



BLEACH RPG

CRIADOR: CLERON

ÍNDICE

1 SISTEMA DAEMON

1.2 Bleach RPG

2 Personagens

2.1 Shinigami

2.2 Quincy

2.3 Fullbringer

2.4 Vaizard

2.5 Arrancar

3 Aprimoramentos

4 Aprimoramentos Negativos

5 Lista de Perícias

6 Reiatsu

6.1 Usando Reiatsu

6.2 Kidous

7 Lista de Kidous

7.1 Hadous

7.2 Bakudous

8 Poderes Quincy

8.1 Lista de Gintôs

9 Hollows

9.1 Hollows Tipos e Classificações

9.2 Hollows em Regras

9.3 Gillians

9.4 Adjucha

9.5 Vasto Lorde

9.6 Hollow Menos

9.7 Hollow

10 Aprimoramentos Hollows

11 Regras de Combate

11.1 Novas Regras para Bleach

11.2 REGRA DE PODER SUPREMO

12 Shikais

13 Bankai

14 Fullbringer

SISTEMA DAEMON

UM SISTEMA LIVRE

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universo de Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

BLEACH RPG

Nesse livro estamos usando Sistema Daemon com algumas adaptações para o cenário, tentamos facilitar algumas coisas e acabamos gerando outras complexidades, mas achei melhor que apenas criar próprio sistema e forçar jogadores a aprenderem novos. Então se você já conhece o básico do sistema Daemon, então você já sabe jogar Bleach RPG. Editora Daemon ainda vende seus livros no site www.daemon.com.br e as regras básicas podem ser encontradas em sites wikia:

Confesso, só mestreí Bleach uma vez, quando estávamos lendo mangá começou a saga dos Fullbringers e isso desanimou a maioria. Mas já mestreí com eles em mesas Shonen (misturando tudo) é bem divertido. Então alguém com muito mais conhecimento e que é mais fã de Bleach do que eu pode criar ou adaptar as regras aqui como quiser. Essa adaptação foi feita se baseando no mangá (ignorando os fillers) e com ajuda de amigos meus que são viciados e especialistas em Bleach hahahaha.

Bem, vamos começar

PERSONAGENS

Shinigamis, Quincy, Fullbringers entre outros, aqui é a ficha base para todos eles..

FICHA DE PERSONAGEM

Nível: Nível do Personagem.

Pontos de Vida: (Força + Constituição) / 2.

Pontos de Reiatsu: depende da raça

Atributos: valores depende da Raça do Personagem

Atributo	Valor	%
Força(FR)		Valor X 4
Agilidade(AGI)		Valor X 4
Dextreza(DEX)		Valor X 4
Constituição(CON)		Valor X 4
Inteligência(INT)		Valor X 4
Força de Vontade(WILL)		Valor X 4
Percepção(PER)		Valor X 4
Carisma(CAR)		Valor X 4

Perfícias: INT X 5 + Valor Base da Raça

Aprimoramentos: 5 pontos para distribuir e até -3 em desvantagens.

Magias ou Poderes: Varia com personagem e a raça

RAÇAS DOS PERSONAGENS

Nas próximas paginas mostrarei as principais raças de personagens jogadores no Mundo de Bleach, cada uma tem custo de Aprimoramento para comprar, junto com poderes, beneficios e restrições

SHINIGAMI

Shinigami são os guardiões das almas que passam pelo círculo de transmigração entre os mundos. O termo "Shinigami" é apenas aplicável ao ofício, que é o de purificar hollows que praticam o mal no mundo dos vivos e guiar os plus que perderam seu caminho após a morte até Soul Society ou Hell com o uso de Konsō. Shinigamis de diversas raças foram mostrados na série. Os shinigami são seres extraterrenos, já que no geral são almas, e possuem um alto nível de reiryoku, já que são todos indivíduos selecionados e bem treinados. Como almas, seu corpo é composto de reishi, e é invisível para seres sem poderes espirituais significativos, como seres humanos comuns. Quando almas com alto nível de reiryoku treinam seus corpos, podem tornar-se shinigami. Os mais talentosos entre esses shinigami juntam-se a organizações como a Gotei 13, Onmitsukidō, Kidōshū e a Agência de Desenvolvimento Tecnológico. Às vezes, almas com o potencial de tornar-se shinigami nascem em Rukongai, e mais raramente, em Seireitei. A maioria desses recrutas treina em Shin'ōreijutsuin. Shinigami recebem salários como trabalhadores do mundo humano[7][8] e também recebem recompensas pela purificação de hollows, sendo pagos em Kan (moeda local).

SHINIGAMI (3 PONTOS)

Atributos: são feitos com 120 pontos para distribuir, sendo menor atributo com valor 8 e sem limite de maior atributo.

Perícias: 250 + Inteligência x 5 pontos.

Zanpakutou: A espada que representa o poder do Shinigami, todos eles já começam com ela. Uma zanpakutou tem dano básico de 2d6.

Reiatsu: energia espiritual que permeia toda a Soul Society e na qual os Shinigamis usam para ativar seus poderes. Reiatsu de um Shinigami é valor da sua Força de Vontade + Constituição e ganha +1 ponto por Nível que sobe.

Kidou: entre poderes de um Shinigami ele pode usar certos tipos de encantamentos e magias para mais variados efeitos usando sua Reiatsu. Ele começa com três Kidous de Nível 1.

Recuperação de Energia: Shinigamis recuperam Reiatsu na proporção de 1 ponto a cada meia hora, ou todos seu Reiatsu em 4 horas de descanso. Na Soul Society eles regeneram 1 ponto a cada 5 rodadas (no caso de combate).

Resistência: Bônus de Constituição de um Shinigami se torna seu IP contra danos (exceto de Kidous), então um Shinigami com Constituição 18, tem IP 2.

Patrono: Shinigamis obedecem uma hierarquia, seus capitães, tenentes etc. Eles recebem treinamento, abrigo e recursos do Seireitei, mas devem seguir seus ordens também.



QUINCY

Os Quincys (灭却师 (クインシー), "Monge da Destruição" (Kuinshi)) em termos modernos, eram humanos médiuns que podiam detectar a presença de Hollows. Tudo começou quando eles começaram a preparar-se para combater os Hollows, igual aos Shinigamis. Foram extintos pelos Shinigamis há mais de 200 anos, a fim de impedir a destruição do mundo. Os Quincys foram espalhados pelo mundo todo rapidamente. Eles eram parentes de caçadores mágicos especializados na guerra contra os Hollows. Desde suas origens, se passaram muitos anos dentro da Soul Society fazendo apelos aos Quincys que o controle dos Hollows fosse feito apenas por Shinigamis que se recusaram a aceitar a situação. Conforme o tempo passava, o número de Quincys aumentou e o ciclo das almas foi tornando-se instável, forçando aos Shinigamis aniquilar os Quincys, afim de manter o equilíbrio do mundo.

QUINCY (2 PONTOS)

Atributos: são feitos com 110 pontos para distribuir, sendo menor atributo com valor 8 e sem limite de maior atributo.

Perícias: 300 + Inteligência x 5 pontos.

Heiling Pfeil: A arma de um Quincy é seu Arco espiritual onde dispara flechas de energia. Disparos causam 1d10 de dano. As flechas são ilimitadas enquanto o Quincy tiver acesso a Energia Espiritual.

Reiatsu: energia espiritual que permeia o mundo, Quincy conseguem absorve-la para usar suas técnicas. Valor de Reiatsu de um Quincy é igual a sua Percepção + Constituição e ganha +1 ponto por Nível que sobe.

Absorção Espiritual: Quincy conseguem absorver a energia espiritual ao seu redor. Então gastando um turno fazendo teste de Percepção, eles podem absorver e recuperar um valor de Reiatsu igual ao seu Nível de Personagem. Ele não pode ter valor de Reiatsu maior que seu limite normal.

Gintô: Uma cápsula de prata com Reiatsu do Quincy guardada, usada como arma reserva, tem efeitos semelhantes a Kidous de um Shinigami. Não exige perícia especial apenas lançar (perícia Arremesso ajuda).



FULLBRINGER

Os Fullbringers possuem habilidades especiais passadas aos mesmos através do corpo das mães que tiveram parentes ou que foram vítimas diretas de ataques Hollows antes de nascerem. Para ativar seus poderes, os Fullbringers utilizam um "objeto vetor", o qual seus verdadeiros poderes podem ser mostrados e acessados, tal habilidade é chamada de Fullbring. Os Fullbringers não se tratam de uma raça ou espécie específica, uma vez que são apenas humanos com poderes especiais. udo, até mesmo objetos rudimentares, como postes de iluminação e cadeiras possuem uma alma, ainda que pequena. Ao usar o Fullbring para extrair estas almas, os Fullbringers podem até mesmo alterar suas características físicas. Ao contrário de outros seres espirituais, Fullbringers usam seu poder com seus corpos físicos. Devido a isso, eles devem treinar exaustivamente para construir a sua resistência para que possam usá-la corretamente. Quando Fullbringers morrem, todos os traços de suas habilidades desaparecem do mundo. No entanto, eles carregam suas habilidades para a vida após morte.

FULLBRINGER (1-2 PONTOS)

Atributos: são feitos com 101 pontos para distribuir, sendo menor atributo com valor 8 e sem limite de maior atributo.

Perícias: 200 + Inteligência x 5 pontos.

Reiatsu: Fullbringers absorvem reiatsu de objetos específicos e criam seus poderes focados a neles. Então em regras, sua reiatsu é menor, seu valor de Reiatsu é igual a sua Constituição e ganha +1 ponto por Nível que sobe. Eles regeneram apenas com descanso na proporção de 1 ponto a cada meia hora ou todos os pontos a cada 4 horas de descanso total.

Objeto de Poder: Poder deles vem de um objeto que eles tem ligação direta. Então seus poderes são ativados através deles e somente deles (com algumas exceções) eles ativam suas habilidades. Um Fullbringer de 2 pontos não precisa de um objeto de poder (como Chad ou Orihime).



VAIZARD

Vaizards são Shinigamis que ganharam poderes Hollow de alguma forma, seja através de um encantamento, experiência forçada etc. Sendo começado como Shinigami, os Vaizards parecem inteiramente humanos e impedem que os momentos em que eles estão usando seus poderes sejam indistinguíveis dos Shinigami comuns. Para obter acesso aos seus poderes Hollow, um Vaizard veste uma máscara Hollow. Isso permite que eles aumentem suas habilidades de Shinigami com poderes Hollow, além de dar a eles acesso a algumas das habilidades Hollow mais genéricas. Sua pressão espiritual também muda para uma mistura de Hollow e Shinigami. Este processo de vestir a máscara Hollow é conhecido como Hollowfication.

VAIZARD (6 PONTOS)

Atributos: são feitos com 120 pontos para distribuir, sendo menor atributo com valor 8 e sem limite de maior atributo.

Perícias: 250 + Inteligência x 5 pontos.

Zambakutou: A espada que representa o poder do Shinigami, todos eles já começam com ela. Uma zambakutou tem dano básico de 2d6.

Reiatsu: energia espiritual que permeia toda a Soul Society e na qual os Shinigamis usam para ativar seus poderes. Reiatsu de um Shinigami é valor da sua Força de Vontade + Constituição e ganha +1 ponto por Nível que sobe.

Kidou: entre poderes de um Shinigami ele pode usar certos tipos de encantamentos e magias para mais variados efeitos usando sua Reiatsu.

Recuperação de Energia: Arrancar recuperam Reiatsu na proporção de 1 ponto a cada meia hora, ou todos seu Reiatsu em 4 horas de descanso. Na Soul Society eles regeneram 1 ponto a cada 5 rodadas (no caso de combate).

Resistência: Bônus de Constituição de um Vaizard se torna seu IP contra danos (exceto de Kidous), então um Vaizard com Constituição 18, tem IP 2.

Hollowficação: A transformação de um Vaizard, para usar poderes Hollow também. Ele gasta um turno e sua máscara aparecerá. Ele ganha +6 pontos Força, Constituição, Agilidade, Dextreza e Percepção. Esse aumento afeta Pontos de Vida e Reiatsu. Transformação dura até o final da Batalha.

Cero: Um ataque padrão e extremamente poderoso dos Hollows, um disparo puro de energia contra o inimigo. Cero causa 1d6 de dano para cada 2 pontos de Reiatsu gasto. Cero gasta um turno completo para usar e todos testes de Esquiva contra ele é difícil. Cero usa um atributo como forma de ataque que o personagem escolhe na criação do Personagem. Pode ser quase qualquer atributo (exceto Destreza e Agilidade). Cero só pode ser executado a cada três rodadas.

Inimigo: Um Vaizard é perseguido por todo Shinigami, Fullbringers e Quincy como se fossem um Hollow. Não tem conversa.



ARRANCAR

Arrancar é o nome dado aos Hollows que retiraram suas máscaras. Quando um Hollow atinge determinado nível de poder e consciência, ele consegue de certa forma os poderes de um Shinigami, adquirindo no processo uma Zanpakutō. A maioria dos Arrancars tem forma humana, mas mantém alguns de seus traços Hollow como o buraco em seus corpos e os restos de suas antigas máscaras ainda presos em seus rostos, embora nem sempre adquiram forma totalmente humana.

ARRANCAR (8 PONTOS)

Atributos: são feitos com 160 pontos para distribuir, sendo menor atributo com valor 8 e sem limite de maior atributo.

Perícias: 250 + Inteligência x 5 pontos.

Zanpakutou: A espada semelhante a dos Shinigamis, todos eles já começam com ela. Uma zanpakutou tem dano básico de 2d6.

Reiatsu: Reiatsu de um Arrancar é valor da sua Força de Vontade + Percepção e ganha +1 ponto por Nível que sobe.

Recuperação de Energia: Arrancars recuperam Reiatsu na proporção de 1 ponto a cada meia hora, ou todos seu Reiatsu em 4 horas de descanso. No Hueco Mundo eles regeneram 1 ponto a cada 5 rodadas (no caso de combate).

Hiero: Bônus de Constituição IP contra danos, então um Arrancar com Constituição 18 e Nível 3 tem IP 5 (2+3). Esse IP serve contra qualquer dano.

Cero: Um ataque padrão e extremamente poderoso dos Hollows, um disparo puro de energia contra o inimigo. Cero causa 1d6 de dano para cada 2 pontos de Reiatsu gasto. Cero gasta um turno completo para usar e todos testes de Esquiva contra ele é difícil. Cero usa um atributo como forma de ataque que o personagem escolhe na criação do Personagem. Pode ser quase qualquer atributo (exceto Destreza e Agilidade). Cero só pode ser executado a cada três rodadas.

Descorrer: Técnica usada que cria um portal do mundo terreno para Hueco Mundo (ou vice versa). É uma técnica que não pode ser feita em combate, usada pelos Arrancars para se mover entre as dimensões.

Sonido: Técnica de velocidade, segue as mesmas regras do Shunpo.

Inimigo: Um Arrancar é perseguido por todo Shinigami, Fullbringers e Quincy. Não tem conversa.



APRIMORAMENTOS

Ambidestria (2 pontos): o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Ataque Desarmado Aprimorado:

(1 Ponto): Os ataques podem ser com punhos alternadamente ou mesmo com cotovelos, joelhos e pés. Este aprimoramento aumenta o dano natural do personagem. Ele causa dano de 1d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(2 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 1d10+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(3 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 2d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

Ataque Furtivo: Se o Personagem puder pegar um oponente incapaz de defender-se bem do seu ataque, pode atingir um ponto vital para causar dano adicional. O ataque furtivo causa dano adicional sempre que seu alvo não puder se defender OU ter dificuldade na defesa (teste difícil por exemplo). Se o Personagem conseguir um acerto crítico com um ataque furtivo, este dano adicional não é multiplicado. Ataques à distância podem contar como ataques furtivos somente se o alvo estiver dentro de 9 metros. Só é possível atacar furtivamente criaturas vivas com anatomias discerníveis—mortos-vivos, constructos, geleias, plantas e criaturas incorpóreas não têm áreas vitais para atacar. O Personagem precisa ser capaz de ver o alvo suficientemente bem para escolher um ponto vital e ser capaz de alcançar tal ponto.

1 ponto: dano adicional de 1d6.

2 pontos: dano adicional de 2d6.

3 pontos: dano adicional de 3d6.

Ataque Poderoso (X Ponto): O personagem torna-se capaz de deferir ataques mais poderosos. Durante sua ação, antes de fazer sua jogada de ataque, ele decide executar o ataque, caso acerte ele causa 1d6 de dano extra para cada ponto de aprimoramento. Porém ele demora uma quantidade específica de turnos para executar um novo ataque. Exemplo: Um personagem de Ataque Poderoso 2 pontos, executa um ataque mais forte que causa dano extra de +2d6, então ele precisa esperar dois turnos para executá-lo de novo. Sempre na proporção de X turnos de espera sendo que X é ponto gasto no aprimoramento. Um personagem pode escolher causar dano menor que seu valor comprado de ataque especial quando quiser, seguindo as regras de espera.

Ataque Especial (X pontos): Seu Personagem é capaz de usar sua Reiatsu e criar outra energia, seja fogo, gelo, som, luz etc. E dispara-la contra inimigos. Cada ponto de aprimoramento permite 1d6 de dano no disparo. E cada disparo de 1d6 gasta 1 ponto de Reiatsu. Apesar do custo o ataque pode ser feito todo turno (contanto que personagem tenha Reiatsu pra gastar). É sempre um ataque a distância,

1 ponto: dano 1d6

2 pontos: dano 2d6.

3 pontos: dano 3d6.

4 pontos: dano 4d6.

5 pontos: dano 5d6.

Ataque Múltiplo (X pontos): Personagem pode executar uma quantidade de ataques extras em um determinado turno, número de ataques depende da quantidade de pontos comprados ele pode dar mais ou menos ataques.

1 Pontos: +1 Ataque Extra

2 Pontos: +2 Ataques Extras

3 Pontos: +3 Ataques Extras

E Assim por diante...

Personagem não tem uma ação extra, apenas ataques extras. Quando usa os ataques o personagem só pode usá-lo de novo depois de três turnos.

Concentração (2 pontos): O Personagem é capaz de concentrar-se em seus afazeres com extrema facilidade. Ele torna a dificuldade do ato que esteja realizando mais fácil (um Teste Difícil torna-se um Teste Normal). Essa habilidade funciona em meio a um combate. Apenas para ações que exigem concentração. Esse aprimoramento também ajuda a execução de Kidous.

Bankai (Ressureicion) (+3 pontos)

Exigências: Shinigami e Shikai; Vaizard e Shikai; Arrancar Poder acima do Shikai, mostra todo potencial do Shinigami e sua Zanbakutou, poder pode ser apenas extensão da Shikai ou ser uma forma totalmente diferente. Liberar Bankai leva-se uma rodada completa e custa 3 de Reiatsu para ativar.

Duro de Matar (1 ponto): seu Personagem é mais resistente que uma pessoa normal e consegue aguentar mais pancadas. Ele possui +3 Pontos de Vida e pode ir a até -8 antes de morrer (o normal é -5).

Eloquente (1 ponto): você fala bem, com força ou doçura, conforme a ocasião exige, trazendo outras pessoas para o seu lado com discursos audaciosos. Você recebe um bônus igual a +20% em qualquer Teste envolvendo Etiqueta, Impressionar, Lábria e Liderança.

Evasão (1 ponto): O personagem pode evitar ataques mágicos ou explosões com grande agilidade. Se resistir por Agilidade contra um ataque que normalmente causa metade do dano a quem resistir, ele ao invés não toma dano. Um Personagem indefeso não ganha o benefício de evasão.

Empatia com Animais (1 ponto): os animais não veem ameaça algum no personagem, chegando até a verem-no como um semelhante. Sua presença não afugenta animais selvagens e sua aproximação não os fará atacá-lo (a menos que estejam sendo controlados).

Familiar Seu Personagem possui um familiar. Familiares são animais que acompanham o Personagem, mas que possuem poderes e qualidades superiores as dos animais comuns. Eles podem se comunicar com personagem mentalmente e em certas situações o personagem consegue ver o que o familiar vê (exigindo concentração). Magos podem usar familiares para lançar suas magias por eles.

1 ponto: um animal comum (gato, sapo, coruja, cobra, etc.).
2 pontos: um animal maior (lobo, bode, pássaros raros, etc.).
3 pontos: animais raros, (leões, tigres, crocodilos etc.).
6 pontos: criaturas místicas (unicórnios, mantícoras, grifos etc.).

Fúria Feminina (1 ponto): Quando a personagem é assediada ou atormentada por qualquer Personagem masculino, ela recebe um bônus de +6 em FR e +10 em todos os ataques contra aquele indivíduo específico.

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contravenenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia.

Mestre (2 pontos): seu Personagem ainda possui contato com a pessoa que lhe ensinou tudo o que sabe (ou parte de seus conhecimentos). Pode ser um guerreiro veterano, um velho sábio, um mestre ninja ou um mago que o aceitou como aprendiz. Em caso de necessidade seu Personagem pode tentar contatá-lo para buscar informações e ajuda. O ponto negativo é que de tempos em tempos, ELE é que pedirá que o seu personagem lhe faça um favor ou resolva alguma missão de menor importância. Se personagem for mago ele começar com 1 ritual a escolha que estiver disponível pelo Narrador.

Memória Expandida (2 pontos): sua memória é infalível e gigantesca. Pode lembrar cenas, gestos, sons e odores perfeitamente. Se personagem é capaz até de imitar alguma perícia que tenha visto alguém executar (até o limite de 25%), mesmo que nunca tenha feito nada parecido antes. Se personagem for mago ele pode aprender a magia apenas vendo ela uma vez.

Grimório (X Ponto): O Personagem tem acesso já tem acesso a Kidous em seu acervo, seja deixado por seu tutor ou pela sua família (deve ser explicado no Background). Para cada ponto de aprimoramento ele tem acesso a um Kidou extra. esse aprimoramento só pode ser comprado na criação do personagem. Este aprimoramento pode ser usado também para Quincys para Gintôs.

Luva Sanrei (1 ponto): Item de treinamento para Quincys, mais explicação no tópico Poder Quincy

Pontos Heroicos: Pontos Heroicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heroicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um Aventureiro). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heroicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heroicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los. Personagem ganha valor de Pontos Heróicos que compra todo Nível que sobe. Pontos Heróicos só podem ser comprados na criação do Personagem.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heroico por nível.
2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heroicos por nível.
3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heroicos por nível.
4 pontos: Herói. 4 Pontos Heroicos por nível.

Prontidão (2 pontos): o Personagem não pode ser pego de surpresa. Ele está sempre preparado pra qualquer emboscada e nunca perde o direito de fazer um teste de defesa quando é atacado, mesmo se for um ataque surpresa de seus oponentes.

Resistência à Dor (2 pontos): o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantém-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só desmaiará (morrer) quando chegarem a - 5 (à exceção de golpes localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Resistência a Magia (X pontos): Personagem tem uma grande resistência a mágica (Kidous ou Gintôs), esse efeito é sempre ativo, até mesmo para magias benéficas a ele ou coisas que ele carrega (itens e armas). Para cada ponto, personagem tem 1d6 de resistência contra magia.

Sábio (1 ponto): existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área. Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com ideias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado. A perícia nunca irá subir acima de 90%.

Saque Rápido (2 ponto): Em geral sacar uma arma exige um movimento (ou dependendo da arma uma ação), com esse aprimoramento você pode sacar uma arma como uma ação livre. Um personagem que selecione este Aprimoramento pode usar armas de alcance na sua taxa normal de ataques (assim como um personagem com arco). Esse aprimoramento garante bônus de +3 na Iniciativa.

Saúde de Ferro (1 ponto): seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heroicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns. Seus testes de Constituição descem uma dificuldade.

Sedutor (1 ponto): seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Senso de Direção (1 ponto): seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais. Se ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

Sentidos Aguçados (1 ponto para cada sentido): o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Seele Schneider (1 ponto cada)

Exigências: Quincy

Item especial criado pelos Quincy para ativar seus poderes, mais informações no tópico Poderes Quincy

Sono Leve (1 ponto): seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Sortudo (2 pontos): este personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por aventura (definida pelo narrador), o jogador pode escolher um Teste e declarar que foi um sucesso crítico — o melhor resultado possível —, sem precisar jogar os dados. Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados.

Shikai (+2 pontos)

Exigência: Shinigami ou Vaizard.

Poder que todo Shinigami pode desenvolver, mostrando a verdadeira forma de sua espada, deixando -a mais poderosa. Essa forma pode abrir leque de vários poderes novos para o Shinigami, assim como Ichigo sua espada estava sempre na forma Shikai ele tinha a técnica Getsuga Tenshou, Yamamoto sua espada gerava chamas e ele tinha várias técnicas de fogo com ela. Poder varia com personagem, algumas são mais simples outras mais complicadas, depende da criatividade do jogador e do foco do Personagem (converse com Narrador). Liberar Shikai leva uma ação e custa 2 de Reiatsu para ativar.

Talento (1 ponto por Arte): todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Trespassar (1 ponto): Sempre que o Personagem causa (em combate corpo-a-corpo) mais dano que o total de PVs de um inimigo, ele pode fazer um novo ataque contra o oponente que estiver imediatamente ao lado. O ataque é feito com a mesma arma e o mesmo teste de Perícias usado contra o oponente anterior e só pode ser feito uma vez por rodada.

Tiro Certo (1 ponto): Você ganha um bônus de +10% nas jogadas de ataque e +1 nas jogadas de dano com armas de ataque à distância.

Velocidade (1 ponto): Técnica que usa reiatsu para aumentar velocidade de movimentação ou esquiva de um usuário, entre Shinigami essa técnica é chamada de Shumpo, entre Arrancar é chamado de Sonido, Fullbringers e Quincy tem outro nome para isso. Em regras quando ativada, permite movimento adicional em seu turno ou teste mais fácil para esquivar de ataques (de difícil passa para normal, normal para fácil etc). Cada uso dessa técnica custa 1 de Reiatsu.

Vontade de Ferro (2 pontos): o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

Alcoólatra (-1 ponto): O personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Andrógino (-1 ponto): o Personagem tem a aparência física trocada, seu corpo tem os traços do sexo oposto, o que faz com que ele seja facilmente confundido com uma mulher (se o personagem for um homem) ou com um homem (se for uma mulher). Terá um corpo truculento, se for mulher, e um corpo frágil se for homem.

Analfabeto (-1 ponto): por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem perícias que tenham valor inicial baseado em INT: perícias do subgrupo Ciências, por exemplo, têm para ele valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.

Cleptomaniaco (-2 pontos): seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Código de Honra (-1 ponto cada): o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob quaisquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los, desafiar sempre a fera mais forte de um local) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

Defeito de Ryoga (-1 ponto): o personagem é algum perdido no mundo. Ele não possui o menor senso de direção e distância, sendo que os sentidos de direção (norte, sul, horizontal, vertical) regras métricas e até mesmo o tempo para transpô-las não lhe significam nada. Para ele não há diferença entre norte ou sul, ou entre um metro e um km, além do que, ambos demoram mais de um mês para serem percorridos!

Excesso de Confiança (-1 ponto): Você se enxerga mais forte, sábio e competente do que realmente é. Estará sempre se gabando de sua superioridade e procurando oportunidades para demonstrá-las a todos à sua volta. Sempre que você se envolver em uma situação onde suas habilidades não são capazes de resolver o problema, ou você estiver em desvantagem numérica, só vai abandonar a tarefa ou a luta se for bem-sucedido num teste de Força de Vontade e mesmo assim vai culpar algum fator externo pelas coisas não terem saído certo.

Devoção (-2 Pontos): Sua vida é devotada a algum objetivo específico. O Personagem persegue incessantemente esse objetivo, e todos seus atos são guiados por ele. Toda a vida dele é regida por esta causa e nada o fará desistir dela, pois ele acredita que valha qualquer sacrifício em seu nome. Pode ser fanatismo religioso, nacionalismo fervoroso, a busca incansável por um artefato lendário, uma vingança pessoal.

Fetichismo Material

-1 ponto: o personagem precisa de um tipo de chave para poder usar sua magia. Essa chave é um objeto que ele carrega sempre consigo, uma espécie de receptáculo do seu poder (como um cajado, amuleto, bola de cristal ou anel). Sem esse objeto, o personagem não consegue realizar nenhum poder (Shikai, bankai, Kidous etc) (caso ele seja destruído, será preciso encantar um novo objeto, o que é um processo longo e demorado).

-2 pontos: idem ao anterior, porém o fetiche do personagem é um objeto muito grande e difícil de ser deslocado (um altar de mármore maciço, um órgão ou até uma árvore).

Má Fama (-1 ponto): Você é alguém famoso, mas devido aos seus crimes. Basicamente funciona exatamente como o Aprimoramento Fama, porém de uma maneira negativa, que faz a sociedade considerá-lo uma “má pessoa” ou um elemento perigoso, estando sempre

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fúria (-1 pontos): se o Personagem receber uma quantidade elevada de dano físico em um único ataque (mais de 5 pontos de dano), ele deve fazer um Teste de WILL para não entrar em um estado de fúria cega. Nesse estado, o Personagem perde a noção dos seus atos, atacando inconscientemente TODOS que estiverem em seu caminho, sejam aliados ou inimigos.

Inimigo (-1 ponto): o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizá-los como NPCs durante as aventuras. sob suspeita e descrença.

Marca do Predador (-1 ponto): Por algum motivo o personagem atrai hollows em todo local que vai, Hollows são atraídos por ele e o atacam. Sempre que estiver em um local onde existe a possibilidade de Hollow, as chances deles aparecerem aumenta e sempre visando o personagem.

Megalomaniaco (-2 ponto): você não se considera mais uma pessoa, e sim um deus! Sua motivação é poder e sua ambição é o poder total. Não importam o que digam, para você ninguém mais é tão forte ou digno da supremacia. Esse excesso de confiança pode variar de sentido, desde a inocente compulsão por ser o garoto mais forte do bairro, até a auto elevação para um patamar de invulnerabilidade e invencibilidade. Um personagem com Megalomania precisa realizar um Teste de WILL para não se enfurecer toda a vez que sua “divindade” for posta à prova.

Sanguinário (-1 ponto): quando o personagem entra em uma batalha, esta será até o fim. Não existe misericórdia ou rendição: um dos dois lados deve perder obrigatoriamente. Para o Personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

Pacifista Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.

-2 pontos: o personagem só lutará se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.

-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma atacará.

LISTA DE PERÍCIAS

Animais Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER): É a capacidade de armar e preparar qualquer tipo de armadilha. Também pode ser usada para desarmar armadilhas, mas, nesse caso, precisa estar ciente da existência da mesma.

Arremesso (DEX): usado para lançar machadinhas ou facas ou bombas.

Artes Marciais (AGI/AGI): Técnicas especiais de combate corpo a corpo, um artista marcial sempre tende a se sair melhor contra briga pura.

Briga (DEX/DEX): Briga pura, porrada, pancadaria, etc, etc...

Zambakutou* (DEX/DEX) Perícia para usar e combater com armas especiais dos Shinigamis. Podendo ser qualquer forma (espada, foice etc).

Arco Espiritual* (DEX/0)

Perícia para usar arco espiritual dos Quincy. Em regras, ela custa mais pontos para ser aprendida. Para ter 1% no Ataque com uma arma branca de longo alcance o Personagem deve gastar 2 pontos de Perícia. Ou seja, cada 2 pontos oferecem 1%. Então, para ter 10% no Ataque deve-se gastar 20 pontos de Perícia!

Kidou (INT): Perícia para usar as magias especiais ensinadas pelos Shinigamis.

Artes* Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX) Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Joalheiro (Gemas), Armeiro (Armas)

Camuflagem (PER): Permite ao Personagem esconder-se ou esconder pessoas em falsos compartimentos, esconderijos ou coberturas especiais. Um Teste de Perícia bem-sucedido esconde o Personagem de alguém que não o esteja procurando. Se ele estiver sendo procurado, faça um Teste de Perícia Camuflagem vs. Perícia Procura.

Disfarce (INT) Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Coisas simples, como pegar uma caixa e se ocultar entre os carregadores, pode ser considerado um Teste Fácil, mas quando o alvo conhece bem a pessoa o Teste pode se tornar Difícil. Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado.

Escutar (PER): Através de um ouvido bem treinado, o Personagem pode interpretar ou discernir diferentes sons, conversas no meio de uma multidão, vozes atrás de uma porta e coisas assim.

Esquiva (AGI): Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema. Permite usar essa perícia para esquivar de golpes corpo a corpo ou longa distância e as vezes até poderes especiais.

Esportes* Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Basquete(DEX), Caça (PER), Corrida(CON), Natação (AGI), Salto (AGI), Pesca (PER).

Furtividade (AGI): A habilidade de se esconder e escapar do campo visual de alguém. Também permite ao Personagem se mover em silêncio. Costuma ser usada em conjunto com Camuflagem.

Manipulação Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (WILL), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manobras de Combate* Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Bloqueio de Armas (30): Personagem consegue bloquear golpe de armas cortantes ou perfurantes usando apenas as mãos sem se ferir. Ele poderia segurar a lâmina de uma espada sem problemas em uma manobra defensiva.

Lutar com duas Armas (25): Personagem consegue usar duas armas, desde que elas sejam do mesmo tipo e uma seja menor que a outra (exemplo, espada longa e espada curta, espada curta e adaga etc). Se combinado com o Aprimoramento Ambidestria, pode se usar armas maiores de uma mão (exemplo duas espadas longas), mas nunca armas de duas mãos (exemplo duas montantes ou nodachis).

Lutar as Cegas (20): Personagem consegue lutar cego ou na escuridão total sem penalidades, vale apenas para combate corpo a corpo e físico (armas ou briga).

Imobilização (20): Personagem usa seu próprio corpo ou alguma técnica de luta própria para imobilizar o oponente. Personagem anuncia o ataque para imobilizar (quando é possível), faz ataque normal, se tiver sucesso não causa dano, mas imobiliza o inimigo. Inimigo no seu turno pode fazer teste de Força x Força do personagem, se tiver sucesso ele escapa (perde sua ação pra isso), fracasso ele continua preso e perde a ação (essa é a manobra básica para tentar escapar).

Chave de Membro (20): segue as mesmas regras de imobilização, mas prende um membro do inimigo, como segurar um braço etc.

Quebramento (+10): Complemento para Chave de Membro, nesse caso personagem pode tentar quebrar os ossos do oponente (membro preso), com um teste de Força VS Constituição do alvo.

Projeção (25): O Personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo com esse esforço longe, só pode ser usado para combates corpo a corpo (Briga ou Artes Marciais), exige teste de ataque bem sucedido E um teste de Força X Força do alvo (se qualquer um falhar o ataque é anulado). O oponente será projetado à 1 metro a cada ponto de dano causado, ele precisa fazer teste de Agilidade, se falhar, perde o seu movimento no seu próximo turno.

Ricochete (25): Usado para personagens que tem ataques de longa distâncias arco e flecha, arremesso etc. Personagem faz o ataque ricochetear em alguma coisa (parede, piso, etc) tentando pegar oponente despercebido. Personagem declara o ataque dessa forma, fazendo a Esquiva do oponente se tornar difícil (ou defesa dependendo do que acontece). Porém ao fazer isso o dano do ataque se reduz a metade.

Ataque Furtivo (25): Ataques furtivos são executados quando personagem consegue esconder sua presença do alvo e apenas é revelado quando o ataque é bem sucedido. Em regras alguém furtivo não pode ser visto ou detectado pelo alvo (usando furtividade ou camuflagem), nesse caso personagem tem ataques fáceis contra ele (inimigo tem direito um teste de PER para tentar defender no último minuto). Quando isso acontece personagem causa dano, tendo essa manobra, o dano é dobrado.

Especialidade em Arco (30): personagem é especialista em usar Arco e Flecha, ele soma o bônus de Força, Destreza ou Percepção (ele escolhe no início e não pode mudar) ao dano da Flecha.

Mira Aprimorada (20): quando personagem usa a manobra mirar (gasta turno mirando para ter acerto mais fácil no próximo turno), quando utiliza essa manobra, ele pode somar bônus de sua Percepção ao dano da arma. Segue as mesmas regras de mirar, personagem não pode se mover e se for atacado perde a mira. Essa habilidade só serve para Revolveres e Pistolas

Tiro Certo (20): personagem consegue acerto mais preciso no primeiro turno (serve apenas no primeiro turno), podendo somar bônus de sua Destreza no dano da arma. Só serve para armas que acertam um alvo por vez apenas (revolveres, pistolas ou Arco e Flechas, Adagas Arremessadas, etc).

Medicina*: Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT)
Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Pesquisa/ Investigação (PER) Esta Perícia esta relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

Primeiros Socorros (INT) O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas. A Perícia permite restaurar 1d4 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso a Perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento. Observação: Um Teste de Primeiros Socorros não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

Procura (PER) Esta Perícia reflete a atenção de um Personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que o Personagem encontre um item escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada. Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

Rastreio (PER) Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carruagem, carroça, etc) sendo seguido deixe uma pista. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada.

Sobrevivência (PER) O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, longe da civilização. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, fazer uma armadilha para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

Subterfúgio (PER) Com esta Perícia, o Personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta (?) dos guardas de um castelo ou fortificação, ou de alguém que o esta procurando. Deve ser feito um Teste Resistido de Subterfúgio contra a PER de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.

REIATSU

REIATSU VS. REIRYOKU

A diferença entre energia espiritual e pressão espiritual é simples: Reiryoku é a quantidade de energia que um ser armazenou em seu corpo ou alma, enquanto Reiatsu é a pressão que o Reiryoku de uma pessoa exerce. Em outras palavras, Reiryoku é potencial enquanto Reiatsu é energia em uso e pode ser sentida por outros seres espiritualmente conscientes. Em geral, aqueles com altos níveis de Reiryoku também terão os níveis mais altos de Reiatsu. Um guerreiro habilidoso pode superar uma pessoa que possui maior Reiryoku possuindo maior Reiatsu - isso é alcançado por ter maior controle sobre sua própria energia espiritual.

SENTINDO REIATSU

Os sentidos pelos quais alguém sente e capta Reiatsu são conhecidos como "Reikaku" (霊覚, Sentido Espiritual) ou "Reiatsu Chikaku" (霊圧知覚, Percepção de Pressão Espiritual). Cada pessoa que tem Reiatsu subconscientemente usa seu senso de visão e seu Reikaku ao mesmo tempo para ver.

USANDO REIATSU

Energia espiritual que Shinigami e outros usam para ativar seus poderes e habilidades. Existem várias formas de gastos de Reiatsu, maioria depende dos poderes usados pelo personagem, mesmo não descritos aqui. Exemplo, Ichigo Getsuga tenshou faz parte da sua Shikai, porém toda vez que ele usa ele gasta 1 ponto de Reiatsu (para começar com um exemplo). Bankai de Yamamoto tem vários poderes atrelados a ela que ele gasta pontos extras de Reiatsu quando as usa.

USO BÁSICO DE REIATSU

As técnicas abaixo são básicas, qualquer um que tenha acesso ao Reiatsu podem usar essas habilidades abaixo, de Fullbringers a Shinigamis.

AUMENTAR DANOS:

Custo: 1 de reiatsu por uso.

Personagem usa reiatsu aumentado dano de UM ataque físicos (armas, socos ec), dura apenas um ataque (usar em mais de um ataque exige mais gastos), então se personagem consegue executar três ataques e quer aumentar o dano nos três, ele precisa gastar 3 pontos de Reiatsu. Esse valor não é cumulativo, ou seja, gastar 2 pontos de Reiatsu num ataque não dobra o bônus de dano. Pode ser usado como ação livre. Bônus varia com a raça do Personagem, seguindo abaixo:

Shinganami: Bônus de Força de Vontade.

Quincy: Bônus de Percepção.

Fullbringer: Bônus de Constituição.

Hollow: Valor do Nível.

AUMENTAR RESISTÊNCIA:

Custo: 1 de reiatsu por uso.

Personagem usa reiatsu aumenta a resistência a danos de um ataque. Resistir a múltiplos ataques exige gastar 1 ponto de Reiatsu para cada ataque recebido, segue a mesma regra de Aumento de danos. Esse valor não é cumulativo. Pode ser usado como ação livre.

Shinganami: Bônus de Força de Vontade.

Vaizard: Bônus de Força de Vontade.

Quincy: Bônus de Percepção.

Fullbringer: Bônus de Constituição.

Arrancar ou Hollow: Valor do Nível

KIDOUS

São magias que Shinigamis usam, gastando sua reiatsu para realizar certos efeitos. Todas exigem testes de Kidou (perícia) para acertar o alvo (**Kidous não podem ser defendidos normalmente, apenas esquivados**). Seus poderes variam para controle suporte e prisão (Bakudous) e ataques e danos (Hadou). Existem infinidade de Hadous e Kidous, todos eles (em maioria na verdade), tem encatamento para invocação, personagens mais especializados e poderosos conseguem invocar Kidous de nível mais alto mais rápido que normal ou de forma mais fácil. Tudo isso depende do nível do personagem, nível do Kidou e a Inteligência do Personagem.

Kidous são divididos entre Ranks de 00 a 99, as aqui criaremos 3 grupos

Nível 1: Kidous de Rank 00-40 – custo 1 ponto de Reiatsu e demora 3 rodada para executar.

Nível 2: Kidous de Rank 41-70 – custo 2 pontos de Reiatsu e demora 5 rodadas para executar.

Nível 3: Kidous de Rank 71-99 – custo 3 pontos de Reiatsu e demora 7 rodadas para executar.

A indicação de rodadas é tempo para invocar o Kidou, recitando as palavras e se concentrando, Então Kidou Nível 1 leva 1 rodada (completa) para executar. Os turnos de concentração precisam ser completos, personagem não pode fazer mais nada e não pode ser interrompido (atacado afetado etc). Porém personagem pode reduzir as rodadas de ativação através do seu Nível de Personagem que indica experiência e treinamento ou / e sua Inteligência que se traduz em talento natural do personagem. Todos eles reduzem tempo de execução de um Kidou.

TABELA EM RELAÇÃO A INTELIGÊNCIA

Inteligência	Tempo de Execução
15 - 20	- 1 rodada
21 - 25	- 2 rodadas
26 - 30	- 3 rodadas
31 - 35	-4 rodadas

assim por diante...

TABELA EM RELAÇÃO A NÍVEL DE PERSONAGEM

Nível de Personagem	Tempo de Execução
2-5	- 1 rodada
6-10	- 2 rodadas
11-14	- 3 rodadas
15	-4 rodadas

Então um personagem de Nível 3 e Inteligência 15, consegue fazer Kidou Nível 2 em 3 rodadas. (5-1-1=3).

SE O VALOR FOR REDUZIDO PARA "ZERO" ENTÃO SIGNIFICA UMA AÇÃO (NÃO RODADA COMPLETA) E SE A REDUÇÃO FOR NEGATIVA (EXEMPLO -1 EM DIANTE), QUER DIZER QUE A EXECUÇÃO DURA APENAS 1 MOVIMENTO.

Aizen que tem por volta de Inteligência 35 e Nível de Personagem 15 (pós Hougyouku), consegue executar qualquer Kidou com apenas um movimento.

LISTA DE KIDOUS

HADOUS

Hadou 1: Shou

Efeito: Empurra o oponente para longe sem causar muitos danos. Exige teste de Força para suportar, caso contrário se afasta 10 metros.

Encanto: Oh, poderosas palavras dos seres superiores, oh entidades divinas que tudo sabem que tudo vêem, mostrem a dor aos descrestes, o poder infinito da alma!

Hadou 4: Byakurai (Trovão branco)

Efeito: Atira um trovão do dedo indicador. Disparo causa 1d6 de dano.

Encanto: Oh, dominador! A máscara de carne e sangue, todas as formas, bata suas asas! Aqueles que foram coroados com o nome "homem". A luz que parte ao meio sonhos e esperanças! Uma nova luz aparecerá e acabará perfurando as trevas!

Hadou 11: Tsuzuri Raiden (Relâmpago iminente)

Efeito: Uma corrente elétrica é capaz de fluir através que qualquer objeto tocado pelo usuário, qualquer outra pessoa que tocar nesse objeto é atingido pela corrente elétrica. Causa 1d6+3 de dano.

Encanto: Venha a mim a energia da alma, aquele que crê em si mesmo poderá alcançar o infinito...Oh bestas dos relâmpagos, seres que comandam o universo, transforme minha força em raios e usem-na como instrumento da justiça!

Hadou 20: Shoutenkyu (Tempo verdadeiro aberto)

Efeito: Uma Esfera azul média sai das mãos do shinigami, que o joga direto no oponente. Essa esfera é feita de reiatsu condensado e quando bate com o oponente explodi, paralisando-o. Dano 1d6+3, exige teste de Constituição, falha alvo fica paralisado por 1 turno.

Encanto: Grande esfera mística, conjurai sua força e impedirei a evolução repentina do mal sobre nosso mundo, brilho azul, esmaque e prenda!

Hadou 29: Goenzai (Voz estocanda)

Efeito: O Shinigami solta uma roda de chamas que vai subindo e girando, podendo ser usado como barreira ou ataque. Causa dano 2d6+3 ou proteção de 2d6+3 (pode ser usado na defesa).

Encanto: Chamas imperdoáveis, proteja seus aliados e afete seus inimigos, espalhando as chamas em um círculo divino, nenhum escapará, suba até o infinito

Hadou 31: Shakkahou (Canhão de fogo vermelho)

Efeito: Joga uma bola espiritual vermelha no oponente. Dano 3d6. Elemento fogo.

Encanto: Oh, dominador! A máscara de carne e sangue, todas as formas, bata suas asas! Aqueles que foram coroados com o nome "homem". Chama ardente e guerra turbulenta, separa os oceanos, se eleva e cai, caminha em frente em direção ao sul!

Hadou 33: Soukatsui (Bola de fogo azul)

Efeito: Joga uma bola de energia espiritual azul no oponente. Dano 3d6 (elemento fogo)

Encanto: Oh, dominador! A máscara de carne e sangue, todas as formas, bata suas asas! Aqueles que foram coroados com o nome "homem". Verdade e moderação, cravai suas garras no muro dos sonhos inocentes!

Hadou 34: Kongoubaku (Material duro explosivo)

Efeito: Na ponta da arma em que os shinigami segura, seja ela sua zanpakutou ou outra, forma-se uma grande bola aparentemente de fogo que concentra grande quantidade de energia em pouco espaço. O shinigami então movimenta-se e atira essa grande bola de energia vermelha em direção ao inimigo. A esfera de energia explode com um bom poder destrutivo e é capaz de causar queimaduras se acertar o alvo em cheio. Dano 3d6, exige teste de Constituição, falha o alvo leva 1d6 de dano (queimando) durante número de turnos igual ao Nível do Personagem. Elemento Fogo.

Encanto: Esfera macica ardente, sufocas os germes de dentro do material putrefado que reside no centro da criação. O magma vermelho se eleva até explodir na boca de um vulcão furioso!

Hadou 49: Gakirekkou (Luz destrutiva)

Efeito: Forma-se um grande círculo de energia verde em frente ao usuário rapidamente. Dele, dezenas filetes de reiatsu em forma de uma luz cortante vão partindo em direção ao inimigo como uma metralhadora, tornando a possibilidade de fulga do alvo mínima. Dano 4d6, Esquiva é difícil. Elemento Luz.

Encanto: Variâncias do universo, peguem a lanterna da sabedoria, com toda a soberania mergulhem o caveleiro e sua lança na taça do maravilhoso paraíso!

Hadou 54: Haien (Fogo da perda)

Efeito: Uma pequena esfera de fogo que é capaz de queimar qualquer coisa. Dano 5d6+3.

Encanto: Eu te convoco dragão infernal, aquele que comanda as chamas do inferno, ser poderoso que nada teme, mostre-nos seu poder. Oh, fogo infernal que reside no ódio dos desesperados, mostre-nos a dor do inferno, queime meu inimigo até a morte!

Hadou 58: Tenran (Orquídea Alda)

Efeito: Um poderoso tornado é lançado contra o oponente. Dano 6d6. Elemento Vento.

Encanto: Aquele é o senhor dos ventos, deus dos céus. O vento que cruza de Norte ao Sul, Leste ao oeste, caminhe até a minha direção, elevando tudo ao limite!

Hadou 63: Raikouhou (Canhão do rugido do trovão)

Efeito: Invoca uma grande onda de energia que viaja em frente para aniquilar o alvo. Dano 6d6, elemento trovão.

Encanto: Salpique os ossos da besta! Topo da torre, cristal vermelho, círculo de aço. Mova-se e faça o vento. Pare e traga a calmaria. O som das lanças hostis preenche o castelo vazio!

Hadou 73: Souren Soukatsui (Bola de fogo azul gêmea)

Efeito: Cria uma bola azul de energia espiritual parecida com o Soukatsui normal, a diferença é que se utiliza muito mais reiatsu e as duas mãos e cria um ataque mais devastador. Dano 7d6, elemento fogo.

Encanto: Oh, dominador! A máscara de carne e sangue, todas as formas, bata suas asas! Aqueles que foram coroados com o nome "homem". Sobre a parede da chama azul, crave a Lótus Gêmea. No abismo do desespero, à espera do paraíso distante!

Hadou 78: Hyougaseiran (Tempestade avassaladora de gelo)

Efeito: Uma gigantesca, destruidora e avassaladora avalanche de gelo em crida e lançada violentamente em direção ao inimigo, podendo congelar o mesmo e causar muitos danos. Dano 7d6, exige teste de Constituição, faha o alvo fica congelado por 1d6 turnos.

Encanto: Aos Mares em fúria, À Sibéria congelante, às lágrimas das valquírias que choram pela morte de Odin, purifique todo o caminho sujo pela frente e revele pureza que existe num mundo mortal!

Hadou 88: Hiriougeki Zoku Shinten Raihou (Notável dragão voador, terremoto divino, canhão de luz)

Efeito: Atira um grande e denso raio de puro poder espiritual no oponente. Dano 8d6+3

Encanto: Pelos poderes da terra, levantem sua ordem e controlem o dragão, do qual a força se expalha dividindo o mundo em 6 formas diferentes, Água/Terra/Fogo/Vento/Luz/ e Trevas, a luz se condensa e a energia se amplia como um canhão, que a irá da terra esteja ao meu comando como um terremoto. Furia dos ventos, desespero do fogo, forças da água, impacto das trevas, Apareçam!

Hadou 90: Kurohitsugi (Sarcófago negro)

***Efeito:** Hadou de dano massivo, porém tem um segundo efeito, se o adversário sobreviver ao dano, sua reiatsu é selada nas mãos e este recebe um segundo dano, a quantidade deste é baseada na sua reiatsu (Quanto maior a reiatsu do adversário, maior o dano). Dano 9d6, exige teste de Força de Vontade, falha alvo leva um segundo dano igual ao seu valor de Reiatsu naquele momento.

Encanto: Limite de milhares, incapaz de tocar nas trevas, tiro a mão para refletir o seu azul, a estrada que aquece nas luzes, o vento que inflama as brasas, e o tempo que nos reúne. Quando todos ouçam minha ordem, bala de luz, oito corpos, nove itens, livro dos céus, tesouro mórbido, grande roda, torre da fortaleza cinza, objetivo longe de dispersão luminosa e limpa quando acionada!

Hadou 96: Ittoukasou (Espada cremadora)

Efeito: Converte todo poder espiritual do usuário em uma chama espiritual amplificando e causando o dano. O corpo do usuário é utilizado como catalizador para o kidou, resultando na perda de um dos membros o qual o kidou é utilizado devido a grande pressão espiritual sobre o membro. O dano equivale 5 vezes a reiatsu do adversário. Exige teste de Constituição do usuário, falha o personagem morre após este ataque. Zera a Reiatsu,

BAKUDOUS

Bakudou 1: Sai (Obstrução)

Efeito: Paralisa os músculos do alvo. Exige teste de Constituição para resistir.

Encanto: Senhor, as almas envolvem tudo e a todos, onde não se pode ver, alguma obstrução ocorre, te peço, me dê seu poder e me mostre a negação de Deus!

Bakudou 4: Hainawa (Corda rastejante)

Efeito: Amarra o adversário através de uma corda de energia. Alvo pode escapar fazendo teste de Força VS Nível do Usuário x 1d6.

Encanto: Oh grande Deus, me empreste seus poderes para selar as almas indesejáveis, me ajude meu senhor, prenda aqueles que não acreditam no bem maior!

Bakudou 8: Seki (Repulsão)

Efeito: Cria um escudo redondo de 10cm capaz de repelir ataques físicos. Usado para defesa, gera defesa de 1d6+2

Encanto: Oh Grande escudo, me defenda das catástrofes, me ajude a batalhar até o fim, bloqueie esse ataque e me ajude a vencer!

9. Geki (Conquista)

Efeito: Desenhando um símbolo no ar, o alvo é preso sentindo muita dor, podendo matá-lo. Exige teste de Força de Vontade para resistir, a dor causa 1 de dano por turno. Alvo fica preso por 2d6 rodadas.

Encanto: Desintegre-se, cão negro de Rondanini! Olhe para si mesmo em terror e rasge sua própria garganta!

Bakudou 10: Hōrin (Círculo desintegrador)

Efeito: Faz com que uma corda laranja com padrões em espiral amarela para explodir a partir da mão do usuário e para tentar interceptar um alvo. O kidou formado permanece nas mãos do usuário, permitindo-lhes controlar o caminho pelo qual ele segue, antes e após a captura. O Kidou é capaz de se conectar com outro de si mesmo se ambos conquistaram um alvo e vincular-los um ao outro. Causa 1d6 de dano e +1d6 de dano para cada outro usuário desse Kidou o ativando.

Encanto: Deuses correntes das almas domem a violência trazendo a calma, capture e anule o mal inimigo. Espiral laranja reluzente, silencie!

Bakudou 12: Fushibi (Chama oculta)

Efeito: O usuário pode criar uma fina rede de reiatsu quase não vista a olho nu. Quando alguém toca nela, ela é revelada por completo. Essa rede prende a vítima por alguns instantes. Usada como forma de armadilha, ela fica imóvel em um local que o usuário a criou, exige teste de Percepção para nota-la, o alvo fica preso por apenas 1 turno.

Encanto: Tecelãs do destino eu as suplico. Oh, Moiras supremas que tudo tecem emprestem-me seu tear para que eu possa tecer os fios da vida dos meus inimigos com a chama da dor!

Bakudou 21: Sekienton (Fumaça vermelha)

Efeito: Utilizando as duas mãos sob uma base (chão ou camada espiritual no ar) o usuário cria uma grande quantidade de fumaça vermelha. A fumaça cobre todo local, somente usuário consegue enxergar nele, os outros são considerados “cegos” ou em posição desvantajosa. Dura 2d6 turnos.

Encanto: Pó vermelho, emerge além das planícies. Oh senhor, aos olhos desapareço, perdoe meu uso, beneficie a fuga!

Bakudou 26: Kyōkkou (Luz curvada)

Efeito: Utilizando a luz ambiente, pode disfarçar pequenas quantias de reiatsu, tornando difícil a visualização. Faz a luz curvar e deixa o usuário difícil de se enxergar, enfrentar o usuário se torna difícil ou “posição desvantajosa”. Dura 2d6 rodadas.

Encanto: Oh, seres da luz, majestosa divindade dos humanos, mostre-me sua luz para que eu possa cegar meus inimigos e aplicar-lhes a justiça divina do juízo final!

Bakudou 30. Shitotsu Sansen (Perfuração de três pontas)

Efeito: Três raios de luz são criados e lançados contra o oponente, cada raio fixa uma parte do corpo do oponente numa superfície, os raios de luz formam a figura de um triângulo invertido. É considerado ataque direto então o alvo pode defender ou esquivar, se falhar fica preso. Precisa de teste de Força VS Força de Vontade do usuário para escapar.

Encanto: Três divinos, perfure o mal dividido, encare as consequências que o símbolo triangular irá te fazer, perfurando-te com toda força, venha

Bakudou 39: Enkosen (Escudo arqueiro)

Efeito: Cria um escudo de Reiatsu condensada capaz de deter ataques inimigos. Usado para defesa, defende até 4d6 de dano.

Encanto: Zanjutsu e Reiatsu, duas artes para a luta, gritai sua fúria de reiatsu onde se combate o Zanjutsu mais forte, um escudo condensado eu ponho sobre isto!

Bakudou 42: Hachigyousousai

Efeito: Cria uma barreira em torno de uma construção. Pessoas que não tiverem uma grande energia espiritual não poderão enxergar a barreira e quem a perceber, dificilmente conseguirá quebrá-la. Prende todos dentro da construção, apenas alvos do mesmo nível do Personagem (ou maior) podem vê-lo, a barreira prende com Força igual ao Nível do Personagem x 1d6.

Encanto: Barreira espiritual, seu poder de proteção eu chamo, sem destruição, reinvidico a defesa interior!

Bakudou 58: Kakushitsuijaku (Seis estradas da prisão de luz)

Efeito: Localiza qualquer força espiritual. Localiza força espiritual mesmo a distâncias muito grandes.

Encanto: Coração do Sul, olho do Norte, dedo do Oeste, pé do Leste, cheguem com o vento, e partam com a tempestade!

Bakudou 60: Kyoumon

Efeito: Cria uma barreira de "vidro", que é muito difícil de ser quebrada pelo lado de fora, mas facilmente quebrada pelo lado de dentro. A Barreira é feita aguentar 6d6 de dano, porém por dentro aguenta apenas 6 de dano.

Encanto: Proteção, meu dever de proteger o bem, só poderá ser negado pelo outro, alma do bem ou mau, conjure sua proteção!

Bakudou 61: Rikujyokouro (Seis estradas da prisão de luz)

Efeito: Prende o oponente com seis raios de luz, anulando seus movimentos. Alvo testa sua Força contra 6d6 para tentar resistir. Exige estar em distância de combate corpo a corpo.

Encanto: Carruagem do trovão. Ponte da roda que gira. Com a luz divida-o em seis!

62. Hyapporankan (Centenas Pregas de Luz)

Efeito: Uma única vara de Reiatsu é formada e arremessada contra o oponente, logo a vara se desintegra em incontáveis varas mais curtas que cercam e prendem o oponente. Exige teste de acerto, caso acerte prende o oponente automaticamente. Oponente pode tentar escapar (no seu turno), testando Força (Ou Força de Vontade) contra Força de Vontade do usuário.

Encanto: Prenda esse demonio indesejável, purifique sua alma, use a luz para limpar a grande descarga de maldade presente nesse local, materialize sua lança, prenda o mal!

63. Sajou Sabaku (Correntes do Selamento)

Efeito: Correntes são invocadas e prendem os braços do oponente junto ao corpo, foi dito que um Bakudou de Nível 60 não é possível de ser destruído somente com força física. Exige estar em distância corpo a corpo para invocar esse poder, alvo pode resistir fazendo teste de Força de Vontade VS 6d6.

Encanto: Os demonios ja não podem mais agir com a força do dominador. As correntes prenderão seu corpo e o selo prenderá sua alma a desgraça. Ja não se pode mais mover, então caia em desespero!

73. Tozansho (Cristal da montanha invertida)

Efeito: Cria uma barreira com o formato de uma pirâmide ao redor do usuário. Essa barreira protege até 7d6 de dano, tem duração instantânea.

Encanto: Oh grande protetor, crie a base de 4 pontas e suba até o topo do infinito, onde se consegue ajuda e proteção divina!

75. Gochuu Tekkan (Prisão dos cinco pilares de ferro)

Efeito: Usando esse Bakudou, cinco pilares de ferro se levantam, prendendo o que estiver entre eles. Alvo pode fazer teste de Força VS 7d6+3 para evitar o feitiço.

Encanto: Paredes da areia de ferro, uma pagoda sacerdotal, vagalumes ardentes cobertos de ferro. Pilar estável, silencioso até o fim!

Bakudou 77: Tenteikuura (Rede celestial que supera os céus)

Efeito: Transmite uma mensagem para qualquer pessoa na dimensão.

Encanto: A rede preta e branca! 22 pontes! 66 coroas e cinturões, persiga, trovão distante, cume afiado, terra envolta, noite que se esconde, mar de nuvens, formação azul, complete o círculo e alcance os céus!

Bakudou 79: Kuyou Shibari (Memorial dos enforcados)

Efeito: Cria oito buracos negros que emitem energia espiritual no espaço pessoal ao redor do alvo, com um nono buraco negro a se manifestar no centro do peito do alvo, selando-o. O Alvo pode fazer teste de Força de Vontade VS Força de vontade do usuário (além do teste de acerto), se falhar fica selado, não pode ser atingido, nem agir, enquanto o usuário manter o custo de Reiatsu preso a técnica. Exige

Bakudou 81: Danku

Efeito: Cria uma barreira de Reiatsu com o formato de uma parede retangular que é capaz de deter até Hadous de nível 89, dito ser uma técnica proibida. Usado para defesa, a barreira protege até 9d6 de dano.

Encanto: Oh senhor, envie uma barreira imperial diante de mim, derrube as forças mínimas e reduza esta força em vida, grande parede proibida, apareça!

Bakudou 99. Kin (Selo)

Efeito: Prende o braço de um oponente com hastes espirituais de ferro. Exige teste de Força VS 9d6 do alvo para resistir a prisão.

Bakudou 99, parte 2 Bankin (Grande Selo)

Efeito: A primeira música (Shiryuu) prende o oponente com ataduras, a segunda (Hyakurensan) o fura com hastes de metal compridas, a música final (Bankin Taihou) esmaga com um cubo de metal gigante. Primeiro exige teste de Força VS Força de Vontade do Usuário, se alvo falhar ele faz teste de Força (ou Força de Vontade) VS 9d6, se alvo falhar a segunda ele automaticamente sofre 9d6 de dano. Usuário gasta triplo de Reiatsu para ativar esse Kidou.

Encanto: Oh Grande sabio, canções são uma grande fonte de poder. A primeira é a força intrigante, Aprisione. A segunda é composição da dor, traga as estacas seladoras e crave no corpo do inimigo. A terceira é composição da morte, ninguém escapa do grande peso divino. Afunde!

PODERES QUINCY

Diferentemente dos Shinigamis os Quincy tem poderes que podem ser aprendidos conforme crescem e evoluem além dos normais. Aqui estão alguns deles. Eles podem ser ensinados por um mestre (caso personagem tenha)

Rasotengai

Uma técnica de alto nível que permite ao usuário controlar partes de seu corpo usando fios de Reiryoku controlados por seu cérebro, formando linhas ou fios feitos de Reishi. Usando esta técnica, o Quincy pode controlar seu corpo como uma marionete, permitindo que eles se movam livremente apesar da paralisia, membros quebrados ou qualquer outra força que impeça o movimento normal. Em regras personagem independente se torna imune a "prisões", imobilizações e até mesmo tendo ossos quebrados e braços arrancados ele lutará normalmente sem penalidade.

Luva Sanrei

Um item de treinamento, o Quincy tem que estar usando essa luva durante muito tempo, ela vai melhorando sua capacidade de absorver Reiatsu do ambiente se tornando mais forte. Em casos muito extremos ele pode destruir a luva e liberar esse poder. Em regras ele ganha bônus igual ao seu valor de Percepção em todos seus atributos físicos (Força, Agilidade, Destreza e Constituição), aumentando seus Pontos de Vida e Reiatsu também. Esse enorme poder tem custo. ele dura apenas algumas rodadas apenas (Nível do Personagem +1) e depois disso o Quincy perde permanentemente seus poderes. Existe uma forma de retornar com poderes dele, mas necessita outro Quincy para isso.

Seele Schneider

Um item que forma um espada de energia espiritual que gira em alta velocidade como se fosse uma motosserra. Para usa-la o Quincy pode usar sua perícia de Arco (seja para ataque ou defesa). A espada causa 2d6 de dano e ignora o Ip de Constituição de Shinigamis e Hollows. A arma depende do item, o item é difícil de ser destruído. Porém o Quincy pode "perder" ou ter o item retirado dele. Outro poder da arma é a capacidade de absorver a Reiatsu e acumular em sua lâmina. Toda vez que ele atinge um inimigo absorve 1 ponto de Reiatsu dele. Segundo poder do Seele Schneider é que ele pode ser usado como flecha. Quando disparado ele causa 5d6 + 1d6 de dano para cada ponto Reiatsu que ele tenha absorvido.

Sprenger

Esta técnica usa cinco Seele Schneider para criar um selo em forma de pentágono que, quando ativado, cria uma enorme explosão dentro de suas bordas. Quando um objeto ou uma pessoa fica no meio do pentágono, a colocação do quinto Seele Schneider pode prendê-los envolvendo e amarrando suas pernas ao chão com Reishi denso. Os Seele Schneider funcionam como acumuladores, reunindo a quantidade necessária de Reishi para criar a explosão. O líquido dentro de um Gintô atua como o gatilho. Os preparativos para a técnica, combinados com o tempo de carregamento, torna impraticável o uso do Sprenger durante a batalha, a menos que o usuário tenha um parceiro que possa parar para ganhar tempo ou força suficiente para criar a formação durante o ataque. Dano é a soma de todos os Seele Schneiders combinados juntos.

Gintô

Gintô são pequenos tubos de prata, com aproximadamente 5 centímetros de tamanho. Ao condensar seu Reiryoku em um estado líquido, Quincy pode armazená-lo dentro dos tubos.[1] Apesar de serem consideradas ferramentas antiquadas, elas permitem que Quincy execute técnicas especiais poderosas o suficiente para subjugar Hollows, embora sua eficácia dependa do usuário. Esses vários ataques são acionados quando o líquido armazenado Reiryoku é liberado. Como Kidô, alguns deles são ativados chamando vários comandos

LISTA DE GINTÔS

Aqui está uma lista de Gintôs que apareceram na série, eles usam os tubos de prata que podem ser construídos depois pelo Quincy (fora de combate quando tiver tempo) Um Quincy pode fabricar e ter consigo um número de Gintôs igual a três vezes o seu Nível de Personagem. Acertar um gintô exige teste de Arremesso (contra esquiva ou forma de defesa do alvo).

Heizen

Instantaneamente corta e purga tudo o que está contido no espaço dentro do gintô de quatro arremessos. É tremendamente eficaz mesmo contra um Menos Grande. Exige 4 gintôs desse feitiço para funcionar. Personagem faz 4 testes de ataque com a perícia Arremesso em um turno, se os 4 acertarem o efeito é ativado.

Gritz

Quando atinge o inimigo o prende em uma prisão de prata feita de Reiatsu. Para escapar o Alvo precisa fazer teste de Força contra Percepção + Nível do Quincy.

Wolke

Cria uma almoafada feita de energia que absorve impactos contra quedas, usado para amortecer a queda do usuário em casos extremos.

Gintôs são criados por Quincys e se assemelham a Kidous, então podem ser usados da mesma forma, a diferença é que Kidous são feitiços e gastam Reiatsu, Gintôs gastam preparação e usam itens especiais para liberar. Ou seja, se você tem 5 Gintôs com você só pode fazer 5 vezes enquanto Kidou pode ser feito quantas vezes for necessário se tiver energia espiritual. Outra coisa, Gintôs tem que ser preparados e criados de antemão, não podem ser criados durante o combate.

HOLLOWS

Hollow são uma raça de criaturas que nascem de almas humanas que, por várias razões, não cruzam a Soul Society após a sua morte e permanecem no mundo humano por muito tempo. Eles são espíritos corromptos com poderes sobrenaturais que devoram as almas de vivos e seres humanos falecidos. Hollows vivem no Hueco Mundo, mas podem cruzar para o mundo humano e a Sociedade das Almas (Soul Society).

Uma vez que uma alma se torna um Hollow, ela é movida por uma fome eterna e insaciável de devorar outras almas, vivas ou mortas, para preencher o vazio causado por sua descida. Embora sua antiga obsessão muitas vezes se torne seu primeiro alvo, a maioria dos Hollows acabará se tornando criaturas irracionais preocupadas apenas em encontrar as almas mais potentes para devorar. Hollows mais fortes e malignos geralmente são capazes de reter um pouco de sua inteligência na forma Hollow, tornando-os mais perigosos do que o Hollow médio. Enquanto a maioria dos Hollows são maus, ou pelo menos irracionais, pelo menos alguns não são.

Qualquer Hollow com Inteligência inferior a 12 é uma besta movida apenas em devorar almas e não pensa apenas come e ataca.

Todos os Hollows usam máscaras, que são formadas a partir dos corações que perderam como humanos. Esta máscara protege o instinto nu que resta em um ser após a perda de seu coração, e obscurece a identidade original do Hollow. As máscaras de diferentes Hollows podem diferir muito em forma e formato, mas são sempre brancas e parecidas com uma caveira. A máscara pode ser quebrada, permitindo temporariamente que o Hollow recupere sua identidade original, mas se regenerará após um curto período quando o Hollow assumir o controle novamente.

Todo Hollow com Carisma inferior a 12 tem aparência monstruosa e grotesca, não se assemelhando nada humano ou humanoide.

HOLLOWS TIPOS E CLASSIFICAÇÕES

Existe vários tipos de Hollows e eles são feitos com pontuação semelhante a de personagens e com aprimoramentos próprios.

Menos: Menos são criados quando o vazio dentro de um coração normal do Hollow torna-se tão grande que almas humanas substanciais são incapazes de sustentá-lo, momento em que ele começa a devorar companheiros Hollows.

Gillians: Gillians são enormes Hollows monstros, pelo menos, equivalente a 2-6 andares de altura, facilmente superando até mesmo o maior padrão Hollow. Todos eles têm uma máscara branca com um nariz alongado. Seus corpos são cobertos da cabeça aos seus pés com uma cobertura preta que lembra um manto. Em torno de seu pescoço tem uma linha de picos brancos finos. Eles têm pés grandes e pontiagudos envoltos em ataduras brancas. Eles têm grandes mãos brancas com, afiadas unhas brancas longas, mas elas geralmente são escondidas dentro de sua capa, raramente reveladas ainda em combate. Eles têm línguas longas, capazes de quebrar uma máscara Hollow.

Adjuchas: é a segunda classificação de Menos. Eles são menores do que Gillians e muito menos em número. Eles são muito mais inteligentes e mais fortes do que Gillians, e muitas vezes são os que lideram Gillians para a batalha. Adjuchas são geralmente criaturas solitárias, raramente se juntando em grupos. Eles são poderosos o suficiente para desafiar um capitão do Gotei 13. Adjuchas podem variar radicalmente na aparência, podendo tomar a forma de humanóides volumosos, como a forma próxima de pantera de Grimmjow Jaegerjaquez.

Vasto Lorde: Vasto Lorde são a terceira classificação de Menos e o mais alto nível de evolução. Eles são Hollows extremamente pequenos, aproximadamente o mesmo tamanho que os seres humanos, e são muito raros em número. Diz-se que você pode contar o número inteiro dentro de Hueco Mundo, com apenas os dedos de sua mão. As capacidades de combate de um Vasto Lorde são superiores aos dos capitães do Gotei 13.

HOLLOWS EM REGRAS

Aqui como fazer Hollow médio gerando desafio para os Personagens, abaixo as regras de combate de um Hollow normal.

HOLLOWS INICIAL

Atributos: 150 pontos para dividir entre os atributos

Ataques: Ataques de Hollow são considerados dano básico $1d6 + \text{bônus de Força}$.

Testes de Ataque e Defesa: Hollows usam valor de Destreza direto já que não tem perícias. Então um Hollow com Destreza 20, tem 80% para ataque e defesa de seus golpes. Então valores podem ultrapassar 100%.

Teste de Esquiva: Esquiva de um Hollow é valor de sua Agilidade, então Hollow com Agilidade 20, tem 80% de teste de Esquiva. Então valores podem ultrapassar 100%.

Pontos de Reiatsu: Reiatsu de um Hollow é soma de Força de Vontade + Percepção.

Habilidades de Reiatsu: Hollows podem usar poderes básicos de Reiatsu como qualquer outro usuário de energia espiritual

Inteligência: Hollows com Inteligência 12 ou menor são apenas animais e máquinas de matar e comer almas. Então a base para Hollow parcialmente inteligente é de valor 13 pra cima (diferentemente de personagens normais)

Carisma: Qualquer Hollow com Carisma inferior a 15 é monstruoso além da compreensão humana e mesmo nível para conversar e socia, além de emitir tanta energia agressiva que deixa todos próximos com medo.. eles só se tornam "menos" desagradáveis" ao olhar e conversar e intimidar no valor 18 ou mais (diferentemente de personagens normais)

Aprimoramentos: Hollows iniciais tem 3 pontos de aprimoramento para gastar. Hollows não podem ter desvantagens, a lista de Aprimoramento de Hollows é diferente.

Resistência: bônus de Constituição de um Hollow é seu IP contra danos (exceto Kidous). Então Hollow com Constituição 25, tem IP 6 contra danos.

Pontos de Vida: $(\text{Constituição} + \text{Força}) / 2$, e ganha +1 cada Nível que sobe.

DEVORAR

Todos os Hollows tem esse tipo de habilidade, Hollows não ficam mais fortes com treinamento, apenas consumindo outras almas e outros Hollows. Porém em certo Nível eles só ficam fortes absorvendo Hollows de mesmo Nível ou mais fortes. Em regras toda vez que ele derrota um inimigo (e não mata) ele pode consumi-lo e ficar mais forte. Cada Hollow de mesmo Nível que ele consuma ele ganha +10 Pontos de Atributos. se ele consome espíritos mais poderosos ele ganha mais pontos (de acordo com narrador), ele pode usar essa habilidade em qualquer outro ser como Quincys, Fullbringers e Shinigamis, se tiver mesmo nível de poder (ser desafio) ele pode consumi-lo e ganhar +10 pontos. Um Adjucha ou Capitão Shinigami pode valer 30 pontos de atributos. Um Vasto Lorde pode valer até 50 pontos ou mais.

HOLLOWS NIVEIS MAIS ALTOS

Abaixo a pontuação de vários níveis de Hollows para o Narrador criar o seu e gerar desafio para os jogadores. Lembrando, Hollows são extremamente poderosos, eles são desafio bem grande para Shinigamis, alguns bem mesmo Capitães conseguem vencer sozinhos.

GILLIANS

Pontuação: 200 pontos de Atributo para distribuir.

Pontos de Vida: Força+ Constituição sem divisão por 2**

Aprimoramentos: 4 pontos de aprimoramento.

Inteligência: Gillians em geral apenas obedecem um poder maior.

ADJUCHA

Pontuação: 300 pontos de Atributo para distribuir.

Aprimoramentos: 6 pontos de aprimoramento.

VASTO LORDE

Pontuação: 500 pontos de Atributo para distribuir.

Aprimoramentos: 10 pontos de aprimoramento.

Próxima página terá como fazer ficha de Hollow para personagem jogador, eles seguem todas as regras normais de criação com a criação de Hollow vistas acima. Narrador tem que pensar muito bem se permitirá o uso de Hollows por jogadores. A classe para jogadores será classe Menos, mas com certa inteligência. Não permite jogador fazer personagem Hollow que não seja inteligente.

HOLLOW MENOS

Aqui como fazer ficha de Hollow para personagens jogadores, Hollows não tem perícias e espera que o jogador faça um com Inteligência (pelo menos Inteligência 13 ou mais)

HOLLOW

Atributos: são feitos com 180 pontos para distribuir, sendo menor atributo com valor 8 e sem limite de maior atributo.

Teste de Ataques: Hollows usam Destreza para ataque, então se Hollow tiver Destreza 30, ele tem 120% para ataque e defesa (pode superar valor de 100).

Esquiva: Hollows usam atributo Agilidade apenas para esquiva, então se Hollow tem Agilidade 30, ele tem 120% de esquiva (pode superar o valor de 100%).

Defesa: Hollows usam atributo Constituição para Defesas, então se Hollow tem Constituição 30, ele tem 120% de defesa (pode superar o valor de 100%).

Dano: dano físico de um Hollow, seja patas, garras, mordidas, socos é sempre 1d6 + bônus de Força,

Pontos de Reiatsu: Força de Vontade + Percepção, +1 por Nível que sobe.

Nível: Hollows sobem de Nível normalmente, mas só ganham Pontos de Vida, Reiatsu, Atributo e Aprimoramento.

Resistência: bônus de Constituição de um Hollow é seu IP contra danos (exceto Kidous). Então Hollow com Constituição 25, tem IP 6 contra danos.

Pontos de Vida: $(\text{Constituição} + \text{Força}) / 2$, e ganha +1 cada Nível que sobe.

Aprimoramentos: tem 5 pontos para comprar, eles só podem comprar Aprimoramentos de Hollow (vide na próxima página)

Inimigo: Um Hollow é perseguido por todo Shinigami, Fullbringers e Quincy. Não tem conversa.

Vazio: Hollows não tem sentimentos, então em geral vivem para se alimentar, lutar ou aumentar seus poderes.

Aparência: Mesmo com aparência mais humanoide (Carisma 13), Hollows emitem tanta energia negativa que chamam atenção aonde quer que vão e intimidam animais e seres a sua volta. Eles só reduzem essa aura com Carisma 18 ou mais.



APRIMORAMENTOS HOLLOW

Vaizards e Arrancares tem acesso a esses aprimoramentos também

Ataque Desarmado Aprimorado:

(1 Ponto): Os ataques podem ser com punhos alternadamente ou mesmo com cotovelos, joelhos e pés. Este aprimoramento aumenta o dano natural do personagem. Ele causa dano de 1d10+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(2 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 2d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

(3 Pontos): Idem ao nível anterior, mas o dano é de 3d6+bônus de FR quando faz um ataque desarmado.

Ataque Poderoso (X Ponto): O personagem torna-se capaz de deferir ataques mais poderosos. Durante sua ação, antes de fazer sua jogada de ataque, ele decide executar o ataque, caso acerte ele causa 1d6 de dano extra para cada ponto de aprimoramento. Porém ele demora uma quantidade específica de turnos para executar um novo ataque. Exemplo: Um personagem de Ataque Poderoso 2 pontos, executa um ataque mais forte que causa dano extra de +2d6, então ele precisa esperar dois turnos para executá-lo de novo. Sempre na proporção de X turnos de espera sendo que X é ponto gasto no aprimoramento. Um personagem pode escolher causar dano menor que seu valor comprado de ataque especial quando quiser, seguindo as regras de espera.

Ataque Múltiplo (X pontos): Personagem pode executar uma quantidade de ataques extras em um determinado turno, número de ataques depende da quantidade de pontos comprados ele pode dar mais ou menos ataques.

1 Pontos: +1 Ataque Extra

2 Pontos: +2 Ataques Extras

3 Pontos: +3 Ataques Extras

E Assim por diante...

Personagem não tem uma ação extra, apenas ataques extras. Quando usa os ataques o personagem só pode usá-lo de novo depois de três turnos.

Resistência a Magia: Personagem tem uma grande resistência a mágica, esse efeito é sempre ativo, até mesmo para magias benéficas a ele ou coisas que ele carrega (itens e armas). Não pode ser comprada por Personagens que usam Magia.

1 ponto: seu Personagem possui uma resistência sobrenatural à Magia. Todas as Magias feitas contra ele recebem um redutor de -1D automaticamente.

3 pontos: idêntico ao acima, mas todas as Magias feitas contra ele recebem um redutor de -2D automaticamente.

Regeneração (X pontos): O Hollow tem poderes de regenerar rapidamente seus ferimentos..

1 ponto: recupera 1 PV a cada 2 rodadas

2 pontos: recupera 1 PV a cada 1 rodada

3 pontos: recupera 2 PV a cada 1 rodada

4 pontos: recupera 3 PV a cada 1 rodada.

Ataque Especial (X pontos): Seu Personagem é capaz de usar sua Reiatsu e criar outra energia, seja fogo, gelo, som, luz etc. E dispara-la contra inimigos. Cada ponto de aprimoramento permite 1d6 de dano no disparo. E cada disparo de 1d6 gasta 1 ponto de Reiatsu. Apesar do custo o ataque pode ser feito todo turno (contanto que personagem tenha Reiatsu pra gastar). É sempre um ataque a distância,

1 ponto: dano 1d6

2 pontos: dano 2d6.

3 pontos: dano 3d6.

4 pontos: dano 4d6.

5 pontos: dano 5d6.

Evasão (1 ponto): O personagem pode evitar ataques mágicos ou explosões com grande agilidade. Se resistir por Agilidade contra um ataque que normalmente causa metade do dano a quem resistir, ele ao invés não toma dano. Um Personagem indefeso não ganha o benefício de evasão.

Cero (3 pontos): Um ataque padrão e extremamente poderoso dos Hollows, um disparo puro de energia contra o inimigo. Cero causa 1d6 de dano para cada ponto de Reiatsu gasto. Cero gasta um turno completo para usar e todos testes de Esquiva contra ele é difícil. Cero usa um atributo como forma de ataque que o personagem escolhe na criação do Personagem. Pode ser quase qualquer atributo (exceto Destreza e Agilidade). Cero só pode ser executado a cada três rodadas. Um arrancar (que já tem Cero) comprar esse aprimoramento, ele pode executar Cero toda a rodada (sem ter tempo de espera)

REGRAS DE COMBATE

As regras básicas não mudam, mas no caso de Bleach com poderes diferentes, existe alguma exceções. Aqui abaixo vamos descrever um combate e as diferenças.

Arrancar A está enfrentando o Shinigami S.

Arrancar A usa Cero contra o Shinigami, Arrancar usa atributo Força para atacar com Cero, ele tem Força 30. Shinigami pensa em esquivar, ele tem Agilidade 22. Comparando os atributos (usando regra básica de daemon disputa entre atributos) Shinigami tem 10% de chance, mas como é Cero que sempre teste difícil, então ele só tem 5% de chance de esquivar.

Shinigami S então decide defender usando sua Zanbakutou, ele tem 100% de defesa na perícia Zanbakutou. Como tá usando perícia então ataque do Arrancar que usa Força, vamos fazer valor para teste contra perícia. Força 30 = 120%. Então o Arrancar tem 120% de ataque com Cero e Shinigami tem 100% para defesa, fazendo a regra básica, Shinigami tem 30% de chance de defender Cero com sua ZAmbakutou

Dados são rolados e Shinigami tira 22, ele consegue bloquear o Cero, a luta segue.

Depois de mais de 4 rodadas de luta o Arrancar tenta acertar Shinigami com outro Cero, mas dessa vez Shinigami tenta contra atacar usando um Hadou de dano. Ele tem capacidade de fazer esse Hadou em um movimento, então ele pode usar em contra ataques e defesas

Nesse caso não tem testes, ambos jogam os danos e comparam o valor, o maior vence e diminui do valor menor. O perdedor recebe a diferença em danos. (a famosa disputa de energia em anime)

NOVAS REGRAS PARA BLEACH

Bônus do Atributo Constituição se torna IP (Índice Proteção) contra danos (exceto Kidous).

Bônus do Atributo Agilidade é quantidade de inimigos que personagem pode enfrentar sem dividir suas defesas ou esquivas.

Shinigamis, Arrancas e Hollows conseguem andar no ar (mas não necessariamente voar) sendo espíritos, então eles poderiam enfrentar oponentes no ar sem problemas como se enfrentasse em terra.

REGRA DE PODER SUPREMO

Quando atacante tem atributo de ataque 6 pontos maior que o atributo de defesa (ou esquiva) do defensor, todos os seus testes de defesa ou esquiva (perícias apenas), são difíceis. Seja para combate corpo a corpo ou disparos de energia.

**Exemplo:* Shussuke tem AGI 25, ele usa Artes Marciais (AGI) para golpear, ele ataca Ryuuro que tem AGI 19, Ryuuto tenta bloquear o soco, seu teste é sempre difícil (25 é 6 pontos acima de 19).

Em Daemon os valores DOBRAM a cada 6 pontos, ou seja alguém que tem Agilidade 6 pontos maior que a sua, tem o DOBRO de sua velocidade.

SHIKAIS

Aqui abaixo, vou colocar exemplo de algumas Shikais para ajudar os jogadores e o Narrador na ideia de criação de novas Shikais. Já que não existe regra específica e a Shikai pode ser em teoria qualquer coisa (além da extensão da arma) espero que os exemplos aqui ajudem sua criatividade. É claro o Narrador pode ignorar totalmente essas regras para criação e inventar as suas. Shikais assim como Bankais tem as vezes mais de uma habilidade. Uma regra para isso é que o personagem pode criar uma nova habilidade da Shikai (ou Bankai) quando tiver Nível / 3. Então se personagem tiver Nível 6 ($6/3=2$), ele pode ter além do poder original da Shikai (Ou bankai) terá mais um poder criado por ele.

KISUKE URAHARA

Shikai: Benihime

Efeito: Dizendo a frase "Nake Benihime" (Cante Benihime), Urahava dispara energia de cor avermelhada que se assemelha a Getsuga tenshou de Ichigo ou um Cero acertando inimigos ou gerando escudos contra danos.

Regras: Ao liberar a Shikai ele pode disparar energia (ou criar escudos) com dano / proteção igual a 1d6 para cada ponto de Reiatsu que ele gasta. Maior quantidade de Reiatsu que ele pode gastar é igual ao seu Nível de Personagem, Nível 5, ele poderia gastar 5 pontos de Reiatsu e causar 5d6 de dano.

GIN ICHIMARU

Shikai: Shinsô

Efeito: Dizendo a frase "Ikorose" (Cante Benihime), a lâmina cresce podendo atingir e impalar oponentes a longa distância, a lâmina é bem rápida no ataque.

Regras: Ao falar a frase chave ele ataca a distância com a espada que cresce causando dano normal da Zambakutou + bônus de sua Força, porém testes de esquiva são sempre difíceis devido a velocidade do ataque.

BYAKUYA KUCHIKI

Shikai: Senbonsakura

Efeito: A lâmina de Senbonzakura se separa em mil fragmentos minúsculos e finos, que voam para longe do punho, deixando apenas o cabo da espada na mão de Byakuya. Embora as lâminas sejam supostamente muito pequenas para serem vistas normalmente, elas refletem a luz de forma a se assemelhar a pétalas de flor de cerejeira. Ao balançar o punho de Senbonzakura, Byakuya pode controlar os fragmentos da lâmina, permitindo-lhe destruir oponentes à distância e romper quase qualquer defesa. As lâminas podem ser usadas para fins defensivos, pois podem proteger Byakuya de um golpe de espada.

Regras: Em regras ele pode atacar com as mini lâminas sem se mover apenas com seu pensamento, alvos sempre tem teste difícil para se defender contra esses ataques. Byakuya pode fazer outras ações enquanto a Senbonsakura ataca. Máximo de dano ou proteção que ela gera é igual metade do Nível em d6 pontos. então se personagem tiver Nível 6, ele causa 3d6 de dano com a Senbonsakura.

ICHIGO KUROSAKE

Shikai: Getsuga Tenshou

Efeito: Concentrando sua Reiatsu na ponta da espada e disparando contra o inimigo, quanto maior a energia concentrada maior o poder disparado.

Regras: Em regras ele pode disparar (usando a perícia de Zambakutou) gastando Reiatsu, disparo causa $2d6 + 1d6 / 1$ ponto de Reiatsu gasto. Limite de gasto de Reiatsu é Nível do Personagem

JUSHIRO UKITAKE

Shikai: Sôgyo no Kotowari

Efeito: Uma das poucas Zambakutous que se dividem em duas espadas podendo sere usadas para ataque. Uma tem poder de água e a outra poder de raio. Além disso elas podem redirecionar ataques contra o inimigo.

Regras: Em regras ele uma espada pode absorver ataque (energia) e mandar de volta contra o inimigo com a outra espada. Além disso uma espada pode desferir ataques de água (danos iguais Nível do personagem em d6) e raio (mesma regra de dano para ataques de água).

ABARAI RENJI

Shikai: Zabimaru

Efeito: Em seu Shikai, Zabimaru se transforma em uma lâmina segmentada de 6 partes ainda mais longa; cada segmento é mais largo do que o anterior no punho, com 2 protuberâncias em forma de picareta na frente e atrás de cada segmento, sendo as da frente muito mais compridas do que as de trás. Os segmentos são conectados por um fio elástico, tornando Zabimaru mais útil como um chicote do que uma espada real

Regras: Em regras ele o dano da Zambakutou aumenta de 2d6 para 3d6, além disso pode acertar inimigo a distância (Força do personagem em metros).

BANKAI

Seguindo a mesma ideia da Shikai na página anterior aqui vou colocar adaptação das Bankais de alguns personagens. Bankais são mais poderosas e vai seguir a mesma regra da Shikai para criação de novos poderes. Espero que essa adaptação ajude o Narrador e os Jogadores a pensar em seus próprios poderes de Shikai e Bankai. A ideia não é usar os mesmos poderes do anime e sim criar os seus e seus personagens (é mais divertido). E como sempre, Narrador pode criar sua própria forma se não concordar com essa adaptação.

BYAKUYA KUCHIKI

Bankai: Senbonsakura Kageyose

Efeito: A lâmina se transforma em várias espadas e todas elas se espalham em pequenas lâminas parecendo flores de sakura. Espalhando pelo ar e podendo atacar a vontade do usuário.

Regras: Em regras ele pode atacar com as mini lâminas sem se mover apenas com seu pensamento, mas agora são em grande quantidade, pode ser usado para defender danos ou atacar. Dano máximo é Nível do Personagem agora (se tiver Nível 10 é 10d6). Ele pode "separar" as pétalas para executar múltiplos ataques. Se ele tiver 10d6, pode separar em dois grupos e ter dois ataques em um turno (cada um com 5d6 nesse caso). Devido a quantidade e a forma como são feitos os, defender esses ataques é sempre um teste difícil.

ICHIGO KUROSAKE

Bankai: Tensa Zangetsu

Efeito: Bankai altera a forma de Ichigo lhe dando mais poder de combate e principalmente velocidade.

Regras: Em regras Ichigo aumenta sua Força, Agilidade, Destreza, Constituição e Percepção em valor igual a metade da Força de Vontade dele. Então se a sua Força de Vontade for 18, ele aumenta todos esses atributos em +9, esse aumento afeta Pontos de Vida e Pontos de Reiatsu também.

RUKIA KUCHIKI

Bankai: Hakka no Togame

Efeito: Alterando sua aparência e roupas, essa Bankai aumenta a área e poder de frio de sua Zampakutou.

Regras: Em regras a área fica mais fria e quase congelada, todos dentro de sua área de efeito tem sua Agilidade reduzida igual ao Nível do Personagem, ou seja, Nível 5, reduz Agilidade de todos em 5. Quando Rukia acerta ou tem contato físico com alvo, ele leva dano igual seu Nível em d6, ou seja, Nível 5 igual a 5d6 de dano. Se personagem chegar a zero de vida com esses danos ele é congelado totalmente e desmorona sendo destruído (morte automática).

YAMAMOTO GENRYUUSAI

Bankai: Zanka no tachi

Efeito: Concentrando todas as chamas e na calor na Zampakutou.

Regras: Yamamoto é de Nível 15 e tem 4 poderes de sua Bankai, aqui vou descrever cada um.

Zanka no Tachi, Leste: Kyokujutsujin: Agora as chamas estão diretamente em contato com a espada, dano é de nível x 1d6, no caso sendo Nível 15, ele causa dano da Zampakutou normal (2d6) + bônus de Força +15d6.

Zanka no Tachi, Oeste: Zanjutsu Gokui: Cobrindo seu corpo com chamas tão quentes quanto Sol, Yamamoto tem escudo que pode resistir a quase qualquer dano, limite de 15d6, também causa 15d6 de dano qualquer inimigo que o toque nessa forma.

Zanka no Tachi, Sul: Kaká Juuman Okushi Daisoujin: Invoca todos inimigos que derrotou com sua Bankai, eles tem seus atributos normais (não necessariamente seus poderes) e lutam em nome de Yamamoto.

Zanka no Tachi, Norte: Ataque com a espada e todo calor e chamas concentrado em sua ponta, o ataque é normal mas dano é máximo somando as chamas do primeiro efeito da Bankai. então dano é 12 (2d6 da Zampakutou) + bônus de Força + 90 (máximo de 15d6). Como qualquer chama de Yamamoto, se inimigo chegar a zero de vida por dano das chamas é incinerado totalmente (morte automática).

FULLBRINGER

Seguindo a mesma ideia de Shikai e Bankai aqui exemplo de poderes de Fullbringer para Narrador e jogadores terem uma ideia de como criar e adaptar um poder Fullbringer.

SADO YASUTORA

Fullbringer: Braços

Efeito: Sado tem dois poderes de Fullbringer, seus dois braços e cada um tem efeito diferente.

Braço Derecha Del Gigante: O braço direito de Sado transforma-se, ficando um pouco mais grosso e predominantemente preto com vários detalhes em vermelho. Em regras ele fica mais forte e causa mais dano com seus golpes físicos, seu dano básico com socos vai para 2d6.

Braço Izquierdo Del Diablo: Segue a mesma transformação do outro braço, mas com cor branca, esse braço permite Sado a disparar raios de energia de pura Reiatsu. Em regras ele causa 1d6 de dano pra cada ponto de Reiatsu gasto, ele usa sua perícia de Briga para acerto.

ORIHIME INOUE

Fullbringer: Shun Shun Rikka

Efeito: Poder é contido no par de grampos que recebeu de seu irmão, eles tem vários efeitos, cada um mostrado abaixo:

Santen Kesshun: é uma técnica defensiva de Orihime. Ele repele ataques, colocando um escudo entre o inimigo e Orihime. O encantamento organiza Hinagiku, Lily, e Baigon em um triângulo que tem a capacidade de repelir a "blindagem externa." O 'escudo' é elevado entre ela e seu inimigo, e repele o ataque que ela recebe. Em regras ela pode ativar esse poder gastando 1 ponto de Reiatsu e gera defesa de 1d6 para cada Nível de Personagem, então Nível 3, uma defesa de 3d6.

Sōten Kisshun: é a técnica de "cura" de Orihime. Ela envolve algo e retorna para o jeito que era antes de ser destruída. Em regras cura pontos de vida totais de um alvo em um determinado tempo (pelo menos 3 rodadas). O alvo fica inteiro novo como se nunca tivesse se ferido antes.

Koten Zanshun: é uma técnica ofensiva de Orihime. Ela rejeita a fusão da matéria e divide. Ele rompe o inimigo, coloca-se um escudo para dentro, e repele a substância combinada, dividindo o inimigo em dois. Em regras ela gera disparo com dano igual seu Nível x d6, ou seja, Nível 3 causaria 3d6 de dano. O ataque ignora IP's dos inimigos causando dano direto nos pontos de vida. Se alvo chegar a zero de vida com esse ataque ele é desintegrado e some da existência.

Shiten Kōshun: é uma das técnicas de Orihime. Ele combina propriedades ofensivas e defensivas dos Shun Shun Rikka. O encantamento integra Tsubaki no centro de sua capacidade Santen Kesshun, criando um escudo piramidal que, no mesmo instante de receber um ataque, dispersa a força resultante como uma explosão concentrada que é automaticamente devolvido juntamente trajetória oposta do ataque. Em regras ela pode usar essa técnica como forma de defesa, se suportar o dano do ataque (mesma regra do escudo), o ataque é mandado de volta contra o inimigo instantaneamente.

SHUNSUI KYŌRAKU

Nível: 15

Pontos de Vida: 49.

Pontos de Reiatsu: 50.

Cargo: Capitão

Atributos

Força	Agilidade	Destreza	Constituição	Inteligência	Força de Vontade	Percepção	Carisma
35	30	30	35	18	35	25	18

Perfícias: Esquiva 100%, Artes Escrita 70%, Liderança 50%, Lábia 60%, Impressionar 50%, Sedução 40%, Lutar com duas Armas, Lutar as Cegas, Acrobacia 100%. Kidou 100%

Artes Marciais: 100/100

Zambakutou: 100/100

Aprimoramentos

Shinigami 3, Ambidestria 2, Ataque Poderoso 4, Ataque Desarmado Aprimorado 1, Shumpo 1, Eloquência 1, Código dos Heróis -1, , Má fama -1 (preguiçoso e mulherengo)

Técnicas Próprias

Tsukiyubi ataque com três dedos usando Reiatsu, combina ataque desarmado aprimorado com ataque poderoso: Custo 1 de reiatsu: Dano 5d6+22

Zambakutou

Duas espadas, Uma Wakizashi para ataques mais rápidos (alvo tem teste difícil para esquivar dos ataques) dano 1d6+6. E Taichi para ataques mais poderosos, porém mais lentos (alvo tem teste de esquiva fácil) dano 2d10+11

Poderes Zambakutou

Shikai (Katen Kyōkotsu): A regra do Jogo, gastando uma rodada e gastando 3 pontos de Reiatsu, Shunsui estabelece uma regra onde todos na área de efeito tem que seguir ou perdem e perder significa a morte nesse jogo. Shunsui é obrigado a seguir as mesmas regras estabelecidas. Toda vez que ele cria um "novo" jogo, ele precisa gastar uma rodada e gastar mesmo valor de Reiatsu (3 no caso). Em geral Shunsui escolhe regras de brincadeiras de criança como pega pega, porém com efeitos catastróficos. Aquele que perde o jogo, tem que fazer teste de Força de Vontade contra a Força de Vontade de Shunsui, se ele perder o alvo imediatamente cai para zero de vida, erro crítico leva a morte.

Bankai (Katen Kyōkotsu: Karamatsu Shinjū): Cria uma área escura e nebulosa, todos na área são envolvidos nas regras desse poder, independente se são inimigos ou aliados. Cada técnica custa 3 pontos de reiatsu e uma rodada para ativar. Ele só pode executar uma depois de executar a primeira na ordem. Ele não pode pular para próxima sem ativar a primeira e assim por diante.

Ichidanme: Tameraikizu no Wakachiai: Todo ferimento que Shunsui e o oponente causar um ao outro serão compartilhados, mesmo valor de dano sem chance de resistência.

Nidanme: Zanki no Shitone: Manchas pretas aparecem por todo o corpo do oponente de Shunsui, fazendo-o sangrar profusamente, alvo perde 2 pontos de vida por rodada, sem direito a regenerar.

Sandanme: Dangyo no Fuchi: Uma enorme quantidade de água engole Shunsui e seu oponente, que permanecem dentro dela até que um deles fique sem Reiatsu e se afogue. Cada rodada eles perdem 1d6 de reiatsu, aquele que tiver Zero de reiatsu morre.

Shime no Dan: Itokiribasami Chizome no Nodobue: Depois de embainhar suas espadas, Shunsui enrola um fio branco em volta da garganta de seu oponente várias vezes antes de esticá-lo, deixando um corte profundo em sua garganta que se expande antes de explodir sua cabeça. A técnica causa morte instantânea no alvo. Não pode ser defendida, apenas esquivada e teste de esquiva é difícil. Usa perícia de Zambakutou para o ataque e atributo Destreza.



ULQUIORRA CYPHER

Nível: 15

Pontos de Vida: 50.

Pontos de Reiatsu: 50.

Cargo: Espada

Atributos

Força	Agilidade	Destreza	Constituição	Inteligência	Força de Vontade	Percepção	Carisma
35	45	45	35	18	35	30	10

Perfícias: Esquiva 100%, Acrobacia 100%, Oculto 50%, Imobilização, Lutar as Cegas, Quebramento, Chave de Membro, Projeção, Arremesso 100%

Artes Marciais: 100/100

Zambakutou: 100/100

Aprimoramentos

Arrancar 8, Ressureicion 3, Ressureicion 2(extra), Má fama -1 (entre os Espadas), Devoção -1 (Nihilismo)

TÉCNICAS ARRANCAR

Hiero IP 11 contra qualquer dano.

Sonido Funciona semelhante ao Shumpo, segue as mesmas regras

Descorrer Técnica usada que cria um portal do mundo terreno para Hueco Mundo (ou vice versa). é uma técnica que não pode ser feita em combate, usada pelos Arrancar para se mover entre as dimensões.

Cero Um ataque padrão e extremamente poderoso dos Hollows, um disparo puro de energia contra o inimigo. Cero causa 1d6 de dano para cada ponto de Reiatsu gasto. Cero gasta um turno completo para usar e todos testes de Esquiva contra ele é difícil. Cero usa um atributo como forma de ataque que o personagem escolhe na criação do Personagem. Pode ser quase qualquer atributo (exceto Destreza e Agilidade). Cero só pode ser executado a cada três rodadas.

RESSUREICION 1 (MURCIÉLAGO)

Transformação gasta 3 pontos de Reiatsu e uma rodada. Essa forma parecendo um híbrido de Morcego, Ulquiorra ganha +5 pontos em todos atributos Físicos. Além de executar as seguintes técnicas abaixo:

Cero Oscuro: Um cero de cor preta muito mais poderoso que o normal, em regras ele usa 1d10 ao invés de 1d6 para os danos. Porém custa o DOBRO de Reiatsu (2 pontos para cada dado).

Luz de la Luna: Ele pode gerar Lanças de energia verde cujos ataques têm grande poder. Ele pode usá-las como armas de longo alcance, jogando-as contra um oponente, e como arma corpo-a-corpo. Invoca-los gasta uma rodada e custa 2 pontos por 5 de dano (até máximo de 50 de dano). ele pode usa-los como espada ou lança-los com a perícia Arremesso onde explodem com o dano descrito.

RESSUREICION 2 (SEGUNDO ESTÁGIO)

Evolução da Ressureicion que somente Ulquiorra é capaz de fazer. Custa 5 pontos de Reiatsu e uma rodada para ativar. Nessa forma ele ganha +10 em todos os atributos físicos (cumulativos com a última transformação). Todos em volta que tiverem Força de Vontade inferior a 18, entram em desespero completo, quase indo a loucura. Nessa forma ele pode executar um ataque ainda mais poderoso.

Latigo: Ele pode usar sua cauda muito longa, fina e poderosa como chicote ou para golpear, cujos impactos possuem força sobre-humana. Segue as mesmas regras que atacar com uma Zambakutou, mas dano base é 2d10 ao invés de 1d10.

Lanza del Relámpago: Ulquiorra cria uma Lança de Energia Verde semelhante a Luz de la Luna, mas esse é tão mais poderoso que Ulquiorra quando lança gera explosão em área. Ulquiorra tem dificuldade em lança-la tamanho o poder (teste de Arremesso difícil). Porém o dano é muito superior, segue as mesmas regras de Luz de La Luna, mas não existe limite para quanto de Reiatsu gasta para o dano da Lança (semelhante a Cero).



Um Sistema Livre

Todos nós sabemos que o sonho de todo Mestre é um dia poder ver seu Universode Jogo publicado em algum livro ou net-book, para que todos possam apreciar sua criação, visitar seus países e mundos imaginários e enfrentar seus Monstros e NPCs mais perigosos. O único problema é que todos estes mundos precisam falar a mesma língua, para que possam se entender! O grande problema com isso é que as grandes editoras nunca permitiram que seus sistemas fossem utilizados pelos jogadores em publicações, por causa dos Direitos autorais. A própria TSR, detentora dos direitos do Dungeons & Dragons, chegou a processar judicialmente muitos Mestres que utilizavam seu sistema em livros e net-books, acusando-os de pirataria e aplicando pesadas multas sobre eles! Isso acabava frustrando os Mestres que queriam mostrar ao mundo seu material de jogo, que eram obrigados a inventar seus próprios sistemas, muitas vezes sem conhecimentos matemáticos suficientes para fazê-los funcionar direito, e os Jogadores, que, quando encontravam algo interessante na internet, eram obrigados a decifrar o sistema caseiro no qual estava escrito e adaptá-los para suas regras favoritas antes de poder usá-lo. Também recebemos sempre muitas propostas de novos escritores interessados em publicar seus livros e universos de jogos, mas quase nunca esses projetos vão para frente por causa das incompatibilidades de sistemas. E por outro lado, temos muitos Mestres com universos inteiros escritos em casa, sem chance de publicá-los porque não possuem nenhum sistema de regras próprio. Como na DRAGÃO e na Daemon, o RPG sempre foi considerado uma forma de diversão acima de tudo, nós decidimos liberar o Sistema Básico para que os Mestres de todo o Brasil possam utilizá-los em suas criações e adaptações. Com isso, os jogadores passam a contar com dois sistemas inteiros para desenvolverem suas campanhas: o 3D&T para campanhas baseadas em anime e videogames e o Sistema Daemon para Campanhas mais realistas e sérias. Agora, as chances de você publicar e tornar conhecido seu universo de RPG, seja na forma de fanzines, livros ou sites na internet aumentaram muito...

Crie seu próprio Universo!

Utilizando as regras genéricas do Sistema Daemon, você será capaz de desenvolver seu próprio mundo de RPG, seja ele fantasia medieval, ficção futurística, adaptações de seriados, filmes e quadrinhos, suplementos, complementos, guias de equipamentos e manuais de monstros, criaturas, deuses e entidades. Para o Mestre, uma grande vantagem, já que toda a parte de regras já está pronta: resta a ele apenas a parte CRIATIVA do processo de desenvolvimento do universo de jogo... bolar intrigas, aventuras e situações, criar NPCs, magias e rituais, desenvolver raças fantásticas, monstros e deuses, projetar vilas, cidades, regiões, países e até mesmo mundos inteiros. O Sistema Daemon também apresenta grandes vantagens para o Jogador, que possui agora um sistema simples, prático e barato para ensinar novos adeptos as maravilhas do RPG!

— Módulo Básico Sistema Daemon v1.01, pág. 1.

Criador: Cleron O Andarilho

https://www.youtube.com/@Cleron_O_Andarilho

https://www.instagram.com/cleron_o_andarilho/