

Arte das Trevas



Kidous

Daniel Duarte

DEDICATÓRIA

Este livro é dedicado a Willian Pereira Duarte, meu único e falecido irmão. Que Deus o tenha.

AGRADECIMENTOS

- A Deus, pela vida, família, saúde e oportunidades a que me destinou.
- Aos meus pais, pelos ensinamentos, paciência, carinho e atenção dedicados a mim.
- A todos os meus amigos que me ajudaram a desenvolver esse livro, jogando uma "campanha teste", fazendo e refazendo fichas, oferecendo sugestões e idéias. Em especial a Diego, Exdro, Felipe, Josefson, Leonardo, Marco, Raphael, Rogério, e Thiago.
- A Editora Daemon, pelo excelente sistema de regras que me permite usar nesse livro.
- A todos os autores de mangas e animes que já li e assisti e que serviram de inspiração para este livro.
- Aos fansubs que se empenham para distribuir gratuitamente animes legendados aos fãs.
- Aos sites <http://www.bleach.com.br> e <http://www.bleachproject.com/> , pelas informações acerca dos hadous e bakudous descritos nesse livro.

AO LEITOR

Ao amigo leitor que dispõe de tão caro tempo para ler esse prefácio, meus sinceros agradecimentos.

Quando, em 2005, comecei a escrever esse livro, tinha o entusiasmo de iniciar uma empreitada que há tempos ambicionava. Sempre quis formular regras para RPG que possibilitassem, aos jogadores, a criação dos poderes de seus personagens. Imaginei que deveria ser um trabalho árduo, pois jamais tive contato com um sistema que possibilitasse tal coisa.

Fã incondicional de animes, vi, assistindo BLEACH, que os tais "Kidous", apresentavam uma estrutura legal contendo divisão em dois tipos (Hadou e Bakudou), recitações, apresentação de níveis dos poderes, etc. Surgiu, então, a idéia de uma adaptação do anime para RPG no sistema DAEMON, qual eu tenho mais intimidade e apreço. A idéia foi ganhando espaço e, sem perceber, já estava tentando englobar no sistema a possibilidade de criação de poderes para diversos animes no estilo de BLEACH.

Iniciei uma campanha em um cenário próprio para testar o sistema no início de 2006 e percebi que muita coisa precisaria ser mudada. Com o apoio de jogadores experientes, perspicazes e criativos, consegui aprimorar o sistema ao ponto de equilíbrio que julguei ser o mais aceitável hoje. E mesmo tendo certeza que vou, ainda, buscar equilíbrio em um ou outro aspecto, tenho a convicção que já passou da hora de por um ponto final nessa obra, pois como diria meu professor de teoria da literatura, o processo de criação de um livro é como uma gravidez, só depois do parto (publicação) é que a mãe (autor) tem sossego. Grande Hudson!

Peço, antecipadamente, desculpas pelo excesso de termos e regras existentes. Gosto do Sistema Daemon por sua simplicidade lógica e sei que posso ter deturpado um pouco esse dinamismo.

Eu gostaria que o sistema ficasse impecável quanto a equilíbrio de custos e poderes, evolução dos personagens e criação de técnicas, mas tenho ciência que a única perfeição existente é a divina e como sei que Deus tem coisa muito mais importante a fazer do que escrever suplemento para RPG, peço a compreensão de todos e espero que esse falho sistema agrade, ao menos, aos fãs de animes e RPG.

Cuiabá-MT, 31 de janeiro de 2008.

Daniel Pereira Duarte

Dúvidas, reclamações ou sugestões, peço entrar em contato comigo através do e-mail daniel_ekindu@hotmail.com

Obrigado.

ARTE DAS TREVAS - KIDOUS

O termo "Kidous", arte das trevas, ou mesmo "arte demoníaca", é mais amplamente difundido por via do anime **BLEACH** e consiste em magias utilizadas por deuses da morte (Shinigamis) como uma das quatro formas de combate utilizadas por eles.

Kidous são técnicas muito interessantes de serem inseridas em uma aventura de RPG, pois recordam as magias utilizadas em cenários medievais, mas utilizadas em combates épicos dignos de animes e mangás.



Geralmente kidous são realizados utilizando a concentração de energia espiritual e moldada em um efeito que varia de acordo com a vontade do usuário da técnica. Quase sempre é necessário um ritual complexo para que um efeito de kidou ocorra. E rituais complexos exigem aprendizado, empenho e disciplina.

Cada kidou necessita que o usuário recite uma frase de invocação para que o ritual se realize a contento. Muitos feiticeiros poderosos dispensam a recitação de seus kidous mais simples, mas é raro observar um kidou de nível elevado sendo utilizado sem sua frase de invocação.

A intenção deste livro é inserir os kidous em campanhas de animes/mangas que utilizem o sistema DAEMON e, além disso, possibilitar que os jogadores desenvolvam técnicas de acordo com sua imaginação, fazendo com que seus personagens utilizem técnicas originais, realmente desenvolvidas por eles. Isso tudo embasado em um sistema de regras que busca o maior equilíbrio possível entre um efeito e outro.

Hadous / Bakudous

Existem dois tipos de kidous, um serve pra atacar diretamente o oponente se utilizando de energia espiritual ou Reitsu, a outra molda a reitsu de modo a adquirir efeitos diversos. São, respectivamente, Hadous e Bakudous:

Hadou: Recursos utilizados em combate com a finalidade de atacar o oponente, geralmente à distância. Existem Hadous de vários níveis e quanto mais poderoso for o hadou mais difícil é de dominá-lo. É sempre de caráter instantâneo. Uma vez que causa dano em seu alvo, é necessário que seja invocado novamente para causar um novo dano.

Bakudou: São recursos auxiliares em uma luta. Técnicas utilizadas para defesa, restrição, comunicação, cura, dentre outras funções. E assim como no Hadou, se tornam mais poderosos e complexos a cada nível que é desenvolvido. O Bakudou pode ser instantâneo ou possuir o efeito "permanência de kidou" que faz com que o bakudou permaneça ativo por um determinado tempo.

Artífices

kidous podem ser utilizados em vários cenários de aventura. Seus usuários podem ser espiritualistas, artistas marciais, shinobis, feiticeiros, magos, doutrinados, Shinigamis etc. Não importa onde o mestre deseje desenrolar sua campanha, ele poderá denominar os usuários dos kidous da maneira que quiser. Neste Livro optou-se por um termo que engloba a essência da manipulação da existência. Escultores da realidade, ou artífices da vontade, ou, simplesmente, **Artífices**, assim serão chamados os detentores e usuários dos kidous, neste livro.

O Kidou no RPG

De um modo geral, os kidous são técnicas incomuns utilizadas em um combate, assim como uma magia arcana utilizada contra um monstro em uma masmorra medieval. A grande diferença é que os kidous são utilizados dentro de combates super velozes, onde qualquer fração de segundo é importantíssima.



Para invocar um Kidou, o artífice precisa ter conhecimento e energia para fazê-lo. Ou seja, além de pontos de **Kidou** (para desenvolver suas técnicas) e pontos de **Reiatsu** (para utilizá-las em combate), o artífice necessita ter certo percentual em uma nova perícia: a perícia "kidou", que é testada toda vez que um artífice deseja atingir seu oponente com um hadou ou tenta ativar um bakudou durante uma situação adversa.

Quando o mestre optar por um cenário místico, onde as técnicas de utilização dos kidous forem provenientes de uma arte oculta, se torna interessante o uso das **recitações**, que nada mais são do que a senha que permite ao artífice canalizar sua reiatsu em um efeito moldado à sua vontade.

Se tratando de um cenário onde o mestre deseje oferecer aos personagens o kidou como uma habilidade natural/racial ou um

talento nato, (Uma campanha futurista, por exemplo, onde os personagens são mutantes) se torna incoerente a utilização das recitações e todas as regras oriundas delas.

O mestre pode optar por outros tipos de "senhas" para ativação de um Kidou, como selos feitos com as mãos, como os vistos no anime Naruto.

DESENVOLVENDO KIDOUS

O desenvolvimento de kidous exige talento e empenho por parte do artífice e do jogador. Sim, o **jogador** também precisa ter uma boa imaginação para desenvolver um bom hadou ou bakudou.

Adquirindo o aprimoramento **Kidou** (Página 09) o jogador compra para seu personagem certos níveis de kidous, que são pontos usados para se comprar **Efeitos de kidous** (Página 12) e recebe também pontos de reiatsu, que são pontos gastos na utilização de um kidou já desenvolvido.

No capítulo **Efeitos de kidous** o jogador pode escolher diversos efeitos para desenvolver a técnica que deseja para seu personagem. Essa parte do livro explicita de maneira bem completa cada efeito de kidou, assim como o preço a ser gasto no desenvolvimento de uma técnica.

O máximo de efeitos que um personagem pode agregar a um kidou segue a seguinte tabela:

Nível do Personagem	Quantidade de efeitos de kidous
Nível 01 e 02	Pode agregar até 03 efeitos de kidous a uma técnica;
Nível 03 e 04	Pode agregar até 04 efeitos de kidous a uma técnica;
Nível 05 e 06	Pode agregar até 05 efeitos de kidous a uma técnica;
Nível 07 e 08	Pode agregar até 06 efeitos de kidous a uma técnica;
Nível 09 e 10	Pode agregar até 07 efeitos de kidous a uma técnica.

Níveis de kidous

Kidou possuem níveis, que, são calculados de acordo com o nível dos efeitos agregados a um hadou ou bakudou. Em termos práticos, o número de pontos de kidous gastos no desenvolvimento de uma técnica define o nível da mesma. Ou seja, se um personagem adquire três efeitos de kidous no desenvolvimento de um hadou e a soma dos pontos gastos com esses três efeitos é de 26, este é um hadou de nível 26 que se encaixa dentro da faixa decimal de kidous de nível 30. Essas faixas de níveis de kidou seguem o seguinte padrão: Um kidou do nível 1 ao 10 é tratado como um kidou de nível 10, ou, como também pode ser chamado, um kidou básico. Um kidou que varia do nível 11 ao 20 é conhecido como um kidou de nível 20. Uma técnica que exija o gasto em pontos de kidou na faixa entre 91 e 100, é conhecida como um kidou de nível 100.

Utilização da Reiatsu

A Reiatsu, ou Chi, ou Ki, Rei/You Ki, energia espiritual, pressão espiritual, cosmos, soma etc. É a energia gasta na utilização de um determinado kidou.

Para a ativação de um kidou, verifica-se em que faixa decimal ele se encontra para que seja feito o gasto de reiatsu necessário para sua utilização. Hadous e Bakoudous possuem custos diferentes para serem invocados. Cada dezena de nível de um bakudou que é ativado exige 01(um) ponto de reiatsu a ser gasto, enquanto cada dezena de nível de um hadou exige o gasto de 02(dois) pontos de reiatsu para sua utilização. Portanto um bakudou de nível 27 exige um gasto de 03(três) pontos de



reiatsu para sua ativação, enquanto um Hadou de mesmo nível exigiria um gasto de 06(seis) pontos de reiatsu.

Um artífice recupera sua reiatsu na proporção de 01(um) ponto de reiatsu para cada meia hora de total descanso. Se ficar totalmente sem reiatsu, o artífice terá seus bakoudous, ainda ativos pelo efeito permanência de kidous, desativados imediatamente.

Níveis de personagem

Um artífice tem limitações nos níveis de seus Kidous. É ilógico para um artífice iniciante, que acabou de descobrir as maravilhas da arte das trevas, utilizar um kidou de nível elevado. Portanto os níveis de kidous de um personagem são limitados pelo nível do mesmo.

Um personagem de nível 01 ou 02 só poderá desenvolver e utilizar kidous de nível até 20, a partir do nível 03 o mesmo personagem poderá utilizar seus hadous e bakoudous gastando até 30 pontos de kidous no desenvolvimento dos mesmos. E no nível 04 esse mesmo personagem poderá desfrutar das vantagens dos kidous de nível 31 à 40.

Assim, sucessivamente...

Regras para o desenvolvimento de Kidous

O mestre pode optar por duas regras para o desenvolvimento de kidous por parte dos personagens e NPCs:

Kidous fechados (Regra principal)

A primeira alternativa de regra vai impor uma dificuldade a mais aos jogadores, mas vai deixar o desafio bem mais interessante, consiste em fechar o kidou quando ele for desenvolvido. Ou seja, se um artífice desenvolveu um bakudou de defesa, gastando 18 pontos de kidous para isso, ele não pode, na próxima evolução, gastar mais 7 pontos nele, tornando-o um bakudou de nível 25. Ele será ETERNAMENTE um bakudou de nível 18. Será necessário ao jogador acumular pontos para o desenvolvimento de um bakudou de defesa mais poderoso que o anterior.



Isso refletirá o doutrinamento, aplicação e disciplina do artífice no desenvolvimento de novas técnicas.

Para os personagens desenvolverem técnicas cada vez mais poderosas, ao longo de suas evoluções, é necessário que os mesmos acumulem pontos de kidous e os reservem para quando seus heróis estiverem numa faixa de "nível de personagem" que possibilite a criação e utilização de Kidous mais poderosos, estes o possam fazer.

Essa regra é muito interessante, pois possibilita ao personagem, ao longo do tempo, ter um leque de técnicas de diversos níveis para utilizar em um combate. E nada impede que um artífice utilize duas técnicas ao mesmo tempo de natureza similar, (bakoudous de defesa, por exemplo) mas de níveis diferentes, somando, assim, os benefícios das mesmas.

Kidous crescentes (Regra alternativa)

A segunda regra consiste em permitir que os artífices desenvolvam kidous e, de acordo com o

crescimento espiritual de cada um, esses kidous sejam fortalecidos e aprimorados com o aumento dos níveis dos efeitos comprados na criação da técnica ou mesmo a incorporação de novos efeitos. O mestre pode permitir que esses kidous sejam evoluídos sem que haja qualquer limite, desde que o jogador disponha dos pontos necessários para aumentar seu poder e aprimorá-lo. Ou pode também impor limites para os jogadores aumentarem seus kidous, limitando-os à faixa decimal de nível em que foi criado, ou seja, se um artífice desenvolve um bakudou de nível 13, ele pode aumentá-lo até o nível 20 que é o limite da faixa decimal do bakudou em questão. O mestre pode também restringir que novos efeitos sejam incorporados a uma técnica já criada, ou seja, um personagem não poderia inserir em um Hadou, já desenvolvido anteriormente, o efeito de paralisia, já que não havia comprado no momento em que criou a técnica. Mas todas as limitações e restrições ficam a cargo da vontade do mestre.

NOVOS APRIMORAMENTOS

Kidou

Este aprimoramento permite ao artífice se tornar um grande mestre em kidous, oferecendo-lhe pontos para serem gastos no desenvolvimento de técnicas e pontos para serem gastos na ativação dessas técnicas.

1 ponto - *Seu personagem iniciou recentemente nas artes das trevas* - Confere ao artífice 10 pontos de kidou. Mais 5 pontos de kidou por nível e 02 pontos de reiatsu a cada nível;

2 pontos - *Seu personagem já possui certa experiência em Kidous* - Confere ao artífice 20 pontos de kidou. Mais 10 pontos de kidou por nível e 04 pontos de reiatsu a cada nível;

3 pontos - *Seu personagem é um exímio artífice capaz de grande feitos* - Confere ao artífice 30 pontos de kidou. Mais 15 pontos de kidou por nível e 06 pontos de reiatsu a cada nível;

4 pontos - *Seu personagem é renomado devido a incrível capacidade no uso dos kidous* - Confere ao artífice 40 pontos de kidou. Mais 20 pontos de kidou por nível e 08 pontos de reiatsu a cada nível;

5 pontos - *Seu personagem dedicou a vida aos kidous e, se ainda não é, será um grande mestre nas artes das trevas.* - Confere ao artífice 50 pontos de kidou. Mais 25 pontos de kidou por nível e 10 pontos de reiatsu a cada nível.

Shumpou

Shumpou é uma técnica que possibilita ao artífice se movimentar mais rapidamente durante certo período de tempo. Consiste na concentração de reiatsu nos membros inferiores do corpo, dando a eles uma mobilidade extraordinária:

1 ponto - Confere ao artífice momentâneos pontos no atributo agilidade ao custo de 01 (um) ponto de reiatsu - aumenta em 10 pontos o atributo AGI do artífice por 3 (três) turnos;

2 pontos - Confere ao artífice um bom tempo com uma agilidade extraordinária ao custo de 01 (um) ponto de reiatsu - Dobra a Agilidade do artífice por 1d6 turnos.



Insolência (1 ponto) (Opcional de cenário)

O insolente, como são chamados todos aqueles que utilizam um kidou ignorando sua recitação, geralmente é caracterizado por sua extrema velocidade em combates em média distância. Um artífice que possua esse aprimoramento tem a capacidade de pular recitações com maior facilidade. Caso pule a recitação na realização de um hadou ou bakudou terá um redutor de apenas 10% em sua perícia "kidou". Essa habilidade é também conhecida como Dom de infante.

Canalização (2 pontos)

Esse aprimoramento permite que o artífice canalize de maneira exímia sua reiatsu, de forma a não desperdiçá-la na utilização de seus hadous. Em modos práticos, ao contrário dos artífices normais que gastam 02 (dois) pontos de reiatsu a cada dezena de nível do hadou, o personagem que possui esse aprimoramento gasta a mesma quantidade de reiatsu para utilizar hadous ou bakoudous. Ou seja, ele sempre gasta, na ativação de seus kidous, 01(um) ponto a cada dezena de nível do

hadou ou bakudou.

Arma /Armadura de Zilium/Nirvenn (Opcional de cenário)

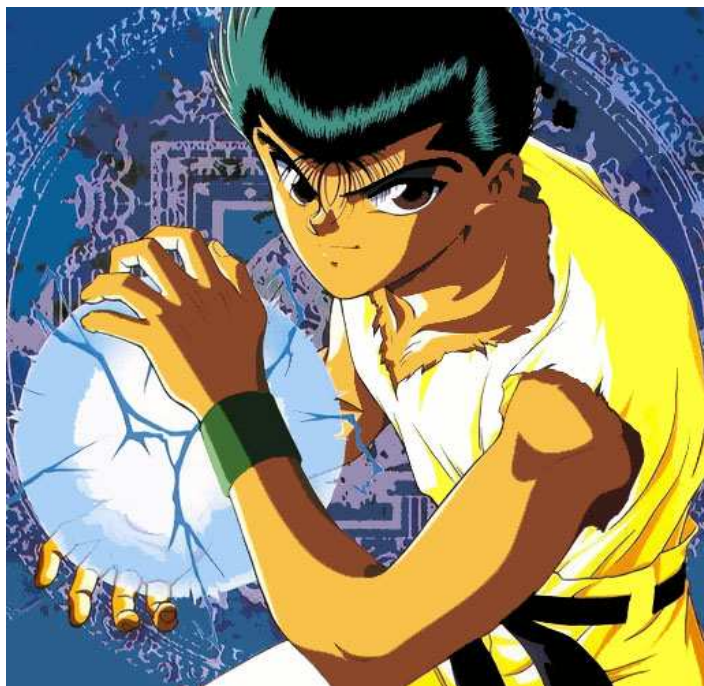
Apenas o metal zilium é capaz de fundir-se às capacidades mágicas da reiatsu. Assim, somente armas forjadas com esse metal são capazes de receber efeitos de bakoudous em suas propriedades. E somente armaduras feitas de zilium são capazes de deter os danos produzidos por hadous e bakoudous de ataque.

1 ponto - Uma arma simples forjada com zilium ou (faca, adaga, punhal, soco inglês etc) ou uma armadura leve como cota de malha feita do mesmo metal (Ip 05)

2 pontos - Uma obra prima forjada por um habilidoso ferreiro utilizando-se do metal sagrado. Uma arma de médio ou grande porte (qualquer espada ou lança, maça, machado médio, arco simples, etc) quando sob o efeito de um bakudou, oferece + 10%/10% na perícia de quem a utiliza. Ou uma armadura média como placas de metal feita de zilium (Ip 10).

3 pontos - Qualquer arma de zilium que o jogador escolha, ela será poderosíssima forjada por um artífice com habilidades de ferreiro. Arma +20%/+20% ou armadura grande como uma armadura de batalha completa (Ip 20)

Obs: No reino vegetal, existe somente um tipo de madeira com a mesma capacidade do metal Zilium, é a Nirvenn, que pode ser utilizada na confecção de armaduras leves, arcos, bestas, clavas etc.



Afinidade de Efeito (01 ponto)

Certos artífices recebem treinamento específico para que desenvolvam efeitos de kidous com maior facilidade, tornando-os, assim, mais fortes. Alguns místicos já nascem com essa notável habilidade e, ao longo de seu treinamento, desenvolvem a mesma peculiaridade em seus kidous.

É importante ressaltar que em ambos os casos o artífice que possui esse aprimoramento tende a ter deficiência em um outro efeito que, geralmente é de ordem contrária ao que possui vantagem.

Em termos de regra o personagem gasta em seu efeito escolhido apenas metade dos pontos de kidous que gastaria normalmente para o desenvolvimento de

uma técnica, mas paga o dobro dos pontos de kidous no efeito em que deverá ter deficiência.

Segue a tabela com todos os efeitos contrários, caso o jogador escolha um o outro será obrigatoriamente o que terá deficiência:

Alterar saúde alheia	Alterar Atributos
Dano em Área	Letalidade
Defesa mística	Dano em Hadous
Criar arma	Invocação
Ataque vs Mal / Bem	Defesa vs Bem / Mal
Dano contínuo	Cura
Drenar vida	Drenar Reiatsu
Neutralizar sentidos	Comunicação Telepática

Raio de efeito	Isenção de efeito
Permanência de efeito	Permanência de kidou
Paralisia	Arena
Efeito à distância	Golpe certo / teleguiado
Dano Mental	Dano em Bakudou
Invasão Mental	Defesa mental
Teleporte	Vôo

Torrente Espiritual (02 pontos)

Esse aprimoramento permite que o artífice multiplique o poder de um kidou instantâneo (a técnica não pode conter o efeito "permanência de kidou"). Ao invocar um kidou o personagem aplica à técnica uma quantidade muito grande de reiatsu forçando-a a se manifestar muito mais poderosa. Embora possa ser decisivo em uma luta, esse tipo de ação trará efeitos colaterais graves.

Em termos práticos, o jogador decide utilizar a torrente espiritual ao invocar um hadou, por exemplo, esse hadou provoca normalmente um dano de 9d6 e custa 06 pontos de reiatsu para ser invocado. O hadou é invocado normalmente, mas seu dano será, caso o jogador deseje dobrar seu efeito, de 18d6 e seu custo de 12 pontos de reiatsu. Caso o jogador deseje triplicar o efeito do hadou, ele precisará dispor de 24 pontos de reiatsu para realizar o feito e, terá o dano do hadou multiplicado por três, ou seja, 27d6 de dano. Caso multiplicasse por quatro o poder desse hadou, o jogador causaria um dano de 36d6, mas precisaria dispor de 48 pontos de reiatsu para concretizar tal façanha. **Observem que o custo em reiatsu dobra a cada multiplicação.**

Além do custo elevado em reiatsu, a utilização desse aprimoramento desgasta o personagem espiritualmente. Após multiplicar o efeito de um kidou, o personagem fica impossibilitado de recuperar sua reiatsu normalmente, recuperando apenas 02 (dois) pontos de reiatsu ao dia, além disso, o jogador é obrigado, logo após invocar a técnica, a realizar um teste difícil de CON, caso reprove o personagem ficará tão desgastado pelo esforço excessivo, que todos os seus testes terão de ser realizados com um grau de dificuldade acima (testes fáceis se tornam normais e normais se tornam difíceis) durante 1d6 horas.

APRIMORAMENTO NEGATIVO

Restrição de Kidous

- **1 ponto** - Seu personagem possui dificuldades em realizar determinados efeitos de kidous. Escolha 03 (três) efeitos de kidous, neles seu personagem pagará o dobro do valor exigido no desenvolvimento da técnica. OBS: A critério do mestre, a restrição deve ser explicada em background e/ou ser escolhida ou sorteada pelo mestre.

- **2 pontos** - Seu personagem não consegue desenvolver com perfeição uma das formas de kidous. Ele escolhe um tipo de técnicas: hadou ou bakudou, para sempre pagar o dobro dos pontos de kidous que a técnica originalmente exigiria para ser desenvolvida.

- **3 pontos** - Parecido com a restrição anterior, mas o personagem simplesmente não consegue desenvolver um dos dois tipos de técnicas kidou.



EFEITOS DE KIDOUS

Alterar atributos

Por meio de um ritual, o artífice é capaz de aumentar ou reduzir seus atributos ou de seus oponentes.

Cada nível adquirido altera (para mais ou para menos) 02 (dois) pontos em um determinado atributo: CON, FR, AGI, DEX, PER ou CAR. (A Inteligência e a Força de vontade nunca podem ser alteradas).

Na compra do efeito o jogador precisa definir se sua técnica aumentará ou diminuirá determinado atributo.

OBS: Um atributo jamais diminuirá a valor inferior a 05 (cinco) pontos, por mais poderosa que a técnica utilizada seja.

Alterar saúde alheia

Esse efeito de kidou permite ao artífice manipular a saúde de outra pessoa, seja envenenando, enfraquecendo, perturbando seu inimigo, concedendo um aumento de atributo, ou mesmo curando um aliado. Ou seja, causando ao alvo algum benefício ou malefício que deve ser especificado na formulação da técnica. Esse efeito é estritamente necessário em kidous que utilizem efeitos como dano contínuo ou neutralização de sentidos. Caso o alvo deseje resistir ao efeito, o mesmo deve obter um sucesso em um teste de Constituição contra a força do kidou. Cada 05 (cinco) níveis deste efeito de kidou confere FR 1D para esse fim.



Arena

O oponente pode se utilizar de um efeito em uma área para confundir e/ou dificultar a ação do oponente. Seja um calor ou frio intenso, uma área escorregadia, uma neblina densa, etc.

Cada Nível desse efeito de kidou aplica, dentro da área afetada (que deve ser calculada com a compra do efeito "Raio de efeito"), um redutor de 2% em todos os testes dos demais ocupantes da área, excluindo-se o artífice invocador da técnica.

Ataque vs Mal / Bem

O artífice pode escolher ser mais efetivo contra determinados tipos de inimigos "Bem" ou "Mal". Um artífice Benéfico pode desenvolver um golpe que seja mais agressivo contra inimigos malignos, este golpe segue os mesmos parâmetros de um golpe normal, gastando-se o mesmo número de pontos das tabelas dos efeitos "Dano em hadous" ou "Dano em bakudous", mas este acrescentará + 1 ponto de dano por nível em seu inimigo maléfico. Em contrapartida, quando usado contra um oponente também benéfico esse golpe causará apenas metade do dano que causaria normalmente.

Criar arma

O artífice cria a arma que desejar, ao custo de 05 (cinco) níveis. Essa arma, não importa o tipo e tamanho causa, originalmente, 3d6 pontos de dano e o artífice pode ainda aplicar nela os efeitos de kidou que desejar.

Comunicação Telepática

Esse kidou foi desenvolvido para que um artífice fosse capaz de manter comunicação, mesmo em silêncio ou em combate, com seus companheiros ou para mandar mensagens a longa distância.

O número de indivíduos com que se mantém a comunicação e a distância que é necessário alcançar para fazer contato depende do nível do kidou.

Cada indivíduo com o qual o artífice pretende se comunicar ao mesmo tempo exige 01(um) nível desse efeito. A distância na qual o alvo do bakudou precisa estar para que o elo mental seja conferido reporta-se ao efeito de kidou "Raio de efeito".

Cura

Esse Kidou permite ao artífice curar seus próprios ferimentos ou de outra pessoa. Para curar outro personagem é necessário que o bakudou contenha o efeito "Alterar saúde alheia". Um kidou de cura não pode conter o efeito "Permanência de kidou", pois exige concentração integral do artífice, quando usado.

Nível 2 - Permite ao artífice curar 1d6 pontos de vida a cada 10 minutos de concentração;

Nível 4 - Permite ao artífice curar 2d6 pontos de vida a cada 10 minutos de concentração;

Nível 8 - Permite ao artífice curar 2d6 pontos de vida a cada 03 rodadas de concentração;

Nível 16 - Permite ao artífice curar 3d6 pontos de vida a cada 03 rodadas de concentração;

Nível 32 - Permite ao artífice curar 4d6 pontos de vida a cada 02 rodadas de concentração;

Nível 64 - Permite ao artífice curar 6d6 pontos de vida a cada rodada de concentração.

OBS: Após ser curado por um kidou, um personagem precisa esperar 05 rodadas até que possa receber outra bateria de cura, sob risco de seus ferimentos, anteriormente curados, retornarem.

Dano em Bakudous

Bakudous, quando utilizados para causar dano, geralmente não são tão poderosos quanto os hadous. A vantagem de se utilizar um bakudou é a possibilidade de incorporar neles característica especial de perdurarem no combate. Ou seja, o jogador pode, com esse efeito, elevar os poderes de seus golpes por um determinado tempo se utilizando do efeito "Permanência de kidou".

Por isso a tabela de dano utilizada em bakudous é diferente da utilizada para hadous:

Nível	Dano		Nível	Dano
Nível 01	1d6		Nível 18	6d6 + 2
Nível 02	1d6 + 1		Nível 19	7d6
Nível 03	1d6 + 2		Nível 20	7d6 + 1
Nível 04	2d6		Nível 21	7d6 + 2
Nível 05	2d6 + 1		Nível 22	8d6
Nível 06	2d6 + 2		Nível 23	8d6 + 1
Nível 07	3d6		Nível 24	8d6 + 2
Nível 08	3d6 + 1		Nível 25	9d6
Nível 09	3d6 + 2		Nível 26	9d6 + 1
Nível 10	4d6		Nível 27	9d6 + 2
Nível 11	4d6 + 1		Nível 28	10d6
Nível 12	4d6 + 2		Nível 29	10d6 + 1
Nível 13	5d6		Nível 30	10d6 + 2
Nível 14	5d6 + 1		Nível 31	11d6
Nível 15	5d6 + 2		Nível 32	11d6 + 1
Nível 16	6d6		Nível 33	11d6 + 2
Nível 17	6d6 + 1		Nível 34	12d6

Assim por diante...





Dano em Hadous

Hadous são técnicas utilizadas para causar dano massivo nos oponentes. Sua maior característica é a natureza instantânea, Geralmente um hadou é identificado por um poderoso ataque energético.

Uma vez que causa dano ao alvo, o hadou se dissipa, necessitando que seja invocado novamente para causar o mesmo efeito.

A quantidade de dano causado por hadous segue a seguinte tabela:

Nível	Dano	Nível	Dano	Nível	Dano	Nível	Dano
Nível 01	1d6	Nível 11	6d6	Nível 21	11d6	Nível 31	16d6
Nível 02	1d6 + 2	Nível 12	6d6 + 2	Nível 22	11d6 + 2	Nível 32	16d6 + 2
Nível 03	2d6	Nível 13	7d6	Nível 23	12d6	Nível 33	17d6
Nível 04	2d6 + 2	Nível 14	7d6 + 2	Nível 24	12d6 + 2	Nível 34	17d6 + 2
Nível 05	3d6	Nível 15	8d6	Nível 25	13d6	Nível 35	18d6
Nível 06	3d6 + 2	Nível 16	8d6 + 2	Nível 26	13d6 + 2	Nível 36	18d6 + 2
Nível 07	4d6	Nível 17	9d6	Nível 27	14d6	Nível 37	19d6
Nível 08	4d6 + 2	Nível 18	9d6 + 2	Nível 28	14d6 + 2	Nível 38	19d6 + 2
Nível 09	5d6	Nível 19	10d6	Nível 29	15d6	Nível 39	20d6
Nível 10	5d6 + 2	Nível 20	10d6 + 2	Nível 30	15d6 + 2	Nível 40	20d6 + 2

Dano em Área

Caso um artífice deseje que sua técnica de ataque (seja ela hadou ou bakudou) atinja uma área de efeito maior que a de um simples alvo, ele pode acrescentar esse efeito ao kidou. Assim, seu kidou será capaz de atingir múltiplos oponentes.

É sempre bom lembrar que esse efeito pode atingir os companheiros do artífice e até mesmo ele pode acabar se ferindo, caso não calcule direito a pontaria de seu golpe.

Cada Nível desse efeito aumenta em 5 (cinco) metros o raio da explosão e implica um redutor de 5% em esquiva. No entanto, ao se adicionar esse efeito à técnica, o dano causado pela mesma é disperso, portanto cada nível desse efeito reduz o total de dano, que a técnica originalmente causaria, em 02 (dois) pontos.

Dano Contínuo

Um artífice pode desenvolver uma técnica para causar dano contínuo em seus oponentes, seja por veneno, sangramento, etc. Esse dano não é reduzido por nenhum tipo de índice de proteção.

O jogador deve comprar os níveis de acordo com a seguinte tabela:

Nível 2 - Permite ao artífice causar ao inimigo 1 ponto de dano por rodada;

Nível 4 - Permite ao artífice causar ao inimigo 2 pontos de dano por rodada;

Nível 6 - Permite ao artífice causar ao inimigo 1d6 pontos de dano por rodada;

Nível 8 - Permite ao artífice causar ao inimigo 1d6+1 pontos de dano por rodada;

Nível 10 - Permite ao artífice causar ao inimigo 1d6+2 pontos de dano por rodada;

Nível 12 - Permite ao artífice causar ao inimigo 2d6 pontos de dano por rodada.

Assim sucessivamente até no máximo nível 20 (3d6+1 por rodada)

Dano Mental

Esse efeito é utilizado em técnicas que tenham como objetivo causar dano ilusório no oponente. Esse dano ignora qualquer Índice de Proteção e caso o alvo chegue a zero ponto de vida, vítima desse efeito, ele cairá inconsciente, sem risco de morte. Somente caso o dano ultrapasse, de uma só vez, o limite de - 5 pontos de vida é que a vítima entrará em coma podendo ter uma morte cerebral.

Cada 05(cinco) níveis desse efeito concede ao artífice FR 1D e 2 pontos de dano. A força em "D" desse efeito deverá ser testada



contra a Will (Força de vontade) do oponente. Caso o artífice obtenha sucesso, ele causa ao oponente o dano referente ao nível do efeito. Esse dano ignora qualquer tipo de defesa, seja ela natural ou mágica.

O dano mental não é capaz de ser mantido na vítima sob o efeito "Permanência de efeito" causando-lhe dano em todo turno, mas pode ser utilizado e um bakudou que permanece ativo no usuário de modo que o mesmo possa atacar seu inimigo com dano mental por tempo determinado pelo efeito "permanência de kidou" evitando, assim, que seja preciso gastar reiatsu em cada ataque.

Defesa mental

Esse efeito permite desenvolver um bakudou que protege o artífice de kidous que afetem a mente, tais como leitura mental e dano mental. Como os efeitos de kidous que agridem a mente são sempre testados contra a Will do alvo, este feito oferece um bônus de Will para resistir ao kidou.

O bônus concedido pela defesa mental segue a tabela:

Nível do efeito	Força do efeito
Nível 04	1D
Nível 08	2D
Nível 16	3D
Nível 32	4D
Nível 64	5D

Defesa mística

Esse efeito permite ao artífice proteger-se de danos, seja com uma barreira espiritual, uma armadura mística, ou qualquer outro efeito que o defenda de ataques externos.

Cada nível de Defesa mística confere ao artífice 01 (um) ponto de índice de proteção.

Defesa vs Mal / Bem

O artífice pode escolher adquirir um kidou de defesa que seja muito mais eficaz contra seu inimigo mais freqüente.

Ou seja, um artífice maligno que deseje uma proteção mais efetiva contra seres benéficos

desenvolve uma aura de proteção que segue parâmetros diferentes das defesas normais: Cada nível nesse efeito confere 1,5 (um ponto e meio) pontos de Ip contra inimigos contrários à índole do usuário. No entanto somente metade desse Ip é válido contra inimigos de mesma natureza.

Drenar Reiatsu

Esse é um efeito bem difícil de ser dominado arriscado de ser utilizado. O usuário precisa ter sucesso em um teste contra a Will do oponente.

Caso obtenha um sucesso ele drenará pontos de reiatsu de seu oponente e os converterão em pontos de reiatsu para si próprio.

Assim como o "Dano mental", o efeito de kidou "Drenar reiatsu" também não é capaz de ser mantido na vítima sob o efeito "Permanência de efeito" roubando-lhe energia por vários turnos, mas pode ser utilizado e um bakudou que permanece ativo no usuário de modo que o mesmo possa atacar seu inimigo e roubar-lhe reiatsu por tempo determinado pelo efeito "permanência de kidou" sem que para isso seja preciso gastar reiatsu em cada ataque.

A força e o dreno de reiatsu dessa técnica seguem a seguinte tabela:



Nível do efeito	Força em "D"	Dreno de reiatsu
Nível 04	1D	01 ponto de reiatsu
Nível 08	2D	02 pontos de reiatsu
Nível 16	3D	1d6 pontos de reiatsu
Nível 32	4D	1d6+1 pontos de reiatsu
Nível 64	5D	1d6+2 pontos de reiatsu

Drenar Vida

Com esse efeito o artífice é capaz de roubar a vitalidade de um inimigo.

A vítima tem o direito de tentar resistir ao efeito. Basta ser bem sucedido em um teste de CON contra o nível em "D" do bakudou em questão. Os pontos de dano causado por este efeito são convertidos em pontos de vida para o usuário do kidou. A permanência deste efeito sobre o usuário e vítima segue o mesmo padrão do efeito "Drenar reiatsu".

A força e o dano dessa técnica estão de acordo com a seguinte tabela:

Nível do efeito	Força em "D"	Dano
Nível 5	1D	2
Nível 10	2D	1d6
Nível 20	3D	1d6 + 2
Nível 30	4D	2d6
Nível 40	5D	2d6 + 2
Nível 50	6D	3d6

Assim sucessivamente...

Efeito à distância

Para fazer com que sua técnica atinja grandes distâncias, o artífice precisa, antes, desenvolver a capacidades de controlar seu kidou para que sua técnica seja precisa.

Para isso o jogador deve comprar esse efeito caso deseje que sua técnica atinja um alvo longe de

seu alcance.

Nível 2 - Capaz de atingir um alvo a 15 metros de distância;

Nível 4 - Capaz de atingir um alvo a 30 metros de distância;

Nível 6 - Capaz de atingir um alvo a 60 metros de distância;

Nível 8 - Capaz de atingir um alvo a 120 metros de distância;

Nível 10 - Capaz de atingir um alvo onde a vista do artífice alcançar.

Nível 20 - Capacita o artífice a alcançar o alvo mesmo que este esteja fora de sua linha de visão. Conhecendo seu alvo, o artífice é capaz de fazer seu kidou alcançá-lo mesmo que o alvo esteja muito distante. Alcance máximo de 5 (cinco) km para ataques e de 100 km para comunicação.

Invasão mental

Esse efeito de kidou capacita ao artífice à leitura de mentes de alvos próximos, podendo, assim, prever as ações de seus oponentes em um combate, ou arrancar informações importantes em um interrogatório.

Tendo, uma vez, ativado o bakudou que permite ler mentes, o artífice pode, a qualquer momento, eleger um alvo e tentar ler sua mente. Em combate, esta ação não é limitada ao turno e pode ser realizada mesmo antes da jogada de iniciativa, mas o artífice só pode escolher um alvo por turno. Caso obtenha sucesso em seu teste, o artífice terá conseguido ler a mente do oponente, sabendo, então, qual será sua próxima ação. Como resultado, independente da jogada de iniciativa, o artífice fará sua ação antes de seu oponente.

Em caso de busca de informações na mente de um prisioneiro, a ativação do mesmo bakudou oferece um bônus de 10 % por Força em D nas perícias interrogatório e tortura.

Para utilizar esse efeito, o artífice testa a força do seu kidou contra a Will de seu alvo.

A força desse efeito segue a tabela:

Nível do efeito	Força do efeito
Nível 02	1D
Nível 04	2D
Nível 08	3D
Nível 16	4D
Nível 32	5D
Nível 64	6D

Invocação

Esse efeito de bakudou permite ao artífice invocar uma criatura mística. Ao desenvolver seu bakudou, o artífice escolhe uma criatura ou um tipo de criatura que irá invocar a partir de então. O artífice pode agregar a ela outros efeitos de kidous, respeitando, particularmente, o limite de efeitos por nível do personagem. Isso, porque esse efeito não consta no limite máximo de efeitos que um Bakudou pode ter de acordo com o nível do personagem.

Cada dois níveis desse efeito permitem ao artífice distribuir 10(dez) pontos de atributos para a criatura e concede à mesma 01 (um) ponto de Índice de Proteção e 10% para serem aplicados em suas perícias. Portanto, se um artífice invocar um Golem utilizando esse efeito de nível 16, este



terá 80 pontos de atributos para serem distribuídos, automaticamente já terá IP 08 e 80% para ser distribuído em suas perícias.

Isenção de efeito

Há situações na qual o artífice fica impedido de utilizar um determinado bakudou, pois ele poderia afetar de forma negativa seus companheiros ou de forma positiva seus oponentes. Este efeito de kidou permite que o artífice direcione os efeitos de um determinado bakudou, para que este atinja apenas àqueles que o artífice desejar.

Por exemplo, um artífice pode preferir que sua área de defesa alcance apenas seus companheiros e não seus oponentes que se encontrarem dentro da área delimitada pelo "Raio de efeito" do bakudou. Ou que sua área de neutralização do sentido visão atinja apenas seus oponentes e não seus companheiros.

Cada 2 níveis desse efeito permite ao artífice isentar um personagem que esteja dentro de seu raio de efeito, seja amigo ou inimigo, do efeito do seu bakudou.

Obs: Esse efeito não pode ser utilizado em kidous que possuam os efeitos "*Dano em hadous*" e "*Dano em bakoudous*".

Golpe certo / teleguiado

Usado em ataques a longa distância ou a distância de combate corporal, esse efeito reduz as chances do alvo se esquivar.

Cada nível deste efeito aplicado em um hadou ou bakudou reduz em 02% (dois por cento) as chances de esquiva do oponente do artífice.

Letalidade

Esse efeito permite ao artífice incrementar em seus ataques um atributo mortal, a capacidade de rejeitar o Índice de proteção do Inimigo.

Cada nível de Letalidade permite ao artífice agregar a um kidou a capacidade de ignorar 01 (um) ponto de IP de seu alvo.



Neutralizar sentidos

Um artífice pode desenvolver um kidou capaz de incapacitar os sentidos de seu oponente.

O Nível único deste efeito custa 10 pontos de kidou e habilita o artífice a neutralizar qualquer um dos cinco sentidos do oponente aplicando-lhe as devidas penalidades. No entanto, para cada sentido que se deseje afetar é necessário que se desenvolva um bakudou diferente.



Paralisia

O oponente pode impor ao seu golpe um efeito paralisante. Seja ele teia, veneno, paralisia mental, congelamento, etc.

Não importa qual seja o nível de "Permanência de efeito" gasto na técnica, caso um personagem vítima de paralisia sofra qualquer tipo de dano, ela instantaneamente será liberta do efeito

paralisante.

Cada 5 (cinco) níveis da paralisia concede ao kidou FR 1D para esse fim. Essa força deverá ser testada contra algum atributo da vítima para ser efetiva. Esse atributo é definido ao se desenvolver a técnica de modo que seja coerente com o efeito visualizado: FR do kidou vs CON do alvo, caso se trate de algum veneno paralisante, FR do kidou vs FR da vítima, se tratando de alguma espécie de teia, ou mesmo FR do kidou vs Will do alvo, em casos em que a paralisia é oriunda de algum efeito contra a mente da vítima.

Permanência de Kidou

Para manter o efeito de um Bakudou ativo por mais tempo, o jogador pode escolher comprar esse efeito e acrescentá-lo à técnica.

Nível 2 - Permanência de 1d6 turnos;

Nível 4 - Permanência de 2d6 turnos;

Nível 8 - Permanência de uma cena ou até o fim de um determinado combate;

Nível 16 - Permanece ativo enquanto o artífice der atenção ao efeito, mesmo que à distância.

Nível 32* - Permanência eterna, só pode ser desfeita sob o efeito de um cancelamento de poder superior ao do artífice que impôs o efeito permanente.

Obs: Logicamente, esse efeito só é compatível com hadous em casos muito bem específico como o visto na página 22.

* O mestre pode optar por não disponibilizar esse nível em sua campanha.

Permanência de efeito

Esse efeito de kidou é que mantém um outro efeito ativo em um alvo. A "permanência de kidou" apenas mantém um efeito ativo por mais tempo no próprio artífice, enquanto a "Permanência de efeito" é necessária para fazer com que algum efeito permaneça ativo em um alvo após este ter sido vítima de algum bakudou.

Exemplo: Um bakudou desenvolvido para que ao toque do artífice, sua vítima fique paralisada terá que ter três efeitos: *Paralisia* (que definirá a força do poder paralisante do usuário), *Permanência de kidou* (que definirá por quanto tempo o toque do artífice causará efeito de paralisia) e *Permanência de efeito* (que definirá por quanto tempo a vítima tocada permanecerá paralisada). Este efeito segue a mesma tabela de gastos do efeito anterior.

Raio de efeito

Esse efeito permite ao artífice abranger o efeito de um bakudou em uma área maior partindo do usuário. É indispensável na utilização de barreiras de proteção e arenas, pois assim poderá, por exemplo, defender todos dentro de seu "círculo de proteção", ou implicar redutor em todos dentro de sua "áurea maligna". Esse efeito também é utilizado pra delimitar o alcance de bakudous de comunicações.

Cada nível desse efeito oferece 01(um) metro de raio, a partir do artífice para o efeito de um bakudou.

Para técnicas de comunicações, cada nível oferece 100 (cem) metros de raio para o efeito de um bakudou.



Teleporte

Esse não é um efeito de kidou comum, ele permite que o artífice transporte por longas distâncias, números elevados de indivíduos que desejem ser teletransportados, cada nível desse efeito permite ao artífice teleportar uma pessoa, inclusive ele próprio, para algum lugar limitado pelo efeito de kidou "efeito à distância". O lugar para onde o artífice deseje teleportar a si próprio ou seus "passageiros" deve ser conhecido pelo mesmo ou, no mínimo, ter algum tipo contato com o usuário ou algo que facilite a técnica, como alguém conhecido que esteja nesse lugar, uma boa imagem em fotos ou gravuras do local etc. O nível de dificuldade do teleporte terá que ser analisado e definido pelo mestre de acordo com a situação.

Caso o artífice deseje teleportar alguém que não queira ser teleportado, o mesmo tem direito a um teste fácil de Will para resistir ao efeito.

Vôo

Esse efeito permite ao artífice implementar em seu bakudou o efeito de permitir que o mesmo voe enquanto durar a técnica. O valor em termos de altura e velocidade do vôo segue a seguinte tabela:

Nível	Altura	Velocidade
02	25 metros acima do solo	Metade da velocidade limitada pela AGI do artífice.
04	60 metros acima do solo	Metade da velocidade limitada pela AGI do artífice.
08	120 metros acima do solo	Velocidade limitada pela AGI do artífice.
16	250 metros acima do solo	Velocidade limitada pela AGI do artífice
32	500 metros acima do solo	Velocidade limitada pela AGI do artífice
64	1000 metros acima do solo	Velocidade do artífice é o dobro da limitada por sua AGI

Assim sucessivamente, mas é preciso destacar que a velocidade do artífice que aumenta é a sua velocidade em vôo. Isso não aplica nenhum bônus em suas perícias de combate ou esquiva.



MATEMÁTICA DE JOGO

Recitação e iniciativa

Em termos de regras, a recitação invocadora de um kidou implica um redutor de 10 pontos na iniciativa do artífice, caso opte por pular a recitação da técnica, o artífice não terá redutor algum na iniciativa, porem fará o teste com um redutor de 20% em sua perícia "kidou".

Invocando um bakudou

Fora de combate, um artífice pode invocar um bakudou com mais facilidade, tendo em vista a ausência da tensão que um combate implica. Em termos de regras, o personagem pode testar sua perícia em kidous como se fosse um teste fácil. Porém, face a face com o oponente se torna difícil invocar uma técnica de suporte como o bakudou. O personagem precisará recitar a frase de invocação (tendo o devido redutor na iniciativa) e ainda testar sua perícia "kidous" com o valor normal da mesma. Caso falhe em seu teste o personagem só poderá testar novamente no próximo turno. O efeito do bakudou não funcionará, no entanto ele não perde os pontos de reiatsu que aplicou à técnica, ainda os possuindo para uma segunda tentativa.



Exemplo: Hokai é um Shinobi experiente e luta contra Kekuru, um guerreiro doutrinado nas artes do kidou. Após alguns turnos de combate, Hokai percebe que está perdendo em velocidade para Kekuru, que tem ganhado todos os testes de iniciativa. Hokai decide, então, ativar um bakudou que aumentará sua agilidade. Ele opta por realizar a recitação então fará seu teste com sua perícia "kidous" normal. Ele tem 62% nessa perícia, mas como Kekuru havia ganho a iniciativa, faz sua ação primeiro. Kekuru tenta atingir Hokai com sua adaga, mas, em meio à sua recitação, Hokai se esquia, então termina a recitação e testa sua perícia "kidous" e resulta nos dados um resultado 87 então seu bakudou falha e ele só poderá testar novamente no próximo turno, isso se Kekuru não lhe acertar um ataque mortal antes.



Atacando com hadou

Quando um personagem utiliza um hadou para atacar um outro personagem, ele utiliza sua perícia da seguinte forma: ("Kidous" + 50% subtraída da esquiva do inimigo). Exemplo: *Hiko possui 45% na perícia "Kidous" e deseja realizar um ataque com hadou em Nagak que possui uma perícia em esquiva de 40%. O atacante realiza a recitação corretamente não recebendo nenhuma penalidade em sua perícia, e o defensor decide que vai tentar se esquivar do ataque. As chances de Hiko são as seguintes: $(45\% + 50\% - 40\% = 55\%)$ Portanto o personagem que ataca tem 55% de chance de acertar seu alvo.*

Hadous perseguidores

Há duas maneiras de um hadou perseguir seu oponente de modo a dificultar sua defesa. A primeira é aplicando ao kidou, em sua formulação o efeito "Golpe certo / Teleguiado" que implicará um redutor na esquiva do alvo, mas caso a vítima, mesmo sob redutor, consiga esquivar-se, a técnica atingirá outra coisa e se dissipará.

Outro modo de fazer com que um hadou persiga a vítima é aplicar a ela o efeito "permanência de kidou" de forma que a técnica tenha o poder de ser teleguiada diante da concentração do artífice por vários turnos, de modo que não se dissipe após errar o alvo, tendo o atacante a oportunidade de tentar acertar seu hadou em seu oponente por turnos seguidos. Mesmo assim, quando o hadou atingir seu alvo terá que ser invocado novamente. E se o artífice que controla o hadou sofrer algum tipo de dano, terá que passar em um teste difícil de Will pra manter a concentração da técnica, ou esta se dissipará no mesmo instante.

Utilizando seu turno de defesa

Existem Bakudou que podem ser invocados em turnos de defesa, esses bakudou devem ser sempre de caráter instantâneo, portanto não precisam ser testados através da perícia "Kidous" para serem ativados, considerando-se a natureza desesperada e instintiva que um artífice tem de proteger-se. Para tanto, o personagem defensor precisa comunicar ao mestre que deseja usar um bakudou defensivo ao invés de tentar esquivar. Exemplo: *Hanna é iniciante e luta contra um artífice poderoso chamado Kaedon, Hanna percebe que Kaedon recita a frase de invocação de um hadou e teme por sua vida, então decide não tentar esquivar, e sim, ativar um bakudou inicial de defesa, então anuncia ao mestre suas pretensões: Kaedon, que possui 60% na perícia Kidous, ataca utilizando um hadou de nível 17 e Hanna fica imóvel invocando sua defesa: O ataque de kaedon segue a seguinte matemática: $60\% + 50\% - 0\%$ (pois Hanna é um alvo imóvel) = 110% de chances de acertar Hanna, seu resultado no d100 é 74, um sucesso, o hadou de Kaedon acertará Hanna. A garota, por sua vez, não necessita testar seu bakudou de defesa, tendo em vista que o mesmo é um bakudou instantâneo, portanto a defesa de Hanna será eficaz e reduzirá o dano do Hadou do artífice atacante. São lançados os dados de dano de Kaedon e sua técnica causa 31 pontos de dano em Hanna. A barreira criada pela artífice, reduz o dano total em 18 pontos, portanto ainda restam*

13 pontos de dano para Hanna, 09 destes pontos de dano são absorvidos por uma proteção mística permanente, ativada turnos antes pela atídice iniciante, restando-lhe um total de 04 pontos de dano que são retirados dos seus pontos de vida. Hanna se fere, mas sobrevive para tentar um contra-ataque e mostrar a Kaedon que o combate ainda não terminou.

Dano crítico

Com o desenrolar da campanha, o mestre perceberá que os danos causados pelos kidous, sobretudo pelos hadous, são exorbitantes. Por isso as técnicas defensivas devem ser as mais diversas e criativas possíveis. O momento mais letal de um combate acontecerá quando um ataque realizado com hadou ou bakudou tiver um acerto crítico, o dano causado pela técnica deverá ser acrescido em 50% do dano original que causaria ao alvo após a subtração do índice de proteção do mesmo.

Exemplo: Skingler é um Infante treinado nas artes das trevas e luta contra um artilheiro poderoso, Magok.. Skingler recita um poderoso hadou de ataque e Magok decide-se por tentar esquivar-se do mesmo. O infante tem 58 % na perícia "Kidous" e seu oponente possui 60% na perícia "Esquiva". Skingler utiliza a recitação corretamente, portanto não tem redutor algum em sua perícia, então testa ($58\% + 50\% - 60\% = 48\%$) O atacante possui, então, 48% de chances de acertar Magok com seu hadou de nível 22, portanto a margem de acerto crítico de Skingler é de 12%. O jogador de Skingler lança os dados e o resultado é um 08. O hadou do infante atinge perfeitamente o artilheiro no peito, lançando-o longe. Após a rolagem dos dados de dano verifica-se que a técnica causa 22 pontos de dano a Magok, o artilheiro possui, no total, um índice de proteção igual a 16 pontos, sobrando, então para serem arrancados de seus pontos de vida 6 pontos de dano, porém Skingler golpeou seu oponente em um ponto vital. O dano então é acrescido de 50%. Portanto Magok recebe mais 3 pontos de dano, somando ao todo 09 pontos a serem retirados de seus pontos de vida.

Ataque em carga

Em aventuras medievais onde um personagem possua uma montaria, ou caso um personagem possua um bakudou, ou qualquer outro truque que o permita voar, esta manobra pode ser utilizada para causar mais dano ao oponente.

O ataque em carga consiste em utilizar a manobra "Ataque Total" (Ver Manual Básico DAEMON), mas se utilizando da extrema velocidade concedida pela montaria ou pela técnica de voar do usuário. Os bônus concedidos pela manobra "Ataque Total" são mantidos e ainda se acrescenta ao dano, quando o ataque tem sucesso, o bônus do atributo AGI da montaria, caso se trate de um cavaleiro, ou do próprio artífice, caso ele voe com técnica própria.

*Exemplo: Okai é um aspirante cavalariano e, portanto, possui um Wyvern como montaria, seu animal possui AGI 32 que, de acordo com a tabela de atributos, concede ao animal um bônus de atributo de 09 pontos. Okai, montado em seu precioso animal, ataca o inimigo, com sua lança, utilizando a manobra ataque total. Okai recebe um bônus em sua perícia de 10% portanto sua perícia em **lanças** que, originalmente é de 62%, neste ataque atua com 72%. Seu oponente é Higon, um infante, que decide tentar se esquivar do ataque de Okai com sua perícia em **esquiva** em 64%.*

Okai tem ($72\% + 50\% - 64\% = 58\%$) 58% de chances de atingir Higon com seu "Ataque em carga", os dados são rolados e se obtém um resultado 41, Okai atinge, em cheio, seu oponente, enquanto este tentava se desviar do golpe.

O dano que o ataque produz é violento: A lança de Okai causa 08 pontos de dano após as rolagens de dado, um bakudou de ataque, inserido na lança turnos antes, causa mais 12 pontos de dano. Okai possui FR 20 que lhe concede mais 03 pontos de dano em seu ataque e, então, é aí que entra o dano concedido pela AGI do Wyvern: Mais 09 pontos de dano.

Higon recebe em um só ataque ($08 + 12 + 03 + 09 = 32$) 32 pontos de dano que são absorvidos por seu bakudou de defesa que lhe oferece Ip 19 e por sua fraca armadura de Ziliun das tropas de

infantaria, IP 05. O infante tem seus Pontos de Vida arrasados por 08 pontos de dano restantes que o deixam moribundo ao chão, sangrando por uma imensa fenda aberta em seu peito.

Kidous em conjunto

Em certas ocasiões é necessário que vários artífices juntem forças para que um combate seja vencido ou para que vidas sejam salvas.

No caso de bakudous de defesa, o simples fato dos raios de efeito de dois bakudous distintos estarem ocupando a mesma área já faz com quem esteja dentro desta área, seja defendido pela soma dos índices de proteção oferecidos pelos dois bakudous. Esse é o triunfo utilizado pela Arma de Engenharia no cenário descrito no fim deste livro.

No caso de união de hadous, tudo se torna um pouco mais complicado. Em primeiro lugar é necessário que todos os atacantes tenham hadous com o mesmo alcance (ou seja, que tenham o mesmo nível do efeito de Kidous "efeito a distância") de modo que o ataque siga uma trajetória só, seja uma rajada tensa ou através de parábola. Em segundo lugar é necessário que os efeitos de dano dos hadous sejam semelhantes, ou que, no mínimo, não sejam discrepantes demais, portanto se apenas um dos hadous tiver efeitos adicionais como "Dano em área", "Paralisia", "Golpe certo / Teleguiado", "Letalidade" e etc. a união não poderá ser realizada. União de hadous com efeitos



adicionais só é permitida caso todas as técnicas que se unirão possuam os efeitos e em mesmo nível.

E se os atacantes satisfizerem a esses dois primeiros pré-requisitos, ainda é necessário que sejam bem sucedidos em um teste difícil de AGI o que fará com que suas iniciativas sejam sincronizadas com a menor de todos os atacantes.

Caso os artífices consigam, em meio a tanta dificuldade, utilizar um hadou em conjunto, então ainda é necessário que o atacante que possui a menor perícia em "kidous" faça o teste por todos os outros. Aí sim, caso seja bem sucedido contra a esquivo dos defensores a união de hadous causará a soma dos danos de todo o conjunto.

A união de bakudous de ataque é impossível de se realizar.

Pontos Heróicos

Pontos heróicos são artifícios que permitem ao mestre prolongar os combates de sua campanha, entusiasmando muito a mesa e aumentando a expectativa de vida dos personagens. Uma regra alternativa, que permitirá o acesso a esses pontos por outra via que não seja a da compra do aprimoramento, pode ser a obtenção gratuita dos mesmos a partir do atributo Força de Vontade (Will) de cada personagem.

Divide-se a Will inicial do personagem por três, arredondando pra baixo, e o valor obtido será o valor em Pontos Heróicos que este obterá a cada nível.

Exemplo: Se um jogador iniciou a campanha com seu personagem tendo sua Will igual a 15 pontos, ele receberá, então, 05 (cinco) pontos heróicos por nível de evolução.

EXEMPLOS DE KIDOUS

Nome: *Dark Arrows*

Recitação: Senhor da Guerra, mestre de longas batalhas, sangue suor e lágrimas, duro caminho percorrido pelos que lutam, feliz atalho seguido pelos que vencem, trouxe das profundezas das trevas espectros derradeiros.

Descrição: Esse hadou permite ao artífice disparar através de suas mãos uma rajada contendo 12 flechas espectrais que ignoram a presença de qualquer espécie de armadura. Essas flechas se espalham e cercam o inimigo dificultando muito sua esquiva.

Utilizada apenas por Artífices extremamente poderosos.

Nível: 70

Duração: Instantâneo

Alcance: 120 metros

Dano: 6d6 + 2

Efeito extra: Letalidade nível 20, Golpe certo nível 30.

Para se calcular o gasto com esse hadou verifica-se as os atributos gerais da técnica:

Duração: Se tratando de um golpe que não causa efeito posterior, o jogador não precisou gastar nada com efeitos como "Dano contínuo" ou "Permanência de kidou", por exemplo. Portanto Gasto: 00(zero);

Alcance: O jogador decidiu que suas dark arrows alcançariam um inimigo distante até 120 metros.

- Nível 8 em "Efeito à distância". **Gasto: 08 pontos**

Dano: O jogador decidiu que o efeito de seu hadou causaria 6d6 + 2 de dano. Então adquiriu o nível 12 no efeito dano em hadou. **Gasto 12 pontos.**

Efeitos extras: Como o jogador decidiu que suas flechas espectrais ultrapassariam qualquer defesa inimiga, este decidiu comprar o nível 20 em letalidade. Proporcionando ao hadou o efeito de ignorar 20 pontos de índice de proteção de qualquer inimigo. **Gasto 20 pontos;**

Mas o jogador decidiu também que suas flechas seriam praticamente indefensáveis e quis acrescentar ao seu hadou o efeito de golpe certo que implicaria ao defensor um redutor de 60% em sua esquiva. **Gasto 30 pontos;**

Portanto o nível do kidou "dark arrows" seria a soma dos níveis de todos os seus efeitos, ou seja: (Efeito à distância Nível 8 + Dano nível 12 + Letalidade nível 20 + Golpe certo nível 30).

Hadou 70 Dark Arrows!

O jogador precisaria dispor de uma quantia considerável de 70 pontos de kidous para desenvolver essa técnica.

Nome: *Armadura Flamejante*

Recitação: Algoz! Alma incendiária do inferno, tormento eterno dos vis caçadores, chama capaz de desintegrar a morte, Inflamai o sangue e a carne e fazei evaporar a vida.

Descrição: Esse bakudou envolve o artífice em uma intensa e nervosa chama ardente que o protege de ataques externos e ainda causa dano em quem o toca.

Nível: 28

Duração: 2d6 turnos

Raio: 01(um) metro de raio a partir do artífice.

Dano: 4d6 + 1

IP: 12

Efeitos extras: Nenhum

Calculando os níveis dos efeitos desta técnica, temos:

Duração: O bakudou permanece ativo, incendiando o artífice que o invocou durante 2d6 turnos. -

Permanência de kidou nível 04. **Gasto 04 pontos**

Raio: As chamas que envolvem o artífice tremulam e queimam até cerca de um metro a partir do artífice. - Raio de efeito nível 01. **Gasto 01 ponto.**

Dano: Tudo que toca o artífice é queimado pelas chamas que o envolve, portanto todo o ataque do artífice é acrescido de 4d6 + 1 pontos de dano. - Dano em bakudou nível 11. **Gasto 11 pontos**

IP: As chamas tremulantes que envolvem o artífice o protegem de danos físicos oferecendo ao mesmo 12 pontos de índice de proteção. - Aura protetora nível 12. **Gasto 12 pontos.**

Efeitos extras: Nenhum

Assim como o gasto em pontos de kidou, o nível da técnica também é obtido através da soma de seus efeitos (Raio de efeito nível 01 + Dano em bakudou nível 11 + aura protetora nível 12 + permanência de bakudou nível 4)

Bakudou 28 Armadura Flamejante!

O jogador precisaria gastar 28 pontos para o desenvolvimento deste bakudou.

Exemplos descritivos de Kidous*:

Nome: *Shakkahou (Artilharia Escarlata)* **Nível:** 31

Recitação: Senhor, a máscara de carne, todas as formas. As asas, coroadas com a vida dos homens! Fogo e caos. Avance contra a corrente, através do oceano, em direção ao sul! Hadou 31 **Shakkahou!**

Descrição: O usuário lança de suas mãos uma poderosa bola de fogo.

Nome: *Soukatsui (Chuva de fogo azul)* **Nível:** 33

Recitação: Dominador! Máscara de carne e sangue. Todos os seres vivos. Remígio das asas. Aquele que carrega o nome "humano"! Verdade e temperança, rapidamente penetram suas garras nos muros de sonhos inocentes. Hadou 33 **Soukatsui!**

DESCRIÇÃO: Libera um fino projétil de Kidou em direção ao alvo e explode ao contato.

Nome: *Raikouhou (Canhão de rugidos do trovão)* **Nível:** 63

Recitação: Os ossos espalhados das bestas! Torre Espiral - Cristal Carmim - Rodas de Ferro. Se move o vento, se detém o céu. O som de lanças preenche o Castelo do Tigre! Hadou 63 **Raikouhou!**

DESCRIÇÃO: Uma técnica expansiva e à longa distância que derruba o alvo com descargas elétricas maciças.

Nome: *Kakushitsujaku (Invocação dos pássaros rastreadores)* **Nível:** 58

Recitação: Coração do Sul, Olho do Norte, Dedos do Oeste, Pés do Leste, cheguem com o vento e partam com a chuva! Bakudou 58 **Kakushitsujaku!**

DESCRIÇÃO: Pode descobrir a localização de uma pessoa à longa distância.

Nome: *Tenteikura!* **Nível:** 77

Recitação: Rede branca e preta, 22 pontes, 66 cumes, pegadas, trovões distantes, picos de montanhas, vales, sombras da noite, mar nebuloso, linha ciana! encha o círculo e voe para as bordas do céu! Bakudou 77 **Tenteikura!**

Descrição: Uma poderosa técnica que permite ao artífice se comunicar com dezenas de pessoas ao mesmo tempo a uma distância muito longa.

*Fontes: <http://www.bleach.com.br/secoes/index.php?secao=informacoes/kidou> e <http://www.bleachproject.com/>

CENÁRIOS



Este livro permite que suas regras sejam usadas em qualquer espécie de cenário. Desde fantasia medieval, passando por oriente feudal até os dias atuais. Até mesmo cenários futuristas podem ser usados como plano de fundo para uma aventura na qual os protagonistas e antagonistas se utilizam deste estranho método de combate para alcançar seus objetivos.

Como parte deste livro é sugerido, aqui, um esboço

de cenário, onde o mestre poderá implicar suas impressões pessoais e, como sempre, modificar e adaptar o que desejar de acordo com sua vontade.

Trata-se de um cenário medieval, onde reinos disputam por territórios, monstros assombram viajantes, seitas sacrificam virgens, tribos bárbaras saqueiam pequenos vilarejos, dragões e gigantes são temidos e venerados e a religião devota-se a um enorme panteão de deuses. Um cenário medieval como qualquer outro, mas que, diferente dos demais, oferece ao aventureiro a oportunidade de se tornar o mais poderoso dos seres viventes, a chance de se tornar um escultor da realidade, um artífice da vontade.

Histórico

Em um mundo repleto de bestas místicas e guerreiros poderosos, guerras e disputas assolam de norte a sul. E durante séculos, antigas tribos e civilizações milenares se desfazem em combates sangrentos.

Mas um triunfo põe fim em quase três séculos de infinito conflito. Uma importante aliança entre elfos e humanos, que resistiam à oeste do grande continente, consegue reviver e desenvolver uma antiga e poderosa doutrina capaz de transformar homens em titãs, uma técnica capaz de moldar as forças ocultas que movem o universo em uma poderosa arma para o aprimoramento do poder combativo dos seres racionais que lutavam por ideais próprios. Um poder selado, na ignorância terrena, pelos deuses para que em um momento de harmonia pudesse ser descoberto e usado em prol da evolução e do desenvolvimento dos seres inteligentes.

No entanto, contrariando as profecias e enaltecendo o caos o kidou surge durante a infinita guerra e concede a vitória àqueles que o invocou. O reino de Hillinos, a aliança eterna entre humanos e elfos que ocupavam as verdes terras a oeste de Eccost, derruba dezenas de outras nações e outras dezenas delas se rendem, indefesas, diante de tamanho poderio.

Mas a mão implacável do deus do caos vinha acompanhada da voz suave e destruidora do deus da ambição. E em menos de um século quase todas as terras tomadas por Hillinos na infinita guerra já estava dividida novamente entre os nobres do reino que desejavam soberania e poder e que buscavam seus desejos através da força que os kidous os conferiam. Lesoph, um grande rei meio-elfo, símbolo vivo da união eterna entre elfos e humanos, em sua grande sabedoria, evitava conflitos entre seu próprio povo e negociou a emancipação de diversos Ducados, Condados, Principados e até mesmos de Reinos que buscavam sua independência através de covardes golpes,

quando um ou outro fanático poderoso se auto-proclamava Rei. Mas a sabedoria de Lesoph lhe garantiu a soberania do mais poderoso dos impérios, pois seus verdadeiros súditos se mantiveram leais diante de suas mais estranhas decisões, pois enxergavam que o desejo de Lesoph não era outro senão a paz, inexistente naquele mundo durante quase meio milênio.

Embora tenha dividido seu reino em diversos outros reinos, Lesoph manteve um império quase tão grande em território quanto os de todas as outras nações juntas. E com uma enorme vantagem, tinha plena certeza da lealdade e apreço que seu povo tinha por ele, podendo então dormir em paz a cada noite, pois não possuía temor algum de ser traído novamente.

Lesoph teve a existência ceifada pelo tempo e seus descendentes reinaram sabiamente durante muitos e muitos séculos. Batalhas aconteciam, mas nunca uma outra grande guerra atormentou os habitantes de Eccost, até que, ante a qualquer grande preocupação por parte das autoridades do reino, uma ameaça de proporções colossais resolveu retirar a paz de todo o grande continente. Os verdadeiros senhores das artes demoníacas resolveram cobrar pelo uso de seu poder por aquele povo belicista.

Demônios começaram a surgir em diversas partes de Eccost. Estudiosos diziam que o uso desordenado de Kidous havia enfraquecido a película que separava o plano dos demônios do mundo civilizado e que agora estariam condenados a um pandemônio de caos e destruição, na mão de criaturas cuja essência era constituída pela própria força mística tão cultuada por aquela civilização condenada.

O Exército Kidou

Após ser descoberto e desenvolvido pelos que, por conta de tamanho poder venceram a infinita guerra, o kidou tenderia a ser empregado de uma maneira organizada nos campos de batalha.

E de uma maneira exímia, o General de Exército Heiron Lezzaroph, conseguiu adaptar o kidou à doutrina de sua tropa, fundando, logo após anos de estudo, a primeira academia militar formadora de artífices. Denominada **Academia Militar das Artes Demoníacas**, a academia formou, durante

séculos, artífices militares de todas as graduações, de soldados a aspirantes-a-oficial que, com o tempo retornavam, já como oficiais, à academia como instrutores e monitores para repassar seus conhecimentos e experiências aos novos iniciados.

Com o tempo, as velhas doutrinas iam caindo e, com a difusão do kidou por todo o continente, todos os exércitos foram se adaptando, a ponto de não haver mais notícia de uma nação que utilizasse outra doutrina militar que não fosse a doutrina "Heirônica", instituída séculos antes pelo General comandante do exército de Hillinos.

Atualmente já existem por todo o território de Eccost batalhões capazes de formar soldados. E os combatentes que mais se destacam durante o ano de formação são enviados para as academias militares para se tornarem sargentos e os que demonstram extremo talento e aptidão voltada aos kidous são enviados às academias de elite formadora de oficiais.



Nos dias atuais, ser um militar significa um orgulho imenso à família, ser aceito em uma academia militar é motivo de muita comemoração. Nações têm seus artífices como a elite combativa de sua sociedade e, desde as escolas de ensino primário, crianças com tendência ao desenvolvimento de kidous já são vistos com muita expectativa e apreço por todos.



A doutrina militar de Heiron, previa a atuação de cinco armas bélicas: Infantaria, Cavalaria, Artilharia, Engenharia e Comunicações. Em seu modelo belicista, hadous e bakudous seriam utilizados em combate, seguindo os princípios de cada arma, de uma maneira coordenada. As armas, em conjunto ou isoladamente, agiriam dentro de suas atribuições no teatro de operações. Cada artífice como uma peça de uma gigantesca engrenagem de guerra, capaz de varrer tropas aos montes e dizimar nações inteiras.

Infantaria

A arma base do Exército Kidou é também a que possui maior efetivo de artífices.

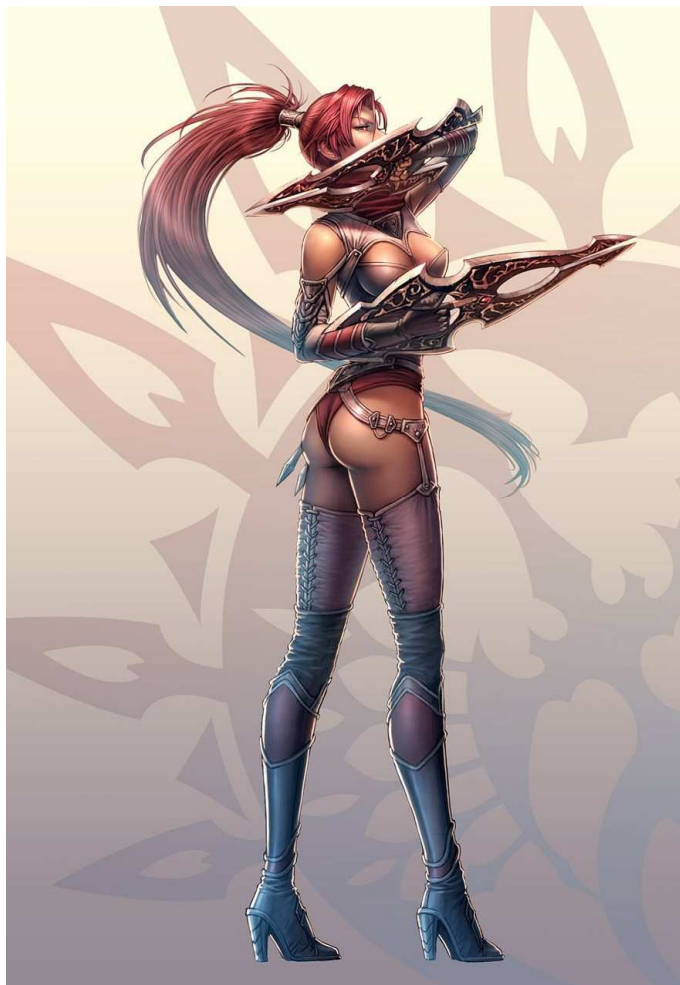
Os artífices de infantaria lutam de maneira exímia, suas técnicas consistem em desenvolver superioridade no combate direto com o inimigo, ou seja, o infante é letal à média distância. O treinamento do infante o induz a desenvolver hadous e bakoudous que conduza o combate a uma luta onde sua vantagem física, juntamente com sua capacidade de utilizar com eficácia hadous de médio alcance, confunda a estratégia inimiga induzindo-a ao imprevisto, onde o infante tem considerável vantagem.

A arma de infantaria é com certeza a mais maleável de todas as armas.

Os cabos e soldados de infantaria desenvolvem apenas a base dos kidous.

Dentre os cabos (que são soldados promovidos por desenvolver maior liderança entre os demais) e os soldados que se destacam no tocante ao uso dos kidous, surgem os sargentos que após um melhor aperfeiçoamento de suas técnicas são colocados no comando de um grupo de combate composto por duas esquadras, cada esquadra possui um cabo e três soldados.

O tenente de infantaria comanda um pelotão constituído por três grupos de combate, podendo ser reforçado por um 3º sargento comunicante e um 3º sargento engenheiro. O capitão infante comanda uma Companhia composta por três pelotões, podendo, também, ser reforçado. Um Batalhão de infantaria é comandado por um Coronel ou Tenente-Coronel e é composto por três companhias.



Kit de infantaria

Aspirante Infante

Tempo de formação 05 anos

Custo: 5 pts. de Aprimoramento,

300 pts. de Perícia.

Perícias: Kidous 30%, Armas Brancas (Escolha um Subgrupo 40/40), Artes

Marciais 30/30, Artes (Escapismo 20%), Camuflagem 30%, Esquiva 30%,

Acrobacias 30%, Sentir Reiatsu 20%, Esconder Reiatsu 30%, Manobras

Militares 30%, Investigação 30%, Rastreo (Escolha um Subgrupo 20%),

Natação 20%, Sobrevivência (Escolha um Subgrupo 20%)

Aprimoramentos:

Kidous 03 pontos

Insolência 01 ponto

Afinidade de Efeito (Escolha um efeito) 01 ponto

Armadura de Zillium 01 ponto

Arma de Zillium 02 pontos

Restrição de kidous - 01 ponto (Escolha três efeitos)

Cavalaria

O cavaleiro ou cavalariano é o mais nobre dos artífices. Todos, sem exceção, possuem uma espécie de montaria que o auxilia em combates em curta distância.

Cabos e soldados cavaleiros lutam em corcéis puro-sangue de excelente linhagem, os sargentos cavalarianos já contam com a parceria alada de um grifo e os oficiais de cavalaria vão pro campo de batalha sobre um Wyvern, uma espécie de lagarto alado gigante que se assemelha muito a um dragão, exceto pelo tamanho diminuto.

Devido a essa proximidade com animais, os artífices de cavalaria preocupam-se muito com o bem estar de seus parceiros bichos, desenvolvendo muito mais bakudous de defesa e cura do que bakudous de ataque. Um cavalariano que tem seu animal morto em combate é investigado por uma comissão que apura se houve negligência por parte do militar. Os animais cavalarianos são tidos como companheiros de batalha, como militares também.

Raríssimos cavaleiros desenvolvem Hadous. O combate cavalariano é, na prática, uma ação de choque. Sua extrema velocidade e poder defensivo permitem aproximar-se o bastante de tropas inimigas ao ponto de forçá-las e entrar em um combate corpo a corpo suicida, pois, sobre suas montarias, os cavalarianos são verdadeiras fortalezas móveis.

A constituição das frações cavalarianas é idêntica a da infantaria.



Kit de Cavalaria

Aspirante Cavalariano
Tempo de formação 05 Anos
Custo: 5 pts. de Aprimoramento,
300 pts. de Perícia.
Perícias: Kidous 30%, Armas Brancas (Escolha armas grandes como lanças 30/30), Artes Marciais 20/20, Montaria 30%, Camuflagem 30%, Esquiva 30%, Acrobacias 30%, Sentir Reiatu 20%, Esconder Reiatu 30%, Manobras Militares 30%, Empatia com animais 30%, Primeiros socorros 30%
Investigação 30%, Rastreo (Escolha um Subgrupo 20%), Natação 20%, Sobrevivência (Escolha um Subgrupo 20%)
Aprimoramentos:
Kidous 02 pontos
Companheiro animal (Wyvern) 02 pontos
Afinidade de efeito (Defesa mística) 01 ponto
Armadura de Zilium 02 pontos
Arma de Zilium 02 pontos
Restrição de Kidous (Gasta o dobro dos pontos no desenvolvimento de Hadous) - 02 pontos

Artilharia

O artilheiro é, por excelência, um calculista sem piedade. Seus hadous são os mais poderosos do exército kidou e os mais precisos também. Um artilheiro não precisa sequer ver seu alvo para acertá-lo em cheio, basta que sinta a presença de seu inimigo para que o desafortunado já esteja sujeito a uma chuva energética, uma enorme explosão, uma rajada que surge de todas as direções, etc.

O artilheiro é limitadíssimo em bakudous, desenvolvendo-os na maioria das vezes apenas para tornar seu corpo mais resistente e principalmente para aumentar sua agilidade e possibilitar que seu deslocamento seja o mais veloz possível, pois um artilheiro indefeso e desguarnecido é um alvo em potencial a ser destruído pelo inimigo.

Um tenente artilheiro comanda um pelotão composto de quatro seções, cada seção é comandada por um sargento e é composta por duas Peças a quatro homens cada (um cabo e três soldados). Seu pelotão possui também o reforço de um 2º sargento comunicante.

Um Capitão comandante de Bateria tem ao seu comando quatro Seções e um 1º Sargento comunicante.

Um grupo de artilharia é composto por quatro Baterias e é geralmente comandado por um Coronel ou Tenente-Coronel.



Kit de Artilharia

Aspirante Artilheiro

Tempo de formação 05 anos

Custo: 5 pts. de Aprimoramento,

300 pts. de Perícia.

Perícias: Kidous 40%, Armas Brancas (Escolha um subgrupo 30/30),

Arco ou Besta 40/0, Artes Marciais 10/10, Artes (Escapismo 20%)

Camuflagem 20%, Esquiva 30%, Acrobacias 30%, Sentir Reiatsu 40%,

Esconder Reiatsu 30%, Manobras Militares 30%, Investigação 30%,

Natação 20%, Sobrevivência (Escolha dois Subgrupos 20%)

Aprimoramentos:

Kidous 02 pontos

Canalização 02 pontos

Arma de Zilium 02 pontos

Armadura de Zilium 01 ponto

Afinidade de efeito (Efeito à distância), (Ataque em área) 02 pontos

Restrição de Kidous - 02 pontos (Gasta o dobro dos pontos no desenvolvimento de bakudous)

Engenharia

A engenharia kidou é essencial no combate regular do exército de artífices. É empregada na fortificação de muralhas, na construção de obstáculos que impeçam a progressão inimiga, assim como a criação dos chamados TrapBak ou "Bakudous armadilhas" capaz de dizimar tropas inteiras, bem como trabalhar em uma de suas mais apreciadas especialidades: a arte de desenvolvimento de barreiras místicas poderosíssimas capaz de deter até mesmo fogos de artilharia.



O engenheiro, quando bem treinado, pode vir a se tornar um excelente guerreiro e, mesmo o engenheiro convencional, especializado em defesas e trapbaks, é bastante requerido no campo de batalhas. Um pelotão de infantaria que possua o auxílio de um sargento engenheiro, leva uma grande vantagem sobre um outro pelotão que não possua esse reforço.

A Engenharia é uma arma técnica e sua atuação no teatro de operações é bem sucedida graças a excelente sincronia com a qual os engenheiros lutam. Cada soldado é capaz de armar ao menos uma trapbak em torno da área que sua fração defende e o bakudou de defesa de cada engenheiro é somado ao do companheiro ao lado formando, assim, uma barreira poderosíssima capaz de impedir a progressão da tropa inimiga.

A Engenharia é, geralmente, utilizada em apoio às armas de combate, e sua composição é idêntica a da infantaria, no entanto os grupos comandados por sargentos são chamados de Grupos de Engenharia e não Grupos de Combate.

Kit Engenharia

Aspirante Engenheiro

Tempo de formação 05 anos

Custo: 5 pts. de Aprimoramento,
250 pts. de Perícia.

Perícias: Kidous 40%, Armas Brancas (Escolha um subgrupo 30/30), Artes Marciais 30/30, Camuflagem 20%, Esquiva 30%, , Acrobacias 30%, Sentir Reiatsu 30%, Esconder Reiatsu 20%, Manobras Militares 30%, Investigação 30%, Natação 20%, Sobrevivência (Escolha dois Subgrupos 20%)

Aprimoramentos:

Kidous 03 pontos

Arma de Zilium 01 ponto

Armadura de Zilium 02 pontos

Afinidade de efeito (Permanência de kidou), (Defesa Mística), (Ataque em área) 03 pontos.

Restrição de Kidous 02 pontos (Gasta o dobro dos pontos no desenvolvimento de Hadous)

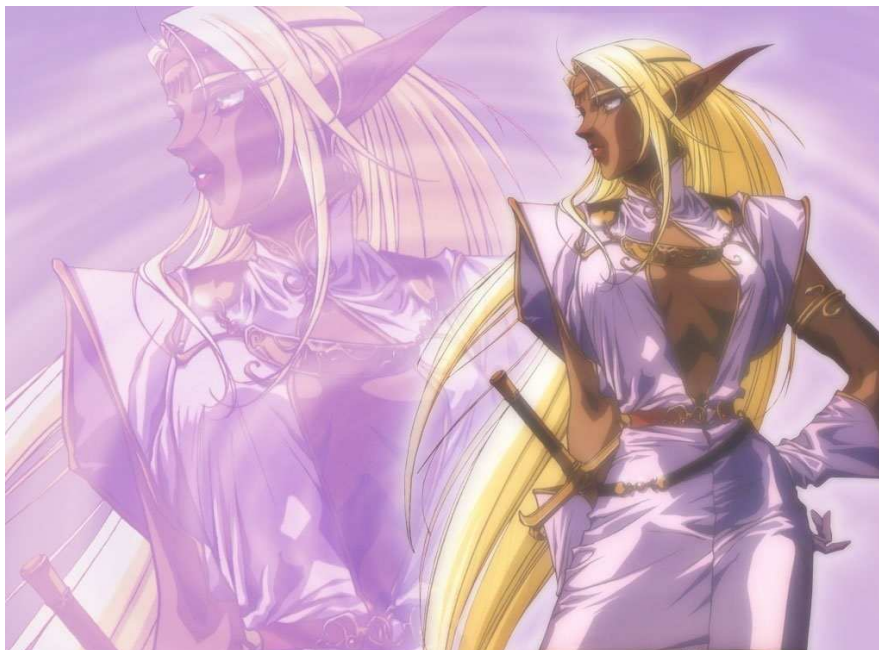
Comunicações

A arma de comunicação também é uma arma técnica, por isso, possui apenas oficiais e sargentos em suas fileiras.

O comunicante é o artífice que mal aprende a se defender, seu treinamento é quase inteiramente voltado ao estudo do espaço-tempo e das inter-relações entre seres inteligentes.

O comunicante age, no campo de batalha, facilitando a emissão de ordens de seus superiores. Os sargentos comunicantes são empregados no âmbito dos pelotões e companhias de cavalaria ou infantaria de modo a sintonizar, como um todo, cada artífice da fração. Capitães e tenentes comunicantes conseguem sintonizar batalhões e regimentos inteiros. Oficiais superiores e alguns poucos capitães são capazes de distorcer o espaço criando fendas por onde tropas podem passar sem serem percebidas ou até mesmo teleportar tropas inteiras de ambientes hostis. Há muitos rumores sobre comunicantes que conseguem ler pensamentos, destruir a sanidade ou até mesmo arrancar informações sigilosas das mentes de prisioneiros de guerra.

Há Comunicantes que são formados para agirem isoladamente em batalhas. Apesar de suas técnicas não serem desenvolvidas para o combate direto, um artífice doutrinado na arte de confundir / atacar a mente de seus oponentes é capaz de vencer seus inimigos sem, sequer, ter sua localização descoberta. Não são raros os casos de exímios Cavalarianos e Infantes que são encontrados mortos sem motivo aparente. Muitos dizem se tratar da atuação desses guerreiros das sombras.



Kit de Comunicação

Aspirante Comunicante

Tempo de formação 05 anos

Custo: 5 pts. de Aprimoramento,
300 pts. de Perícia.

Perícias: Kidous 40%, Armas Brancas (Escolha um subgrupo 30/30), Artes (Escapismo 20%) Camuflagem 20%, Esquiva 30%, Acrobacias 30%, Sentir Reiatsu 40%, Esconder Reiatsu 30%, Manobras Militares 30%, Investigação 30%, Natação 20%, Sobrevivência (Escolha um subgrupo 20%) Manipulação (Interrogatório 30%, Lábria 20%)

Aprimoramentos:

Kidous 03 pontos

Arma de Zilium 01 pontos

Armadura de Zilium 02 ponto

Afinidade de efeito (Efeito à distância), (Comunicação telepática), (Teleporte) 03 pontos

Restrição de Kidous 02 pontos (Gasta o dobro dos pontos no desenvolvimento de hadous)

* É a única classe deste cenário que tem acesso ao efeito de kidou "Teleporte".