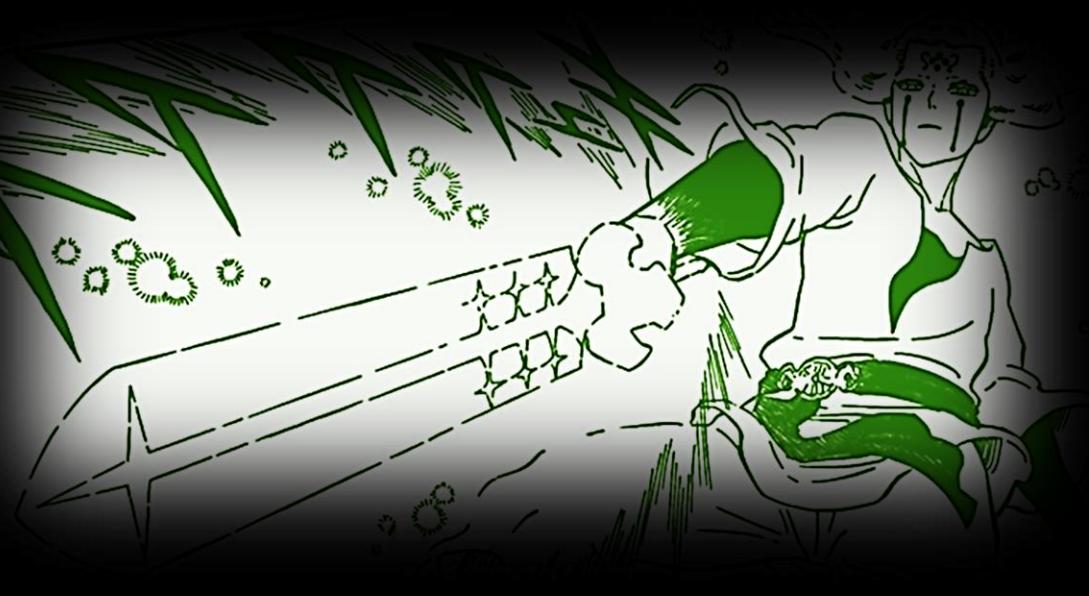
### Extensão.

➢ Habilidade de: *Natureza Ativa*

Ao atingir um controle adequado do Fluxo, passa-se a ser capaz de imbuir objetos devidamente com o mesmo, aumentando sua resistência e peso.

Seus ataques envolvem seu armamento em Magidios de seu fluxo, passando a somar seus dano Magico nos ataques. Caso possua Liberar Elemento, passa a causar o dano da arma como o dano do seu elemento.

- Requer Mente Ranque F.



### **Realizar Magia.**

- Habilidade de: **Natureza Ativa**  
Consome seu Fluxo para desenhar gravuras com a sua própria magia, permitindo conjurar magias sem marcações.  
*Pode gastar o dobro do custo das Gravuras para criá-las com seu Fluxo, podendo criar um máximo de 6 símbolos mágicos, reduzindo em 1 nível de Ação o Desenhar Gravura.*
- Requer Mana Ranque D.

### **Avra Gothia.**

- Habilidade de: **Natureza Ativa**  
Criada pelo Cavaleiro Negro, Avra Gothia é uma técnica Assímbolica, Avra Gothia se consiste em, através de selos de mão, direcionar seus Magídios para um membro em maior intensidade, a fim de desferir um ataque com maior potencial.  
*Gasta sua Ação Padrão e Bônus para desferir um ataque corpo a corpo com seu dano Físico e Mágico x3.*
- Requer Reforço 3, Conhecimento Assímbolico e Força Ranque E.

### **Alto Carregamento.**

- Habilidade de: **Essência**  
Após tanto tempo utilizando do fluxo e elevando suas próprias habilidades, seu poder enfim floresceu novamente, tornando-se mais refinado, aprimorando seu poder em um novo nível.  
*Golpe carregado tem seu custo em Estamina aumentado para 5 e seu bônus de dano para 30.*
- Requer Reforço 3 e Golpe Carregado.

### **Expandir Aura.**

- Habilidade de: **Natureza Ativa**  
Com um controle adequado e uma força de vontade gritante, pode alimentar seu fluxo, expandindo-o como uma força densa que se suprime terceiros.  
*Pode expandir seu fluxo para torná-lo mais imponente, recebendo um bônus de +3 em testes de Intimidação. Além disso, pode gastar 3 de ST para receber vantagem no teste (+1d8).*
- Requer Reforço 3 e Intimidação ou enganação Estudada.

### **Poker Face.**

- Habilidade de: **Essência**  
Você alcançou um alto nível do controle de seu próprio fluxo, tornando-se alguém que consegue mascarar suas ações quase perfeitamente. Seu fluxo praticamente não transmite turbulência, sendo como águas calmas mesmo ao contato.  
*Seus movimentos são difíceis de ler, recebe bônus em testes de ataque e reação (+1d8). Caso alguém realize um teste de Ler intenção contra você e passe, perde o bônus até o fim da Rodada.*
- Requer Rank D.

### **Reforço Auxiliar.**

- Habilidade de: **Natureza Ativa**  
Seu fluxo é capaz de se estender para fora de seu corpo e permanecer como está. Através disso, você molda seus Magídios para que se adequem as capacidades de Terceiros, ampliando seus poderes.  
*Pode gastar 10 de ST para impulsionar um aliado escolhido com seu fluxo, aumentando seu dano em +10 para cada nível de Fluxo de Reforço durante 3 Rodadas.*
- Requer Reforço 3 e Arco 1.

### **Estímulo Energético.**

- Habilidade de: **Natureza Ativa**  
Você desenvolveu a capacidade de imbuir seus músculos com seu Fluxo de maneira mais refinada, os tornando mais flexíveis e resistentes.  
*Pode gastar 3 de ST para receber um bônus de +5 em testes de Atletismo.*
- Requer Reforço 3.

### **Extensão Avançada.**

- Habilidade de: **Natureza Ativa**  
Refinando suas próprias técnicas para imbuir seu Fluxo em objetos, você alcançou um nível maior, podendo não apenas reforçá-los com seu poder, mas também intensificar a qualidade desse reforço, tornando uma lâmina mais afiada ou um escudo mais resistente.  
*Pode gastar 10 de ST para somar novamente seu dano mágico ao seu próximo ataque armado.*
- Requer Reforço 4 e Extensão.

### **Arrancada Explosiva.**

- Habilidade de: **Natureza Ativa**  
Acumular energia em um ponto de maneira adequada é a forma mais simples de se elevar. E é exatamente assim que você adquire uma velocidade muito além do comum, armazenando seu Fluxo em suas pernas e a liberando como uma torrente de água junto a seus movimentos.  
*Pode gastar 6 de ST para avançar 6m como ação livre. Mas, só é possível usar uma vez por rodada.*
- Requer Reforço 4 e Agilidade Ranque E.

### **Ant-Disparo.**

- Habilidade de: **Natureza Ativa**  
A partir desse ponto, suas capacidades vão muito além da imaginável para um ser humano, ao ponto de que disparos padrões sequer fazem efeito em você se souber que eles virão.  
*Ao ser alvejado por um disparo (físico ou mágico), pode gastar 6 de ST, uma Reação e rolar 1d6 para cada ponto em Reforço. Reduzindo o dano do disparo em um valor equivalente ao resultado da Rolagem.*
- Requer Reforço 3, Armadura 2 e Resistencia Ranque E.

### **Físico Natural.**

- Habilidade de: **Essência**  
No estado atual, seu fluxo praticamente adaptou seu próprio físico, o tornando naturalmente mais forte sem qualquer reforço exato, ampliando seu poder.  
*Aumenta seu dano físico em +1d6 para cada Ponto de Reforço.*
- Requer Reforço 4.

### **Técnica de Passo.**

- Habilidade de: **Natureza Ativa**  
Seu costume com o fluxo já se tornou tão natural, que o mesmo reage reflexivamente com você, permitindo uma ação e reação muito mais veloz.  
*Pode gastar 5 de ST para utilizar Passo como ação livre (Possível usar apenas uma vez por Rodada) ou gastar 10 de ST para suceder em reflexo ou defesa uma vez por Cena.*
- Requer Reforço 5 e Agilidade Ranque E.

### **Extase.**

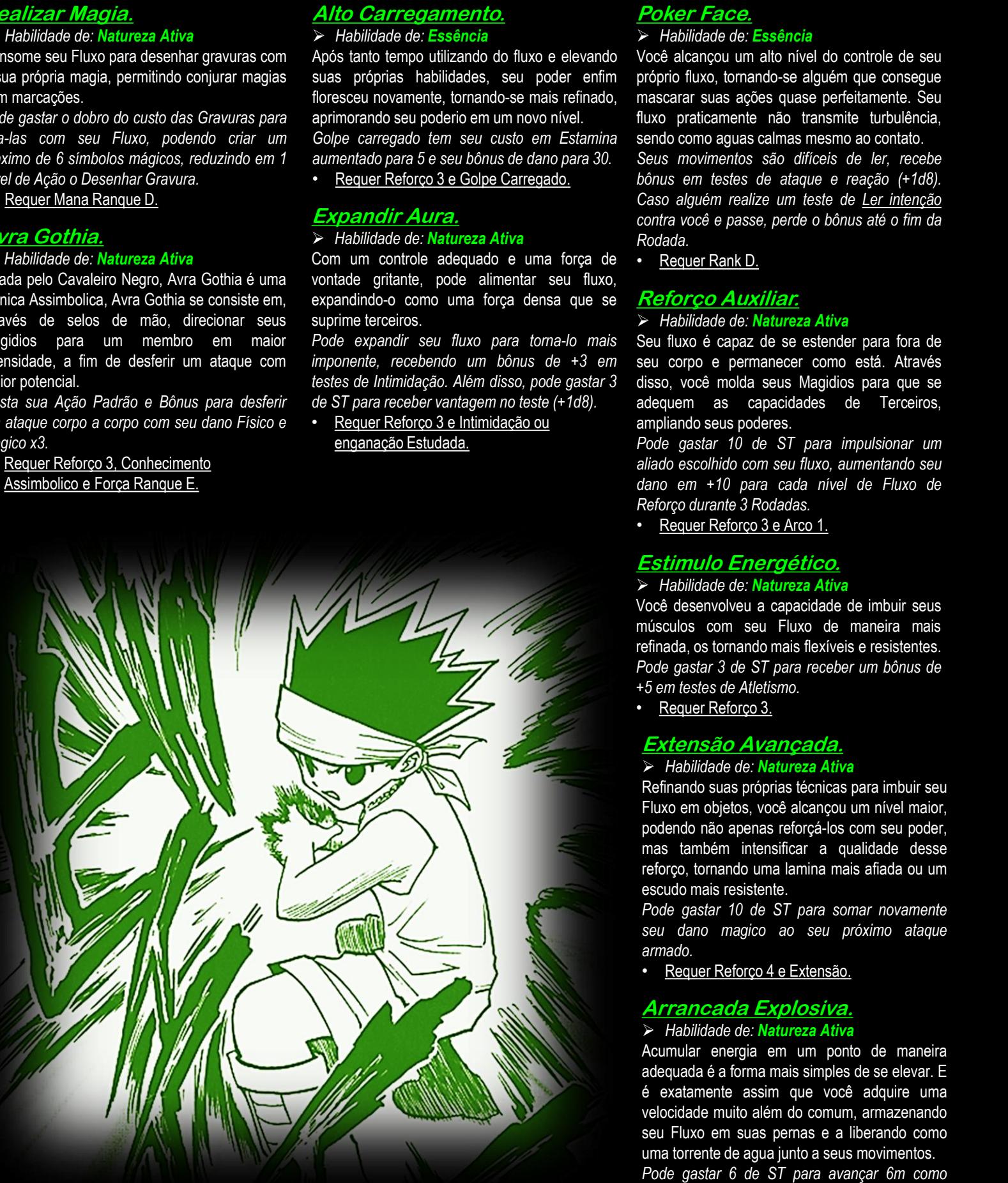
- Habilidade de: **Natureza Ativa**  
O fluxo move-se como o sangue em sua forma natural e impulsiona o corpo, ou seja, com uma técnica ideal, torna-se possível acelerar o seu próprio fluxo sanguíneo e por consequência seu fluxo, criando uma elevação física e mental excessivas, uma técnica que eleva suas capacidades técnicas ao máximo.

*Gastando uma Ação Bônus e 15 de ST, recebe um bônus de +3 em testes de Força, Resistencia, Agilidade e Mente.*

- Requer Reforço 5.

### **Salto Inicial.**

- Habilidade de: **Essência**  
Um simples e inesperado controle do Fluxo, criando um impulso e ação repentina.  
*Uma vez por Cena, pode gastar 12 de ST para adiantar sua ordem na iniciativa em uma casa.*
- Requer Reforço 3 e Agilidade Ranque D.



## ***Camina Cielo.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**  
 Criado por Aruelle Diaz, Camina Cielo é uma técnica de Fluxo única alto nível. Espalhando seus Magidios pelo ar próximo, envolvendo a atmosfera com seu Fluxo e então reuni-la, torna-se possível acumula-la para criar uma espécie de "falha espacial-atmosférica" tornando possível pisar no ar.

Pode gastar 5 de MP e 5 de ST para ativar Camina Cielo, podendo mover-se pelo ar (subir requer o dobro de Movimento). Após ativa, requer 3 de ST por Rodada para manter-se ativa.

- Requer Reforço 4 e Manipular Essência.

## ***Super Velocidade.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Um fluxo de alta densidade e Refino torna seu usuário um Super-humano, alguém que age e reage de maneiras que ninguém consegue acompanhar.

Pode gastar 8 de ST para receber uma Ação Bônus extra (Pode utilizar um máximo de 3 vezes por cena).

- Requer Reforço 6 e Agilidade Ranque D.

## ***Troca Ágil.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Com uma habilidade e capacidades naturais a cima do comum, não requer esforço ou tempo mover objetos ou manusear itens.

Pode Sacar ou guardar objetos como ação livre.

- Requer Agilidade Ranque D.

## ***Risco = Poder.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

O Fluxo reage como o sangue e o sangue reage com emoção. As vezes, usar do risco para impulsionar seu próprio poder não é uma má opção.

Pode escolher não efetuar um teste de reação como esquiva ou defesa para poder gastar uma reação e realizar um teste de contra ataque. Já em caso de realizar um contra ataque naturalmente (sucesso em Defesa ou falha do oponente) pode gastar 5 de ST para receber um bônus de +15 de dano no ataque.

- Requer Reforço 6.

## ***Força Carregada.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Exponenciar seu poder com um acúmulo carregado de Magidios se tornou padrão, padrão ao ponto de ser algo natural para você.

Ao realizar um ataque, existe uma chance em 8 (8 em um dos d8 jogados) de realizar o Golpe Carregado sem custo (Por consequência, não pode aumentar o dano nesse cenário).

- Requer Reforço 7 e Alto Carregamento.

## ***Tenebris.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pelo Cavaleiro Negro, Tenebris é uma técnica Assimbolica de alto nível. Usando de uma sequencia de selos de mão adequados para impulsionar sua própria manipulação de Fluxo, gerando uma emissão de Magidios muito maior que o padrão e então desferir um golpe com poder e manipulação suficiente para "Expelir" o Fluxo do alvo atingido, extraíndo por um momento seu Fluxo.

Com um custo de 30MP, 20ST, uma Ação Completa e Movimento realiza um ataque corpo a corpo que causa 5x seu dano físico e magico no alvo, criando uma onda de choque em cone (alcance de 9m) atrás do alvo atingido que causa 3x seu dano magico no ambiente. O alvo atingido pelo ataque corpo a corpo perde todas as suas habilidades de Fluxo por 3 Rodadas.

- Requer Reforço 7 e Conhecimento Assimbolico.



## ***Técnica Avançada.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Em determinado nível, com um controle de Fluxo de alto nível, até mesmo sua capacidade cognitiva é aprimorada, ampliando seu raciocínio e técnica.

Pode gastar 4 de MP para receber +2 no próximo teste.

- Requer Reforço 5 e Arco 2.

## ***Elemento Aprimorado.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Com um conhecimento adequado sobre seu próprio fluxo e elemento, além de uma definição da sua própria identidade como Ocultista, você aprendeu a otimizar sua própria liberação elemental.

Ao realizar uma ação que faça uso de seu maior elemento, pode gastar 8 de ST para aumentar esse efeito em +25%.

- Requer Liberar Elemento e Reforço 7.

## ***Ataque Extra.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Não é necessário um controle elevado para atacar, apenas o poder para tal.

Após agir (ação Padrão), pode gastar 5 de ST para realizar um ataque (simples, não envolve uso de habilidade ou conjuração de magia) contra um alvo como ação livre.

- Requer Força Ranque C.

## ***Explosão.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado por Mateus Banthu, essa é uma técnica Assimbolica também de alto nível. Usando de uma sequencia de selos de mão repetitivos, o fluxo do usuário começa a liberar uma alta quantidade de Magidios em níveis anômalos e se condensar entre ambos os núcleos respiratórios do Magisoma. Após determinado nível de energia ser comprimida, a mesma é liberada em uma imensa explosão de energia magica devastadora.

Com um custo de 90MP e 20ST, além de uma ação estendida (bônus) durante 3 Rodadas, pode-se realizar a Explosão, causando uma expansão repentina de Magidios liberados em alta pressão, causando dano equivalente a 10x o seu Dano Magico em uma área circular de até 15m.

- Requer Reforço 5, Tridente 4 e Conhecimento Assimbolico.

## ***Reidan (靈弾).***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pelo Mestre das Oito Mandalas, sendo uma técnica simples mas que se faz necessário uma grande reserva de Magidios, além de um controle elevado do próprio poder e ciência dos riscos. Reidan é uma técnica que condensa todo o Magidio que envolve seu corpo através do fluxo na ponte de seu dedo, o deixando desprotegido. Em troca, devido a alta concentração energética, realiza um disparo magico com um poder avassalador.

Gastando 70MP e uma Ação Padrão, realiza um disparo Magico com dano equivalente a 11x seu dano magico e alcance em linha reta de 30m. Em troca, fica por uma Rodada sem suas habilidades de Fluxo.

- Requer Reforço 8.

## ***Nulo.***

➤ Habilidade de: **Essência**

O controle que possui é extremo, um nível que poucos chegaram. Você possui um controle do Fluxo tão elevado, que em suas melhores capacidades você pode reagir rápido o suficiente para dissolver danos sofridos.

Ao ser alvejado por um ataque, pode realizar um teste de Defesa contra o ataque, caso o resultado seja extremo (8 em 2 dados), pode gastar 20 de ST para dispersar o dano sofrido usando seu controle de Fluxo.

- Requer Reforço 6 e Armadura 2.

## ***Golpe Maximizado.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Poder bruto com uma energia pura e violenta, replicando uma torrente de agua atingindo um único ser. Com o poder que possui, seus ataques tornam-se muitas vezes mais pesados que qualquer um.

Gastando 20ST faz com que seu próximo ataque cause +60 de dano adicional +5 de dano por Ponto em Reforço. Pode direcionar o ataque ao chão, criando uma onda de choque em uma área circular de 6m com metade desse dano.

- Requer Reforço 9.

## ***Hiper Velocidade.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Você é mais rápido do que qualquer pessoa. Pode gastar 16 de ST para receber uma Ação Padrão Extra.

- Requer Reforço 9 e Agilidade Ranque C.

# LANÇA

## Perfur.

➤ Habilidade de: **Essência**

O princípio do Fluxo de Lança é a técnica que visa negar as defesas do oponente. Através de uma concentração de Magidios, cria-se um ponto de pressão que o possibilita transpassar armaduras.

Pode gastar 3 de ST para que seu próximo ataque negue RD equivalente a seus pontos em fluxo de Lança.

- Requer Lança 1.

## Empalar.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Canaliza seus Magidios em uma trajetória reta e agressiva, lançando-se com uma estocada amplificada por impulso mágico.

Gasta 2 ST e uma Ação Padrão por ponto em Fluxo de Lança, avançando e atacando até 2 alvos em linha reta +5 de dano Físico e Mágico por ponto em Fluxo de Lança, os forçando a um teste de Fortitude contra você para não serem empurrados 1,5m.

- Requer Lança 1 e Força Ranque E.

## Ponta Certeira.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

O Caminho da Lança é um caminho que busca uma precisão e constância. Seus golpes são certeiros e indefensáveis.

Pode gastar 3ST para que seu próximo ataque ignore 2 de RD do alvo. Caso o mesmo não possua RD a ser reduzida, recebe um bônus de acerto de +2.

- Requer Lança 1.

## Folego de Avanço.

➤ Habilidade de: **Essência**

Treinado para alcançar seus alvos independente da distância, nada escapa dos seus ataques, assim como uma lança.

Pode gastar 1 de ST para aumentar em +3m a distância percorrida pelo sua próxima ação de movimento.

- Requer Lança 1 e Agilidade Ranque F.

## Salto Direto.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Seu fluxo é afiado e centralizado, não importa como, você perfura seus alvos da maneira ideal, é assim que você desenvolveu suas habilidades.

Gasta 3 de ST e uma Ação Padrão para avançar em direção a um alvo em até 6m, realizando um ataque com +2d6 de dano físico adicional. Após a execução, reposiciona-se em uma distância de 3m do alvo.

- Requer Lança 2.

## Linearidade.

➤ Habilidade de: **Essência**

Concentra seu foco e fluxo em trajetórias lineares. Fazendo com que seus ataques sem desvios tenham uma precisão letal.

Ataques corpo a corpo ou a distância em direções cardinais recebem +1 bônus de acerto.

- Requer Lança 2.

## Perfuração Avançada.

➤ Habilidade de: **Essência**

Sua técnica com o fluxo da lança atingiu um estado mais elevado, por consequência, paredes caíram e cairão cada vez mais.

Pode gastar 1 de ST por ponto em Fluxo de Lança para que seu próximo ataque ignore 2 de RD por ponto em fluxo de Lança.

- Requer Lança 3.

## Sanguinolênci.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Pode não ser o foco do Fluxo, mas todo ser vivo que é perfurado, sangra.

Sempre que causar dano direto a saúde em um alvo, o força a rolar um teste de Fortitude CD10+Pontos em Lança. Em caso de falha, o alvo fica sangrando, recebendo +1d6 por Ponto em Lança durante 3 Rodadas.

- Requer Lança 2 e Espada 1.

## Aceleração Cega.

➤ Habilidade de: **Essência**

Concentrar seu Fluxo concede alto poder mas também lhe concede uma presença mais sutil. Tornando-o ainda mais letal.

Ao deslocar-se por no mínimo 6m, pode rolar um teste de Furtividade como ação livre para se esconder do alvo, entrando em seu ponto cego.

- Requer Lança 2 e Suprimir Aura.

## Lança Estendida.

➤ Habilidade de: **Essência**

Imbuí Fluxo em sua arma, adquirindo seu poder.

Permite usar habilidades de Fluxo com armas.

- Requer Extensão.

## Piercing Hollow.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pela Rainha Coruja. Piercing Hollow é uma técnica que concentra uma alta quantidade de Magidios sem o involucro de mana, concedendo ao ataque, as propriedade elementais do seu usuário. Tornando o golpe mais difícil de ser interpretado e defendido, além de possuir uma potencia perfurante realmente nociva.

Pode gastar 8 de ST para que seu próximo ataque cause um dano dividido igualmente entre seus elementos, o fazendo sofrer  $\frac{1}{4}$  do dano não reduzido pela RD direto a Saúde do alvo.

- Requer Lança 2 e Liberar Elemento.

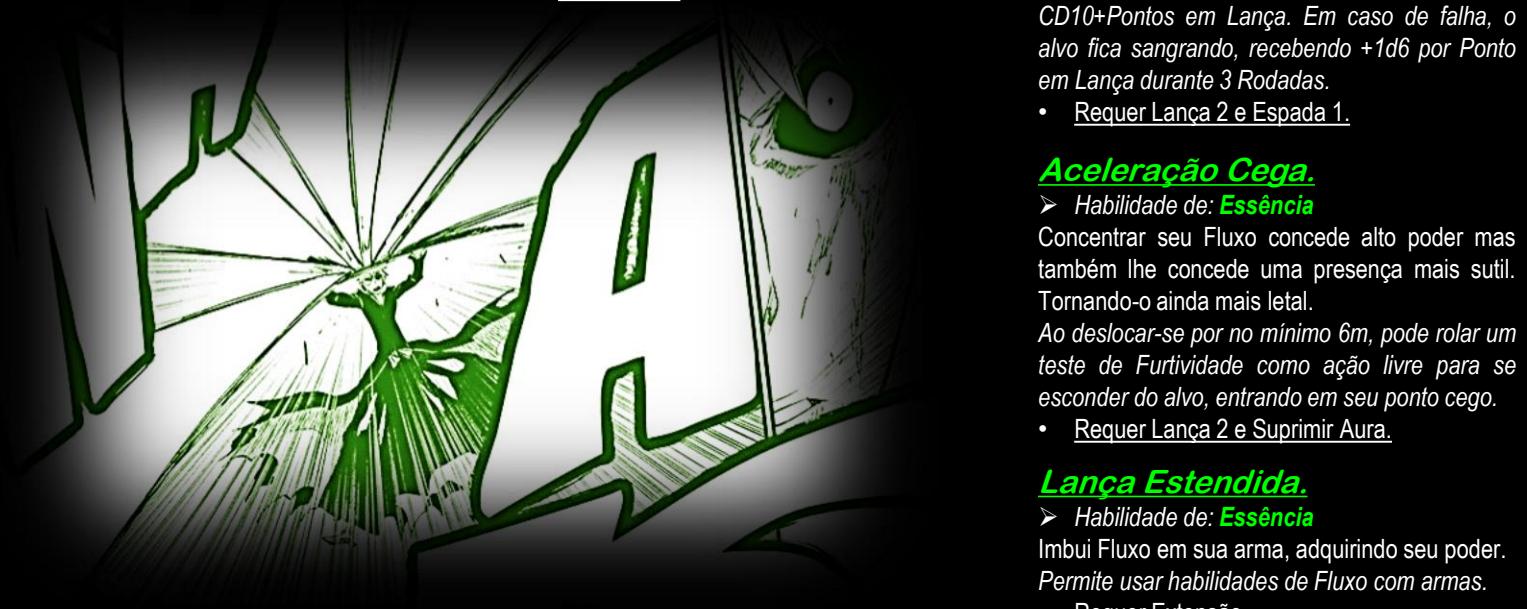
## Rain of Knives.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pela Rainha Coruja. Rain of Knives é uma técnica Assimbolica que utiliza de selos de mão para ampliar a liberação e controle dos Magidios, expelindo para cima diversos orbes de Magidios comprimidos e então os moldando em lanças para que chovam sobre o campo de batalha.

Pode gastar 4 de ST, 6 MP e uma Ação Completa para lançar cinco orbes mágicos para cima e então derruba-los em até 5 alvos, causando seu dano magico 1x para cada lança. As lanças podem cair em até 6m de distância do usuário.

- Requer Lança 2, Arco 1 e Conhecimento Assimbolico.



## **Vendaval.**

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Só porque o princípio do Fluxo é a concentração de magia em um ponto para gerar mais pressão, não significa que o ataque é único.

Gastando uma Ação Completa, pode realizar uma série de ataques equivalentes aos seus pontos em Fluxo de Lança. Causando metade de seu dano para cada ataque, mas ignorando completamente a RD do alvo. Caso o mesmo não possua RD, causa 1/5 (arredondado para baixo) desse dano como dano direto a Saúde.

- Requer Lança 3.

## **Anti-Muro.**

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Direciona seu Fluxo para a ponta de um ataque com baixa área de toque com o objetivo de atravessar paredes mágicas, cortando magia.

Pode gastar 5 de ST para causar o dobro de dano em barreiras oriundas de mágicas.

- Requer Lança 4.

## **Quebrar Guarda.**

➤ Habilidade de: **Essência**

Comprime seu Fluxo com o propósito usual, porém, com uma pressão residual, quebrando defesas.

Ao desferir um ataque corpo a corpo, pode gastar 2ST para reduzir a RD do alvo acertado em -2 (Acumulativo).

- Requer Lança 4 e Força Ranque E.

## **Mente Calma.**

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

O Fluxo de Lança exige precisão e precisão exige calma. Você aprendeu a se controlar mesmo diante de situações estressantes.

Recebe imunidade as condições Amedrontado, Perturbado, Enfeiticado que não provem de Magias focadas no efeito.

- Requer Presença Ranque D.

## **Ponta Precisa.**

➤ Habilidade de: **Essência**

A precisão de seus ataques se elevou graças ao seu costume e experiência.

Aumenta a redução de RD de Ponta Certeira em +3 e o bônus de acerto em +2.

- Requer Lança 4 e Ponta Certeira.

## **Lança Ramificada.**

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Canaliza seu Fluxo em seus pés e punhos e avança até um área liberando tal poder, dispersando uma onda de Fluxo em formato de Lanças que perfuram seus alvos a volta.

Pode gastar 7 de ST e uma Ação Padrão para saltar até 6m e aterrissar liberando seu Fluxo como uma explosão de lanças com raio de 3m, causando 2x seu dano mágico e ignorando 10 de RD dos alvos atingidos.

- Requer Lança 2 e Tridente 2.

## **Encantamento Perfurante.**

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Seu fluxo é a forma como seus Magídios se movem, e a forma como sua magia se manifesta. Suas magias de ataque passam a ignorar RD equivalente a seus pontos em Fluxo de Lança.

- Requer Lança 5 e Mente Ranque D.

## **Ignição.**

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Dizem que a Lança não possui poder e se sustenta na força pela fraqueza do oponente. Eles estão enganados.

Pode gastar 2 de ST para cada habilidade de Fluxo de Lança que possuir para aumentar o dano do seu próximo ataque corpo a corpo em +20.

- Requer Lança 5.



## **Surto de Foco.**

➤ Habilidade de: **Essência**

De maneira intuitiva, você afiou seus sentidos para notar brechas nas defesas de um oponente. Pode gastar 6 ST para alterar a chance de ignorar a resistência de 1 em 8 para 1 em 7 (7 ou 8 no d8) ao acertar um ataque por 3 Rodadas.

- Requer Lança 4 e Arco 1.

## **Lançar.**

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Com o nível de Fluxo que possui, emiti-lo para longe deixou de ser um problema e com a técnica que possui, suas técnicas permanecem. Pode gastar 4ST e 4MP para disparar um Projétil com seu fluxo com alcance de 9m como Ação Bônus.

- Requer Lança 4 Arco 1.

## **Magia de Quebra.**

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Com o poder exato, até mesmo suas magias podem devastar paredes e muralhas.

Suas Magias de dano causam o dobro de dano em objetos e causam metade de seu dano direto a saúde do alvo.

- Requer Lança 6 e Mente Ranque D.

## **Técnica de Acupuntura.**

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Nem sempre um grande poder é a chave para a vitória, técnicas mais úteis são muito mais essenciais.

Ao realizar um ataque, pode gastar 2 de ST para reduzir esse dano em 25%. Em troca, aplica um dano debilitante no alvo, reduzindo em -2 uma Pericia escolhida.

- Requer Lança 5 e Espada 1.

## **Tempestade.**

➤ Habilidade de: **Essência**

Golpes incessantes também requerem controle. Quanto mais preciso e controlado, mais se pode atacar.

Faz Vendaval causar 2 ataques por ponto em Fluxo de Lança ao invés de 1.

- Requer Lança 7 e Vendaval.

## **Encantamento Letal.**

➤ Habilidade de: **Essência**

O poder para transpassar resistências, suas magias atingiram esse nível.

Pode gastar +15 de MP para causar 1/5 do dano de uma magia direta a Saúde do alvo.

- Requer Lança 7 e Magia de Quebra.

## **Agir para Acertar.**

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Sua técnica é extremamente elevada, seu poder alto e sua ânsia pela vitória mais ainda. Antes de qualquer um, você busca derrubar seus alvos. Durante 2 Rodadas por cena, pode adiantar sua iniciativa para a posição que desejar.

- Requer Agilidade Ranque C.

## **Litchspeer.**

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pela vampira Bloodmary. Litchspeer é uma magia assimétrica que utiliza de selos de mão para gerar uma condensação intensa do próprio fluxo, girando como uma broca e comprimido como uma lança, realizando um ataque perfurante letal e destrutivo.

Gastando 40ST e uma Ação Completa, culmina seu fluxo em um ataque, causando 5x seu dano mágico direto a saúde do alvo, ignorando sua RD.

- Requer Lança 8.

## **Avanço Predatório.**

➤ Habilidade de: **Essência**

Tendo força, ainda é necessário alcançar seus alvos, para isso, você desenvolveu seu próprio trabalho de pés e velocidade.

Ao utilizar sua Ação de Movimento em direção a um inimigo, recebe um bônus de +3m de deslocamento.

- Requer Lança 8 e Agilidade Ranque C.

## **Bàodòng (暴动).**

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado por Chang Yuchun, o fundador da Jinshan Huxi. Bàodòng é uma arte que utiliza de uma manipulação forçada do Fluxo do oponente para fazê-lo danificar a si próprio.

Ao realizar um ataque simples (não oriundo de magia), pode gastar 8ST e sua Ação Bônus para forçá-lo a um teste de Fortitude contra você, em caso de falha, o oponente sofre 1/4 do próprio dano mágico em sua saúde.

- Requer Lança 9.

## **Precisão Destruativa.**

➤ Habilidade de: **Essência**

Com uma precisão e poder no ápice, você rompe tudo que seu fluxo toca.

Aumenta os efeitos de Ponta Precisa para +8 e os efeitos de Surto de Foco para 1 em 6 ao invés de 1 em 7. Mas aumenta seu custo para 10.

- Requer Lança 9, Ponta Precisa e Surto de Foco.

# TRIDENTE

## Explosão.

➤ Habilidade de: **Essência**

Reúne seus Magidios e os desfere com um golpe, gerando um segundo impacto magico explosivo.

Ao realizar um ataque corpo a corpo, pode usar 4ST para realizar um segundo impacto (pode ser resistido com um teste de Fortitude como reação), causando seu dano magico novamente.

- Requer Tridente 1.

## Cortina de Pólvora.

➤ Habilidade de: **Essência**

Pode facilmente canalizar uma pequena quantia de poder magico, a liberando como micro explosões inofensivas, porem uteis.

Ao ser alvejado, pode gastar 2 de ST para gerar uma micro explosão magica, atrapalhando a movimentação inimiga, reduzindo seu acerto em -1.

- Requer Tridente 1 e Reflexo Estudado.

## Força de Pressão.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Expande seu Fluxo com força e violência, gerando uma espécie de explosão repentina e curta.

Pode como Reação ou Ação Bônus gerar uma explosão com raio de 1,5m. Causando seu dano magico nos atingidos e os empurrando 3m.

- Requer Tridente 1.

## Impacto Atrasado.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Prende seu Fluxo em um alvo após o ataque, gerando uma explosão tempos depois.

Ao desferir um ataque, pode gastar 3 de ST para marca-lo, gerando uma explosão com seu dano magico após 2 Rodadas.

- Requer Tridente 1.

## Passo Bomba.

➤ Habilidade de: **Essência**

Concentra os Magidios e os libera com micro explosões com força o suficiente para repeli-lo, adquirindo uma mobilidade maior.

Pode como Ação de Movimento ou Reação, gastar 2ST para criar uma explosão repulsiva, lançando-se em +1,5m adicional.

- Requer Tridente 2 e Agilidade Ranque F.

## Magia Grave.

➤ Habilidade de: **Essência**

A natureza explosiva pertence a seu fluxo e a suas magias por consequênciia.

Pode utilizar Explosão ao conjurar uma Magia.

- Requer Tridente 2 e Mente Ranque E.

## Machinegun Bomb.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Comprimindo seu Fluxo em diversos núcleos e os emitindo como diversos disparos de curto alcance para gerar uma torrente de pequenas explosões magicas.

Utilizando de uma Ação Padrão e 2ST por projétil, dispara projeteis com um alcance máximo de 3m que geram micro explosões no alvo atingido, causando metade do dano magico por projétil. Dispara uma quantia de projeteis equivalentes a seus pontos em Tridente.

- Requer Tridente 2 e Mente Ranque E.

## Tridente Estendido.

➤ Habilidade de: **Essência**

Imbuí Fluxo em sua arma, adquirindo seu poder. Permite usar habilidades de Fluxo com armas.

- Requer Extensão.



### Cadeia Triplo.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Seus ataques são acompanhados por 3 orbes mágicos que explodem ao contato.

Pode gastar 5ST para seus golpes causarem 3 pequenas explosões magicas que causam 1x seu dano magico por bomba. Pode dividir as explosões entre alvos próximos (1,5m).

- Requer Tridente 3 e Espada 1.

### Amandla Emvelo.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pelo Grande Ombwiri, Amandla Emvelo é uma técnica Assimbólica que utiliza de diversos selos de mão gerando uma massa energética de Magidios que se rompe gerando uma turbulência climática ao repelir os Magidios na atmosfera.

Pode gastar uma Ação Completa e 10ST para criar e lançar em até 9m um orbe Magico que ao ser dispersado, cria uma torrente de ar com 6m de raio, arremessando os alvejados em até 23m, fazendo-os sofrer dano de Queda. Não é possível evitar o dano depois de pego, apenas resisti-lo com testes que podem reduzir o dano.

- Requer Tridente 2, Arco 2 e Conhecimento Assimbólico.

### Erupção.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Envia seus Fluxo em direção a uma área como uma corrente, o conectando aos Magidios do ambiente e os comprimindo, gerando uma explosão remota a longa distancia.

Gasta 10ST e 8MP para selecionar uma área em até 12m para gerar uma explosão magica, causando seu dano 1d4x.

- Requer Tridente 2 e Arco 2.

### Bomba Elemental.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Suas explosões magicas passam a ser feitas sem o involucro de mana, tornando-as explosões elementais.

Passa a causar o dano do tipo de um de seus elementos.

- Requer Tridente 2 e Liberar Elemento.

### Bomba Expansiva.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Comprime seu Fluxo e em seguida o expande, gerando uma explosão magica de maior escala.

Gasta 10ST e uma Ação Padrão para gerar uma explosão com 6m de raio e 3x seu dano magico em área.

- Requer Tridente 3 e Força de Pressão.

### Raio Estilhaçante.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Com uma alta concentração Magica, dispara um feixe que explode ao primeiro contato, causando uma elevada explosão.

Gasta 8ST e uma Ação Bônus para disparar um feixe magico com 9m de raio. O feixe explode ao primeiro contato (4,5m de raio da explosão), causando 3x seu dano Magico.

- Requer Tridente 2 e Arco 1.

### Explosão Aprimorada.

➤ Habilidade de: **Essência**

Um poder refinado equivale a força refinada, suas explosões se tornaram mais poderosas.

Explosão passa a custar 8ST e causar 2x de dano magico ao invés de 1x.

- Requer Tridente 3.

### ***Canhão Magico.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Concentrando seu Fluxo em um núcleo magico externo e então o liberando, torna-se possível disparar uma bomba magica de alta duração. Com uma Ação Padrão e 10ST, dispara uma bomba magica que percorre até 9m antes de explodir causando 3x seu dano magico em um raio de 3m. Alvos pegos pela bomba antes dela alcançar sua distância máxima são empurrados e levados junto a ela (possível resistir com Fortitude).

- Requer Tridente 4 e Arco 1.

### ***Desmoronar.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Emite um orbe magico minimo que ao contato com estruturas, explode, as desmoronando.

Com uma Ação Bônus e 3ST, libera um orbe que causa 5x seu dano magico a estruturas e objetos (não causa dano a inimigos).

- Requer Tridente 5.

### ***Poder é Controle.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Você possui experiencia com seu próprio poder e já sabe o controla-lo devidamente, evitando danos desnecessários.

Ao realizar um ataque ou magia de efeito em área, pode escolher um numero de seres equivalente a seus pontos em Tridente para não serem pegos no ataque.

- Requer Tridente 4 e Lança 1.

### ***Resistencia Explosiva.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Com um poder devastador, adquire-se por natureza resistência a tais efeitos.

Recebe RD equivalente a seus pontos em Tridente em dois tipos de dano escolhidos e imunidade ao efeito Cego e Surdo que não sejam provenientes de Magias focadas nesses efeitos.

- Requer Resistencia Ranque D.

### ***Anvão Explosivo.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Impulsiona-se com uma explosão magica de alta potencia, cruzando metros em milésimos.

Pode gastar 5ST para avançar +6m como Ação Livre no seu Turno de Ação uma vez.

- Requer Passo Bomba, Atletismo Estudado e Agilidade Ranque D.

### ***Terremoto.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Gera uma torrente de micro explosões magicas que causam diversos tremores no ambiente a volta, desestabilizando o balanço daqueles ao redor.

Pode gastar 15ST para fazer todo ambiente em uma área com raio de 12m a partir de você tremer, causando terreno difícil e uma redução de -2 em testes para todos dentro da área.

- Requer Tridente 6 e Força de Pressão.

### ***Cortina de Pólvora Avançada.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Desenvolveu sua técnica de distração para ser ainda mais efetiva, usando das explosões para impedir a movimentação inimiga com precisão.

Aumenta o custo da Cortina de Pólvora para 4ST e a redução para -5.

- Requer Tridente 6 e Cortina de Pólvora.

### ***Satélite Explosivo.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Cria orbes mágicos que flutuam a sua volta, explodindo caso alguém chegue perto.

Consome 8ST para criar 5 orbes que voam a 1,5m de distância de você. Caso alguém se chegue a 1,5m de distância do orbe (3m de você), o mesmo explode, causando seu dano magico em um raio de 1,5m. Caso não possua Resistencia Explosiva, sofre o dano também.

- Requer Tridente 5 e Satélite.

### ***Explosão Direcionada.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Sua técnica com fluxo lhe permite controlar até mesmo a forma como se explode.

Ao usar uma habilidade ou magia de dano em área, pode, ao gastar +5ST, escolher o formato do alcance, tornado uma magia de área circular em cone ou linha reta por exemplo.

- Requer Tridente 7 e Poder é Controle.

### ***Poder Explosivo.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Com um pouco mais de esforço e vontade, carrega seu próprio poder magico e fluxo para impulsionar seu poderio mais um pouco.

Aumenta o dano do seu próximo ataque em +30 ao gastar 8ST.

- Requer Tridente 7 e Mente Ranque D.

### ***Fluxo Revolto.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Com um toque, aplica seu Fluxo em um alvo e após um tempo, o explode, devastando-o com um golpe surpresa.

Aumenta o custo de Impacto Atrasado para 4ST e passa a causar seu dano magico 2x ao invés de 1x.

- Requer Tridente 7 e Impacto Atrasado.

### ***Bombardeio.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Comprime diversos orbes mágicos e os liberam como canhões mágicos em cadeia, causando um bombardeio explosivo.

Pode gastar 4 de ST por ponto em Tridente para disparar bombas magicas equivalentes ao seu gasto que causam 3x seu dano magico por explosão.

- Requer Tridente 7, Machinegun Bomb e Canhão Magico.

### ***Mina Terrestre.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Implanta o seu fluxo pelo ambiente, criando áreas de risco onde o menor contato pode ocasionar em explosões letais.

Pode gastar 2 de ST para criar uma armadilha explosiva em até 1,5m de distância de você que irá permanecer ativa por 4 Rodadas. Caso alguém pise no grid onde a armadilha está, a mesma explode, causando seu dano magico no alvo. Pode criar quantas armadilhas quiser ao gastar a ST necessária, mas não pode acumular mais de uma armadilha no mesmo espaço.

- Requer Tridente 8.

### ***Umusi.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pelo Grande Ombwiri. Umusi é uma técnica Assimbolica que utiliza de selos de mão para comprimir ao máximo os orbes mágicos, criando dezenas de orbes mágicos minúsculos que se espalham pelo ambiente com o ar. Ao contato, causam diversas micro explosões, corroendo os acertados pelos orbes.

Gasta 30ST para espalhar pelo ambiente os orbes, tomando 12m de raio com os mesmos. Caso alguém adentre a área dos orbes, sofre seu dano magico duas vezes por Rodada (no inicio e no fim da mesma). Umusi dura 6 Rodadas.

- Requer Tridente 9 e Conhecimento Assimbolico.

# MARCO

## Disparo.

➤ Habilidade de: **Essência**

Permite emitir seus Magidios como disparos.

Pode gastar 2ST e uma Ação Bônus para disparar seus Magidios até uma distância de 6m, causando seu dano Mágico no alvo acertado.

- Requer Arco 1.



## Flecha Estática.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Emite seus Magidios e o estagna no ar antes de dispara-lo, permitindo reajustes na mira.

Ao usar Disparo, pode gastar +2ST para estagnar o tiro, o disparando como reação a um oponente, recebendo +2 no acerto.

- Requer Arco 1.

## Olho de Águia.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa/Essência**

Seu fluxo aprimora sua visão e raciocínio, permitindo ver muito além do padrão.

Recebe +2 em testes de visão. Recebe Olho de Águia como Essência ao possuir Arco 3.

- Requer Arco 1 ou Arco 3 (Essência).



## Rastreio Mágico.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Especializa-se em identificar resíduos mágicos, podendo notar e rastrear Magidios.

Em uma cena onde magias tenha sido usada (através de gravuras ou fluxo) consegue identificar de quem os Magidios pertencem se já tiver conhecido a pessoa. Além disso, pode rolar um teste de Investigação para rastrear o indivíduo, notando o rastro mágico.

- Requer Arco 1 e Percepção Ranque F.

## Manipular Essência.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Permite manipular minimamente os Magidios na atmosfera, podendo replicar efeitos que possam estar no ambiente.

Ao realizar alguma ação com o fluxo, pode rolar um teste de Alquimia CD14 para manipular os Magidios no ambiente e mesclar os levemente a sua ação, aplicando o efeito do elemento em questão. Por exemplo, em caso de ataque, faz o ataque assumir o tipo de dano do elemento em questão.

- Requer Arco 2.

## Ikidan (力弾).

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pelo Mestre das Oito Mandalas, Ikidan é uma técnica Assimbolico que utiliza-se de selos de mão para ampliar o poder e esculpi-lo, disparando uma bala mágica com extrema velocidade, sendo praticamente invisível para a maioria dos oponentes.

Gasta 6ST, 4MP e uma Ação Bônus para disparar uma bala mágica com extrema velocidade, causando seu dano mágico mas possuindo um bônus de acerto de +4.

- Requer Arco 2 e Conhecimento Assimbolico.

## Satélite.

➤ Habilidade de: **Essência**

Refina seu controle sobre a emissão de Fluxo, permitindo emitir seus Magidios e controlá-los remotamente.

Gasta 3 de ST por Satélites, pode criar Satélites Mágicos equivalentes a metade (arredondado para baixo) dos seus pontos em arco que flutuam a 1,5m de você. Pode disparar um desses Satélites como Ação Livre, 2-3 como Ação Bônus e 4-5 como Ação Padrão. Cada Satélite causa metade de seu dano mágico.

- Requer Arco 2 e Flecha Estática.

## Alcance Refinado.

➤ Habilidade de: **Essência**

Seu Fluxo adquiriu a natureza de ser estendido e emitido, ampliando seu alcance geral.

Aumenta em +1,5m por ponto em Arco o alcance de seus ataques de Fluxo e das suas Magias.

- Requer Arco 2.

## Pulso.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Emite um pulso sutil com seu Fluxo, permitindo detectar seres ocultos ou invisíveis, além de permitir mapear o ambiente.

Rola um teste de Percepção CD14, para detectar todos os alvos ocultos dentro de 12m independentemente da furtividade que possuem. Se apenas quiser mapear o ambiente, basta gastar 5ST para compreender-lo, recebendo +2 em testes de acerto a médio e longo alcance.

- Requer Arco 3.

## Duplo Disparo.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Com um pouco mais de poder, é capaz de emitir sua própria magia em sequencia. Disparando mais de um golpe.

Ao utilizar Disparo, permite gastar +3ST para efetuar um segundo tiro como Ação Livre.

- Requer Arco 3.

## Tensão Crescente.

➤ Habilidade de: **Essência**

Permite culminar seu próprio poder com o tempo, elevando a força de seus disparos lentamente.

Ao utilizar algum tiro com Fluxo, pode, ao invés de Dispara-lo, conte-lo e tornar a sua Ação de uso como Ação Estendida. Para cada rodada em que o ataque for mantido, aumenta o dano do mesmo em +1x. Pode segurar o ataque por um máximo de rodadas equivalentes a seus pontos em Arco (arredondado para baixo).

- Requer Arco 3.

## Ajuste.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Sua visão mágica é afiada e sua precisão crescente. Cada falha é um passo para o acerto.

Ao realizar um ataque de médio a longo alcance, pode gastar 3ST para receber +1 no teste. Caso falhe, pode gastar 3ST novamente na próxima Ação de ataque para aumentar esse bônus em +1. Continuando a aumentar a cada falha. Caso acerte, o bônus estagna, não crescendo mais (reseta o bônus quando a cena acaba)..

- Requer Arco 3 e Sentidos Ranque E.

## Tiro Debilitante.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Efetua disparos que focam na precisão ao invés de poder, criando tiros frágeis ou afiados para debilitar seus alvos.

Ao utilizar Disparo, pode escolher não causar dano para aplicar Cego, Agarrado, Caído ou Desorientado por 1 Rodada.

- Requer Arco 4.

## Tiro Estendido.

➤ Habilidade de: **Essência**

Envolve seu Fluxo em seus armamentos.

Permite usar habilidade de Fluxo com armas.

- Requer Extensão.



### ***Corrigir Trajetória.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Mesmo emitido, seu fluxo ainda é seu, você ainda possui certa influencia sobre o mesmo, podendo reajustar sua trajetória para garantir um acerto.

Ao efetuar um Disparo, caso o alvo consiga esquivar do ataque, pode gastar +3ST para alterar a trajetória uma vez, o forçando a mais um teste de esquiva.

- Requer Arco 4 e Flecha Estática.

### ***Escopeta.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pelo Uivante, Escopeta é uma técnica Assimbolica que utiliza de selos de mão para exponenciar a liberação magica do usuário e emiti-la em diversos satélites para então dispará-los simultaneamente.

Gastando uma Ação Padrão ou Reação, 9ST e 3MP, cria 1d6 Satélites e os dispara em linha reta, causando seu dano magico 1x para cada satélite. Causa o dano em uma área cônica de até 12m e empurra os atingidos em até 6m.

- Requer Arco 5, Satélite e Conhecimento Assimbolico.

### ***Conexão Magnética.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Tendo efetuado um primeiro tiro em um alvo, é possível gerar uma conexão ao fixar seus Magidios ao mesmo, permitindo que seus disparos se guiem até o alvo.

Ao acertar um alvo pelo menos uma vez, pode gastar 2ST por tiro, para que os mesmos recebam +1d8 bônus nas rolagens de acerto.

- Requer Arco 5.

### ***Zerar Atrito.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Manipulando os Magidios da atmosfera é possível deslocar-se sem mover um músculo, deslizando pelo terreno a volta.

Pode como Ação Livre ou Reação, deslocar-se até metade do seu deslocamento máximo ao gastar 4ST.

- Requer Arco 6 e Manipular Essência.

### ***Disparo Avançado.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Com técnica e aprimoramento, seus Disparos tornam-se mais poderosos.

Custo do Disparo aumenta em +2ST e soma seu dano magico +1x.

- Requer Arco 6.

### ***Tiro em Cruz.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Com um pouco de esforço, é possível manipular um tiro já realizado, o dividindo para acertar mais alvos.

Ao realizar algum ataque de meio-longo alcance com Fluxo, pode gastar +5ST para dividir o disparo em até 4 ramificações, reduzindo o dano total pela metade mas acertando até 4 alvos diferentes.

- Requer Arco 4 e Mente Ranque E.

### ***Interminable Bala.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pelo Uivante. Interminable Bala é uma técnica de Fluxo de Arco que gera uma torrente excessiva de disparos sem fim ao simplesmente expelir seu fluxo perpetuamente.

Com uma Ação Estendida (Padrão) e 2ST por tiro, rola 2d8 por Rodada, ao longo da mesma efetua até 16 tiros que causam seu dano mágico no alvo. Encerra com ação livre ou zerando ST.

- Requer Arco 5 e Agilidade Ranque D.

### ***Tiro Dormente.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Cria uma Bala mágica e a emite com precisão sem precisar mover-se ou reagir, como um golpe reflexivo.

Pode efetuar um Disparo como Ação Livre por Rodada, o mesmo custará 2ST e causará apenas metade do seu dano mágico.

- Requer Arco 6.

### ***Visão Amplia.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Seu fluxo refinou sua visão ao limite.

Olho de Águia concede +5 ao invés de +2.

- Requer Arco 7 e Pulso.

### ***Perfurar.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Focaliza seus disparos em um único ponto, atacando repetidas vezes uma mesma área, a fragilizando.

Ao efetuar um ataque de médio-longo alcance, escolhe um numero de 1 a 4. Após isso, todo ataque similar seguinte será efetuado rolando também 1d4, caso o resultado seja o mesmo escolhido, efetua o acerto e reduz a RD do alvo em -3, caso a RD chegue a zero, passa a aumentar seu dano em +3 por disparo.

- Requer Arco 6 e Lança 1.

### ***Canhão Exuberante.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Concentra uma massiva quantidade de Magidios em uma bala e a dispara, emitindo um raio de energia mágica extremamente poderoso.

Gasta 15ST e uma Ação Padrão para disparar um tiro mágico com 4,5m de envergadura e 15m de alcance que causa 6x seu dano mágico.

- Requer Arco 8.

### ***Aceleração.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Imbuí seus tiros com mais Magidio, não para obter poder, mas para obter velocidade.

Pode gastar +6ST ao utilizar uma habilidade de ataque de Arco para receber +5 no acerto.

- Requer Arco 8 e Agilidade Ranque C.

### ***Disparo Máximo.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Seus disparos estão totalmente refinados, com poder maximo.

Custo do Disparo aumenta em +2ST e soma +1x de Dano Mágico.

- Requer Arco 9.

# ESPADA

## Cortar.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Seus golpes são imbuídos em um Fluxo envolto em lâminas, cortando quem entrar em contato. Pode gastar 2ST para que seu próximo golpe corpo a corpo desarmado cause +6 de dano do tipo Cortante.

- Requer Espada 1.

## Corte Sangrento.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Seu fluxo envolve seu próximo ataque, o afiando, tornando-o mais letal.

Ao realizar um ataque com dano cortante, pode gastar 3ST para forçar um alvo a um teste de Fortitude CD16, em caso de falha, sofre 1d6 de dano de sangramento (não redutivo) por 3 Rodadas.

- Requer Espada 1.

## Golpe Serra.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Seu fluxo movimenta-se como diversas lâminas finas vibrantes que laceram o que tocam, possuindo uma força muito mais letal.

Caso esteja a 1,5m de distância de um alvo, pode gastar 3ST para realizar um ataque simples somando sua Força com Magia +6 como Ação Bônus.

- Requer Espada 1.

## Lâmina Estendida.

➤ Habilidade de: **Essência**

Envolve seu fluxo em seus armamentos.

Pode usar habilidades de Fluxo com suas armas.

- Requer Extensão.

## Armadura Espinhosa.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Seu Fluxo move-se com agressividade e quando percebe hostilidade, eleva-se como lâminas em auto defesa.

Ao ser alvejado por um ataque Corpo a Corpo, pode como reação gastar 3ST para expandir seu Fluxo com diversos espinhos mágicos, causando 20 de dano cortante no atacante.

- Requer Espada 1 e Armadura 1.

## Aceleração Cortante.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

O fluxo de Magídios imbuídos em um golpe acabam por cortar a resistência do ar, acelerando o próprio golpe.

Ao realizar um ataque pode gastar 2ST para receber um bônus de +2 no teste.

- Requer Espada 2.

## Reflexo da Lâmina.

➤ Habilidade de: **Essência**

Ao ser bloqueado, seu fluxo age, criando espinhos que perfuram o alvo.

Ao realizar um ataque e ser defendido com sucesso, pode gastar 2ST para liberar espinhos mágicos, causando 20 de dano cortante no alvo.

- Requer Espada 2 e Reflexo Estudado.

## Increasing Weight.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criada pela Rainha Coruja, Increasing Weight é uma técnica Assimétrica que se consiste no uso de selos de mão para gerar uma liberação de poder mágico muito maior seguido por um alto controle para afiar essa energia e imbuir em uma arma para usá-la para desferir um golpe de peso e fio extremo.

Pode gastar uma Ação Completa, 5ST e 4MP para realizar um ataque com uma arma corpo a corpo carregado com poder mágico, causando 3x seu dano mágico e 2x seu dano físico. Além disso, força o alvo a um teste de Fortitude CD equivalente ao ataque, o tornando Atordoado caso falhe por 1 Rodada.

- Requer Espada 2, Extensão e Conhecimento Assimétrico.

## Corte Refinado.

➤ Habilidade de: **Essência**

Sua técnica se tornou mais refinada e sua lâmina mais afiada.

Aumenta o dano de Corte para +12 ao invés de +5.

- Requer Espada 3.

## Alcance da Lâmina.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Existe uma área intocada, pois todos que se aproximam são mutilados.

Pode gastar 5ST para expandir seu fluxo, fazendo todo inimigo que se estiver em até 3m de distância sofrer 30 de dano Cortante. Dura 3 Rodadas ativas.

- Requer Espada 3 e Armadura Espinhosa.

## Base Estável.

➤ Habilidade de: **Essência**

Expande espinhos mágicos sobre o solo, estabilizando sua base ao fixar-se no ambiente.

Torna-se imune a Terreno Difícil e toda ação que tente o fazer cair tem CD aumentada em +5.

- Requer Espada 3.

## Lançar Corte.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Molda seu Fluxo em uma lâmina e a emite para fora de si, efetuando um ataque a médio alcance.

Pode gastar uma Ação Bônus e 5ST para disparar uma lâmina mágica que percorre até 6m e causa seu dano mágico como dano cortante.

- Requer Espada 2 e Arco 1.

## Corte Fundo.

➤ Habilidade de: **Essência**

Seus cortes tornam-se mais letais e sangrentos.

Aumenta o custo de Corte Sangrento para 5ST, a CD para 20 e o dano de sangramento para 3d6.

- Requer Espada 3 e Corte Sangrento.

## Afião.

➤ Habilidade de: **Essência**

Todos os seus ataques são afiados com espadas graças ao seu Fluxo.

Pode mudar o dano de seus ataques com Fluxo e magias para o tipo Cortante como Ação Livre.

- Requer Espada 4 e Lâmina Estendida.





### Akuma Zanjutsu (悪魔 斬術).

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pela Devoradora de Demônios, Akuma Zanjutsu é uma técnica Assimbolica que utiliza de selos de mão para condensar uma massiva quantidade de poder magico em um golpe explosivo (normalmente golpes lai), criando um golpe com imenso dano mas pouca capacidade destrutiva.

Com uma Ação Completa, 20ST e 10MP, efetua um ataque a curto alcance (máximo de 3m) que causa 10x seu dano magico e 3x seu dano físico, aplicando os efeitos de Cortar e Corte Sangrento em um alvo, além de o forçar a um teste de Fortitude para evitar ficar atordoado por duas Rodadas.

- Requer Espada 8 e Conhecimento Assimbolico.

### Bushido Ryoiki (武士道 領域).

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pela Devoradora de Demônios, Bushido Ryoiki é uma técnica que ao expandir seu fluxo pelo ambiente, cria-se uma área certamente fatal onde todos dentro da mesma estão sob alcance de seus ataques.

Gastando uma Ação Bônus e 8ST, expande seu fluxo por uma área de 9m, para manter a área gasta 3ST por Rodada. Enquanto a área permanecer ativa, todos os seus ataques de Fluxo terão +9m de alcance bônus. Além disso, pode realizar ataque de Oportunidade se a criatura estiver dentro de 9m.

- Requer Espada 5 e Arco 3 e Domínio Cortante.

### Fim da Linha.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Desvia seu Fluxo como diversas linhas que envolvem seu corpo, preenchendo-o em uma veste e arma ainda mais afiada.

Gasta 6ST e 4ST por Rodada para se envolver em linhas magicas extremamente resistentes, circulando seu corpo rapidamente e gerando um corte a cada contato. Caso alguém realiza um ataque corpo a corpo, o mesmo sofre +30 de dano Cortante e caso você realize um ataque, soma +30 de dano Cortante ao mesmo.

- Requer Espada 8 e Armadura Espinhosa.

### Lamina Fantasma.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Ao manipular seu Fluxo, torna-se possível solidificá-lo com uma nova forma. Gastando 4ST por Rodada, é possível materializar uma lamina magica com seu fluxo. Causa 20 de dano cortante + Dano Magico e é usada para atacar com uma Ação Bônus.

- Requer Espada 5 e Armadura 2.

### Adaga de Obsidiana.

➤ Habilidade de: **Essência**

Assim como uma adaga de obsidiana, concentra seu fluxo para gerar uma lamina extremamente afiada com um ponto de pressão altamente refinado.

Com uma Ação Padrão e 30ST, desfere um ataque corpo a corpo que causa 3x seu dano magico ignorando RD e aplicando Corte Sangrento.

- Requer Espada 6 e Lança 1.

### Ciclone.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Gira seu fluxo enquanto o emite, criando uma espiral cortante em todos aqueles a sua volta.

Gasta 3ST por ponto em Espada para gerar um ataque como Ação Bônus com dano equivalente a 3x seu dano magico e alcance equivalente a 1,5m por ponto em Espada.

- Requer Espada 7.

### Corte Certeiro.

➤ Habilidade de: **Essência**

Você sabe onde será mais efetivo cortar e somado ao seu fluxo, você se torna mais preciso. Recebe +3 em testes de ataque para cortar.

- Requer Espada 7.

### Ponto Crítico.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Sabendo onde cortar, também sabe a força que deve usar. Sua técnica é elevada e seu fluxo poderoso, com a devida oportunidade, essas duas características podem se culminar em um dano explosivo.

Ao realizar um teste de ataque que use do fluxo, pode gastar 5ST para rolar 1d8 adicional. Caso esse d8 tenha como resultado o 8, aumenta o multiplicador de dano em +1x.

- Requer Espada 8 e Corte Certeiro.

### Empalar.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Concentra seu Fluxo em um único espinho magico, criando um enorme espinho para perfurar repentinamente um alvo, empalando-o. Gasta 8ST e uma Ação Bônus para criar um Espinho com alcance máximo de 3m, causando 2x seu dano magico e o deixando Agarrado.

- Requer Espada 4.

### Marcha Serrada.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Movimenta-se deixando resíduos de seu Fluxo, tornando o ambiente por onde passa um solo serrado.

Pode gastar 3ST e +2ST por Rodada que a habilidade estiver ativa para que, ao se deslocar, deixe espinhos mágicos que causam 30 de dano em quem passar naquela área. Os espinhos duram até alguém toca-los ou a habilidade desativar.

- Requer Espada 4 e Atletismo Estudado.

### Corte Aprimorado.

➤ Habilidade de: **Essência**

Seu fluxo torna-se ainda mais refinado, afiando suas lâminas.

Aumenta o dano de Cortar para +20 ao invés de +10.

- Requer Espada 5 e Corte Refinado.

### Mutilar.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Seu Fluxo se comporta como uma lâmina serra, mutilando tudo o que toca.

Pode utilizar uma Ação Estendida (Bônus) para agarrar um alvo, enquanto permanecer agarrado a ele, gastar 2ST por Rodada para cortá-lo constantemente, causando seu dano magico como dano cortante quando chegar seu Turno.

- Requer Espada 4 e Armadura Espinhosa.

### Brutalidade.

➤ Habilidade de: **Essência**

As lâminas geradas pelo seu fluxo se tornam mais brutais, gerando um banho de sangue.

Aumenta a CD do Corte Sangrento para 24 e o dano para 5d6.

- Requer Espada 5 e Corte Fundo.

### Domínio Cortante.

➤ Habilidade de: **Essência**

Mesmo imóvel, seu fluxo ainda emite uma aura de fiação, uma presença letal.

Aumenta a área de Alcance da Lâmina para 6m e sua duração para 5 Rodadas.

- Requer Espada 6 e Alcance da Lâmina.

### Descamar.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Dispara seu fluxo como lâminas voadoras para fatiar seus alvos.

Pode gastar uma Ação Completa e 4ST por corte para lançar 1d6 cortes com alcance máximo de 9m, os cortes causam seu dano magico e podem infiligrar Corte Sangrento.

- Requer Espada 5 e Lançar Corte.

### Cortar Masterizado.

➤ Habilidade de: **Essência**

Você afiou seu fluxo ao máximo, adquirindo um poder capaz de cortar tudo.

Aumenta o dano de Cortar para +40 ao invés de +20.

- Requer Espada 6 e Corte Aprimorado.

### Magia Poderosa.

➤ Habilidade de: **Essência**

O Fluxo intrinsecamente aprimora a magia.

Aumenta o dano máximo das Magias em +30 por Grau.

- Requer Espada 6.

# ARMADURA

## Proteger.

➤ Habilidade de: **Essência**

Seu Fluxo flui de maneira concentrada, tornando-se mais espesso, protegendo-o de perigos.

Recebe RD a um tipo de dano escolhido equivalente a seus pontos em Armadura.

- Requer Armadura 1.

## Concentrar Defesa.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Culmina seu Fluxo, aumentando sua resistência como se erguesse um forte escudo.

Ao ser alvejado, pode gastar 4ST para receber um bônus de +2 em um teste de Defesa.

- Requer Armadura 1.

## Erguer Guarda.

➤ Habilidade de: **Essência**

Focaliza seu Fluxo em uma área, exponenciando sua resistência como se fosse uma parede mágica ou alterando sua consistência para adaptar-se aos riscos externos.

Pode gastar 6ST para receber +3RD por 3 Rodadas ou gastar 4ST para alterar o tipo de RD possuído para outro por 1 Rodada.

- Requer Armadura 1 e Resistencia Ranque F.

## Golpe Pesado.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Uma durabilidade maior também inclui uma força maior.

Ao atacar pode gastar 2ST para somar a RD de Proteger como dano ao seu ataque.

- Requer Armadura 1 e Força Ranque F.

## Instinto de Sobrevida.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Dano algum irá passar por você, essa é sua mentalidade e você age de acordo.

Ao ser atacado, pode gastar suas duas Reações para realizar um teste de Defesa e Fortitude para o mesmo ataque, evitando o máximo de dano.

- Requer Armadura 2.

## Criar Barreira.

➤ Habilidade de: **Essência**

Emite seu Fluxo em alta concentração, criando uma espécie de barreira mágica.

Pode gastar uma Ação Bônus ou Reação e 2ST por ponto em Armadura para criar uma barreira com 1,5m de raio com 20 Resistencia +5 por ponto em Armadura.

- Requer Armadura 2.

## Vontade Protetora.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

A cima de priorizar sua sobrevivência, você prioriza a daqueles que lhe são importantes.

Pode como reação, lançar-se em direção a um aliado que esteja sendo alvejado em até 6m, sofrendo o ataque no lugar dele.

- Requer Armadura 2 e Defesa Estudada.

## Redução a Impacto.

➤ Habilidade de: **Essência**

Você instintivamente reage a golpes letais, movendo seu fluxo com uma velocidade alucinante.

Ao sofrer um golpe crítico, pode rolar um teste de Fortitude como Ação Livre, reduzindo o dano em um valor igual a sua RD total caso suceda.

- Requer Armadura 2 e Fortitude Estudada.

## Resistencia Elevada.

➤ Habilidade de: **Essência**

Seu Fluxo se tornou mais denso, mais resistente. Aumenta a RD recebida por Proteger em 2 por ponto em Armadura.

- Requer Armadura 3.

## Schutzkraft.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado pelo Cavaleiro Negro, Schutzkraft é uma técnica Assimbolica que faz uso de selos de mão para expandir seu Fluxo e tomar uma área, tornando-a mais densa, dificultando uma movimentação mais ágil.

Gastando uma Ação Bônus, 6ST e 3MP, você faz com que uma área circular partindo de você com raio de 6m causando Enredado em todos dentro dela por 3 Rodadas.

- Requer Armadura 3 e Conhecimento Assimbólico.

## Barreira Maior.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Sua Barreira torna-se de um tamanho maior.

Aumenta o tamanho de Criar Barreira para 3m.

- Requer Armadura 3.

## Corpo Pesado.

➤ Habilidade de: **Essência**

Seu Fluxo atua como uma substancia altamente resistente, tornando-o quase impossível move-lo a força.

Ao ser empurrado ou movido contra sua vontade, reduz o deslocamento pela metade.

- Requer Armadura 3.

## Corpo Invulnerável.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Seu fluxo te adapta a situações adversas.

Concede Invulnerabilidade mínima a um tipo de dano específico. Pode escolher essa técnica novamente para receber Invulnerabilidade Semi Total ao tipo de dano escolhido ou receber uma nova Invulnerabilidade mínima. Pode escolher essa técnica várias vezes.

- Requer Resistencia Ranque E.

## Pulso Defensivo.

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Liberia seu Fluxo como um pulso violento após um ataque, repelindo oponentes próximos.

Pode como Reação a sofrer um ataque, gastar 2ST para liberar um golpe de Fluxo com raio circular de 3m para empurrar todos os dentro da área 3m para trás.

- Requer Armadura 3 e Tridente 1.

## Construto.

➤ Habilidade de: **Essência**

Pode densificar seu Fluxo ao ponto de solidificá-lo, gerando construtos Mágicos.

Pode como Ação Bônus criar um objeto com fluxo, gastando +2ST comparado ao tamanho do mesmo. O objeto tem Resistencia igual a criar Barreira e dano equivalente a +10 por 1ST gasta.

- Requer Armadura 4 e Barreira Maior.

## ***Barreira Reforçada.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Seu Fluxo adquire uma maior densidade e por consequência, suas barreiras também.

Aumenta o custo de Criar Barreira para 4ST e sua resistência para 40 +10 por ponto em Armadura.

- Requer Armadura 4.

## ***Proteção no Limite.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Seu Fluxo acompanha sua vontade de proteger a si e aos outros, preservando-se, tornando-se mais poderoso quando você é levado ao limite.

Ao ter sua Resistência reduzida a abaixo da Metade, aumenta sua RD em +5 e quando a mesma for quebrada, perde o +5 e dobra sua RD total.

- Requer Armadura 4 e Concentrar Defesa.

## ***Técnica Reativa.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Seu estilo de Fluxo o torna uma especialista em reagir a situações adversas.

Recebe +1 Reação.

- Requer Armadura 4 e Agilidade Ranque E.

## ***Adaptação Condicional.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Adapta seu Fluxo a diferentes situações, tornando-se imune a condições adversas.

Escolhe 2 condições para não ser afetado por elas. Pode escolher essa habilidade varias vezes, escolhendo 1 condição ao invés de 2.

- Requer Armadura 5 ou Resistencia Ranque C.

## ***Golpe Aprimorado.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Seus Golpes com fluxo adquirem ainda mais peso, tornando-se mais poderosos.

Golpe pesado tem seu dano aumentado para 2 de dano de impacto por 1 de RD.

- Requer Armadura 5 e Golpe Pesado.

## ***Räder.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado por Wallmond, Räder é uma técnica que se usa da solidificação do Fluxo no formato de rodas elevando a mobilidade.

Gasta 5ST para receber +6m de deslocamento por 3 Rodadas.

- Requer Construto e Agilidade Ranque C.

## ***Sustentação Corporal.***

➤ Habilidade de: **Essência**

O Fluxo move-se para mantê-lo de pé, isso se aplica até mesmo quando suas forças se esvaem.

Uma vez por Cena, sofrer um ataque que zere sua Saúde, permanece de pé com 1 de Saúde.

- Requer Armadura 6.

## ***Encouraçar.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Concentra seu Fluxo em um nível muito maior que o padrão, criando uma espécie de armadura Mágica extremamente resistente.

Gasta 9ST por Rodada, dobrando sua RD geral enquanto o efeito durar e fazendo 1 em 4 (rolê 1d4, se o resultado for 4, aplica o efeito) de seus golpes serem Golpes Pesados sem custo.

- Requer Armadura 6, Golpe Aprimorado e Concentrar Defesa.

## ***Magia Consistente.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Seu Fluxo é constante, por consequência, suas magias também são.

Aumenta a duração dos efeitos de Magias de longa duração. Magias imediatas ou sustentáveis tem seu custo reduzido em 5MP.

- Requer Armadura 6.

## ***Barreira Rapida.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Sua velocidade para criar suas Barreiras de Fluxo está cada vez maior, sendo quase impossível atingi-lo antes da mesma ser feita.

Pode gastar o dobro de ST para criar uma Barreira como Ação Livre (Pode usar o mesmo para criar construtos de Fluxo).

- Requer Armadura 6 e Barreira Reforçada.

## ***Barreira Ricochete.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Cria diversas barreiras menores pelo ambiente que ricochetearão projéteis, reduzindo sua precisão.

Pode gastar 6ST para que ao longo de 3 Rodadas, todo ataque feito a uma distância maior que 6 metros sofra -3 em seu acerto.

- Requer Armadura 5 e Arco 2.

## ***Máxima Proteção.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Torna seu fluxo ainda mais resistente, muitos níveis a cima de qualquer outro.

Aumenta a RD concedida por Proteger para +4 por ponto em Armadura

- Requer Armadura 7 e Resistencia Elevada.

## ***Algema.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Usa seu fluxo para criar uma jaula mágica em um alvo, o imobilizando.

Gasta 8ST para fazer teste de ataque (Pontaria), fazendo um alvo em até 9m ser enredado.

- Requer Armadura 7 e Construto.

## ***Contundio.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Criado por Sir Gareth, Contundio é uma técnica Assimbolica que usa de uma serie de selos de mão para constantemente ampliar a liberação de poder magico do fluxo, o densificando para se tornar uma substancia extremamente resistente e pesada, esmagando seus alvos.

Gasta 20ST e 10MP para envolver uma área de 9m em seu fluxo, causa 60 de dano magico, aumentando em +60 a cada Rodada em todos dentro da área. Sustentar a habilidade requer 6ST por Rodada.

- Requer Armadura 9 e Conhecimento Assimbólico.

## ***Fluxo Refletor.***

➤ Habilidade de: **Natureza Ativa**

Seu Fluxo movimenta-se de maneira reativa, como a agua ao toque, gerando um fenômeno único ao ser atacada, devolvendo parte do impacto ao causador.

Ao ser atacado, Gasta 6ST para reduzir o dano em -10 e devolver ¼ do dano total de volta ao seu causador.

- Requer Armadura 7.

## ***Golpe Maximizado.***

➤ Habilidade de: **Essência**

Seus golpes com fluxo adquirem seu máximo poder.

Golpe pesado tem seu dano aumentado para 4 por 1 de RD.

- Requer Armadura 8 e Golpe Aprimorado.

# O LING SHI XIAOLU

Mestre espiritual é o título dado aqueles que focaram grande parte de seus esforços em dominar o fluxo, buscando o poder e crescimento através de suas próprias existências, usando a magia em si como apoio e não como motor.

Existem muitos usuários de Magia, muitos Ocultistas que buscam um caminho diferente do padrão, um caminho que busca e conhecimentos inerentes do próprio usuário, através do seu próprio espírito, do Magisoma.

O Magisoma é o corpo mágico dos Ocultistas, para alguns, é o que chamam de espírito e sua principal função é permitir um direcionado mais fluido e correto dos Magidios absorvidos por um indivíduo. Esse fenômeno é chamado de Fluxo e muitos ocultistas são ensinados a controlá-lo para refinar suas técnicas e magias, independente da escola em que se formem.

A manipulação do Fluxo é uma técnica padrão, todos devem aprender-la, mas existem aqueles que a refinam como seu foco e ideal, não buscando a magia em si, mas uma vertente dela, o Fluxo. Aprendendo a controlá-lo com ainda mais técnica e se aprimorar em níveis muito mais elevados. Essa ideia é um conceito marcial, uma arte chamada de Ling Shi Xiaolu, o caminho do mestre espiritual.

Poucos são aqueles que a buscam, mas muitos são os que alcançam altos níveis.



O Ling Shi Xiaolu não é um caminho marcial, portanto, é possível aderir seus princípios mesmo não buscando ser um Mestre Espiritual. Podendo usar das seguintes mecânicas.

O Ling Shi Xiaolu possui ao todo 4 princípios, sendo eles:

- **Abdicar.** Alguém que segue os princípios do Mestre Espiritual, abdica de suas próprias magias para refinar seu espírito.  
➤ Pode escolher perder 1 espaço de Espaço de Conjuração para receber +1 habilidade de Fluxo no lugar.
- **Conhecer.** O caminho do Mestre Espiritual requer um guia, um guia para que sua jornada correta.  
➤ Pode ser ensinado uma técnica do Conhecer.
- **Elevar.** Para trilhar o caminho do mestre espiritual, é necessário transformar-se e elevar-se, purificando-se de toda impureza.  
➤ Pode tomar a Yuansù Jingshen qiáng yè (元素精神强叶).
- **Individualizar.** Como alguém que trilha o caminho do mestre espiritual, você deve se encontrar, criando para si sua própria identidade.  
➤ Ao invés de escolher uma habilidade de Fluxo, pode escolher Criar Técnica.

Ao trilhar o Ling Shi Xiaolu, deve-se cumprir com os 4 princípios pelo menos uma vez e dedicar-se ao controle do fluxo, tornando-se independente da Magia e dependente do Poder Mágico. Similares, porém distintos.

➤ Para tornar-se independente da Magia e dependente do Poder Mágico, deve-se, através de Abdicar, trocar metade de seus Espaços de Conjuração por Habilidades de Fluxo.

## INDIVIDUALIZAR- CRIAR TÉCNICA

Existem inúmeras técnicas e aplicações do Fluxo, muitas delas são simples e de conhecimento comum, um exemplo óbvio são os 5 tipos de fluxos conhecidos. Mas mesmo que existam inúmeras aplicações do Fluxo, não significa que todos os tipos de aplicação já foram feitas.

Pelo contrário, o Fluxo possui inúmeras possíveis aplicações de uso e é por isso que, com o conceito, uso e aptidão devida, é possível criar uma técnica nova, um tipo de uso do Fluxo individual que ninguém chegou a usar. Essas aplicações são chamadas de Individualizar, tornar o seu Fluxo algo exatamente só seu.

Em determinado ponto, de maneira consciente ou inconsciente, todos os Ocultistas de alto nível individualizam seu Fluxo, não por possuir uma técnica criada, mas por desenvolverem aptidões diversas que eventualmente tornam seu Fluxo naturalmente distinto dos demais.



Ao se criar técnicas de Fluxo, deve-se ter noção das condições e efeitos que a mesma irá ter, como ela irá atuar. As condições e efeitos que as técnicas possuem são correlacionadas, quanto mais pesadas as condições, mais fortes são os efeitos. Existe um padrão comum seguido ao se criar condições e efeitos que elas se aplicam, sendo elas:

- **Sem Condição:** Habilidades de Fluxo sem condições tendem a conceder como efeito um padrão de aumento de dano de algum tipo, um bônus em testes ou aprimoramento de alguma característica.
- **Pontos de Fluxo:** Habilidades de Fluxo que possuem Pontos de Fluxo em tipos e em quantidades específicas como condição tendem a conceder um bônus em testes, aprimoramento ou dano ou aplicação de efeitos.
- **Custo ST:** Habilidades de Fluxo que possuem um Custo em ST como condição tendem a aprimorar os efeitos de outras condições aplicadas (inclui Sem Condição) ou adicionar um tempo de duração maior as Habilidades.
- **Ranque de Atributo/Pericia Estudada:** Habilidades de Fluxo que possuem um Ranque de Atributo ou Pericia Estudada como condição tendem a conceder efeitos referente a Status ou aplicações de Status como deslocar-se X metros ou receber X Ação Extra.
- **Teste:** Habilidades de Fluxo que possuem um Teste como condição de uso tendem a aplicar efeitos nocivos ou positivos em aliados e inimigos.
- **Ação Requerida:** Habilidades de Fluxo que possuem um tipo de Ação Requerida como condição de uso tendem a aplicar Ataques, efeitos ou aprimoramentos mais elevados.
- **Habilidade Requerida:** Habilidades de Fluxo que possuem alguma outra Habilidade Requerida como condição indicam que essa habilidade se faz essencial para seu uso e portanto geram uma aplicação mais distinta ou aprimorada da habilidade.
- **Técnica do Conhecer:** Habilidades de Fluxo que possuem alguma Técnica do Conhecer como condição indicam um uso mais elevado do Fluxo e portanto geram um poder extremamente maior que qualquer outra condição, podendo ser um ataque, aprimoramento, aplicação de Status, efeito de Status ou Pericia. Condições que envolvem técnicas do Conhecer tendem a consumir MP também.

É possível adicionar múltiplas condições a Técnica, aplicando um efeito maior ou comum em outra condição, sendo bastante comum a mescla de Custo ST com Ranque de Atributo ou Pontos de Fluxo. Também é possível adicionar outros tipos de condições únicas se desejar. Além disso, ao se criar uma Técnica, não significa que ela seja exclusiva sua, apenas que você detém o conhecimento para usa-la, ou seja, se alguém aprende-la e atender as condições, pode possuí-la.

Por fim, para se criar uma Técnica de Fluxo, deve-se estar no nível para escolher uma nova Habilidade de Fluxo (Níveis múltiplos de 5) ou Através do Abdicar, criando uma técnica ao invés de recebendo uma já existente.

As técnicas do Conhecer são técnicas e habilidades de Fluxo que só podem ser aprendidas ao serem ensinadas, sendo necessário um professor que tenha esse conhecimento para ensina-lo, caso contrário, é impossível obtê-las.

## TÉCNICA DO CONHECER- WUXING

Dentre as técnicas do Conhecer, a mais disseminada e também a primeira a surgir é a Técnica Wuxing.

Wuxing é uma técnica criada na china pouco após o surgimento do Jinshen Huxi. Através de estudos e treinos referentes a manipulação do Fluxo, foi descoberto que o Fluxo pode-se comportar de cinco maneiras diferentes, adquirindo cinco tipos de propriedades diferentes baseado apenas nas intenções, personalidades e quantidade de poder magico do seu usuário,

A primeira vista, esse conhecimento, em base, parece apenas o uso do Fluxo através dos seis tipos padrões (Reforço, Lança, Tridente, Arco, Espada e Armadura). Mas a realidade é diferente, as cinco propriedades descobertas se referem não ao controle do Fluxo mas sim a sua forma como “substancia”.

O Fluxo pode atingir cinco substâncias diferentes, com essas cinco substâncias sendo nomeadas de acordo com os cinco elementos chineses, o Wuxing. Foi-se descoberto que inconscientemente os usuários de Fluxo usavam dessa propriedade, mas de maneira simplificada e não refinada, sem conseguir extraír seu potencial real.

As Substâncias são:

- 木- Mù (Madeira): O Fluxo comporta-se como uma espécie de gel, seiva ou elástico mais flexível, possuindo uma propriedade resistente e maleável.  
*Os Fluxos mais comuns de usarem essa propriedade são Reforço e Armadura.*
  - Fluxos com Propriedade Mù possuem maior facilidade para se unirem a Magias, reduzindo seu custo em um valor igual a seu Ranque.
- 火- Huô (Fogo): O Fluxo comporta-se como uma espécie de energia, um gás, uma chama, suave e leve, mas intensa. Os Fluxos mais comuns de usarem essa propriedade são Tridente e Arco.
  - Fluxos com Propriedade Huô possuem maior facilidade para prejudicar oponentes, aumentando seu dano Físico em +5 por Ranque.
- 土- Tû (Terra): O Fluxo comporta-se como uma espécie de areia ou poeira, leve, mas densa e firme. Os Fluxos mais comuns de usarem essa propriedade são Espada e Lança.
  - Fluxos com Propriedade Tû possuem maior facilidade para se concentrar e agir, concedendo +3 em testes de ataque.
- 金- Jin (Metal): O Fluxo comporta-se como um sólido, pouco Maleável, mecânico, mas extremamente denso e resistente. Os Fluxos mais comuns de usarem essa propriedade são Armadura e Lança.
  - Fluxos com Propriedade Jin possuem maior facilidade para se solidificarem, concedendo RD a dano Físico igual ao seu Ranque.
- 水- Shui (Água): O Fluxo comporta-se como um fluido, escorrendo e reagindo ao movimento. Os Fluxos mais comuns de usarem essa propriedade são Reforço e Espada.
  - Fluxos com Propriedade Shui possuem maior facilidade para reagirem a fontes externas, recebendo +3 em testes de Reação.



Todo indivíduo pode moldar seu Fluxo para que o mesmo assuma uma dessas propriedades, mas focalizar seus próprios esforços em uma única propriedade traz resultados únicos que podem ser vantajosos para uns e nem tanto para outros.

- Ao realizar uma ação, pode-se gastar 3ST para receber o bônus de uma das propriedades dos Fluxos.

Ao escolher uma propriedade como central, ao longo do tempo, seu corpo irá se adaptar a esse Fluxo e é ai que uma das maiores descobertas do Fluxo foi encontrada. Aqueles que focalizaram seu Fluxo em uma das propriedades, tornando-a sua zona de conforto, lentamente passaram a despertar um atributo elemental correspondente a propriedade em questão, Mù concedia o elemento Madeira, Huô concedia o elemento Fogo, Tû concedia o elemento Terra, Jin concedia o elemento Metal e Shui concedia o elemento Água.

- Pode escolher uma Propriedade como Favorita, caso não possua o Atributo elemental correspondente, o recebe (10%) após 2 Sessões ou 3 dias. OBS: Reduz a porcentagem dos outros Atributos Elementais de maneira correspondente (Pode escolher qual será reduzido).

E conforme usavam a propriedade, esse atributo elemental crescia em si, e em determinado ponto, seu próprio Fluxo, somado ao elemento, adquiriram uma qualidade mais refinada.

- A cada 2 Sessões ou 3 dias aumenta a Atributo elemental recebido em +10% (caso queira a aumentar). Com 30% não é necessário gastar ST para utilizar o efeito da Propriedade correspondente, em 40% dobra o efeito.

Por fim, também foi descoberto que as Propriedades Elementais possuem afinidades e aversões entre si que independem dos Atributos Elementais. As afinidades são chamadas de Geração e as Aversões chamadas de Controle. As interações são:

- Geração. Mù gera Huô, Huô gera Tû, Tû gera Jin, Jin gera Shui e Shui gera Mù. A geração implica que propriedades específicas quando usadas simultaneamente em ordem, podem se ampliar, gerando-se.
  - Pode gastar a ST de duas propriedades para tentar manifestá-las. Caso possuem relação de geração, o efeito da gerada é aumentado em 50%.
- Controle. Huô controla Jin, Jin controla Mù, Mù controla Tû, Tû controla Shui e Shui controla Huô. O controle implica que propriedades específicas quando usadas simultaneamente podem ser subjugadas, limitando-as.
  - Ao utilizar uma Propriedade que possui controle contra a que é controlada durante uma ação ou reação, reduz seu efeito em 50%.

## TÉCNICA DO CONHECER- VONTADE ESPIRITUAL

300 anos atrás, por volta do século XVI, uma bruxa desenvolveu uma técnica capaz de abalar regras padrões da magia, um conhecimento sutil sobre o Fluxo, mas se aprendido, pode trazer uma variável e imprevisibilidade para a própria magia, algo que ela chamou de Vontade Espiritual.

Em meio a suas pesquisas, a bruxa descobriu que o Magisóma – assim como emite naturalmente o elemento de Vazio no corpo do usuário para gerar o invólucro nos atributos elementais – também produz um outro elemento, o elemento espiritual. Esse elemento é gerado no núcleo sensorial do Magisóma e sua função é possibilitar que o núcleo sensorial use dos Magidios para, através do Neurônio Fantasma, a ver a conexão entre o corpo físico e o corpo mágico, permitindo o uso da Magia.

Após essa descoberta, a bruxa, aliada a associação, desenvolveu pesquisas sobre esse fenômeno. Tal ato ocasionou na descoberta sobre um uso da magia inesperado. A bruxa descobriu que com uma devida manipulação do Fluxo, é possível externalizar essa atuação dos Magidios Espirituais, podendo utilizá-los para manipular os Magidios na atmosfera em até certo ponto. Esse fenômeno foi chamado de Will-o-Wisp, pois a emissão do atributo espiritual através do Fluxo gerava um distúrbio na ondulação do fluxo assim como uma coloração sutilmente distinta, lembrando uma espécie de chama ciano que se rastejava pelo ar a volta, exatamente como o Fogo Fátuo.

Essa descoberta permitiu que aqueles aptos para faze-lo, pudessem manipular elementos de maneira mais simplória sem a necessidade de magias, os movimentando. Em outros casos, podia influenciar no desgaste para realizar magias com elementos correspondentes ao do ambiente.

Com o passar do tempo, esse conhecimento foi se tornando mais escasso, poucos a ensinavam e poucos tinham a habilidade para conseguir desenvolver essa aptidão.



Ao se aprender a Vontade Espiritual, recebe as seguintes propriedades:

- **Influence**: Ao utilizar do Will-o-Wisp, torna-se possível gastar MP equivalente a 2 por ranque (a partir do G) para mover os Magidios atmosféricos em um alcance equivalente a +1,5m por Ranque (A partir do G), dobrando o terreno. Para controlar os Magidios direcionado a você através de Magia, só é possível faze-lo se for uma Magia de elemento único e requer um teste de Alquimia contra o alvo, controlando a magia caso tenha um sucesso com uma diferença de valores superior a 5. Caso queira manipular um elemento no qual seja seu atributo elemental, o custo é reduzido pela metade.
- **Feed**: Ao conjurar uma Magia no qual o elemento do ambiente seja o mesmo da Magia, pode-se utilizar do Will-o-Wisp para reduzir o custo em MP da mesma em um valor equivalente ao Nível de Atmosfera Mágica (Nível AM) do local. Além disso, ao conjurar uma Magia com um Hexágono em sua composição, pode gastar MP equivalente ao Grau da Magia para poder controlar o nível de absorção do Hexágono, podendo selecionar o multiplicador de dano sem necessitar rolar o d4.

## TÉCNICA DO CONHECER- CONHECIMENTO ASSIMBÓLICO

Dentre as técnicas de Conhecer, a mais cobiçada e também a maior descoberta sobre o Fluxo são as técnicas Assimbólicas.

Na Índia, durante o período de 1400-1500 D.C, estudos marciais sobre o Fluxo (para eles, chamados de Prana) apresentaram comportamentos estranhos sobre o mesmo referente a certas ritos das escolas marciais. Alguns indivíduos mais experientes referentes ao uso do Fluxo notaram que certos comportamentos e ritos de mantras e Mudras durante as meditações geravam flutuações no comportamento do Fluxo, seguindo com pesquisas referentes ao assunto.

Enquanto pesquisavam, essas mesmas pessoas descobriram que os Mudras e alguns Mantras apresentavam certa interferência na forma como o “Prana” reagia no corpo de alguns alunos, gerando expansões, controles e aplicando certas regras no manuseio dos mesmo.

Essa técnica chamada por eles de Bina Prateek (बिना प्रतीक) foi se popularizando e sendo refinada em estudos até compreenderem a totalidade desse fenômeno, definindo Padrões simbólicos e gestuais que possuíam interferência no Prana dos alunos.

Essas pesquisas foram disseminadas ao longo das gerações até eventualmente ser popularmente conhecida como Conhecimento Assimbólico, a configuração do Fluxo através de selos, o poder para criar Pseudo-Magias.



Existem 2 Classes, sendo os Selos individuais e os Selos de Programação.

Começando com os Selos individuais. Selos que fazem uso de apenas uma mão, sendo selos simples e que atuam como linguagem para potencializar duas características ao Fluxo, sendo elas as características de Liberação, que define a quantia de poder magico liberado e o Controle, que define o formato e modo como o Fluxo é usado, permitindo uma atuação melhor definida do Fluxo em si, com ele correspondendo o imaginário do usuário.

Existem 3 tipos de Selos da classe Individual, sendo eles:

### Selo de Ampliação



Existem ao todo três selos de Amplificação.  
Mushti, Kataka Mukha e Mukula. Todos eles tem como função a ampliação da liberação de poder Magico, multiplicando os Magidios liberados pelo Fluxo do usuário.

Ao usa-los, gasta-se 2MP por Selo e aumenta o seu dano em +20%.

### Selo de Continuidade



Existem ao todo três selos de Continuidade.  
Vardhamanaka, Anjali e Pallava. Todos eles tem como função a conexão magica, fazendo com que um próximo Selo seja interpretado pelo seu fluxo, gerando um poder maior.

Ao usa-los, gasta-se 1MP por Selo e permite utilizar outro Selo.

### Selo de Construção



Existem ao todo três selos de Construção.  
Mukura, Kapithaka e Suchi Muhka. Todos eles tem como função o controle da Magia, permitindo que a Magia assuma uma formato muito mais idealizado que o padrão.

Ao usa-los, gasta-se 2MP por Selo e concede um +1 aos testes.

O uso dos selos Individuais atuam como linguagem, possuindo suas próprias regras para serem usados: 1- Selos não se unem, não é possível utilizar dois selos juntos. 2- A única forma de unir mais de um selo é se forem intermediados por um Selo de Continuidade. 3- Selos não se repetem, não é possível usar Mushti, Anjali e Mushti novamente, sendo necessário varia-los. 4- Só é possível usar um máximo de selos equivalente a seu Ranque (A partir do G) +2. 5- Usar selos Individuais aumentam a Ação Requerida em +1 (Reação para Bônus, Bônus para Padrão e etc). Exemplo das Regras ditas:



Ataque ou Magia com +60% de dano, +1 no teste e Custo 11MP.  
Feito por um Ocultista de Ranque B.

Sobre os **Selos de Programação**. Os Selos de Programação são selos que fazem uso comumente de duas mãos e sua função é a de gerar programações mais complexas as magias. Ao retardar suas ativações através do uso dos Selos de Programação, torna-se possível aplicar configurações mais avançadas a Magia sem a necessidade de gravuras mágicas em sua composição. Também é possível incentivar o Fluxo a atuar de maneira distinta do padrão, sendo os Selos de Programação os maiores potencializadores mágicos se usados com sabedoria. *Para receber os Selos de Programação, deve-se receber treinamento sobre eles, não sobre selos em geral. Caso receba treinamentos gerais sobre os Selos, recebe apenas o Conhecer dos Selos Individuais.*

Existem 14 Selos de Programação, cada um com sua própria função e custo, sendo eles:

#### Selo IN- Brahma Mudra

Assim como os Selos Individuais possuem sua linguagem própria, os Selos de Programação também o possuem e sua regra principal é que ela começa com o Selo IN, o selo de inicialização.

Inspirado no Brahma Mudra, o Selo IN tem como única e exclusiva função a de avisar seu Fluxo sobre os gatilho que serão iniciados, como se fosse uma chave que destrava todo um equipamento.

Sistema: Ao se utilizar o selo de inicialização, gasta-se 1MP e pode-se utilizar de outros selos para aprimorar suas próximas ações. Ao se utilizar dos Selos, gasta Ações equivalentes a quantia de selos feitos: 1-3 Selos = Reação/Bônus, 4-6 Selos= Ação Padrão, 7-9 Selos = Ação Completa e 10+ Selos = Ação Estendida.

#### Selo EQ- Kali Mudra

O Selo que é representado pelo estabilidade, fazendo com que o poder emitido seja mais estável e controlado, esse é o Selo EQ, o selo de equilíbrio.

Inspirado no Kali Mudra, o Selo EQ tem como função a capacidade de tornar o Fluxo estável, controlando sua saída de poder para evitar danos nocivos e desnecessários.

Sistema: Ao utilizar do selo de equilíbrio, gasta-se 3MP e pode-se emitir um de dois efeitos em sua magia ou habilidade de Fluxo. 1-Base: onde o poder mínimo liberado é aumentado, tornando uma força elevada mais constante (Ex: Aumenta o dano mínimo para 10, ou seja, caso a rolagem de dano tenha resultado menor que 10, causa 10 de dano ao invés do resultado original). 2-Teto: onde o poder máximo liberado é reduzido, tornando uma força extremamente alta mais controlada, reduzindo custos extras com alto risco (Ex: Magias ou habilidades com riscos prejudiciais para si ou aliados tem esse risco controlado, sendo reduzidos).

#### Selo CX- Shiva Mudra

O Selo que é representado pela conexão, fazendo com que o poder emitido receba uma conexão, permitindo que o poder magico seja distribuído devidamente, esse é o Selo CX, o selo de conexão.

Inspirado no Shiva Mudra, o Selo CX tem como função facilitar o percurso dos Magidios através do Fluxo ou Gravuras Mágicas, reduzindo a necessidade de um controle maior.

Sistema: Ao se utilizar do selo de conexão, gasta-se 2MP para reduzir o custo em ST ou MP de uma Magia ou Habilidade em 1d6. Pode utilizar esse Mudra mais vezes, mas só é possível reduzir um máximo equivalente a seus pontos na perícia de Magia +3.

#### Selo RE- Matangi Mudra

O Selo que é representado pela recuperação, fazendo com que o Fluxo coordene o corpo para que o mesmo se restaure, esse é o Selo RE, o selo da restauração.

Inspirado no Matangi Mudra, o Selo RE tem como função guiar os Magidios de maneira consciente para acelerar uma restauração e recuperação do Ocultista, o regenerando.

Sistema: Ao se utilizar do selo de restauração, utiliza-se de uma Ação Estendida para mover seu Fluxo de maneira impulsionar seu próprio corpo a recuperar-se dos danos e fadigas. Desde que sejam danos superficiais como concussões ou cortes leves, pode recuperar Saúde ou Resistencia equivalente a seus pontos em Saúde por Rodada. Pode escolher recuperar ST ou MP no lugar, recuperando 1 de MP por Turno (se existem 5 Turnos em uma rodada, recupera 5 de MP ou ST). A recuperação do Selo RE é como um contrato onde sua expectativa é consumida no local da recuperação, para cada Rodada que o Selo RE é usado, sua expectativa de vida cai em 1 hora.

### Selo TM- Kalesvara Mudra

O Selo TM é o selo da perpetuação e do fluxo do tempo, fazendo com que a permanência do poder Magico seja moldada, esse é o Selo TM, o selo do tempo.

Inspirado no Kalesvara Mudra, o Selo TM tem como função alterar a duração e movimentação do Fluxo para a realização da conjuração do poder magica.

Sistema: Ao se utilizar do selo de tempo, gasta-se 4MP e faz com que sua próxima magia ou habilidade de Fluxo tenha um tempo de duração estendido em +1 Rodada ou reduza seu tempo de conjuração em 1 nível (Ação Estendida para Completa, Completa para Padrão, Padrão para bônus e etc).

### Selo MT- Hakini Mudra

O Selo MT é o selo da mente e do conhecimento, fazendo com que a magia compreenda o espirito daqueles a sua volta, esse é o Selo MT, o selo da mente.

Inspirado no Hakini Mudra, o Selo MT tem como função conceder a Magia a capacidade de ressoar com o psicológico dos alvos, extraíndo suas propriedades dos mesmo.

Sistema: Ao se utilizar o Selo da mente, gasta-se 4MP para que conecte o Fluxo magico através de uma espécie de pseudo-contrato vinculativo, fazendo com que a Magia ou Habilidade de Fluxo seja direcionada com maior precisão nesse alvo, recebendo um bônus de +4 de acerto. Ou, pode-se optar para que a Magia ou Habilidade de Fluxo seja feita usando como base o poder do alvo, aplicando a magia no mesmo usando os status e atributos do mesmo.

### Selo DF- Dhyana Mudra

O Selo DF é o selo do bloqueio, o selo que move o Fluxo para que amplie sua própria saúde psicológica, controlado os males que venham assola-lo, esse é o Selo DF, o selo de defesa.

Inspirado no Dhyana Mudra, o Selo DF tem como função a capacidade de mover o Fluxo para o Inconsciente e Consciente, solidificando sua psique em um escudo.

Sistema: Ao utilizar do selo de defesa, gasta-se 5MP para que, por 1 Rodada, adquira resistência mental igual a seus pontos em Sentidos. Ao se utilizar desse Selo novamente antes de fechar a sequencia, pode escolher aumentar o tempo de duração do efeito ou soma-lo novamente, no segundo caso, pode somar esse valor um máximo de 3 vezes. Pode também escolher utilizar esse selo em uma Magia ou Habilidade de Fluxo, aumentando a CD para evita-la ou resisti-la em +2.

### Selo PD- Vajrapradama Mudra

O Selo DF é o selo do força, o selo que impulsiona o Fluxo a ser liberado e imbuído como poder magico, permitindo que o Ocultista esbanje uma força além, esse é o Selo PD, o selo de poder.

Inspirado no Vajrapradama Mudra, o Selo PD tem como função emitir uma maior liberação magica do Fluxo ou Gravuras Magicas, expandindo o poder liberado.

Sistema: Ao se utilizar do selo de poder, gasta-se 3MP para aumentar o poder de uma Magia ou Habilidade de Fluxo em +2d10, elevando a cura, dano ou qualquer outra característica em um nível maior.

### Selo SE Shankh Mudra

O Selo que é representado pela continuação, fazendo com que o Fluxo atinja uma nova etapa de compreensão, concedendo um novo rumo, esse é o Selo SE, o selo da segunda etapa.

Inspirado no Shankh Mudra, o Selo SE tem como função conceder ao Fluxo a consciência do ressignificado, alterando a compreensão do mesmo referente aos selos.

Sistema: Ao se utilizar do selo de segunda etapa, gasta-se 1MP para alterar o efeito dos outros selos, fazendo-os serem compreendidos como selos de programação de conjuração.

### Selo AL- Makara Mudra

O Selo AL é o selo da circulação, fazendo com que o poder Magico gire em um circulo completo, iniciando e terminando em si mesmo.

Inspirado no Makara Mudra, o Selo AL tem como função alterar a direção conjurativa da Magia e Habilidade de Fluxo, moldando-a em uma aureola, esse é o Selo AL, o selo da Argola.

Sistema: Ao se utilizar do selo da Argola, gasta-se 2MP e faz com que sua próxima magia ou habilidade de Fluxo de médio-longo alcance tenha seu formato alterado, sendo liberada como um círculo, alterando seu raio de ataque para um cone com o alcance da magia ou uma área circular com raio equivalente a metade do alcance original.

### Selo VZ- Garuda Mudra

O Selo VZ é o único selo capaz de ser feito sem a necessidade do Selo IN, sendo o selo da liberação e dissipação, esse é o Selo VZ, o selo do vazio.

Inspirado no Garuda Mudra, o Selo VZ tem como função dispersar o poder magico já liberado desligando uma Magia ou Habilidade de Fluxo antes de sua conclusão total.

Sistema: Para utilizar do selo do vazio, deve-se gastar 5MP e realizar um teste de Reflexo com Mente CD24+Grau da Magia, dispersando uma Magia sua, a desativando prematuramente.

### Selo EX- Yamantaka Mudra

O Selo EX é o selo da erupção, o selo que impulsiona o Fluxo para elevar o Atributo Elemental, exponenciando essa característica Magica, esse é o Selo EX, o selo de explosão.

Inspirado no Yamantaka Mudra, o Selo EX tem como função a elevar a liberação de Magidios elementais do Fluxo, exponenciando o poder elemental emitido.

Sistema: Ao utilizar do selo de explosão, gasta-se 5MP para que sua próxima magia ou habilidade de Fluxo que cause dano de algum tipo elemental tenha seu valor aumentado em +30.

### Selo PR- Ushnishavijaya Mudra

O Selo PR é o selo do guarnição, o selo que aprimora a robustez do Fluxo, tornando-o uma parede, uma guarda, o mantendo em segurança, esse é o Selo PR, o selo de proteção.

Inspirado no Ushnishavijaya Mudra, o Selo PR tem como função comando o Fluxo a emitir uma maior concentração de poder magico, gerando uma solidez tanto física quanto magica.

Sistema: Ao utilizar do selo de proteção, gasta-se 5MP para que, por 1 Rodada, adquira RD igual a seus pontos em Resistencia + Saúde. Ao se utilizar desse Selo novamente antes de fechar a sequencia, pode escolher aumentar o tempo de duração do efeito ou soma-lo novamente. No segundo caso, pode somar esse valor um máximo de 3 vezes. Pode também escolher utilizar esse selo em uma Magia ou Habilidade de Fluxo, aumentando a CD para evita-la ou resisti-la em +2.

### Selo F- Anjali Mudra

Assim como o Selo IN, o Selo F também é um Selo essencial, sendo o selo que encerra a programação concluindo e assimilando os selos usados, sendo o selo da finalização.

Inspirado no Anjali Mudra, o Selo F tem como única e exclusiva função a de avisar seu Fluxo sobre o encerramento da programação, avisando-o que as peças já foram juntadas e que é agora possível ligar o mecanismo, como se fosse a alavanca que liga o equipamento.

Sistema: Ao se utilizar do selo de finalização, gasta-se 1MP para finalizar a sequencia de selos, fazendo assim com que sua próxima ação receba o efeito de todos os selos utilizados. O Selo F é automaticamente usado quando o tempo de encantamento encerra (fim da ação requerida pelo Selo IN).

# TÉCNICA DE DESPERTAR {DILUVIUM}

Dentre os Ocultistas, existe uma divisão de classes não decretada, mas que é parte do conhecimento comum de todos. Aqueles que atingiram e aqueles que não atingiram o DILUVIUM.

Quando um Ocultista de força significativa entra em um combate extremo onde todas as suas capacidades e habilidades são levadas ao limite e além disso. O mesmo pode acabar por gerar um fenômeno, uma liberação de poder descomunal, um despertar.

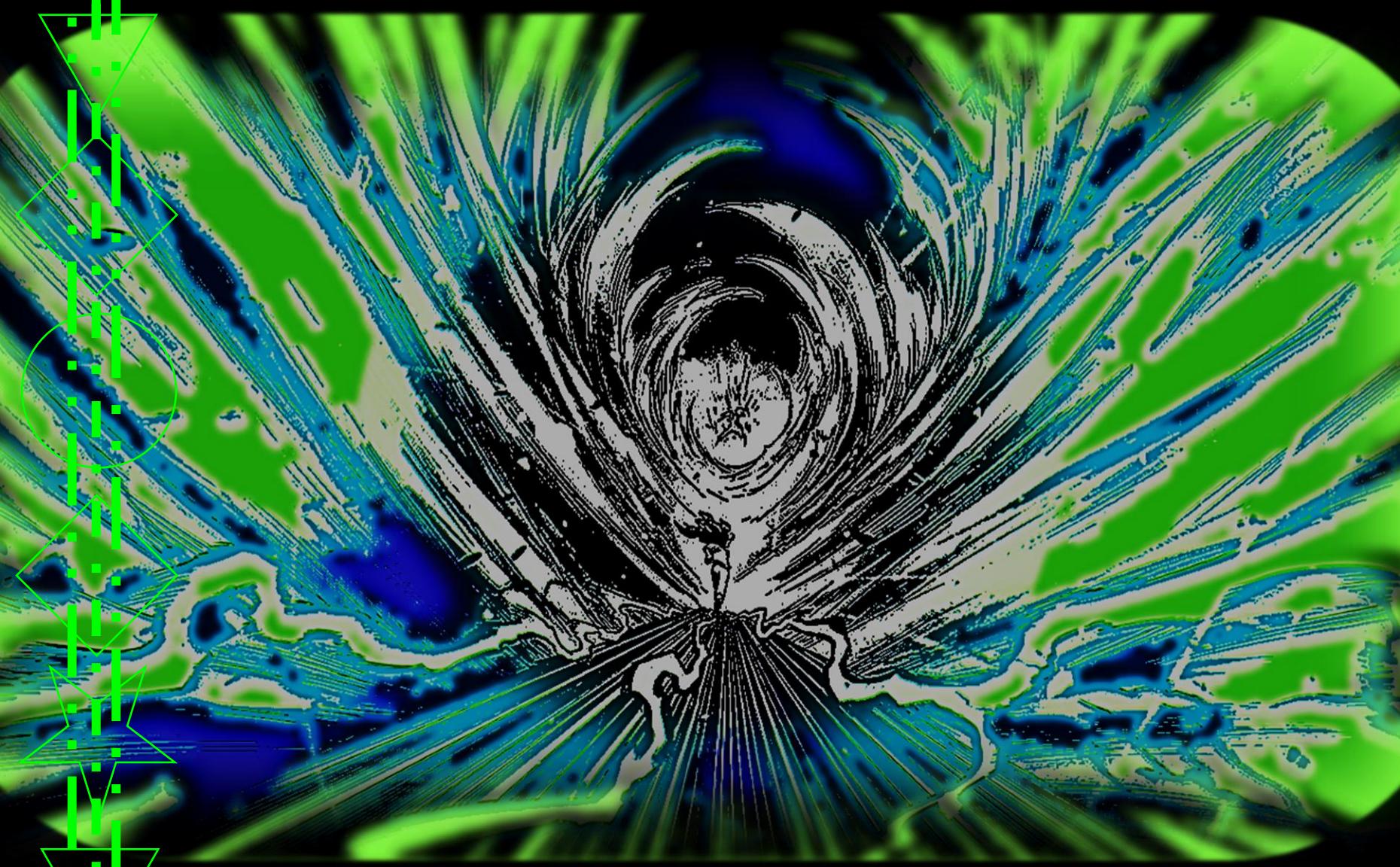
Ao ser pressionado ao limite, seu próprio corpo pode exceder esse limite e com uma chance extremamente rara, pode desferir um golpe de explosão. Uma emissão de poder colossal através do seu Fluxo, liberando uma quantia de poder Magico que vai além de qualquer calculo, como uma enchente após a quebra de uma represa. Esse fenômeno, esse poder tem um nome, e se chama Diluvium, O Diluvio de Poder Magico.

- Sistema: Ao ter sua Resistência, ST ou MP reduzido a 0 e sofrer seu primeiro golpe é quando você pode ter a sorte de usar o Diluvium.
  - Ao atender o requisito para tal, em todo teste de ataque que efetuar tem a chance de usar o Diluvium. Para acerta-lo, basta ter um resultado 8 em pelo menos 4d8.
  - Ao conseguir usar o Diluvium, você desfere um ataque com um bônus de +8x seu dano físico e magico.
- Por fim, logo após usar o Diluvium, ativa Onda. O Reino da Onda é definido pelos resultados 8 acumulados: 4d8 = Onda 1º Reino; 5d8 = Onda 2º Reino; 6d8 = Onda 3º Reino; 7d8 = Onda 4º Reino; e 8d8 = Onda 5º Reino.

Existem inúmeras teorias do que é o Diluvium, alguns dizem que é uma resposta desesperada a vontade de viver de um Ocultista, gerando uma produção de Fluxo exageradamente alta. Outros teorizam ser um contrato inconsciente feito consigo mesmo para adquirir um poder extremo em uma situação extrema. Mas nem uma dessas teorias pode ser confirmada.

Muitos já tentaram replicar o Diluvium através da magia, mas todos os experimentos foram falhas, não chegaram perto de metade do resultado desejado.

O Diluvium, e principalmente A Onda, são mistérios que dificilmente serão solucionados, mas uma coisa é fato, todos os Ocultistas que atingiram esses fenômenos, também atingiram patamares que poucos conseguiram vislumbrar, sendo um divisor de aguas entre quem consegue escalar e quem tenta escalar a imensurável montanha que é a busca pelo poder.



# TÉCNICA DO DESPERTAR- {A ONDA}

Ao realizar o Diluvium, o que ocorre é o real ganho. Mesmo sendo uma demonstração de poder exagerada, o Diluvium é apenas um golpe com força extrema, não é o que o torna cobiçado. O que é cobiçado é o que vem após a enchente, a Onda...

A Onda é um fenômeno desperto através do Diluvium. Após um Ocultista efetuar tal ação e acarretar em tal poder, seu Fluxo passa por uma espécie de transe, adaptando-se ao inconsciente do corpo do Ocultista, elevando o refino e manuseio do Fluxo para um nível muito, muito a cima do normal.

Nesse estado, o Fluxo reage com o inconsciente do usuário e por consequência, refina o corpo, percepção, poder e raciocínio do mesmo ao limite, gerando uma espécie de *Despertar* no Ocultista.

Ao se despertar a Onda, todo ocultista passa por uma horda de efeitos, dentre eles está o aumento exponencial das capacidades físicas e sensoriais, um comportamento mais instintivo que se manifesta de maneira distinta de pessoa para pessoa, com algumas tornando-se mais bestiais e outras mais apáticas. Por fim, uma habilidade cognitiva extremamente acelerada.

Quando a Onda é despertada, é possível notar um padrão de diferença em níveis chamados de Reinos. Esses padrões são compreendidos ao analisar o comportamento do Fluxo do Individuo, que se move de forma diferente de Reino para Reino.

Não se sabe quais são os gatilhos para ativar esses Reinos distintos, mas o que se sabe é que quanto mais alto o Nível, maior é o Poder Geral revelado.

1º Reino: O Leão | 2º Reino: O Urso | 3º Reino: O Leopardo | 4º Reino: A Besta | 5º Reino: Semi-deus.



# A ONDA - 1º REINO: {O LEÃO}

O Primeiro Reino é o Reino chamado de Leão, foi o primeiro Nível descoberto da Onda e se manifesta com as seguintes características:

- **Fluxo.** Quando um indivíduo libera o primeiro Reino, seu Fluxo é reduzido logo após o uso do Diluvium, mal cobrindo o corpo do usuário, sendo como uma fina camada mágica que se movimenta como gás e então começa a emanar como o fluxo do mar, reagindo como uma maré ao vento, ressoando com os movimentos do Ocultista e daqueles a volta em ondas sonoras que imitam o grunido de um leão.
- **Comportamento.** O primeiro Reino é acompanhado por uma mudança de comportamento instintiva e irracional. Aqueles que despertam o primeiro Reino ouvem dezenas de milhares de vozes dizendo o que fazer e como reagir a qualquer minúscula coisa no ambiente. Esse fenômeno acaba por atordoar a mente do Ocultista, o perturbando a ponto de lidar com a situação de maneira consideravelmente irracional.
- **Consumo.** Por fim, o primeiro Reino gera uma emissão de Fluxo exagerada, gerando um poder explosivo, mas consequentemente desgastante, esvaindo como água as forças do Ocultista.



Ao despertar o primeiro Reino, adquire-se os seguintes efeitos:

- ❖ **Razão além do Padrão.** As vozes o dizem como agir, basta encontrar a certa. *Antes de qualquer teste, role Intuição ou Percepção com Sentidos CD20. Caso suceda, recebe +5 no teste.*
- ❖ **Força Elevada.** Seu Fluxo é emitido como uma pressão elevada, gerando uma força constante como um motor elevando sua temperatura constantemente. *Recebe +30 de Dano Físico e Mágico, ganha 300 de Resistência temporária, e recebe ST e MP temporários equivalentes a seus pontos em Agilidade e Mana.* Além disso, todo ataque causado aumenta seu multiplicador de dano em +1x.
- ❖ **Consumo.** Por fim, seu poder é monstruosamente ampliado, mas sua própria força se esvai rapidamente. *Consumo 9 de ST por Rodada. Caso tenha sua ST zerada, passa a consumir 9 de Saúde no lugar.*

Além disso, o despertar do Primeiro Reino da Onda pela primeira vez trás consigo uma *Revelação*, um conhecimento, um poder que leva o Ocultista um passo a frente na busca pelo conhecer da Magia. Recebe as seguintes Revelações:

- **Revelação- Expandir Repertório.** Recebe o conhecimento para otimizar sua conjuração. *Aumenta o máximo de Magias do Espaço de Conjuração e as Magias Padrões em +2.*
- **Revelação- Fluxo Elevado.** Seu Fluxo torna-se naturalmente maior, aumentando sua liberação. *Recebe +6 pontos de Atributo.*

## A ONDA - 2º REINO: {O URSO}

O Segundo Reino é o Reino chamado de Urso, foi o Terceiro Nível descoberto da Onda e se manifesta com as seguintes características:

- **Fluxo.** Quando um individuo libera o segundo Reino, seu Fluxo se expande violentamente, envolvendo todo o seu corpo no Fluxo somado a uma área de 1 metro além do Ocultista, o Fluxo cresce como um novelo de linhas emaranhadas que sobe como o fogo e libera. Sua intensa força aprimora de maneira uniforme o físico do Ocultista, a ponto de que tal reforço seja tão perfeitamente igualado, que é possível ouvir o som abafado de seu corpo funcionando, seu sangue fluindo, seu coração batendo, suas cordas vocais vibrando. A culminância desses sons abafam uns nos outros e se somam como o som de um motor... Ou o som do rosnar de um Urso.
- **Comportamento.** Ao despertar o segundo Reino, desperta-se também um instinto muito mais bestial, uma força na agressividade, uma sanidade fundamentada na insanidade. Devido a força que exala do seu corpo e os seus sentidos que são elevados a uma potencia extrema, suas própria razão deixa de acompanhá-lo, tornando o Ocultista em uma fera movida pelo seu orgulho, ideais, emoções e instintos.
- **Consumo.** Diferente do primeiro Reino, o refino do controle de Fluxo do segundo é muito maior. Nesse estado, o Ocultista move seu fluxo como uma corrente de agua para cima, esse ato simples e simbólico é uma representação da redução do desperdício, pois seu consumo energético é extremamente menor, como se a agua jogada a cima voltasse a cair no copo.



Ao despertar o segundo Reino, adquire-se os seguintes efeitos:

- ❖ **Razão além do Padrão.** As vozes não o incomodam, seus instintos falam mais que elas. *Antes de qualquer teste, role Intuição ou Percepção com Sentidos CD10. Caso suceda, recebe +5 no teste.*
- ❖ **Força Elevada.** Seu Fluxo é emitido como uma pressão elevada, gerando uma força constante como um motor elevando sua temperatura constantemente. *Recebe +50 de Dano Físico e Mágico, ganha 500 de Resistência temporária, e recebe ST e MP temporários equivalentes a seus pontos em Agilidade e Mana.* Além disso, todo ataque causado aumenta seu multiplicador de dano em +2x.
- ❖ **Consumo.** Por fim, seu poder é monstruosamente ampliado, mas sua própria força se esvai pelo consumo. *Consume 6 de ST por Rodada. Caso tenha sua ST zerada, passa a consumir 6 de Saúde no lugar.*
- ❖ **Velocidade Explosiva.** Seu Fluxo age com fúria e golpeia com mais intensidade. *Pode gastar 6ST para receber mais uma Ação Padrão no seu Turno.*
- ❖ **Expandir Ataque.** Seu Fluxo elevou-se muitas vezes mais e sua pressão mais ainda. *Caso uma criatura na qual esteja engajado em combate mova-se em até 3m de distância, pode realizar ataque de oportunidade.*

Além disso, o despertar do segundo Reino da Onda pela primeira vez trás consigo uma *Revelação*, um conhecimento, um poder que leva o Ocultista um passo a frente na busca pelo conhecer da Magia. *Recebe as Revelações do Primeiro Reino- Expandir Repertório & se não o possuir, Fluxo Elevado.*

# A ONDA - 3º REINO: {O LEOPARDO}

O Terceiro Reino é o Reino chamado de Leopardo, foi o Quarto Nível descoberto da Onda e se manifesta com as seguintes características:

- **Fluxo.** Quando um individuo libera o terceiro Reino, seu Fluxo explode furiosamente e em seguida se contrai como se forçosamente fosse contido, gerando uma forma plasmática que move-se enquanto sobe para cima sutilmente, como um plasma liquido. Com uma certa atenção, é possível notar um som suíl e baixo de um grunhir, como se a massiva e furiosa quantia de poder estivesse contida naquela pequena parcela de poder, grunhindo como um Leopardo elevando sua agressividade.
- **Comportamento.** Ao despertar o terceiro Reino, é como se todo o som ensurdecedor lentamente começasse a diminuir, seu corpo esta calmo e quieto e as vozes que ditariam seus atos fossem dispersas e sutis como o som do vento. Nesse ponto, sobra apenas seu próprio ego ditando suas emoções, seu poder e objetivo, tornando o Ocultista extremamente mais calmo e com uma razão mais polida mas ainda muito instintiva.
- **Consumo.** A contenção do seu próprio poder esta beirando o ápice, seu controle no terceiro Reino esta entre os mais refinados, não permitindo quase nem um desperdício.



Ao despertar o segundo Reino, adquire-se os seguintes efeitos:

- ❖ **Refino além do Fluxo.** Seu corpo foi refinado pelo seu próprio Fluxo de tal forma que nem o mesmo consegue acompanhar, agindo com seu subconsciente antes de si próprio, uma finta perfeita e natural. *Recebe +5 em todos os testes realizados, pode realizar Fintar como Ação Livre e torna-se imune a Ler Intenção.*
- ❖ **Força Extrema.** Seu Fluxo é emitido como uma pressão extrema, gerando uma força constante e comprimida a força. *Recebe +70 de Dano Físico e Mágico, ganha 700 de Resistência temporária, e recebe ST e MP temporários equivalentes a seus pontos em Agilidade e Mana.* Além disso, todo ataque causado aumenta seu multiplicador de dano em +3x.
- ❖ **Consumo.** Por fim, seu poder e técnica são monstruosamente ampliados, reduzindo seu consumo de energias ao máximo. *Consume 3 de ST por Rodada. Caso tenha sua ST zerada, passa a consumir 3 de Saúde no lugar.*
- ❖ **Velocidade Explosiva.** Seu Fluxo age com fúria e golpeia com mais intensidade. *Pode gastar 6ST para receber mais uma Ação Padrão no seu Turno.*
- ❖ **Expandir Ataque.** Seu Fluxo elevou-se muitas vezes mais e sua pressão mais ainda. *Caso uma criatura na qual esteja engajado em combate mova-se em até 4,5m de distância, pode realizar ataque de oportunidade.*

Além disso, o despertar do Terceiro Reino da Onda trás consigo uma *Revelação*, um conhecimento, um poder que leva o Ocultista um passo a frente na busca pelo conhecer da Magia. *Recebe as Revelações **Expandir Repertório & se não o possuir Fluxo Elevado, além de:***

- **Revelação- Técnica Elevada.** Seu poder é extremamente refinado, assim como suas técnicas. *Pode gastar 4ST para receber +1d8 em um teste.*
- **Revelação- Nova Ideia.** Seu Fluxo tornou-se melhor desenvolvido e seu conhecimento sobre o mesmo também. *Recebe +1 ponto de Fluxo adicional.*

## A ONDA - 4º REINO: {A BESTA}

O Quarto Reino é o Reino chamado de Besta, foi o Segundo Nível descoberto da Onda e se manifesta com as seguintes características:

- **Fluxo.** Quando um individuo libera o quarto Reino, seu Fluxo se expande violentamente no formato de uma esfera extremamente densa e firme com um padrão que reflete o Ocultista. Nesse estado, o Fluxo não apresenta falhas, o mesmo circula-se perfeitamente e não permite vazamento algum, sendo como um involucro perfeito, mas mesmo assim, ainda é possível ouvir o imenso poder contido dentro desse involucro, o rugido de uma besta que estremece quem o ouve.
- **Comportamento.** Ao despertar o quarto Reino, sua mente se limpa completamente de qualquer incerteza ou distração, seu Fluxo amplia suas habilidades a tal ponto que nada além do necessário é relevante, o Ocultista torna-se objetivo e certeiro, como se finalmente atingisse uma plenitude.
- **Consumo.** Nesse estado, o consumo do Ocultista foi refinado ao ápice, não existe consumo, seu fluxo é moldado em uma esfera perfeita onde não a vazamento.



Ao despertar o segundo Reino, adquire-se os seguintes efeitos:

- ❖ **Refino além do Fluxo.** Seu corpo foi refinado pelo seu próprio Fluxo de tal forma que nem o mesmo consegue acompanhar, agindo com seu subconsciente antes de si próprio, uma finta perfeita e natural. *Recebe +5 em todos os testes realizados, pode realizar Fintar como Ação Livre e torna-se imune a Ler Intenção.*
- ❖ **Força Extrema.** Seu Fluxo é emitido como uma pressão extrema, gerando uma força constante e comprimida a força. *Recebe +90 de Dano Físico e Mágico, ganha 900 de Resistência temporária, e recebe ST e MP temporários equivalentes a seus pontos em Agilidade e Mana.* Além disso, todo ataque causado aumenta seu multiplicador de dano em +4x.
- ❖ **Consumo.** Por fim, seu poder e técnica são elevados ao ápice, reduzindo seu consumo ao nulo. *Não consome ST para manter Onda ativa.*
- ❖ **Velocidade Explosiva.** Seu Fluxo age com fúria e golpeia com mais intensidade. *Pode gastar 6ST para receber mais uma Ação Padrão no seu Turno.*
- ❖ **Expandir Ataque.** Seu Fluxo elevou-se muitas vezes mais e sua pressão mais ainda. *Caso uma criatura na qual esteja engajado em combate mova-se em até 6m de distância, pode realizar ataque de oportunidade.*
- ❖ **Alma Impenetrável.** Seu Fluxo solidificou-se perfeitamente em um domo impenetrável. *A cada 5 Rodadas, nega o primeiro ataque desferido contra você completamente, após isso, recebe RD a dano físico e mágico equivalente a seu Nível.*

*Recebe as Revelações **Expandir Repertório, Técnica Elevada**, se não o possuir, **Fluxo Elevado & Nova Ideia**, além de:*

- **Revelação- Emissão Zero.** Seu Fluxo possui uma forma consiste e uso extraordinário. *Recebe Disparo, se já o possuir, reduz seu Custo de ST para 0.*
- **Revelação- Golpe Zero.** Seu Fluxo tornou-se melhor desenvolvido e seu conhecimento sobre o mesmo também. *Recebe Golpe Carregado, se já o possuir, reduz seu Custo de ST para 0.*

# A ONDA - 5º REINO: {SEMI-DEUS}

O Quinto Reino é o Reino chamado de Semi-deus, foi o Ultimo Nivel descoberto da Onda e se manifesta com as seguintes características:

- **Fluxo.** Quando um individuo libera o quinto Reino, seu Fluxo é contido em si mesmo como uma película fina de poder magico, uma forma sutil que varia de pessoa para pessoa, para alguns Ocultistas essa película assemelha-se a uma intensa luz com um aspecto divino e para outros é como se ela sequer existe, mas uma coisa é fato, todo o poder extraordinário liberado pelo Diluvium foi concentrado nessa fina camada de Fluxo...
- **Comportamento.** Os sentidos e razão foram aprimorados a um nível incalculável, tornando o Ocultista que atingiu esse estado em uma existência sublime com sentidos, raciocínio e emocional aperfeiçoados, o tornado oque para muitos é um ser perfeito.
- **Consumo.** Com um controle tão refinado de seu Fluxo a ponto de comprimí-lo em uma película magica, torna-se simplesmente natural minimizar seu próprio desperdício magico.

Ao despertar o segundo Reino, adquire-se os seguintes efeitos:

- ❖ **Refino Perfeito.** Seu corpo foi refinado pelo seu próprio Fluxo de tal forma que pessoa alguma é capaz de acompanhar, é como se você e sua magia tornaram-se um ser só. Recebe +5 em todos os testes realizados, pode realizar Fintar como Ação Livre, torna-se imune a Ler Intenção e recebe +3m de Deslocamento.
- ❖ **Força Extrema.** Seu Fluxo é emitido como uma pressão extrema, gerando uma força constante e comprimida a força. Recebe +110 de Dano Físico e Magico, ganha 1200 de Resistencia temporária, e recebe ST e MP temporários equivalente a seus pontos em Agilidade e Mana. Além disso, todo ataque causado aumenta seu multiplicador de dano em +5x.
- ❖ **Consumo.** Por fim, seu poder e técnica são elevados ao ápice, reduzindo seu consumo ao nulo. Não consome ST para manter Onda ativa.
- ❖ **Velocidade Explosiva.** Seu Fluxo age com fúria e golpeia com mais intensidade. Pode gastar 6ST para receber mais uma Ação Padrão no seu Turno.
- ❖ **Expandir Ataque.** Seu Fluxo elevou-se muitas vezes mais e sua pressão mais ainda. Caso uma criatura na qual esteja engajado em combate mova-se em até 9m de distancia, pode realizar ataque de oportunidade.
- ❖ **Alma Impenetrável.** Seu Fluxo solidificou-se perfeitamente em um domo impenetrável. A cada 4 Rodadas, nega o primeiro ataque desferido contra você completamente, após isso, recebe RD temporário a dano físico e magico equivalente a seu Nivel.
- ❖ **Ultra Aceleração.** Uma força além e uma mobilidade tão grande quanto. Uma vez por cena, pode realizar uma Ação qualquer (Padrão, Bônus, Completa ou Reação) exceto Estendida como Ação Livre.
- ❖ **Golpe Certeiro.** Uma precisão que transcende o próprio limite humano. Uma vez por cena, recebe um Acerto Garantido.

Recebe as Revelações Expandir Repertorio, Técnica Elevada, se não o possuir, Fluxo Elevado, Nova Ideia, Emissão Zero & Golpe Zero, além de:

- **Revelação- Próximo de Deus.** Seu conhecimento com o seu Fluxo atingiu seu limite e seu poder foi elevado a um nível anormal. Pode escolher um dos efeitos de Onda 4º Reino para receber como Revelação.
- **Revelação- Natureza Perfeita.** Seu Fluxo, agora evoluído, trás consigo uma transformação física, uma quebra de limites. Recebe +6 Pontos de Atributo.

# MAGIA MEDICINAL

Dentre a Alquimia, um dos estudos mais complexos sem duvida é a área da Magia Medicinal.

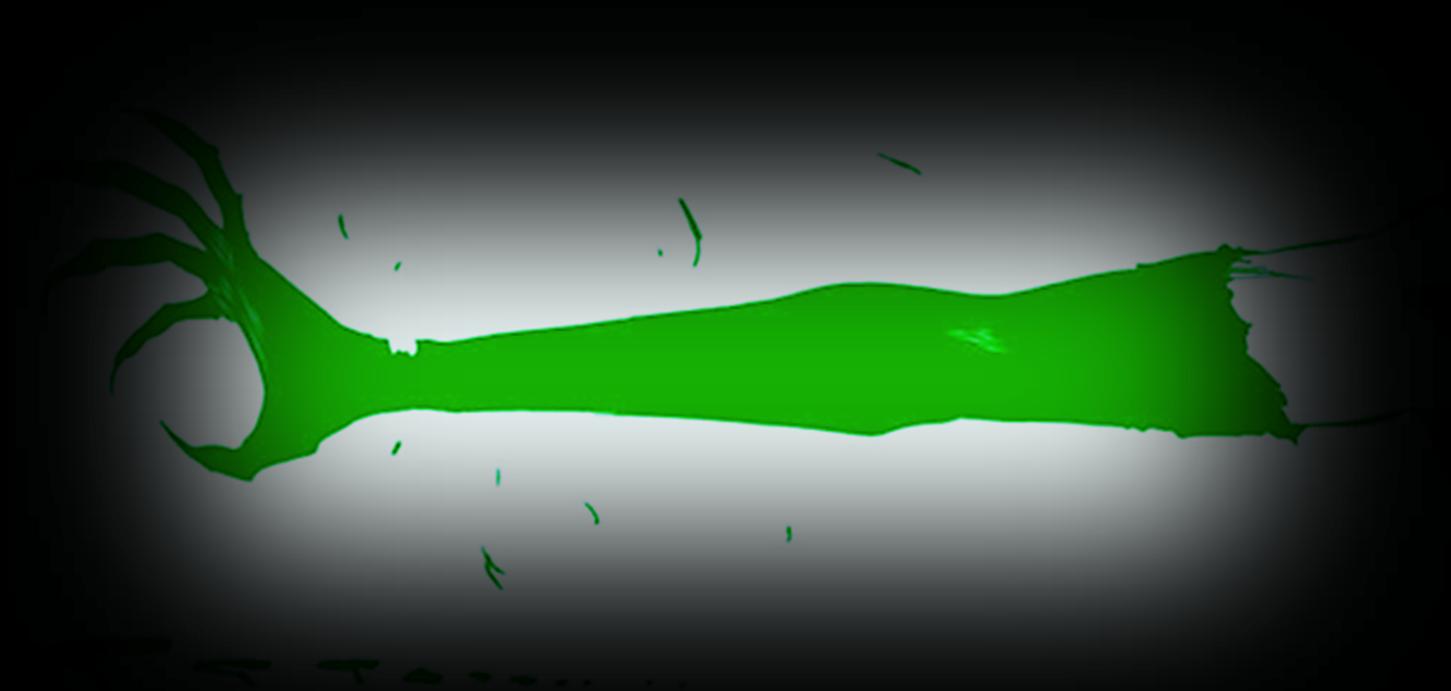
Isso se deve pois diferente do que se vê em livros fantásticos, deve-se ter extremo cuidado ao tratar algum ferimento ou condição negativa em um individuo. Isso se deve pois a Magia não possui consciência própria nem consciência de seus arredores, portanto, não consegue definir com exatidão o processo que deve ser feito para tratar um corpo, principalmente se esse corpo for tão complexo quanto o de um ser vivo.

Ao se utilizar de magias curativas ou recuperativas, deve-se ter uma noção exata da composição da magia, sua atuação e como a mesma deverá se comportar no corpo em que será aplicada.

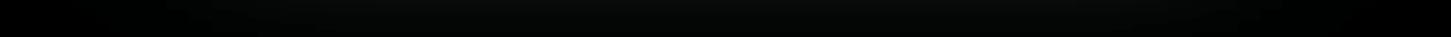


Obvio, ainda é possível criar com facilidade magias recuperativas de baixo nível. Isso se deve pois magias de primeiro e segundo grau simplificadas apenas imbuem o alvo da magia em poder regenerativo, por consequência, acelerando o processo de regeneração natural do corpo em questão, o que permite curar feridas ou condições superficiais que o seu corpo naturalmente trataria a longo prazo como alguma febre leve, hematomas e cortes superficiais.

Mas a situação muda quando se trata de danos e condições mais complexas, coisas como um braço quebrado, um membro decepado ou doenças pesadas como uma deficiência genética exigem um tratamento mais meticuloso pois a simples aceleração do processo curativo natural do corpo pode agravar os danos de maneira acelerada.



É por conta disso que, magias recuperativas não são tão exploradas exceto para aqueles que especializam-se na área. Pois para utilizá-las efetivamente, se faz necessário uma estabilização médica certeira antes ou uma sequencia de magias que possibilitam a recuperação, realizando uma Magia para compreender os danos sofridos, uma para analisar a fonte de tal dano, uma para restaurar o formato ainda danificado e outra para regenerá-lo, sem contar magias adicionais com efeitos anestésicos ou estimulantes.



É devido a isso que Ocultistas medicinais são extremamente escassos e por consequência, magias dessa área também são, pois a regeneração através da Magia é extremamente complexa assim como a medicina humana padrão.

Até mesmo para a regeneração de danos diretos como cortes, concussões ou lacerações em estados mais graves é necessário um preparo adequado, afinal, não só é necessário estabilizar o ferimento como também é necessário compreender a anatomia do corpo a ser regenerado, pois caso contrario, a magia não será guiada devidamente e poderá deixar sequelas severas no corpo alvo.

Dentro do sistema, existem 2 tipos de dano e 4 classificações de perigo, representando o nível de cuidado que se deve ter ao tratar tais condições. Os tipos de dano são- *Físico* & *Condisional*. Já as classificações vão, de maneira crescente, do Nível 1 a 4, onde o 4 representa o maior nível de complexidade e geralmente apenas danos condicionais aplicam esse nível.

# MATERIALIZAÇÃO

A Alquimia é uma área onde os Ocultistas podem especializar-se, mas nem todos optam por segui-la. Em contra partida, existe uma vertente da Alquimia que muitos utilizam mesmo não se especializando na área, a área da Materialização.

A materialização se consiste no uso da Alquimia para transformar elementos com propriedades não tangíveis em tangíveis. Fazendo sombras se tornarem tridimensionais, o som em sólido e o vento em algo visível.

A Materialização pode vir de muitas formas dependendo do elemento usado, por exemplo, para magias de ar, basta uma alta concentração do próprio elemento para gerar uma magia de ar no qual o mesmo torne-se sólido. Enquanto para o elemento fogo já se faz necessário uma alteração de propriedades do fogo para aplicar a solidez. A alteração depende do qual próximo o elemento já está da “tangibilidade” que se busca.



A área da Materialização se fundamenta em 3 princípios, sendo o princípio da **Concentração**, o princípio da **Elevação** e o princípio da **Tangibilidade**.

- Princípio da **Concentração**. Existem elementos que apenas uma alta culminação dos mesmos os torna capazes de atingir uma Materialização maior, tornando-os tangíveis, visíveis, audíveis e palatáveis. Esses elementos tendem a já influenciar o mundo mesmo não sendo tão materiais, e por isso que uma alta densidade pode alterar suas propriedades.

*Elementos Comuns de Concentração: Água, Ar, Gelo, Luz, Estrela, Sangue, Veneno, Tinta e Gel.*

- Princípio da **Elevação**. Alguns elementos já possuem interação com o mundo em suas naturezas, mas não conseguem exercer-las exatamente por não atenderem um requisito mínimo, sendo através do elemento de Vazio ou outro intermediário que essas características podem florescer, fazendo-os adentrar em uma dimensão distinta, os permitindo adentrar o espectro sensorial.

*Elementos Comuns de Elevação: Sombra, Vida, Morte, Espiritual, Destino e Marionetismo.*

- Princípio da **Tangibilidade**. Por fim, certos elementos necessitam não só serem trazidos a um espectro novo, como tornarem-se palpáveis, desempenhando influência direta ao passarem a ser elementos tangíveis. Esse fenômeno é normalmente atingido através do elemento de transformação, usado para transmutar o elemento com uma nova propriedade.

*Elementos Comuns de Tangibilidade: Fogo, Elétrico, Escuridão, Lunar, Vácuo, Som e Espacial.*

# FUNDAMENTO DE CRIAÇÃO

Uma das áreas mais interessantes da Magia se encontra nos Fundamentos de Criação. Essa é a área de pesquisa que baseia-se no estudo da utilização de componentes para forjar objetos, fenômenos ou mecanismos.

Através do uso de componentes, a Magia pode ter um poder extraído muito maior e na alquimia isso não é diferente. Dentre os estudos alquímicos, a utilização de componentes somado a configurações específicas de magias podem acarretar na transformação de certos fenômenos como fazer uma magia de fogo tornar-se uma magia explosiva ou um metal tornar-se mais resistente ou maleável.

Com os estudos do Fundamento de Criação, todos os pesquisadores chegaram a conclusão de que existem diferentes tipos, níveis e funções para cada componente, com cada um deles possuindo influências distintas na magia.

Começando com os tipos de componentes, existem ao todo 6 tipos:

**Mineral.** Componentes Minerais são todos os tipos de minérios como metais, cristais, grãos minerais e soluções provenientes dos mesmos.

**Biológico.** Componentes Biológicos são todos os tipos de organismos que possuem ou já possuíram vida como bactérias, sangue, ossos, corpos, Plantas e etc.

**Afeição.** Componentes Afeiçoados são todo tipo de objeto que possua alguma ligação emocional com uma pessoa, como pertences de entes queridos ou fotografias antigas.

**Simbólico.** Componentes Simbólicos são todo tipo de objeto ou material Que esta diretamente atrelado a um tipo de simbolismo, seja cultural, religioso, místico, social ou individual como imagens de ídolos, ferramentas históricas ou acessórios culturais.

**Suprimento.** Componentes Suprimentais são todo tipo de fonte de energia seja para a magia, para pessoas ou tecnologias. Esse tipo de componentes tendem a ser os mais abrangentes, podendo variar desde coisas diretamente relacionadas como fósforos ou blocos de gelo até coisas com ideias próximas como folhas de papel ou tinturas.

**Mágico.** Componentes Mágicos são todo tipo de objeto oriundo da magia, ferramentas ou fenômenos que foram criados ou conjurados através da Magia e foram usados como componentes.

Já os níveis e efeitos de componentes são mais simples, eles vão de nível mundano até nível exterior. Os níveis de componentes representam sua conexão com a magia e quanto de poder pode extrair. Todo componente esta classificado em um desses níveis, sendo ao todo X deles:

**Mundano.** Componentes de Nível Mundano só conseguem extrair um poder sutilemente maior e dificilmente conseguem gerar fenômenos muito distintos.

**Elevado.** Componentes de Nível Elevado são componentes com uma raridade maior e são capazes de extrair uma força maior, sendo comumente usados para multiplicar o poder emitido por uma Magia.

**Plano Maior.** Componentes de Nível Plano Maior são componentes raros e possuem uma capacidade de extraer uma natureza oculta da Magia, permitindo que Magias simples adquiram um tipo novo ou extra de propriedade.

**Ascendido.** Componentes de Nível Ascendido são componentes extremamente raros e possuem uma capacidade de extração muito maior, sendo capazes de elevar a potencia de uma Magia a níveis extremamente altos.

**Exterior.** Componentes de Nível Exterior são os mais fortes componentes, possuindo o mais alto nível de capacidades, podendo extrair poderes elevados, adicionar novas propriedades e até mesmo ser usados para gerar uma nova configuração de poder.

Os componentes podem ser usados tanto para aumentar o poder das magias quanto para otimiza-las, tornando-as mais individualizadas ou reduzindo os custos e pesos de conjura-las.

É através das gravuras e dos componentes que os pesquisadores da área da alquimia estudam a criação e transformação de fenômenos e objetos, fazendo ferramentas comuns tornarem-se armas mágicas ou criando objetos de poder incrível como a recém conquistada e milagrosa, Pedra Filosofal.



# TRANSMUTAÇÃO

A Alquimia é o estudo que pesquisa o comportamento da magia através de fontes externas que a transformam e a guiam de maneiras distintas, uma área de pesquisa extremamente abrangente e variada. Mas se tem um tipo de pesquisa todos pensam quando o assunto é alquimia, é sem duvidas, a Transmutação.

A transmutação é a área da Alquimia que visa utilizar do elemento mais usado pela alquimia, o elemento de transformação, para moldar e alterar fenômenos, componentes, corpos e objetos visando estudar as reações através dessas modificações.

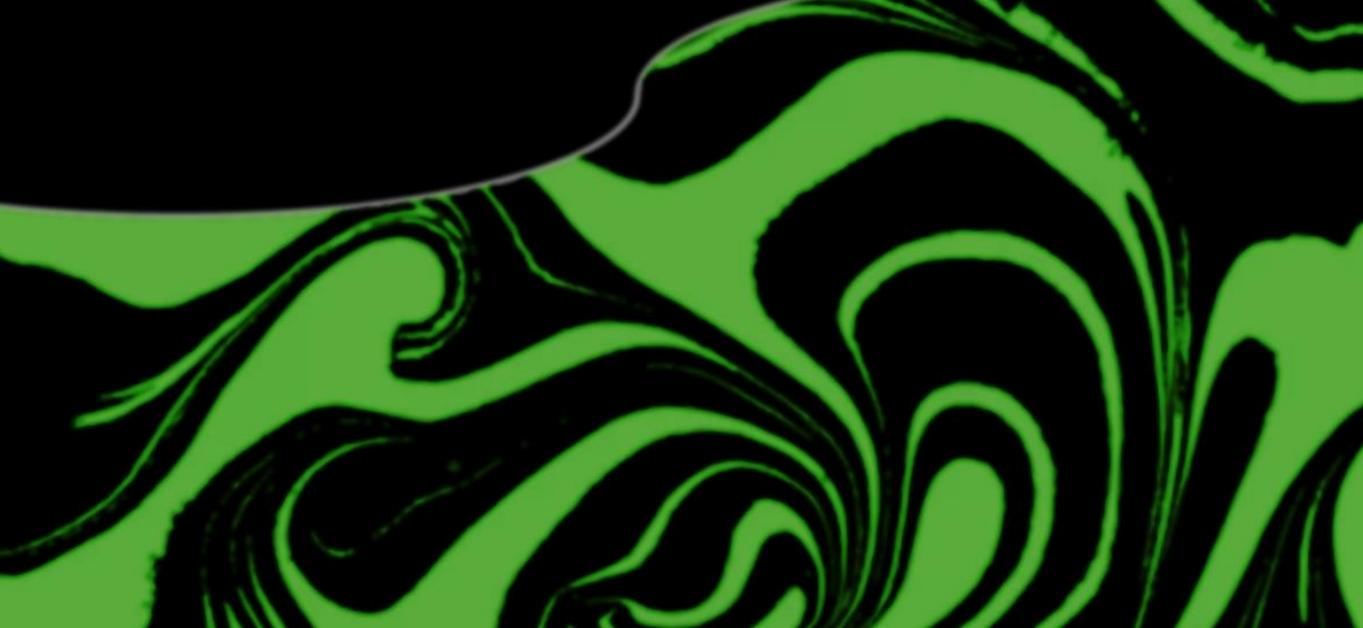


A transmutação é a vertente mais simples de ser compreendida da Alquimia, ela em resumo, se consiste no uso de componentes e gravuras para fazer fenômenos, objetos e seres serem transformados em outros tipos de formas e conceitos.

Existem duas vertentes da transmutação, sendo a transmutação **Inanimada & Animada**.

**Transmutação Inanimada.** A transmutação inanimada é a vertente que foca suas pesquisas nos estudos sobre objetos e fenômenos criados através da fusão, transformação e remoção de características, propriedades e componentes visando descobrir novidades referente a esses mesmos corpos como transformar madeira em metais ou diamantes em poeira.

**Transmutação Animada.** Já a transmutação animada é a vertente que foca suas pesquisas nos estudos sobre existências vivas como animais, plantas e em casos mais extremos, humanos. Fazendo pesquisas referentes a extração, adição, modificação, multiplicação e aprimoramento de existências animadas, as transformando. O exemplo mais extremo da transmutação animada são as magias de classe Deformis Corpus.



A transmutação é uma das, se não a área de estudo mais restritiva da alquimia, isso se deve pois, segundo A Associação, permitir as pesquisas referentes a transformações em seres animados e inanimados pode gerar experimentos inumanos ou quebras de normas sociais, sendo da área de transmutação a fonte da maior quantia de Magias Negras como a transmutação permanente, que faz objetos transmutados não retornarem a seus estados originais com o passar do tempo.

# INVOCAÇÃO

Invocação, a vertente de estudo menos estimada entre os Ocultistas, para muitos, ela se consiste no estudo dos misteriosos seres místicos que podem ser convocados através da magia, mas a verdade vai muito mais além disso. De maneira contra intuitiva e até errônea, a vertente de estudo das Invocações não estuda apenas as invocações, na realidade, essa vertente estuda tudo que é utilizado através do fenômeno chamado de “invocação”.

O estudo das invocações abrange pesquisas desde as invocações em si. Como comportam-se, como vivem, como surgem e como seus poderes funciona. Até as funcionalidades dos contratos, como são feitos, quais são seus limites, o que influenciam e etc.

Mesmo parecendo algo limitado, a vertente de pesquisa conjurativa é uma das mais misteriosas e enigmática área de pesquisa da magia, carregando duvidas e mistérios de ponta a ponta.

## FABULA

Começando pelo princípio, todos os alunos em seu primeiro ano como estudantes das Quattuor Numinas, são direcionados a fazer uma invocação através da Magia Fabula.

Fabula é uma magia de invocação de 3º Grau que possui a função de compreender a existência do conjurador para conjurar um ser ou objeto de um dos 3 reinos mágicos que melhor possam lhe auxiliar no progresso do seu desenvolvimento mágico, sendo como reflexos do Ocultista invocador ideal.

Após isso, um contrato de classe baixa com conexão mínima é realizada. Esse contrato terá seus termos e valores decididos pelo contratante e invocação e possuirá uma duração de 1 ano, um período no qual o aluno poderá compreender melhor as bases da magia para prosseguir de maneira segura e se desprender da invocação.



# OS 3 REINOS MÁGICOS

Um dos maiores mistérios referentes a magia são os 3 reinos mágicos. Conectado diretamente ao elemento de invocação existem 3 planos meta físicos inacessíveis normalmente para os Ocultistas. Esses planos não são reais, palpáveis ou literais, eles são como mundos de ideias e conceitos forjados através da magia que de alguma forma conseguiram influenciar o mundo ao longo das eras.

Existem ao todo 3 planos, chamados de reinos, cada um possui suas próprias invocações e entidades governantes, seus próprios conceitos e existencialidade.

A muito tempo, a existência desses 3 planos era apenas teoria, mas a afirmação, contexto e interação com e entre seres invocados conscientes provou a existência de tais lugares.

Esses ambientes são chamados de: *O Divino*, *O Inferno* & *A Terra das Serpentes*. Desses três, apenas a terra das serpentes é o ambiente no qual menos se possui informações, tudo o que se sabe é que é de la que provem os *Draconideos* e grande parte das *Maldições* de peso drástico.



# O DIVINO

Dentre os 3 reinos, O **Divino** é definitivamente o reino mais estimado para se manter conexões. Isso se deve pois a maioria das criaturas mágicas desse reino são benevolentes, justas, benignas ou pelo menos amistosas com outros seres. Sendo em grande parte entidades com valores benéficos e essências positivas. Isso é demonstrado e confirmado através das invocações e Ocultistas que já tiveram algum contato com O Divino. Todos afirmam terem sentido um alívio e purificação enorme ao ser banhado na presença desse ambiente, para invocações, tal local é capaz até mesmo de curá-los e purificá-los.

D'O Divino se original a grande maioria das entidades e invocações, tanto vivas quanto inanimadas, consideradas divinas ou sagradas para o povo mundano. Isso se deve não a poder, mas sim a presença pois a grande maioria dessas invocações se assemelham e muito as próprias deidades, santidades e armas lendárias de diversas religiões e mitos.

Dentro d'O Divino, existe uma hierarquia respeitada pelas invocações do reino. Dentre as invocações d'O Divino, existem seres chamados de **Autoridades**, essas existências são conhecidas por sua extrema sabedoria e poder, comandando O Divino.

Por fim, segundo registros antigos, existe uma entidade misteriosa n'O Divino que está no topo da hierarquia, sendo o ser a cima de todos os outros, uma Autoridade a cima das Autoridades, essa entidade é referida como **O Inominado** e nada mais se sabe sobre tal ser, visto que nem mesmo as próprias invocações d'O Divino falam sobre o mesmo.



# O INFERNO

O **Inferno** é o reino com mais informações Coletadas, isso se deve pois ao longo da história a humanidade sempre pendeu para a demonologia e a busca pelos conhecimentos e poderes mais perturbadores, os aproximando do reino conhecido como O Inferno.

É d'O Inferno que se originam as invocações Mais perversas ou vis, sendo um plano onde o mal e luxúria se expande pelo egocentrismo e prazer. Os seres desse plano são comumente atrozes, sádicos ou malignos, embora a visão de um reino de mal puro esta equivocada. As invocações deste plano são constantemente movidas por seus próprios desejos, mas isso não significa que seus desejos sejam única e exclusivamente perigosos ou negativos.

Dentre os 3 Reinos, O Inferno também é o local onde mais se tem informações, segundo relatos, é dito que o plano é dividido em círculos, dimensões dentro de uma dimensão, dimensões chamadas de Anéis, os Anéis do Inferno.

Segundo as invocações d'O Inferno, é dito que existe uma estrita hierarquia n'O Inferno, essa hierarquia divide as entidades da região em níveis, sendo eles (do menor para o maior): Entidades- A grande massa dos seres possíveis de serem invocados; Chefes- Entidades com hierarquia maior, capazes de comandar outras entidades, mas ainda o mais baixo nível de comando d'O Inferno, geralmente atingem esse nível por mérito; Demônios- Uma patente maior que os Chefes, são entidades com um poder naturalmente maior que as outras, isso deve pois a maioria dessas espécies foram criadas por um dos Baal's; Baal's- Os reais governadores d'O Inferno, Os Baal possuem uma força parelha entre si e existem ao todo 7 deles, cada um sendo o governante de um dos sete anéis d'O Inferno. O Governante- Por fim, dentre os Baal's, existe aquele que está no topo, uma entidade misteriosa nunca antes vista, o rei de todos os demônios, o mais forte d'O Inferno, a entidade que carrega o nome de toda a dimensão, chamado pelas entidades de **O Inferno: Governante Diabólico**.



# CONTRATOS VINCULATIVOS

Como dito anteriormente, o Fabula é uma magia que utiliza-se de um contrato vinculativo de conexão baixa, gerando um vínculo ínfimo com a invocação, tornando a força capaz de ser extraída extremamente baixa, para não dizer quase nula.

Isso se deve pois os contratos entre invocador e invocado possuem seus próprios níveis de conexão e quanto mais profunda ela for, maior será a união entre ambos e por consequência mais firme o contrato será, tornando-o extremamente difícil de ser rompido, permitindo que o poder do contratado e contratante sejam distribuídos devidamente, isso é chamado de Contrato Vinculativo, um contrato que une dois seres, o contratante e o contratado.

Ao se realizar contratos vinculativos, deve-se ter noção de suas principais características e aplicações para realiza-los com maior segurança e evitar estar a mercê dos contratados.

Existem ao todo 4 características que devem receber atenção ao se realizar contratos, sendo elas:

**Nível de Vínculo.** Existem diferentes tipos de magias capazes de realizar contratos vinculativos, cada uma delas permite um Nível de Vínculo distinto referente a suas próprias especificações. Um exemplo é a **Agnis Família**, que especifica seus níveis de Vínculo em invocações construídas através do elemento fogo. *O Nível de Vínculo deve ser levado em conta sempre que realizar um contrato, pois dependendo do nível do mesmo, pode ser ou não mais fácil quebra-lo.*

*Existem ao todo 3 Níveis de Vínculo, o Vínculo Frágil, Equilibrado e Resistente.*

**Troca de Poder.** Ao se assinar um contrato vinculativo, sua própria existência é vinculada a do invocado, fazendo-os extrair de si suas forças e doar ao outro para assim atingirem novas capacidades. Essa Troca de Poder pode ser sim muito prejudicial, pois, caso você não possua o força necessária para doar ou receber o poder, essa “força” será extraída de outra fonte, normalmente essa fonte sendo um contrato internalizado.

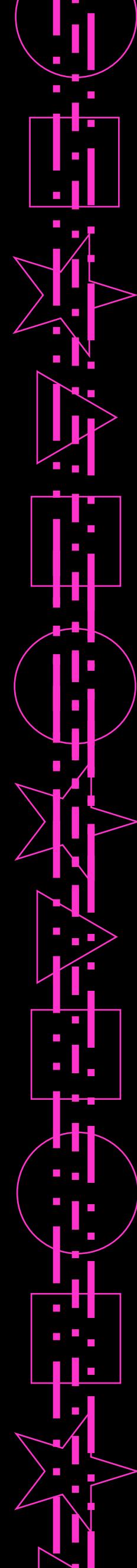
**Condições de Contratação.** Ao desejar vincular-se a uma invocação, deve-se ter noção que as condições ditam muito sobre o contrato, caso não cumpridas, exigências podem ser feitas para compensá-las.

**Subordinação.** Por fim, ao se realizar um contrato vinculativo, deve-se estabelecer qual será a nível de subordinação, pois através dela será possível determinar o poder extraído de ambos os lados, assim como a liberdade de atuação referente ao poder.

*Existem ao todo 5 níveis de Subordinação, sendo: 1-Escravista, onde o invocado não possui direitos sobre o invocador. Nesse cenário o poder extraído é normalmente quase nulo pela falta de suprimento de Força; 2-Submissão, onde o invocado se submete ao invocador, possuindo poucos direitos sobre o invocador. Nesse cenário, extraí-se um poder normalmente considerável, mas a “força” tomada acaba por ser parcialmente maior também; 3-Igualitária, onde o invocado e o invocador possuem direitos iguais uns sobre o outro. Nesse cenário, extraí-se o poder e Força igualitária para ambos os lados; 4-Servente, onde o invocado possui mais direitos sobre o invocador, fazendo o invocador se submeter ao invocado. Nesse cenário, extraí-se uma grande quantidade de poder sem um custo elevado de Força, em troca, não possui controle sobre o uso desse poder, pois depende do Invocado; Por fim, 5-Sacrifício, onde o invocador entrega-se para invocado, consumindo algo de si mesmo para conceder transformar em força e conceder poder ao invocado. Nesse cenário, extraí uma força muitas vezes maior que o comum, mas perde-se algo de igual valor em troca.*

**Sistema:** *Todo ocultista pode possuir um total de invocações em contrato vinculativo igual ao seu ranque a partir do F.*

Por fim, existem distintos tipos de invocações e contratos que podem ser feitos, mas nem todo Ocultista suporta possuir mais de uma invocação em contrato vinculativo, já que o Força drenada pode ser fatal para o mesmo, o enfraquecendo caso tente ultrapassar o limite. Mas isso não significa que o mesmo não possa realizar outras invocações com tipos de contratos distintos. *Invocações feitas com contratos não vinculativos atuam como magias padrões, sendo necessário invoca-las constantemente e cumprir com o contrato novamente, podendo ser aplicadas no espaço de conjuração.*



# VÍNCULO DE ESSÊNCIA

Existem casos onde um Invocado e um Invocador tornam-se tão próximos ou essenciais um para o outro em um contrato igualitário que os mesmos passam a poder desenvolver uma força nova, uma capacidade de mesclar suas almas e tornarem-se um só, esse fenômeno é chamado de Vínculo de Essência.

Existem diversas teorias do que é o Vínculo de Essência, assim como também existem diversas formas de atingi-la. Embora a mais comum seja através da construção de um relacionamento igualitário e de alta confiança entre invocador e invocado, existem casos onde esse estado é atingido forçadamente através de um poder opressor, situação desesperadora ou concordância mutua entre indivíduos em situações extremas.

Pouco se sabe sobre o Vínculo de Essência, o que se sabe é que ao atingi-lo, tanto invocador quanto invocado deixam de existir e uma nova entidade surge, um ser existencialmente mágico, com um poder e força quase inesgotáveis aparentemente.

Muito se teoriza sobre esse fenômeno, mas alguns fatos são confirmados, sendo eles:

**Força.** O Vínculo de Essência torna o invocado naturalmente um ser mágico por consequência, seu corpo torna-se mais suscetível a influência do Fluxo recebendo um aprimoramento mais intenso.

➢ **Sistema:** Recebe um bônus de +10 em todos os atributos, além de +600 em Resistência e +300 em Saúde.

**Atribuição.** Devido a união ocasionada pelo Vínculo, seu corpo passa a comportar tanto os seus atributos elementais quanto o do invocado, não de maneira igual, mas de maneira sobrecarregada.

➢ **Sistema:** Recebe o 100% de Atributo Elemental do Invocado, possuindo um total de 200% de poder elemental.

**Alma.** A união o torna tão intrinsecamente ligado ao invocado que sua própria essência possui magias gravadas.

➢ **Sistema:** Pode utilizar as Magias do Invocado como suas.

**Olho Mágico.** A percepção do vinculado transita entre o material e o mágico, possuindo um refinado que vai além do compreendido.

➢ **Sistema:** Recebe +3 em todos os testes feitos.

**Peso Mágico.** Mesmo adquirindo tanto poder, um Vínculo de Essência apresenta riscos enormes, sua Força e existência são drenados constantemente enquanto nesse estado, a ponto de você poder se tornar a própria magia, deixando de existir como entidade mundana.

➢ **Sistema:** Por rodada que o Vínculo estiver ativo, perde-se 5 de Resistência, caso tenha sua Resistência zerada, perde-se 5 de Saúde, deixando de existir imediatamente caso zere sua Saúde nesse estado.

Muitos mistérios cercam o Vínculo de Essência, ao ponto de muitos pesquisarem forma de duplicarem esse fenômeno através de magias como um Vínculo de Essência Artificial, mas todos parecem carecer de alguns fatores desconhecidos. Fazendo esse estado permanecer uma incógnita...

➢ Ao adentrar o estado de Vínculo de Essência, se faz necessário um teste de Vontade com Mente CD30 para sair do mesmo.



# PODER & FORÇA

A área mais estudada na Invocação, por incrível que pareça não é são as invocações, na realidade, o foco de grande parte das pesquisas dessa área se encontram nos contratos, isso se deve pois, assim como as invocações são meta-existências, elas ainda são existências e portanto, um dos grandes questionamentos dos Ocultistas é se todas as regras que um contrato pode impor a uma invocação também se aplicam aos Ocultistas?

A resposta para isso continua sendo positiva, sim, até o momento nem uma regra realizada por um contrato e imposta em um ser vivo não magico é impossível, basta que realize o contrato de maneira devida e sem falhas. E é por isso que as pesquisas continuam, para saber se existe algum limite real ou não.



## CONTRATO INTERNALIZADO

No estudo das Invocações e contratos, foi descoberto a existência de algo chamado como contrato internalizado, uma fenômeno que sempre foi utilizado, mas nunca foi percebido. Algo comum na magia.

Contratos Internalizados são pseudo contratos feitos por si consigo mesmo, fazendo seu corpo, mente, magia ou organismo compreender uma ativação contratual estranha e repentina, fazendo-o trocar algo por mais poder ou uma nova propriedade, isso é o que chamamos de contrato Internalizado.

Através do contrato internalizado, foi possível compreender melhor o que é o “Poder & Força” usados em contratos Vinculativos. De maneira simplificada, o Poder se refere as capacidades do contratado e a Força refere-se a uma fonte que possa sustentar esse Poder, através de um contrato, o Poder toma da Fonte para ser transportado até o contratante. É por isso que existem distintas formas da “Força” ser tomada, pois ela representa apenas uma fonte no qual o Poder pode absorver, ou seja, se você não possui Magidios suficientes, o contrato fará o Poder beber de outra Força, podendo ser desde seu sangue, seu tempo, seu conhecimento ou alguma outra coisa intrinsecamente ligada ao contratante. Devido a isso, caso o Poder não encontre nem uma Força equivalente, duas coisas podem acontecer, o Contrato é quebrado ou o Contratante é quebrado, o destruindo para alimentar o Poder.

Foi analisando o contrato internalizado que tornou-se possível descobrir isso pois ao se analisar padrões contratuais em fenômenos simples do Fluxo (como os Selos por exemplo), tornou-se possível notar que esse “Poder” era tirado de outra “Fonte”, embora esse processo ainda acarrete em muitas duvidas.

Existem muitas duvidas referentes a como são feitos os Contratos Internalizados ou de onde exatamente é escolhida a Força que será drenada, mas é um fato que as grande liberações de poder como o Diluvium, os Selos e possivelmente o Vínculo de Essência partem desse tipo de Contrato. Através do Contrato Internalizado, também foi possível descobrir que é possível realizar magias contratuais de si consigo mesmo, embora não sejam muitos os que arriscam fazê-los.

# CONCEPTUM INATO

Uma das mais estimadas formas da Magia sem duvidas é a manifestação magica inata de cada um, o Conceptum Inato.

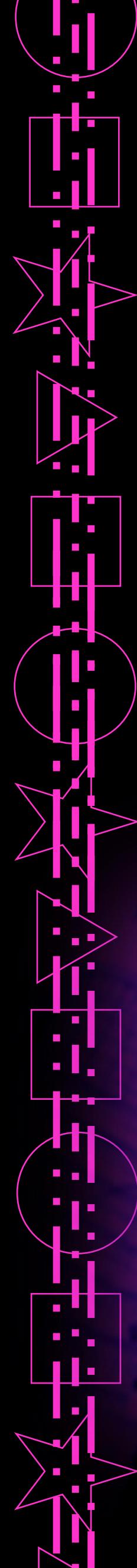
Conceptum Inato é o que muitos chamam como o ápice da Magia, o poder supremo de um Ocultista, a essência magica conceitual de cada um. Originado das palavras *Conceptus* (conceito) e *Innatus* (inato) do latim, o Conceptum Inato é uma manifestação magica, uma magia que não requer gravuras ou qualquer interpretação simbólica, sendo uma magia única e individual de cada pessoa e que não pode ser replicada.

As manifestações de um Conceptum Inato são praticamente infinitas, não existe um padrão para as mesmas, podendo ser desde uma única magia definitiva golpe único como o *Stress Doune Álme Deshire* de Killgarrah uma grande estrutura com poder único como a *Sonme Die Parte Inferis* do Comutador, uma forma monstruosa como o *Closs Daer Lecaonthophie* do Cavaleiro Negro, entre infinitas outras formas de manifestação.

O que se segue, é que todos os Conceptum Inato possuem uma magia única em sua essência, um poder equivalente a uma magia de grau super com complexidade incompreensível, tornando-as praticamente impossíveis de serem copiadas.

Existem praticamente infinitas teorias que cercam sobre o Conceptum Inato, muitos tentam alcançá-lo das mais diversas formas, mas segue sendo um mistério sobre como um Ocultista pode desperta-lo. Muitos achavam que para se despertar um Conceptum Inato se faz necessário ser um Ocultista de nível Arcano, mas muitos desmentiram tais teorias, embora, seja um fato que ter um Conceptum Inato o leva mais próximo de atingir esse nível.

Recentemente, muitas pesquisas vem se formando referente a esse tipo de Magia e duas hipóteses vem ganhando força. 1- Uma obrigação para se despertar a Conceptum Inato é ter atingido pelo menos o 1º Reino da Onda e 2- O Conceptum Inato é muito possivelmente um Contrato Internalizado com acordos desconhecidos.



# AUTODEFESA

Devido as diversas inconveniências que passaram a ocorrer tanto na Associação quanto nas academias, em especial, na Darknight, muitas das aulas foram reprogramadas, um de seus mais fortes exemplos são as aulas de Fluxo, que originalmente só deveriam passar a ser trabalhadas a partir do segundo ano letivo.

Em especial na Darknight, uma aula nova foi adicionada a programação, as aulas de Autodefesa.

A magia é ensinada para fins de estudo, mas também é claro como o dia que se faz necessário aprende-la para se proteger. O problema é que na situação atual, apenas o conhecimento para gerar magias poderosas não se faz útil. É necessário que os alunos saibam se proteger, que tenham noção de combate e experiência de batalha, mesmo que pouco.

Devido a isso, foi adicionada a grade de aulas da Darknight, as aulas de Autodefesa, visando entregar para os alunos o conhecimento e técnica necessária para se protegerem de situações de risco contra outras pessoas ou seres. Para que não dependam exclusivamente de poderes místicos onde vence aquele que possuir mais poder, adicionando novas cartas as mãos dos alunos.



# TÉCNICA MARCIAL

Durante as aulas, os alunos serão instruídos devidamente e condicionados a preparar seu físico para posteriormente receberem aulas de autodefesa.

Inicialmente, para evitar danos ou dependências referentes a magia ou Fluxo, os alunos devem ser condicionados a desenvolver suas forças musculares, flexibilidades, estamina e até mesmo seu psicológico, efetivamente os preparando antes de leciona-los sobre algo mais direto.

*Ao começar a trajetória das aulas de autodefesa, primeiramente seu corpo e mente serão condicionados e só após isso serão direcionados a aprender alguma técnica marcial.*

*Primeiramente, para saber que seu corpo está devidamente condicionado, se faz necessário atingir ranque E tanto em Resistência quanto em Agilidade ou ter alcançado o Nível 11. Além disso, se faz necessário ter pelo menos duas perícias de condicionamento físico em um valor superior a 5, atendendo ao requisito corpo condicionado.*

*As perícias de Condicionamento Físico são: Luta, Atletismo, Reflexo, Fortitude & Defesa.*



Tendo atingido os requisitos para iniciar os estudos de artes marciais, passara a ser lecionado em dois tipos de combates diferentes, combates armados e combates desarmados.

Essa escolha foi feita com base na ciência de iminentes conflitos onde a obrigação de usa-los ou não usa-los possa vir a acontecer. Por fim, devido a presença do Fluxo, mesmo um treinamento menos refinado ou específico podem acabar por ser supridos graças ao mesmo, eliminando o problema de uma falta de técnica maior.

*Todo aluno é condicionado em dois tipos de Artes Marciais, uma em combate desarmado e outra em combate armado, ambas na qual melhor se adeque, escolhendo uma dentre as artes marciais existentes como Judô, Aikido, Capoeira e Kung-fu por exemplo. Após determinado tempo de aprendizado, passasse a conseguir incorporar tais técnicas normalmente, recebendo certos efeitos de acordo.*

*Exemplo de Arte Marcial- **Judô**: O Judô é uma arte marcial que se fundamenta no uso de baixa energia com máxima eficiência, usando da força do adversário para imobiliza-lo ou derruba-lo. Consequentemente, tal conhecimento o concede um bônus de +3 (+1 por ranque a partir do E) em testes relacionados a agarrar ou derrubar, além de poder gastar 2ST para realizar a ação Derrubar como ação Livre desde que o alvo esteja em combate corpo a corpo com você.*

*Para aprender uma arte marcial, se faz necessário um tempo equivalente a um mês de aprendizado mínimo e atender aos requisitos de corpo condicionado.*

*Por fim, não é possível criar uma arte marcial própria, o aluno não possui conhecimento para tal, portanto, até o Ranque D, não se pode criar ou modificar sua arte marcial aprendida. Mas isso muda ao se tornar um Ocultista de Ranque D, nesse cenário, pode-se aplicar modificações em uma de suas Artes marciais e no Ranque B, pode-se criar uma arte marcial nova ou modificar novamente uma de suas Artes Marciais.*

*Isso se deve pois, a partir desse ponto, você não apenas possui experiência com suas artes marciais, como também possui experiência de campo e de autodefesa suficiente para individualizar.*

# ARMA MARCIAL

Ao treinar sua técnica com um armamento em específico, torna-se nítido que sua efetividade evolui, tornando seus golpes ainda mais letais.

Devido a isso, ao se especializar em uma Arte Marcial que faça uso de uma arma específica, a mesma passa a tornar-se mais poderosa, você passa a extrair a força exata dela.

Muitos supõe que apenas ao imbuir sua ferramenta em seu Fluxo, você imediatamente a torna mais poderosa, mas a lógica esta errada, você apenas passa a torna-la mais firma e resistente, da mesma forma que é com o seu corpo. A diferença é que você possui mais noção do seu corpo do que da arma ao qual imbui, por isso, seu refinado é melhor. Mas isso pode mudar caso você passe a compreender melhor sua arma e utilizar de seu Fluxo melhor devidamente.

*Inicialmente, ao imbuir seu Fluxo em sua arma sem possuir uma Arte Marcial correspondente, você apenas passa a causar seu dano Mágico somado a sua força, não é diferente de apenas utilizar seus punhos, mas a história muda quando você sabe manusear a arma que possui, pois agora você refina sua própria individualidade, podendo extrair a força que ela possui.*

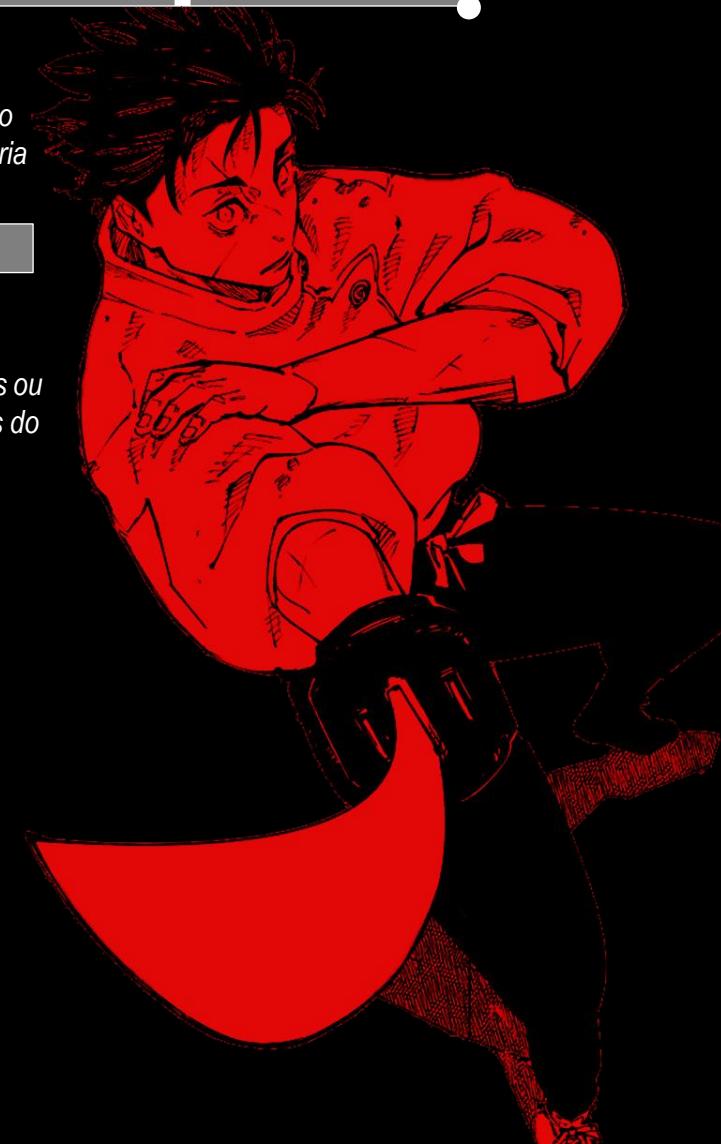
Nesse cenário, cada arma extrai suas próprias capacidades de acordo com a mesma, cada uma possuindo suas tipagens de danos próprios. Além disso, cada arma torna-se cada vez mais refinada conforme o Fluxo do seu portador se refina, aumentando seu dano de acordo com o ranque do mesmo.

• Tipo de Arma	• Dano/Alcance	• Tipo/Ranque
Lâminas Curtas	Dano-1d6   1,5m	C  +3d6 por Ranque
Lâminas Longas	Dano-4d6   3m	C  +4d6 a cada 2 Ranques
Armas de Impacto Curto	Dano-1d8   1,5m	I  +3d8 a cada 3 Ranques
Armas de Impacto Longo	Dano-2d8   3m	I  +2d8 a cada 2 Ranques
Armas de Perfuração Curta	Dano-1d6   1,5m	P  +3d6 por Ranque
Armas de Perfuração Longa	Dano-4d6   3m	P  +4d6 a cada 2 Ranques
Armas de Fogo com Trava	Dano-2d6   9m	B  +4d6 a cada 2 Ranques
Armas de Fogo sem Trava	Dano-6d4   9m	B  +3d4 por Ranque
Armas de Disparo Leve	Dano-1d12   12m	P  +1d12 por Ranque
Armas de Disparo Pesado	Dano-2d12   15m	P  +2d12 por Ranque

Mesmo possuindo armamentos, você também poderá ter conhecimento técnico sobre combates corporais e somado ao seu Fluxo, sua própria força se desenvolverá, aumentando o poder de seus impactos.

**Punhos**      **Dano-1d8 | 1,5m**      **I |+3d8 por Ranque**

Por fim, existem ferramentas e armamentos que se destoam desses padrões, geralmente, tais ferramentas tendem a ser armas invocadas ou itens imbuídos em Magias, adquirindo propriedades e danos distintos do Comum.



# COMBATE

## **INICIATIVA, RODADA & TURNO**

A **Iniciativa** é como se chama a “ordem” de ações de um personagem durante um combate. Para evitar uma grande confusão quando é a vez de quem em um combate, se faz necessário a iniciativa, colocando uma ordem de ações chamada de *Rodada* e *Turno*.

- Diferente da maioria dos RPG's, a iniciativa não é definida por um teste, mas sim pela ordem narrativa. De maneira simples, aquele que narrar primeiro sua ação na rodada inicial, será o primeiro na iniciativa, da mesma forma o segundo, terceiro e quarto... Essa mecânica permite evitar situações onde um personagem (aliado ou inimigo) usa da “narrativa” para agir e depois da iniciativa pra agir novamente na mesma rodada. Além de tornar o combate mais dinâmico, sem necessitar parar a apresentação inicial e ação dos personagens para realizar um teste de ordem, permitindo uma resposta mais imediata a narrativa.

A **Rodada** é a forma como é definida a ordem de ações do combate, do primeiro ao último a agir, sendo o conjunto de ações. Sempre que uma rodada acaba, ela recomeça com o primeiro na iniciativa, seguindo a mesma ordem até o fim do combate.

- Existem casos onde habilidades e magias específicas podem vir a distorcer a ordem de iniciativa da Rodada, fazendo algo ou alguém agir antes ou depois.

**Turno** ou Turno de Ação, é o termo que define o momento em que um personagem específico pode agir dentro da Rodada, sendo a vez em que ele se torna o foco, podendo agir com mais liberdade.

- Personagens possuem normalmente apenas um Turno dentro da Rodada, mas também existem casos onde magias ou habilidades específicas concedem Turnos extras.

## **AÇÕES**

As **Ações** são a forma e regras que permite um personagem agir dentro de um combate, possuindo diversas ações para as mais variadas formas de tomar decisões.

- As ações possuem um número limitado de uso por Rodada, mas assim como é possível adquirir Turnos de ação adicionais através de magias e habilidades, também torna-se possível adquirir Ações adicionais.

### ➤ {Ação Padrão}

A ação Padrão é a principal ação que um personagem pode realizar, determinando a maior parte de suas ações, como atacar ou conjurar alguma magia padrão. Ações Padrão só podem ser usadas em seu Turno.

Todo personagem possui apenas uma ação Padrão por Rodada.

### ➤ {Ação Bônus}

Representa as ações adicionais auxiliares, como conjurar/criar uma magia ou realizar alguma ação extra de menor relevância que a ação padrão. Ações Bônus só podem ser usadas em seu turno.

Todo personagem possui apenas uma ação Bônus por Rodada.

### ➤ {Ação de Movimento}

Representa as ações mínimas de movimentação, como andar, pegar algum item ou produzir um círculo mágico de menor grau. Ações de Movimento só podem ser usadas em seu turno.

Todo personagem possui apenas uma ação de Movimento por Rodada.

### ➤ {Reação}

Representa as ações reativas do personagem, ações realizadas em paralelo a ações de terceiros, permitindo se mover de acordo, como esquivar de um ataque ou se defender. Reações só podem ser usadas fora de seu Turno.

Todo personagem possui duas reações por Rodada.

### ➤ {Ação Prematura}

Ação Prematura é o nome dado as primeiras ações de uma cena, definindo a ordem de iniciativa, são ações que só podem ser realizadas antes da iniciativa ser formada.

Todo personagem só pode realizar uma ação Prematura por Cena, no início da mesma.

### ➤ {Ação Livre}

Representa toda ação de relevância ínfima, ações simples como falar ou se jogar no chão que não exige esforço. Ações Livres podem ser usadas a qualquer instante desde que seja possível realiza-las.

Ações Livres possuem um número praticamente infinito de usos.

### ➤ {Ação Completa}

Representa as ações de maior escala, ações como conjurar uma magia mais complexa ou realizar manobras mais exageradas. Ações Completas só podem ser usadas em seu Turno.

Ao utilizar uma ação completa, o personagem gasta tanto sua ação Padrão como ação Bônus.

### ➤ {Ação Estendida}

Ação Estendida são as ações que levam tempo para serem finalizadas, ações que duram mais do que apenas um Turno como sustentar uma Magia ou realizar uma sequência ininterrupta de movimentações.

Ao realizar uma ação estendida, você consome uma respectiva ação (reação, bônus, movimento ou Padrão) e enquanto a mesma perdurar, ao longo das rodadas, essa ação será consumida para manter a ação estendida.

## Movimentação & Posicionamento

Durante o seu turno, um personagem pode se mover utilizando uma das ações (Movimento, Bônus, Padrão e em alguns casos, Livre), se deslocando pelo mapa livremente para se posicionar da melhor forma possível pro combate, sendo permitido percorrer livremente (na maioria dos casos) o seu movimento padrão (7,5m). Vale-se notar que, a partir do momento em que a ação é utilizada, **o movimento pode ser dividido entre diferentes ações do personagem**.

- Por exemplo, o personagem com 9 metros de movimento utiliza sua ação de movimento, move-se 5 metros e ataca um oponente, em seguida, move-se para trás 4 metros, se reposicionando.

Além do movimento comum, certas Magias ou situações especiais podem conferir diferentes tipos de movimento para um personagem. Um exemplo é o **Voo**, no cenário onde o personagem adquire essa capacidade, o mesmo adquire um deslocamento de Voo próprio separado do seu movimento padrão.

Além disso, existem situações onde o ambiente não torne propício a movimentação, com esse tipo de ambiente sendo definido como *Terreno Difícil*. Nesse tipo de ambiente, o deslocamento do personagem é reduzido pela metade enquanto estiver sofrendo esse efeito.

- Um exemplo de Terreno Difícil é se movimentar pelo espaço de uma criatura, esse espaço conta como Terreno difícil. Ou seja, se a criatura ocupa um Grid (1,5m), se mover por esse Grid consome 3m de deslocamento.
  - Além disso, ao sair do espaço de uma criatura ao qual você esteja engajado em combate, a mesma pode te desferir um **Ataque de Oportunidade** (um ataque como ação livre). Essa ação só pode ser feita uma vez por Rodada.

### ➤ 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:** Cobre parcialmente o personagem, mas ainda o deixa parcialmente exposto. Ataques direcionados ao personagem com "Meia Cobertura" causam apenas 2/3 do dano total no alvo, com o restante sendo na Cobertura.
- **Cobertura Semi-total:** Cobre quase totalmente o personagem, mas não completamente. Ataques direcionados ao personagem com "Cobertura Semi-total" causam apenas 1/3 do dano total no alvo, com o restante sendo na Cobertura.
- **Cobertura Total:** Cobre completamente o personagem, impedindo que o mesmo seja atingido diretamente. Ataques direcionados a personagens com "Cobertura Total" causam o dano na cobertura e não no personagem. Além disso, o mesmo pode realizar um teste de furtividade como Reação.

Mesmo sendo uma forma de proteção, a Cobertura não é indestrutível, devido a isso, a mesma possui sua própria resistência que varia de material para material.

Os materiais mais comuns de se encontrar objetos que sirvam de Cobertura são:

- **Madeira:** possui 200 de Resistencia.
- **Pedra:** possui 400 de Resistencia.
- **Metal:** possui 800 de Resistencia.

Devido a isso, caso uma Cobertura sobra um dano total equivalente a 150% ou mais da sua resistência ao longo do combate, a mesma passa sofre o ultimo dano subtraindo o dano de sua resistência e então é destruída, permitindo que o dano restante a atravesse, podendo atingir o Personagem que estava sob Cobertura.

### ➤ Flanco

Também existe a mecânica de *Flanco*, quando um personagem se vê fechado por dois ou mais oponentes de direções opostas, o mesmo se encontra *Flanqueado*, recebendo uma redução de Perícias equivalente a seu Rank a partir do F (F= -1, E= -2, D= -3...).



## Ações Especiais

**As Ações Especiais** são as ações estratégicas e simples mais comuns de serem utilizadas, com cada uma possuindo suas regras de consumo de ações, utilização de atributos, perícias e especificações.

### ➤ [Apoiar]-

É a ação de auxiliar um personagem, ajudando o mesmo a realizar uma ação desejada. Para Apoiar um aliado, deve-se realizar um teste de tática, em caso de sucesso, concede ao aliado vantagem equivalente ao ranque dele. **Apoiar requer Ação Bônus.**

### ➤ [Arrancada]-

É a ação de se deslocar rapidamente e em maior intensidade pelo ambiente, realizando uma corrida para além do seu deslocamento comum. Ao realizar uma Arrancada, o personagem se move o dobro do seu movimento padrão (de 7,5m para 14m). **Arrancada requer uma Ação de Movimento + Bônus ou uma Ação Padrão.**

### ➤ [Atacar]-

É a ação de golpear um alvo com o objetivo de lhe causar Dano. Ao realizar a ação Atacar, deve-se rolar um teste de Luta contra o alvo, em caso de sucesso, acerta o alvo e rola o dano do ataque. **Atacar requer uma ação Padrão.**

### ➤ [Ataque Furtivo]-

É a ação de fazer um ataque imperceptível. Ao realizar um ataque furtivo, recebe **Vantagem** no teste do ataque. **Ataque Furtivo requer estar em furtividade e consumir uma ação Padrão.**

### ➤ [Ataque de Oportunidade]-

É a ação de aproveitar uma oportunidade para realizar um acerto no oponente. Caso você esteja engajado em combate com um oponente e ele tente se mover pelo seu espaço, em uma distância máxima de 1,5m, pode rolar um teste de ataque contra o mesmo, em caso de sucesso, o ataca. **Ataque de Oportunidade é uma ação livre, mas só pode ser usada uma vez por Rodada.**

### ➤ [Atirar]-

É a ação de realizar um disparo a médio ou longo alcance, visando acertar um alvo distante. Ao realizar a ação atirar, deve-se efetuar um teste de pontaria, em caso de sucesso, acerta o alvo. Estar a uma distância máxima de até 4,5m do alvo concede Bônus de +3 no teste; por outro lado, estar a uma distância de 1,5m do mesmo ou ter um aliado em combate corpo a corpo com o alvo, te concede desvantagem no acerto. **Atirar requer Ação Padrão.**

### ➤ [Atrasar]-

É a ação de esperar. Utilizar Atrasar permite a você alterar sua iniciativa permanentemente para qualquer posicionamento abaixo do seu (se você já for o último da iniciativa, não pode utilizar essa ação). Em troca, não pode agir no momento em que utilizou essa ação e não pode utilizá-la fora do seu turno ou depois de agir no seu turno. **Atrasar é uma ação livre.**

### ➤ [Atropelar]-

É a ação de avançar visando ignorar todo obstáculo. Você avança pelo espaço ocupado por um ser (percorrendo um máximo de distância equivalente a seu deslocamento). O ser pode lhe dar passagem ou resistir. Se der passagem, você avança pelo espaço dele; nenhum teste é necessário. Se resistir, faça um teste de Atletismo contra a Fortitude dele; se você vencer, deixa o ser caído e continua seu avanço. Se o alvo vencer, continua de pé e impede o seu avanço. Atropelar é uma ação livre se tentada durante uma Arrancada. **Atropelar requer uma Ação Padrão.**

### ➤ [Cair]-

É a ação de se jogar ao chão, não requer esforço algum normalmente, adquire a condição **caído**. **Cair requer ação Livre.**

### ➤ [Conjurar Magia]-

É a ação de ativar uma magia. Ao realizar Conjurar Magia, efetua um teste de Magia, atingindo o DT da magia e gastando os Magidios e ações necessárias, a conjura. **A ação requerida varia de magia para magia.**

### ➤ [Contra Ataque]-

É a ação de causar dano de maneira reativa. Caso tenha tido sucesso no teste de Defesa ou o oponente tenha falhado no teste de ataque, pode realizar um teste de Luta para efetuar um contra ataque, causando dano no alvo. **Contra Ataque requer Reação.**

### ➤ [Defender]-

É a ação de se proteger de um ataque oponente, evitando o dano causado. Caso sofra um ataque, pode rolar um teste de Defesa para se defender, em caso de sucesso, reduz o dano sofrido em um valor equivalente a sua Resistencia multiplicado pelo seu Ranque (H= 1, G= 2, F= 3, E=4...). **Defender requer uma reação.**

### ➤ [Derrubar]-

É a ação de forçar um alvo a cair. Ao tentar derrubar um alvo, realiza um teste de atletismo contra a Fortitude do mesmo, em caso de sucesso, derruba o alvo, aplicando a condição **caído**. **Derrubar requer Ação Bônus.**

### ➤ [Desarmar]-

É a ação de arrancar o equipamento de um alvo, o desarmando. Ao tentar desarmar um alvo, rola-se um teste de Luta contra o mesmo, em caso de sucesso, o desarma. **Desarmar requer Ação Comum.**

### ➤ [Desenhar Gravura]-

É uma ação de formular um símbolo mágico e preparar uma magia. Ao desenhar uma gravura, consome-se um tempo equivalente ao tamanho e complexidade da Gravura, em troca, essa ação permite utilizar uma magia ao qual você não tenha preparado de antemão. *Desenhar Gravura requer Ação correspondente ao grau da magia: 1 Grau (ação de Movimento); 2 Grau (Ação Bônus); 3 Grau (Ação Padrão); 4 Grau (Ação Completa); 5 Grau (Ação Estendida de 2 a 4 rodadas) e 6 Grau+ (Cena ou mais).*

### ➤ [Desengajar]-

É a ação de elevar sua guarda e se distanciar do oponente. Ao Desengajar, você eleva sua guarda, impedindo que você sofra ataques de oportunidade até o fim do seu Turno. *Desengajar requer Ação Comum.*

### ➤ [Empurrar]-

É a ação de forçar um alvo a se mover. Você avança e tenta empurrar uma criatura. Realize um teste de Atletismo contra um teste de Fortitude do alvo, caso suceda, você empurra a criatura em uma distância de 1,5 metros, aumentando em +1,5m para cada 4 pontos que seu resultado seja maior do que o do alvo. *Empurrar requer ação de Movimento + Padrão.*

### ➤ [Esconder]-

É a ação de evitar ser percebido. Ao utilizar a ação Esconder, realiza um teste de Furtividade e em caso de sucesso, adquire o efeito **Furtivo**. *Esconder requer Ação Bônus.*

### ➤ [Esgueirar]-

É a ação de se mover mais cuidadosamente. Esgueirar permite manter-se Furtivo mesmo se movendo, além de ignorar terreno difícil. Em troca, move-se apenas metade do seu deslocamento padrão. *Esgueirar requer Ação de Movimento.*

### ➤ [Esquivar]-

É a ação de evitar um golpe danoso, se movendo para evitar sofrer o ataque. Ao se Esquivar, deve-se rolar um teste de Reflexo contra o ataque do alvo, em caso de sucesso, não sofre o dano. *Esquivar requer uma Reação.*

### ➤ [Falar]-

É a ação de se comunicar, falar com aliados ou inimigos para transmitir ou adquirir informações e ideias. *Falar é uma Ação Livre.*

### ➤ [Fintar]-

É a ação de fingir uma ação para enganar seus alvos. Ao realizar uma ação de Fintar, deve-se fazer um teste de enganação contra o reflexo de um alvo em até 6m de distância, se conseguir, o alvo fica desprevenido contra você até o fim do seu Turno. *Fintar requer Ação Bônus.*

### ➤ [Intimidar]-

É a ação de se sobrepor sobre um alvo, visando causar-lhe medo. Rola um teste de intimidação, em caso de sucesso, o alvo fica amedrontado. *Intimidar requer Ação Bônus.*

### ➤ [Largar Item]-

É a ação de soltar um objeto ao qual possui posse, o descartando no ambiente. *Largar Item é uma ação Livre.*

### ➤ [Ler Intenção]-

É a ação de identificar os planos e objetivos em combate do oponente. Você utiliza suas ações para focar em uma criatura e tentar ler seu próximo movimento. O alvo deve estar dentro de 6m de você e você deve ser capaz de o ver. Faça um teste de intuição ou Percepção contra a Enganação ou Intuição do alvo. Se você suceder, testes de Defesa e Reflexo contra a criatura recebem vantagem e os ataques da criatura contra você recebem desvantagem até o começo do seu próximo turno. *Ler Intenção requer Ação Bônus.*

### ➤ [Levantar]-

É a ação de sair do chão. Remove a condição caído. *Levantar requer uma Ação de Movimento.*

### ➤ [Manipular Objeto]-

É a ação de utilizar algum objeto ao qual tenha posse. *A ação varia de objeto para objeto, podendo ser de ação livre até estendida.*

### ➤ [Mirar]-

É a ação de focar em um alvo, mirando seu próximo ataque de longo alcance no mesmo, recebendo **Vantagem** no teste de ataque e removendo a Desvantagem caso um aliado esteja engajado em combate corpo a corpo com o alvo. *Mirar requer Ação Bônus.*

### ➤ [Movimentar-se]-

É a ação de se deslocar pelo ambiente, alterando seu posicionamento, em situações comuns não requer teste e todo personagem se move normalmente um máximo de 7,5m. *Movimentar-se requer uma Ação de Movimento.*

### ➤ [Passo]-

É a ação de se mover estrategicamente de maneira mínima. Ao realizar a ação passo, o personagem se move 1,5m em uma direção escolhida. **Passo requer Ação Livre, mas só pode ser utilizada uma vez por Rodada.**

### ➤ [Preparar Ação]-

É a ação de se preparar para uma inevitável situação. Você prepara uma ação (padrão, bônus, de movimento ou livre) para realizar após seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Diga a ação que vai fazer e em quais circunstâncias (por exemplo, "Conjurar a magia no primeiro ser que passar pela porta"). **A qualquer momento antes do seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias. Preparar Ação requer Ação Bônus (mas só pode ser usada caso a ação padrão já tenha sido gasta, caso contrário, cancela o "Preparar Ação").**

### ➤ [Provocar]-

É a ação de incitar a raiva em um alvo, o fazendo focalizar em você. O alvo da sua provação deve estar dentro de 9 metros de distância de você. Faça um teste de diplomacia contra a vontade ou intuição do alvo. Se você suceder, a criatura possuirá vantagem para te atacar mas possuirá desvantagem para atacar qualquer outro alvo até o começo do seu próximo turno. **Provocar requer Ação Bônus.**

### ➤ [Quebrar]-

É a ação de danificar um objeto. Realiza um teste de ataque visando acertar um objeto, causando dano à resistência do objeto. **Quebrar requer Ação Padrão.**

### ➤ [Resistir]-

É a ação de suportar um dano ou condição sofrida, ao receber uma condição negativa ou dano, pode-se rolar um teste de Fortitude, em caso de sucesso, reduz o dano pela metade ou o efeito em uma categoria (exaustão se torna Lentidão por exemplo). **Resistir requer Reação.**

### ➤ [Sacar ou Guardar Item]-

É a ação de pegar ou guardar um objeto ao qual você possua com sigo. **Sacar Item é uma Ação de Movimento, enquanto guardar é uma Ação Livre.**

## Efeitos & Condições

**Dentro de um Combate** existem diversos tipos de condições ou efeitos que um personagem pode receber ou aplicar, situações diferentes também podem implicar um desses dois, devido a isso::

*(A seguir será listado todas as condições e efeitos padrões do RPG)*

### ➤ {Vantagem & Desvantagem}

Existem diversas habilidades, situações ou magias que implicam uma Vantagem ou Desvantagem. Sempre que um desses termos for utilizado, significa que o personagem em questão recebe +Xd8 (vantagem) para somar a rolagem ou -Xd8 (desvantagem) para subtrair na rolagem. Onde X inicialmente começa sendo 1d8. Com os respectivos Ranques sendo E, B e SS, totalizando uma vantagem ou desvantagem de até 3d8.

### ➤ {Crítico}

Ao se rolar um teste, existem diversos resultados que podem cair, mas dentre eles, o mais significativo é o resultado raro onde dois dos d8 tem como resultado o 8. Nesse cenário, chamamos essa situação de Sucesso crítico. O sucesso crítico possui prioridade de acerto independente de perícias com a única exceção sendo em caso onde esse sucesso seja confrontado com outro crítico.

*Caso um sucesso crítico caia em um teste de ataque, o dano causado é dobrado.*

### ➤ {Invulnerabilidade}

Existem diversos tipos de danos e condições que podem ser causadas por situações distintas, tornando os personagens vulneráveis a diversas situações distintas. Mas, para equilibrar isso, a mecânica de Invulnerabilidade existe.

Da mesma forma que é possível aplicar danos e condições adversas através de magias e habilidades, também é possível adquirir invulnerabilidade da mesma forma. A **Invulnerabilidade** é dividida em 3 categorias:

- **Invulnerabilidade Mínima:** recebe RD (redução de dano) equivalente a seus pontos em resistência multiplicados por 3. Só é possível ter invulnerabilidade mínima em tipos de dano e não em condições.
- **Invulnerabilidade Semi Total:** reduz o efeito ou dano escolhido pela metade.
- **Invulnerabilidade total:** torna-se imune ao efeito ou dano escolhido.

### ➤ {Sequência de Ataques}

Receber vários ataques seguidos de diferentes atacantes é capaz de começar a gerar dificuldades para o alvo conseguir se defender, abalando a guarda dele.

Enquanto um mesmo alvo estiver recebendo ataques em turnos subsequentes, uma sequência se inicia: *para cada 2 ataques realizados na sequência, as perícias de reação (reflexo e defesa) da criatura são reduzidas em 1.* Uma sequência de ataques pode reduzir as perícias de uma criatura em até 4, totalizando 8 ataques na sequência.

- Uma sequência é considerada finalizada quando o turno do alvo da sequência chega, representando uma retomada de controle sobre a sua guarda, como os ataques se encerrando temporariamente.

### ➤ {Dano & Vida}

Ao longo do combate, um personagem causa e sofre dano constantemente, ao mesmo tempo em que, dependendo do uso das magias, pode acabar por se curar também. Os personagens contam com duas “barras de vida”, sendo elas a **Saúde** e a **Resistência**.

Durante um combate, a resistência é quase sempre a primeira a cair, já que ela define o quanto o personagem pode suportar de dano antes de atingir um estado crítico. Ou seja, caso a resistência chegue a 0 e a Saúde do personagem passe a ser reduzida, o mesmo se encontra em uma situação de extremo risco, apresentando sinais nítidos de estresse físico.

- **[Quebra de Resistência:]** Ocorre quando a resistência chega a 0 e o personagem sofre o seu primeiro dano direto a Saúde. *Todas as suas ações com testes recebem uma penalidade de -2 no resultado dos mesmos.*
- **[Ferida Grave:]** Ocorre quando a Saúde atual do personagem chega a menos da sua metade total, causando uma ferida grave que muito possivelmente deixará uma cicatriz. *Recebe uma redução no atributo de Força equivalente a seu valor de Perícia mais alto, além de não poder mais utilizar Esforço.*
- **[De frente pra Morte:]** Ocorre quando o personagem tem toda a sua Saúde zerada e entra em estado de **Morrendo**. Nesse estado, o mesmo não pode agir e permanece (na maioria dos casos) inconsciente. Caso o personagem termine 3 Rodadas ou sofra um ataque ainda em estado de morrendo, o mesmo é morto e o jogador perde o personagem.

### ➤ {Esforço}

Existem situações onde personagens se elevam ao máximo ao depositar todas as suas forças e vontade em uma ação. No sistema, esse ato é chamado de **Esforço**, uma mecânica que permite ao personagem que realizar um teste de ação, gastar um valor de estamina equivalente a seu Ranque a partir do H (ou seja: H= 1, G= 2, F= 3...) para receber essa mesma quantia gasta em um bônus numérico no resultado final do teste, aumentando suas chances de sucesso.



### ➤ {Condições}

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

- **Abalado:** O personagem sofre -1 em testes de perícia. Se ficar abalado novamente, em vez disso fica amedrontado.
- **Agarrado:** Enquanto agarrado, o personagem fica desprevenido e imóvel.
- **Amedrontado:** O personagem sofre -2 em testes de perícia e não pode se aproximar voluntariamente da sua fonte de medo.
- **Atordoado:** O personagem fica desprevenido e incapacitado.
- **Caído:** O personagem sofre -2 em ataques corpo-a-corpo e só pode se mover 3 metros, rastejando-se, ou utilizar uma ação de movimento para se levantar. Além disso, sofre -2 em reflexo 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 -2 em testes de perícia baseadas em Força ou Destreza.
- **Condenado:** Um personagem condenado tem o custo em energia/vigor de todas as suas habilidades aumentado em 50%.
- **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 a enfeitiçou. Quem enfeitiçou recebe +2 em testes de carisma contra quem foi enfeitiçado.
- **Enjoado:** Um personagem enjoado só pode realizar uma ação comum ou se movimentar (não ambos) por rodada.
- **Enredado:** Tem o deslocamento reduzido à metade, não pode usar a ação disparar e recebe -2 em Defesa, Reflexo e em rolagens de ataque.
- **Envenenado:** Recebe -2 em ataques e testes de habilidade enquanto o veneno durar.
- **Exposto:** Ataques contra a criatura recebem +2 e causam dano adicional igual ao nível do atacante, em cada rolagem de dano.

- **Fragilizado:** É incapaz de receber Invulnerabilidade a dano de qualquer fonte.
- **Imóvel:** O movimento da criatura se torna 0.
- **Incapacitado:** Não pode realizar ações ou reações.
- **Inconsciente:** O personagem fica imóvel, incapacitado e caído. Larga tudo que estiver segurando e não pode falar. Falha automaticamente em testes de resistência/defesa/esquiva.
- **Invisível:** Recebe +3 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:** Toda forma de movimento do personagem é reduzida pela metade e ele não pode usar a ação disparar.
- **Paralisado:** O personagem fica imóvel e incapacitado. Só pode realizar ações completamente mentais. Todo ataque que acerta contra o personagem é considerado um acerto crítico.
- **Perturbado:** -----
- **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 fica Atordoado.

### ➤ {Tipos de Dano}

Como dito anteriormente, existem diversos tipos de danos em Akashic Malus, assim como invulnerabilidade referente a esses mesmos tipos de dano.

- Impacto.
- Cortante.
- Perfurante.
- Balístico.
- Fogo.
- Água.
- Terra.
- Ar.
- Chocante.
- Frio.
- Radiante.
- Escuridão.
- Sombrio.
- Recuperativo.
- Necrótico.
- Cinético.
- Dimensional.
- Espiritual.
- Vazio.
- Cristal.
- Vácuo.
- Sonoro.
- Espacial.
- Gravitacional.
- Temporal.
- Atômico.
- Destino.
- Sangue.
- Ósseo.
- Carne.
- Veneno.
- Metálico.
- Transformação.
- Contrato.
- Natureza.
- Invocação.
- Cósmico.
- Marionetismo.
- Gel.



## Ranque de Ocultistas

Os Ocultistas são ranqueados baseados em duas capacidades, as *capacidades naturais* e as *capacidades mágicas*. As capacidades naturais se referem às suas proezas e níveis de habilidade e poder entregues apenas por seus Magídios sem a intervenção de gravuras, como a força física, agilidade, reserva mágica ou resistência base do Ocultista; Enquanto as capacidades mágicas abrangem o conhecimento referente a magias e suas respectivas áreas de estudo e o seu arsenal mágico padrão (desde magias gravadas em seu corpo e equipamentos, até as magias não transcritas que Ocultistas de ranque maior podem utilizar).

Por fim, os ranques são uma métrica não universal, o Ranking daqueles que podem utilizar magias é definido pela associação de ocultismo usando como base as informações possuídas, devido a isso, os ranques mais precisos são os dos membros da associação, criminosos não aprendidos e estudantes apenas possuem uma estimativa referente a seus rankings.

- Um personagem sobe de ranque quando atinge o Nível necessário para tal e possui pelo menos 3 Atributos nesse mesmo ranque. Além disso, em determinados ranques, recebe "aprimoramentos especiais" do ranque em questão.

{A seguir será listado cada um dos Ranques Ocultistas, como são ranqueados, as capacidades padrões e exemplificações}

### ➤ {Ranque H}

O ranque H é um ranque não oficial que serve para identificar de maneira "sutil" o povo comum, pessoas que não podem interagir de nenhuma forma com os Magídios, os cidadãos não usuários de magia.

- Um personagem ranque H não apenas possui nível 0 como também possui 0 em todos os seus atributos.

### ➤ {Ranque G}

Representa pessoas que acabaram de adquirir a capacidade de sentir e controlar os Magídios internos dentro de si para conjurar magias, mas por não estarem acostumados com essa mudança repentina em suas capacidades gerais, passam por um processo longo de adaptação o que acaba por limitar seu corpo pela própria segurança, onde, qualquer liberação de poder ou capacidades a cima desse limite, acaba por prejudicar o físico ou mente do usuário. *Pessoas classificadas em Ranque G tendem a ser os aprendizes e estudantes novatos das Quattuor Numinas. Um exemplo de Ranque G é Yuta Luciele, um primeiro anista da academia de bruxos Darknight.*

- Você alcança o ranque G no momento em que atinge o nível 0 e rola os d6 iniciais para cada atributo.

### ➤ {Ranque F}

Representa pessoas habituadas com suas capacidades novas, pessoas que já se acostumaram com a nova extensão de suas capacidades e puderam remover seus limitadores sem danos. *Pessoas classificadas em Ranque F são, em grande maioria, os alunos próximos do fim do seu primeiro ano letivo nas academias, embora existam sim casos onde os limitadores são removidos cuidadosamente mais cedo do que o previsto. Um exemplo de Ranque F é Scarlet Avral, primeira anista da academia de magos Griffon, sendo um dos casos onde um aluno remove seus limitadores prematuramente.*

- Um personagem alcança o ranque F no momento em que atinge o nível 1 através do ritual de remoção de Limitador após adquirir todos os atributos no ranque F.



### ➤ {Ranque E}

Representa pessoas que iniciaram um desenvolvimento pessoal em relação a suas novas capacidades, treinando seu físico, reserva de Magidios ou sua mentalidade. Pessoas que começaram realmente a percorrer a trilha de suas próprias vidas referente a magia, encontrando suas identidades e objetivos com a magia. A partir desse momento, os Ocultistas passam a demonstrar suas reais capacidades referente a magia. *Ocultistas de Ranque E são normalmente aqueles que adentraram recentemente ao terceiro ano de suas vidas acadêmicas e sendo em grande parte neste ranque que se encontra a primeira barreira de crescimento, já que os menos promissores tendem a estagnar nesse ranque enquanto permanecem na academia, não possuindo tantas capacidades evidentes até o final de seu anos escolares.* Um exemplo de ocultista ranque E é Uta Shion, uma nova segunda anista promissora da academia de feiticeiros Hachimon.

- Um personagem atinge o ranque E quando chega ao Nível 20 e pelo menos 3 Atributos estejam tenham atingido o ranque E.

{Um personagem que atinge o ranque E recebe +1d8 em seus testes de ação, passando de 2d8 para 3d8}

### ➤ {Ranque D}

Pessoas com uma experiência comum e desenvolvimento normal, a maior parte dos formados dentro das quattuor numinas possuem atributos em ranques próximos ao D. Sendo esse o ranque onde se encontram aqueles mais "medíocres" referentes a magia. *Os Ocultistas de Ranque D são classificados assim usando como métrica as suas capacidades de manipularem os Magidios através do fluxo, todos os ranque D possuem um fluxo de nível controlado e inconscientemente padronizados, o que acaba por revelar suas próprias capacidades medianas e personalidades nada individuais sobre a magia, gerando uma movimentação comum entre os de mesmo ranque.* Um exemplo de ranque E é Baltir, um criminoso menor procurado que anda causando problemas recentes para a associação efetuando atos sem padrão visível.

- Um personagem atinge o ranque D quando chega ao Nível 27 e possui pelo menos 3 atributos no mesmo ranque. Narrativamente fazendo o teste de fluxo para defini-lo oficialmente neste ranque.

### ➤ {Ranque C}

Ocultistas classificados como ranque C são aqueles considerados como a cima da media, possuindo habilidades e conhecimentos mais individualizados, expressando em suas magias suas personalidades, possuindo magias mais individuais, mesmo que as mesmas não possuam tanto poder ou complexidade. *A maioria dos membros da associação de Ocultistas que possuem trabalhos ativos na magia são pertencentes a este ranque. O ranque C é definido de maneira diferente, de forma distinta da análise para o Ranque D, o fluxo passa a possuir maior individualidade a partir do Ranque C, se tornando inviável utilizá-lo para ler as capacidades gerais de alguém, então uma pesquisa referente ao conhecimento mágico do indivíduo é usada como base para definir se o indivíduo pertence a esse ranque.* Um exemplo de pessoa pertencente ao ranque C é Skull Bardwise, professor da academia de bruxos Darknight.

- Um personagem atinge o ranque C quando chega ao Nível 39 e possui pelo menos 3 atributos no mesmo ranque. Narrativamente fazendo o teste de conhecimento mágico para defini-lo oficialmente neste ranque.

{Um personagem que atinge o ranque C recebe +1d8 em seus testes de ação, passando de 3d8 para 4d8}



### ➤ {Ranque B}

O Ranque B é onde se encontram aqueles indivíduos chamados de geniais (uma terminologia incorreta, já que não existem gênios para a magia, apenas aqueles que estudaram ou tiveram experiências mais do que outros), indivíduos que ultrapassaram o padrão e alcançaram níveis maiores e possuindo conhecimentos e aplicações da magia que quase se tornam como suas marcas registradas, indivíduos reconhecidos por muitos. Existem um alto numero de Ocultistas de ranque B, embora esse grande numero esteja desmembrado e espalhado por todo o mundo magico, sendo parcialmente raro encontrar indivíduos com esse nível. Ocultistas de Ranque B tendem a ser especialistas em áreas específicas, embora existam sim casos onde indivíduos assumem esse Ranque devido a suas habilidades mais abrangentes. Um Ocultista de Ranque B precisa apenas demonstrar uma característica digna do ranque, em sua maioria, ele conjuram uma magia de primeiro grau sem a necessidade realizar gravuras, um feito impressionante mas básico dentre aqueles pertencentes a esse ranque e aos superiores. Uma habilidade única daqueles que possuem um controle e quantia de Magídios internos em base alta. Um exemplo de Ocultista de ranque B é Enoch Urson, um dos Paladinos da Associação de Ocultismo.

- *Um personagem atinge o ranque B quando chega ao Nível 50 e possui pelo menos 3 atributos no mesmo ranque. Narrativamente fazendo o teste de conjuração magica para ser oficialmente reconhecido como pertencente a esse ranque.*

### ➤ {Ranque A}

O Ranque A é pertencente apenas aqueles que já alcançaram o topo, indivíduos de extrema capacidade e habilidade, presenças únicas e extremamente raras dentro do mundo magico, apenas aqueles que conseguiram destrinchar o máximo de seus poderes e habilidades naturais, sendo existências únicas e respeitadas dentro do mundo magico. *Existem menos de meia centena de Ocultistas de ranque A espalhados por todo o mundo na atualidade, sendo eles, existências de incrível poder e incrivelmente temidos, com a associação fazendo o possível para tentar mantê-los sob controle. Não se faz necessário um teste elaborado para identificar um ocultista pertencente ao ranque A, apenas a simples interação com o fluxo permite que se entenda a grandeza de um ranque A, já que alguém muito distante (possivelmente um ranque B menor para baixo) sequer é capaz de tocar um ranque A, já que a massiva quantia de fluxo em um individuo de ranque A atua quase como uma barreira intransponível por meios convencionais se a diferença magica brutas for tão grande. Um exemplo de Ocultista ranque A são os membros da Távola Redonda pertencente a associação de Ocultismo, como o membro mais recente e que deixa a gestão da associação mais apreensivo, a aluna do quarto ano da Darknight, Iris Evergreen, detentora do titulo de Sir Kay.*

- *Um personagem atinge o ranque A quando chega ao Nível 71 e possui pelo menos 3 atributos no mesmo ranque. Narrativamente fazendo o teste de fluxo bruto para defini-lo oficialmente neste ranque.*

{Um personagem que atinge o ranque A recebe +1d8 em seus testes de ação, passando de 4d8 para 5d8}

### ➤ {Ranque S}

Se o ranque A são aqueles que alcançaram o seu máximo possível, os ranque S são aqueles que ultrapassaram seu máximo, subindo um novo nível a cima. Indivíduos vistos como anomalias no mundo magico, pessoas com capacidades, conhecimentos e aplicações da magia em níveis anormais e fora de qualquer padrão, conhecidos por criar magias únicas ao longo de suas vidas. *os ranque S naturalmente transmitem uma presença única, venerável, temível... mas sua definição como pertencente a ranque S se deve a simples demonstração de suas "magias padrões" mais básicas. Caso a magia atenda ao nível conjurado estimado, o individuo é reconhecido como alguém pertencente ao ranque S. O exemplo mais famoso de Ocultista pertencente ao ranque S é o Sir Percival da Távola Redonda, um Mago que dizem o mais próximo de se tornar o quinto Arcano.*

- *Um personagem atinge o ranque S quando chega ao Nível 86 e possui pelo menos 3 atributos no mesmo ranque. Narrativamente fazendo o teste de conjuração magica para defini-lo oficialmente neste ranque.*



### ➤ {Ranque SS}

Também chamados de arcanos, os ranque SS são indivíduos tão fora da curva que muitos deles sequer são classificados como humanos (por motivos mágicos ou apenas sociais), sendo indivíduos vistos como "heroicos" ou "divindades" no mundo magico, existências que o senso comum normalmente não se aplicam e que apenas vivem como desejam viver por não possuírem ninguém que os possa parar. A existência de um arcano é tão rara que atualmente existem apenas 4 arcanos no mundo, com 2 deles sendo arcanos a gerações e apenas a 30 e 40 anos tendo surgido os últimos dois arcanos da atualidade. *Definir se um individuo é um arcano é algo simples e ao mesmo tempo complexo, a linha entre um ranque S e um SS é difícil de perceber, por isso, fora a tremenda presença e poder demonstrados, um arcano precisa trazer um avanço significativo comprovado na magia para ser reconhecido* (Curiosamente, nem um dos quatro arcanos realizou esse "teste" por obrigação, suas conquistas significativas foram feitas por acaso visando seus próprios objetivos). Os arcanos são existências descomunais, e dentre eles sequem as seguintes conquistas...

[**Nael Basile Gevaudan, o Cavaleiro Negro**] - Responsável por criar um armamento de grau Super: *Crucifixum*; [**Kilgharrah, o Pele de Lua**] - Responsável por tornar possível através de alquimia um ser humano suportar o poder de um dragão por completo; [**Acier Valois, o Comutador**] - Responsável por criar a lendária e estimada *Pedra Filosofal*; - [**A Aberração**] - Responsável por desenvolver a magia espiritual de quinto grau: *Estrondo de Zefs*.

- Um personagem atinge o ranque SS quando chega ao Nível 95 e possui pelo menos 3 atributos no mesmo ranque. Além de possuir um *Conceptum Inatus*.

{Um personagem que atinge o ranque SS recebe +1d8 em seus testes de ação, passando de 5d8 para 6d8}



## Ranke de Atributos

Os atributos são pontos gastos em especificações únicas que representam as capacidades físicas, mentais e mágicas de cada personagem, com cada uma dessas capacidades sendo representações numéricas de seu físico, mente e capacidade mágica.

Mas, eles também podem ser ranqueados, podendo ir de ranque G até SS.

- Um personagem sobe o ranque de seu atributo quando atinge um valor específico com o mesmo, adquirindo efeitos “especiais” dependendo do ranque do atributo.

{A seguir será listado cada um dos Ranques de Atributo}

### ➤ {Ranke G}

- O Ranque G vai de 1 a 6 pontos de atributo, possuir um atributo no ranque G equivale a possuir nível 0, sendo um “Novato na Magia”.

### ➤ {Ranke F}

- O ranque F é um ranque inicial porém instável, sendo correspondente aos atributos com valor de 7 a 19, caso um personagem não tenha atingido o Nível 1 (removendo o limitador), o mesmo sofre intensas penalidades ditas no “Novato na Magia”.

### {Ranke E}

- O ranque E é um ranque onde o crescimento de um indivíduo se torna mais evidente, correspondendo aos atributos com valor de 20 a 29.

### {Ranke D}

- O ranque D é o ranque onde se alcança uma “estabilidade”, alcançando uma amadurecimento devido na maioria dos casos. Corresponde aos atributos com valor de 30 a 40.

{Concede +1d8 em testes com esse atributo}.

### {Ranke C}

- O ranque C é o ranque onde as primeiras barreiras são ultrapassadas, revelando um novo potencial, correspondendo aos atributos com valor de 41 a 52.

{Status concedido pelo atributo x2}.

### {Ranke B}

- O ranque B é o ranque onde se revelam os maiores nomes da atualidade, aqueles que estão chegando ao seu ápice. Corresponde aos atributos com valor de 52 a 69.

{Saúde:} +235 de Saúde.

{Resistência:} Recebe +470 de resistência adicional.

{Força:} Recebe +68 de dano físico adicional.

{Agilidade:} Recebe uma ação de movimento adicional.

{Sentidos:} Recebe resistência mental igual aos seus pontos em Sentido.

{Mente:} Recebe +68 de dano mágico adicional.

{Mana:} Recebe Realizar Magia das habilidades de Fluxo de Reforço, caso já a possua, Aumenta a quantia de símbolos em +3.

### {Ranke A}

- O ranque A é o ranque onde se encontram aqueles que alcançaram o topo, seu ápice. Corresponde aos atributos com valor de 70 a 86.

{Saúde:} +235 de Saúde.

{Resistência:} Qualquer dano sofrido menor que sua Resistência é Negado.

{Força:} Recebe +68 de dano físico adicional.

{Agilidade:} Recebe uma ação de Bônus Adicional.

{Sentidos:} Recebe +204 de Sanidade adicional.

{Mente:} Recebe +68 de dano mágico adicional.

{Mana:} Aumenta a quantia de símbolos de Realizar Magia das habilidades de Fluxo de Reforço em +4.

### {Ranke S}

- O ranque S corresponde às anomalias, os Ocultistas que ultrapassaram a barreira chamada de “limite”. Atributos de ranque S possuem um valor de 87 a 95.

{Concede +1d8 em testes com esse atributo}

### {Ranke SS}

- Arcanismo, o ranque SS representa os atributos que podem bater de frente com os arcanos, sendo um problema para os mesmos. Corresponde aos atributos de valor 96 a 100.

{Aumenta o ganho de Status do atributo ranque S de x2 para x5}.