

20 poderes Defensivos

Para mais, acesse: www.mundokansariano.com.br

Os poderes de defesa, como já diz – serve para a proteção do kansariano. Aqui oferecemos novos poderes para serem usados em suas campanhas!

Aquecimento defensivo

Custo: 7

Dano: Nível de Potência + Potência

Tipo: Neutra/Emenda

Execução: Bloqueio

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 5 + 5 a cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: Instantânea

Especial: ao ser combinada com um poder de Bloqueio, permite esquentar seu próprio corpo de forma a queimar sua vítima ao toque. Se houver sucesso em sua defesa, em regras, removerá pontos de vida do alvo automaticamente em 1 por nível de potência. O dano é instantâneo! Caso o alvo tenha resistência a fogo/calor, se o dano não superar a resistência (no caso, se tiver Resistência fogo 10, e remover 9 PVs – o alvo não sentirá nada).

<i>Nível de potência</i>	<i>1 ponto por nível</i>
--------------------------	--------------------------

Arremesso da vingança

Custo: 5

Dano: Nenhum

Tipo: Neutra/Emenda

Execução: Bloqueio

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 1 + 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: Instantânea

Especial: permite ao usuário emitir uma força de vento em seu bloqueio que arremessa o atacante para trás (apenas ataques corpo a corpo), reduzindo seus valores de defesa em -2 naturalmente, além de redutores de -1 para cada nível de potência neste poder. Não funciona com ataques a longa distância, apenas ataques corpo a corpo.

<i>Nível de potência</i>	<i>7 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Caminho de cristal

Custo: 7

Dano: Nenhum

Tipo: Neutra/Emenda

Execução: Esquiva

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 1 + 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: 1 rodada

Especial: ao ser bem-sucedido em uma esquiva, o kansariano cria rapidamente em uma área de até 5 m de raio de onde estava, uma área congelada que interfere diretamente no deslocamento do seu alvo. Em regras, após realizar uma esquiva com sucesso usando esta proeza com um poder de esquiva, o alvo que o tenha tentando agredi-lo com ataque corpo a corpo, receberá uma penalidade de -1 no próximo ataque que realizar para cada nível de potência neste poder, como também, receberá uma penalidade de -1 em todos os testes para cada nível de potência também. Uma rodada após o uso do poder, a área afetada voltará ao normal.

<i>Nível de potência</i>	<i>7 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Defesa rasa

Custo: 8

Dano: Nenhum

Tipo: Neutra (não pode ser emendada)

Execução: Bloqueio ou Esquiva

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 1 + 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: Instantânea

Especial: ao ser atingido por qualquer tipo de ataque ou formas que lhe causem dano, o kansariano fica intangível fazendo o ataque atravessá-lo como se ele não estivesse lá. Voltando ao estado normal no segundo seguinte! Aumenta o Bloqueio em +1 para cada nível de potência.

<i>Nível de potência</i>	<i>8 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Égide do rei do vento

Custo: 8

Dano: Nenhum

Tipo: Neutra

Execução: Bloqueio

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 1 + 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 1 + 1 a cada 100 PK

Duração: Instantânea

Especial: o kansariano permite criar instantaneamente um pequeno escudo de vento que o protege do ataque e ainda, atrapalha as ações do adversário através da força do ar. Com esta proeza, o mestre de Estilo recebe um bônus de +1 em Bloqueio por nível de potência e se for bem-sucedido em sua defesa, o adversário que tentou realizar um ataque corpo a corpo (apenas ataques a curta distância!) receberá uma penalidade de -1 em seus valores de defesa até a vez do autor dessa proeza (que se for no turno seguinte, a penalidade aplicada permanece por mais um turno).

<i>Nível de potência</i>	<i>7 pontos por nível</i>
<i>Grau</i>	<i>6 pontos por nível</i>

Embair

Custo: 12

Dano: Nenhum

Tipo: Neutra/Emenda

Execução: Bloqueio

Requisitos: Cópia, Duplicação

Limite NP: 0

Limite Grau: 0

Duração: Instantânea

Especial: permite ao kansariano criar rapidamente outras três cópias ilusórias ao redor de si, trocando sua verdadeira posição se assim preferir. Ao ser atingido (caso seu Bloqueio ou Esquiva não supere o ataque do oponente), você tem 50% de chance de evitar o golpe vencendo-o tirando o número maior no dado numa disputa de 1D cada um. Sendo que se o oponente tirou 6 ou der empate, significa que ele conseguiu atingi-lo, causando dano e os demais efeitos de seu golpe.

Fio de Seda

Custo: 7
Dano: Nenhum
Tipo: Neutra
Execução: Bloqueio
Requisitos: Nenhum
Limite NP: 1 + 1 a cada 200 PK
Limite Grau: 0
Duração: Instantânea

Especial: o kansariano cria um fio de seda com a finalidade de jogar contra o seu alvo. O fio se prende ao agressor, fazendo o agressor que o conduz puxá-lo para um lado, assim, desestabilizando o ataque do mesmo. Em regras, ao ser usado com um poder de Bloqueio, aumenta o Bloqueio em +1 para cada nível de Potência. OBS: você precisa de uma mão livre para poder arremessar o fio e conduzi-lo de forma satisfatória.

<i>Nível de potência</i>	<i>4 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Fumaça das Trevas

Custo: 6
Dano: Nenhum
Tipo: Neutra/Emenda
Execução: Bloqueio
Requisitos: Névoa
Limite NP: 1 + 1 a cada 200 PK
Limite Grau: 0
Duração: Instantânea

Especial: ao ser vítima de um ataque, o kansariano invoca da palma de suas mãos uma fumaça escura que cresce rapidamente e se espalha na área aonde está o personagem, interferindo na visão do atacante e com isso, aumentando as chances de que falhe em sua agressão. Em regras, ao usar a fumaça das trevas para bloquear ou combiná-la com uma proeza de defesa (ela pode ser também usada como proeza solo), aumentará a Bloqueio do kansariano em +1 para cada nível de potência. Assim que encerra o ataque, a fumaça se dissipa rapidamente.

<i>Nível de potência</i>	<i>7 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Proteção de Sparta

Custo: 7
Dano: Nível de Potência + Potência
Tipo: Neutra/Emenda
Execução: Bloqueio
Requisitos: Nenhum
Limite NP: 5 + 5 a cada 100 PK
Limite Grau: 0
Duração: Instantânea

Especial: cria ao redor de uma proeza de bloqueio, espinhos que causam dano igual ao nível de potência a todos que tentem realizar um ataque corpo a corpo.

<i>Nível de potência</i>	<i>1 ponto por nível</i>
--------------------------	--------------------------

Punição da Rainha da Luz

Custo: 8
Dano: Nenhum
Tipo: Neutra
Execução: Bloqueio
Requisitos: Cegueira
Limite NP: 1 + 1 para cada 100 PK
Limite Grau: 5 + 5 para cada 100 PK
Duração: Instantânea

Especial: Ao ser vítima de um ataque, o kansariano usa seus poderes para usar a luz ao seu redor de forma a atrapalhar o seu oponente. Em regras, usar esse poder aumentará seu valor de Bloqueio em +1 para cada nível de Potência, desde que o alvo do ataque esteja em uma distância de até 6m² por grau deste poder. A proeza não deixa o personagem alvo cego, mas atrapalha sua visão na hora do ataque. OBS: se houver outras pessoas lutando (incluindo aliados), todos devem

ser bem-sucedidos em um teste de Autocontrole para não receber o mesmo redutor da proeza.

<i>Nível de potência</i>	<i>8 pontos por nível</i>
<i>Grau</i>	<i>1 ponto por nível</i>

Muralha de Terra

Custo: 6
Dano: Nenhum
Tipo: Neutra
Execução: Bloqueio
Requisitos: Nenhum
Limite NP: 1 + 1 a cada 100 PK
Limite Grau: 0
Duração: Instantânea

Especial: o kansariano invoca do chão um pequeno muro que o protege de um ataque, aumentando seu Bloqueio em +1 para cada nível de potência. Após a criação desse muro, ele se torna poeira e atrapalhando a visão de todos em um raio de 3 metros por 1 rodada (incluindo o autor deste poder), cujo recebe uma penalidade de -1 nos valores de ataque e defesa até que a poeira baixe.

<i>Nível de potência</i>	<i>7 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Olhar defensivo da Medusa

Custo: 8
Dano: Nenhum
Tipo: Neutra
Execução: Bloqueio (não pode ser emendada)
Requisitos: Nenhum
Limite NP: 1 + 1 a cada 100 PK
Limite Grau: 0
Duração: Instantânea

Especial: ao se tornar vítima de um ataque corpo a corpo, o kansariano fixa seus olhos em seu adversário o transformando em pedra superficialmente para que o mesmo não consiga atingir seu oponente. Em regras, essa proeza oferece um bônus de +1 em Bloqueio para cada nível de Potência. Se tiver êxito em defender-se do agressor, o mesmo terá uma penalidade de -1 nos valores de defesa devido a rápida falha em seus sentidos após cair as camadas de pedra que o cercaram – o que não acontecerá se o mesmo for bem-sucedido em seu ataque. OBS: o olhar defensivo da medusa só funciona para curta distância! Deve haver uma distância de até 5 metros para que a mesma funcione.

<i>Nível de potência</i>	<i>8 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Petrificação

Custo: 8
Dano: Nenhum
Tipo: Neutra
Execução: Bloqueio
Requisitos: Nenhum
Limite NP: 1 + 1 a cada 100 PK
Limite Grau: 0
Duração: Instantânea

Especial: o usuário se torna pedra rapidamente e com isso, recebe resistência para absorver todo o dano de um ataque (voltando ao normal em sua vez de agir no combate). Com este poder, o personagem recebe um bônus de +1 no Bloqueio para cada nível de potência neste poder.

<i>Nível de potência</i>	<i>7 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Proteção do Rei dos trovões

Custo: 7

Dano: Nível de Potência + Potência

Tipo: Neutra/Emenda

Execução: Bloqueio

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 10 + 10 a cada 100 PK

Limite Grau: 1 + 1 a cada 100 PK

Duração: Instantânea

Especial: ao ser combinada com um poder de Bloqueio, o kansariano invoca uma enorme mão coberta de poder elétrico que tem a finalidade de protegê-lo. Em regras, essa proteção dura apenas contra o tal ataque, porém, protege seu alvo e ainda pode desestabilizar seu agressor. Ao ser combinada com uma proeza de bloqueio, acrescenta 2 pontos de vidas extras por nível de potência. Esses pontos poderíamos chamar de “pontos de escudo”, uma vez que ele só está lá para simbolizar a proteção ao kansariano. Mesmo ao falhar no bloqueio, esses pontos são utilizados para causar menos dano (caso o mesmo tenha ultrapassado o Vigor do personagem). Caso tenha êxito em sua defesa, reduzirá os valores de ataque e defesa do alvo em -1 por grau, mas durará apenas uma rodada, tais penalidades. OBS: apesar de oferecer “pontos de vida extras”, eles somem no fim do turno – momento em que a proeza termina.

<i>Nível de potência</i>	<i>1 ponto por nível</i>
<i>Grau</i>	<i>5 pontos por nível</i>

Rastro Falso

Custo: 10

Dano: Nenhum

Tipo: Neutra/Emenda

Execução: Esquiva

Requisitos: Ilusão

Limite NP: 1 + 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: Instantânea

Especial: ao ser usada combinada com uma proeza de Esquiva, se houver sucesso, o kansariano se desloca mas aparecerá em seu lugar sua própria imagem recebendo o ataque. Chega a ser tão convincente que até sangue pode ser espirrado no agressor de forma a enganá-lo. Com isso, o mesmo terá um redutor em seus valores de defesa no próximo ataque contra ele de -1 por nível de potência – devido a sua distração.

<i>Nível de potência</i>	<i>6 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Sopro defensivo

Custo: 10

Dano: Nenhum

Tipo: Neutra (não pode ser emendada)

Execução: Bloqueio

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 1 + 1 para cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: Instantânea

Especial: caso consiga superar o ataque inimigo usando seu bloqueio, o kansariano conseguirá usar o vento ao seu redor com tal força que desviará o golpe do inimigo em uma direção. Este poder aumenta o Bloqueio em +1 para cada nível de potência ao ser usado para bloquear um ataque. Caso seja vítima de uma investida a curta distância, o sopro jogará o alvo para trás (no máximo 2m) caso a diferença da força do atacante consiga superar a Potência do kansariano. Do contrário, se a Potência for maior, pegue a diferença e use-a como número de metros em que o atacante será arremessado.

<i>Nível de potência</i>	<i>6 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Teia de Armala

Custo: 13

Dano: Nenhum

Tipo: Neutra/Emenda

Execução: Bloqueio

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 1 + 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: Instantânea

Especial: usada em combinação a um poder de Bloqueio, permite grudar adversários a partir de seus ataques a curta distância. Em regras, este poder ao ser bem-sucedido em um bloqueio, reduz em -1 os valores de ataque e defesa da vítima para cada nível de potência. A duração deste poder é por apenas uma rodada!

<i>Nível de potência</i>	<i>6 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Transmutação da origem

Custo: 10

Dano: Nenhum

Tipo: Neutra/Emenda

Execução: Bloqueio

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 1 + 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: Instantânea

Especial: transforma um projétil ou qualquer ataque a longa distância em água. Criaturas vivas não são afetadas, apenas projéteis e/ou formas de ataque. A transformação é imediata, cancelando os efeitos do poder assim que o transforma em água. Porém, tal coisa não é tão simples como se imagina! Usar essa proeza em conjunto com um poder de bloqueio, reduzirá o bloqueio em -6, reduzindo-o em um para cada nível de potência.

<i>Nível de potência</i>	<i>7 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Trocar

Custo: 6

Dano: Nenhum

Tipo: Neutra

Execução: Esquiva (não pode ser emendada)

Requisitos: Nenhum

Limite NP: 1 + 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: Instantânea

Especial: permite antes de ser atingido por um ataque a longa distância, trocar de lugar com o projétil adversário segundos antes de ser atingido. Assim, o projétil passa pelo personagem e ele evita de ser atingido. Oferecendo um bônus de +1 em esquiva para cada nível de potência.

<i>Nível de potência</i>	<i>9 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------

Visão do defensor

Custo: 9

Dano: Nenhum

Tipo: Neutra

Execução: Bloqueio

Requisitos: Coloração Ocular

Limite NP: 1 + 1 a cada 100 PK

Limite Grau: 0

Duração: Instantânea

Especial: preste a receber um ataque, as cores do kansariano mudam para uma cor amarelada que lhe permite enxergar melhor a situação. Nesse bem momento, sua percepção aumenta e é como se o tempo passasse mais devagar. Em regras, oferece um bônus de +1 em Bloqueio para cada nível de Potência. Além disso, a visão pode enxergar através de qualquer gás ou fumaça, mas não em uma proteção sólida como muro ou parede. Se o personagem tiver sucesso no seu bloqueio, seus olhos voltam ao normal e um círculo amarelo aparece no agressor, permitindo que o próximo ataque contra ele, receba um bônus de +2 no ataque corpo a corpo ou a distância. Após realizar esse ataque, esse bônus some!

<i>Nível de potência</i>	<i>9 pontos por nível</i>
--------------------------	---------------------------